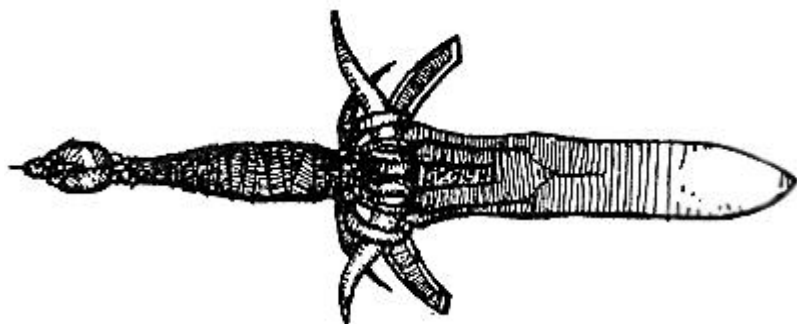


El Puñal de Goranna

Por [Pablo Lagartos](#)



La Tercera Edad está a punto de finalizar. Sauron, considerando una posible derrota en la Guerra del Anillo decide jugar una última baza. Así, seleccionó al más fuerte y poderoso de sus guerreros Uruk Hai y a una doncella élfica que hizo raptar, de tal forma que un vástago surgido de tan impía unión tendría el poder de portar a Goranna, un puñal forjado por el mismísimo Sauron con todo el poder que pudo reunir.

Según los planes de Sauron (aunque muy en contra de su voluntad) la elfa se unió al orco y dio a luz un hijo llamado Ringsul, El portador de Goranna "El don del Horror".

Extracto de las "Memorias de la Cuarta Edad" de Manrog Turvial

Contenido

- [La historia](#)
- [1ª parte: "Un encuentro inesperado"](#)
- [2º parte: "Una charla interesante"](#)
- [3º parte: "Camino del Este y encuentro con Manglin"](#)
- [4º Parte: "Otra charla interesante"](#)
- [5º Parte: "La Batalla Final"](#)
- [Artistas Invitados](#)

La Historia

La Tercera Edad está a punto de finalizar. Sauron, considerando una posible derrota en la Guerra del Anillo, decide jugar una última baza. Así, seleccionó al más fuerte y poderoso de sus guerreros Uruk Hai y a una doncella élfica que hizo raptar, de tal forma que un vástago surgido de tan impía unión tendría el poder de portar a Goranna, un puñal forjado por el mismísimo Sauron con todo el poder que pudo reunir.

Según los planes de Sauron (aunque muy en contra de su voluntad) la elfa se unió al orco y dio a luz un hijo llamado Ringsul, El portador de Goranna "El don del Horror ".

Cuando, dando por muerta a la doncella, los servidores de Sauron se alejaron llevándose al

bebé, Ranwen (pues así se llamaba la elfa) despertó del letargo provocado por las drogas que le habían hecho tomar y dio a luz otro hijo, gemelo del anterior, al que llamó Manglin. Más tarde, una vez repuesta del doble parto logró huir con el niño, no se sabe si apelando a la magia o tan solo a su voluntad de madre.

Tras la caída de Barad Dûr parece ser que el puñal maldito quedó, junto con Ringsul, en manos de una de las tribus de orcos que huyeron del desastre y se escondieron en el Este. Tanto el niño como el cuchillo sufrieron las disputas de las tribus orcas y así se separaron, yendo Ringsul a la tribu Skrakk donde creció, aumentó su poder y se convirtió en jefe gracias a su gran inteligencia y su despiadada crueldad (incluso para los criterios orcos), uniendo bajo su mando a unas cuantas tribus más. El cuchillo, en cambio, tras pasar por varias garras cayó en las del terrible caudillo Uruk Hai Gothang, a quien se la arrebató el pequeño Snaga Tukol durante una de las muchas disputas entre orcos. Pero Gothang no iba a resignarse fácilmente y decidió perseguir a Tukol...

Y así es como dos bandas de orcos penetran en el territorio de X (puede ser la base de operaciones de los PJs o quizá un territorio por el que iban de paso) cometiendo todo tipo de desmanes. Una banda, ya muy diezmada, acompaña a Tukol en su intento de escapar de las garras de Gothang; la otra banda, al mando del caudillo Uruk Hai, mucho más aguerrida y dura que la de Tukol, le sigue los pasos. Lamentablemente, todos los pobladores de la zona han sufrido las consecuencias de la cruenta disputa y la zona dista mucho de poder considerarse segura. Transcurre el mes de Narbleth del año 125 de la Cuarta Edad.

