

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Las torres de Zârrâsh Dûr

Los amantes de Tolkien y su obra sin duda habrán devorado con avidez las páginas de nuestra revista dedicadas a explicar las excelencias del nuevo programa de CD-Rom dedicado al autor y su obra, pero como tampoco queríamos que cerraran la revista tan pronto, hemos guardado para las últimas páginas este módulo para El Señor de los Anillos, aunque es compatible con el resto de juegos de rol ambientados en la Tierra Media.

por Javier Moreno

Esta es una aventura creada para un grupo pequeño de personajes sin experiencia o un jugador de un nivel alto (5º o más). Los personajes no deberían tener muchos problemas para superar los peligros de la fortaleza.

Historia de Zârrâsh Dûr

En las llanuras cercanas a las temibles Montañas Nubladas se alzaba una fortaleza solitaria en las tinieblas que daba cobijo de vez en cuando a patrullas de orcos y a temerarios viajeros. Se remonta a la Segunda Edad, cuando los Noldor la construyeron con tres torres de modo que pudieran atisbar las desiertas llanuras que la rodeaban. En los Años Oscuros la abandonaron para no volver nunca.

Muchos años después, un elfo llamado Rehil de Rivendel, llevado por la desesperación de haber perdido a su mujer, llegó a la semiderruida fortaleza y, gracias a la ayuda de un puñado de elfos huidos de las continuas peleas entre hermanos, reconstruyó las torres y cavó unos subterráneos, para evitar que les descubrieran las patrullas de orcos que pululaban por el lugar y para hacerlo habitable, llamándolo Zârrâsh Dûr.

Rehil es un extraño personaje, al que abandonaron gran parte de sus ayudantes tomándole por un loco. Su única obsesión es la pintura, a la que dedica la mayor parte de su tiempo. Rehil tiene un hermano, Mahil, el cual, desde que partiera hace 103 años, le ha estado buscando para que regresara a Rivendel. Hace unos meses uno de los ayudantes de Rehil llegó a Rivendel y le contó a Mahil el emplazamiento exacto de la fortaleza. Mahil partió enseguida en busca de su hermano, pero un aviso por parte del Concilio (del cual él es uno de sus espías) le requería en Rivendel. Como no podía perder la oportunidad de encontrarse con su hermano, mandó a su hija Niena, de extraordinaria belleza, junto a cinco de sus mejores hombres. Tras unos meses sin noticias de su hija ni de su hermano empieza a inquietarse y ...

Empieza la aventura

Algún personaje de raza élfica será amigo de Mahil y recibirá la llamada de auxilio de su amigo en Rivendel. Tras unos días de viaje se encontrará con Mahil el cual le explicará la situación y le pedirá que parta inmediatamente a encontrar a su hija y a su hermano. Si el PJ le pide ayuda material, Mahil le aprovisionará bien, pero no excesivamente. Mahil

le recomendará que se busque a unos buenos compañeros para realizar la misión, y le promete 10 mo a cada personaje, si la misión llega a buen término.

Mahil proporcionará un mapa a los personajes con el emplazamiento de la fortaleza. Viajarán hacia el sur durante 5 días a caballo o 9 a pie y en el camino no encontrarán ningún problema.

Nuevo inciso histórico