¿Y qué pinta los aventureros en todo esto? Si la zona afectada es el lugar de residencia habitual de los PJs quizá estos decidan investigar por su cuenta los hechos y seguir el rastro a su vez a alguna de las dos bandas de orcos que merodean por la zona. Si simplemente estaban de paso por allí puede que caigan en medio de una de las trifulcas entre los orcos, o sean atacados por alguna de las bandas, o algún campesino agredido reclame su ayuda, etc... Estamos completamente seguros de que el Maestro dispondrá de los recursos suficientes para implicar a los aventureros en la trama...

1ª parte: "Un encuentro inesperado"

Y como muestra, un botón. A continuación os ofrecemos una de las múltiples posibilidades que podrían plantearse para hacer que los personajes entren de lleno en la aventura...

Durante un alto en el camino, mientras el grupo hace la digestión, surgirá de entre una masa de vegetación situada a unos treinta metros de los aventureros, un pequeño Snaga (raza orca menor) corriendo con un paquete bajo el brazo. Al verlos se para, mira hacia atrás (al bosque de donde ha salido), saca una daga y carga contra el sorprendido grupo intentando pasar a través de ellos...

Es de suponer que los aventureros convertirán al Snaga en hamburguesa de orco y entonces, mientras los aventureros limpian sus armas y examinan el contenido del paquete (es el puñal de Goranna, ver descripción al final y recordar crítico D a quien lo toque) surgirá del mismo lugar de donde salió el Snaga un temible Uruk-Hai llamado Gothnag que al ver al grupo con el puñal (perseguía al Snaga para quitárselo) les atacará volteando su Estrella de la Mañana... Quizá los personajes derroten a Gothang o quizá prefieras dejar el encuentro con él y con su banda para más tarde, utilizándola para hostigarles durante el camino. Lo ideal sería que de alguna forma u otra, la daga se encuentre en sus manos.

Así los aventureros, sin saberlo, tienen en sus manos el objeto más poderoso (y peligroso)

que circula por la Tierra Media desde la destrucción del Anillo Único: el Puñal de Goranna. Pronto descubrirán que no pueden usarlo y lo tendrán que llevar como el Snaga, envuelto en un lienzo de cuero.

Ahora el grupo, seguramente, optará por estas dos posibilidades: o bien recurren a alguien de mayor sabiduría para que intente analizar el objeto y averiguar de qué se trata o (bastante probable) consideren el puñal como un botín de guerra (el bussines es el bussines, oye) y decidan quedárselo sin encomendarse a nadie. Si hacen esto último, no deberían tardar en darse cuenta de que quizá estén cargando con algo demasiado pesado para ellos. Allí estará la banda de Gothang para recordárselo continuamente o quizá alguna otra partida de orcos enviada por Ringsul, que ha oído rumores de que el objeto podría encontrarse por la zona. El caso es que si los aventureros deciden hacer la guerra por su cuenta, conforme pase el tiempo, descubrirán que el asunto va a peor ya que cada vez llegarán más orcos a la zona en busca de la reliquia.

2º parte : "Una charla interesante"

Si los aventureros deciden pedir consejo... Por la zona se encuentra un "tal" Radagast el Pardo, los personajes podrán entrar en contacto con él bien a través de algún PNJ de confianza al que hayan acudido buscando ayuda o sea el mismo Radagast el que se presente ante ellos (quizá para sacarles las castañas del fuego contra algún grupo de orcos).

El Istari podrá dar esta información a los personajes:

"Gwaihir me ha hablado y ha dicho que hay movimiento de tropas orcas en el este y yo empiezo a sentir la aparición de un nuevo poder, un poder maligno y es muy probable que el puñal que portais tenga algo que ver con ello..."

Radagast dirá que el puñal es muy poderoso y se le verá muy nervioso pero no hablará ni contará a los aventureros nada más sobre el mismo, aunque les recomendará que se lo enseñen a Ranwen *"puesto que es bastante entendida en objetos de poder"*. Así, los aventureros serán encargados de buscar a una tal Ranwen, elfa animista que vive por esa zona para que les informe sobre la posible causa de la repentina agitación de los orcos e investigar la posibilidad de que tenga algo que ver con el objeto que portan.

3º parte: "Camino del Este y encuentro con Manglin"

Hasta casa de Ranwen hay semana y pico de camino andando. Durante los dos primeros días no sucede nada pero a partir del tercero y hasta el noveno hay 20% de posibilidades de que ocurra un encuentro. El Máster podrá usar su propia tabla o usar ésta :

Tabla de Encuentros (1d6)

1. En mitad del camino hay un gigante con un enorme garrote en sus manos con el que amenaza al grupo mientras balbucea: *"Dar dinero, si no Dudo Grompf* (así se llama la criaturita) *romper cabeza"*.
2. Por la noche se aproxima al campamento un grupo de lobos (Usar perros medianos) dirigidos por un gran Huargo. Son casi una docena (10 y el jefe) y su hambre les hará perder el miedo al fuego del campamento el 50 % de las veces. Si no hay fuego, atacarán inmediatamente.
3. El grupo se cruza en el camino de una compañía de arqueros snagas (8 orcos débiles

con arco corto y dagas) con un jefe (un orco mediano con arco y hacha). Llevan insignias con un ojo llameante y un árbol sobre fondo negro (20% sorprenden al grupo, 20-40% el grupo los oye y sorprende a los orcos acampados, 40 o más: encuentro frontal).

4. Un grupo de quisquillosos elfos silvanos (5) interrogan al grupo acerca de por qué van por tan inhóspito paraje. Si se les habla del cuchillo, con un 60% intentarán llevárselo a sus jefes para que decidan ellos y ya se sabe que los elfos pueden ser muy insistentes...
5. Espantáis la caza de tres montaraces humanos (nivel 3º, hombres del este) por lo que se enfadarán y podrán pedir compensación económica a tan patoso grupo. Hablarán de la cantidad de orcos que hay ultimamente por estos lugares.
6. Al preparar el campamento una noche y estando cortando un arbusto, se rompe un nido-colmena de Dumbledors que en número de 20 atacarán a los aventureros.

Nota: Hay un 40% de que cada día llueva. Cuanto menor sea el número más intensa será la lluvia. Si se saca muy poco (01-05) se restarán a todas las acciones realizadas un 10% debido a la gran cantidad de agua.

El noveno día de viaje estáis desorientados acerca del camino a seguir para ir a casa de Ranwen y camináis hasta que, después de comer oís el sonido de una flauta. Es un joven sentado en la rama de un árbol, es extrañamente atractivo y de apariencia ingenua.

Es Manglin. Su fisonomía es perfecta, sólo que tiene los ojos rojos y cuando abre la boca se perciben un par de grandes colmillos. Hablará con el grupo y les dirá que sabe donde vive Ranwen y que está dispuesto a acompañarlos hasta allí (no dirá que Ranwen es su madre). Antes de llegar a la casa habrá que hacer noche y si se descuidan un momento Manglin cotilleará entre los fardos y cogerá el puñal de Goranna sin sufrir daño, ante el asombro del grupo de aventureros.

4º Parte "Otra charla interesante"

Ranwen y Manglin viven en un flet en un gran árbol. Ranwen, al ver el cuchillo, les contará la historia de Goranna que el mismo Manglin desconocía, asimismo les dirá que los movimientos de tropas son el ejército de Ringsul que avanza para buscar el puñal y matar a su hermano. Así Manglin decidirá ir a matar a su hermano para evitar que el poder del Mal se extienda. Pedirá ayuda al grupo si éste no se la ofrece primero.

Ranwen a través de sus hechizos y sus animales consigue localizar a su otro hijo no lejos de allí, a tres días de camino por una zona boscosa.

5º Parte "La Batalla Final"

Si el Maestro lo estima conveniente se podrían encontrar con algún grupo de orcos de "el árbol y el ojo". De todas formas, Ringsul, para no llamar demasiado la atención acampa en un claro del bosque donde han plantado sus tiendas, con algunos de sus allegados, (el DJ podrá dibujar el plano como desee para dar más lucimiento a la aventura), esperando que este pequeño grupo pasará desapercibido y podrá sorprender a Ranwen y a Manglin.

En el campamento están Urrikk Skrakk, alias "Penacho Rojo", Strat y Ring, dos orcos gemelos, Bladit Krank y su perro Crausier y, por último, Minraf y Kerangal "El alto".

Manglin querrá matar a Ringsul él mismo mientras que el grupo ataca a su compañía de

orcos. La batalla entre los hermanos se debería resolver según el éxito del grupo, si éste vence gana Manglin, si no, ganará Ringsul.

El Cuchillo será requerido mágicamente por Ringsul y permanecerá en el aire mientras las mentes de ambos hermanos luchan por su posesión. El resultado parece incierto pero tal vez alguien ataque a Ringsul para hacerle perder la concentración, tal vez...

Artistas Invitados

El puñal de Goranna

- Espada corta +30 (+20 C.M/Coraza, +40 a lo demás)
- Produce un crítico B de electricidad a quien lo toca (excepto Manglin y Ringsul.)
- Crítico E de electricidad a quien golpea y además quita 2d10 ptos de alma cada vez que consigue un crítico. (Ver [Maniobras Espectrales en la Oscuridad](#) en esta misma web)
- x10 P.P multiplicador.
- Permite lanzar las listas Ley del Fuego, Ley de la Luz y Ley del Hielo hasta 10º nivel pudiendo realizarse tan solo un conjuro de cada lista cada día.
- El alma que es arrebatada por el Puñal es enviada directamente a la dimensión donde permanece confinado Sauron después de su derrota en la guerra del Anillo y en tan agradable compañía permanecerá eternamente sufriendo indecibles torturas.

Tukol (El Snaga)

Nivel	PV	CA	BD	AT
1	35	SA	25	35 Daga

Gothnag (Uruk-Hai)

Nivel	PV	CA	BD	AT
10	130	CM	40	120 Estrella de la Mañana

Urrikk Skrakk (Penacho Rojo)

Nivel	PV	BD	CA	AT
5	60	40	CE	75 Lanza

Strat y Ring (Orcos gemelos)

Nivel	PV	BD	CA	AT
1	35	25	CE	40 Cimitarra

Ring lleva un anillo con sello de oro que vale 20m.o.

Bladit Krank

Nivel	PV	BD	CA	AT
3	60	30	CE	60 Cimitarra

Siempre va con Crausier, su perro:

Nivel	PV	BD	CA	AT
2	70	25	SA	50 Mordisco medio

Minraj

Nivel	PV	BD	CA	AT
3	60	10	CE	60 Alabarda

Korangar "El alto"

Nivel	PV	BD	CA	AT
5	85	30	CE	60 Látigo

(Críticos -1 rango de calor)

Manglin

FUE	AGI	CON	INT	I	PRE
+35	+45	+40	+30	+25	+50

Nivel 6

M&M **BD** 50

Sin armadura +55 **PP** 24

Cuero +45

Cuero Endurecido +40 **Listas de Sortilegio**

Canciones de control

HAB. MAGICAS Control del sonido

Leer runas +81 Conocimiento de objetos

Usar objetos +71 Percepciones de la esenc.

Sort. Dirigidos +6 Ilusiones

PERCEPCION +71

DES. FISICO 84

COMBATE

Espada corta (+10) +86

Arco Largo (+10) +101

Ringsul

FUE	AGI	CON	INT	I	PRE
+50	+45	+40	+30	+25	+35
Nivel	6				
M&M			BD	60	
Sin armadura		+60	PP	18	
Cuero		+45			
Cuero Endurecido		+50	Listas de Sortilegio		
Cota de Malla		+55	Puente sublime		
Coraza		+45	Ley del viento		
HAB. MAGICAS					
Leer runas		+35			
Usar objetos		+35			
Sortilegios dirigidos		+50			
PERCEPCION		+71			
PERCEPCION		+45			
DESARROLLO FISICO	139				
COMBATE					
Hacha (+15)			+165		
Espada Corta (+5)			+148		
Ballesta			+143		
Lanza de caballería (+5)			+98		

Módulo de [Pablo Lagartos](#) .

[Sir Roger Mercenario](#), agosto de 1999.

Webmaster: Pedro Arnal Puente, srm.webmaster@kobo.es.

<http://www.kobo.es/srm/>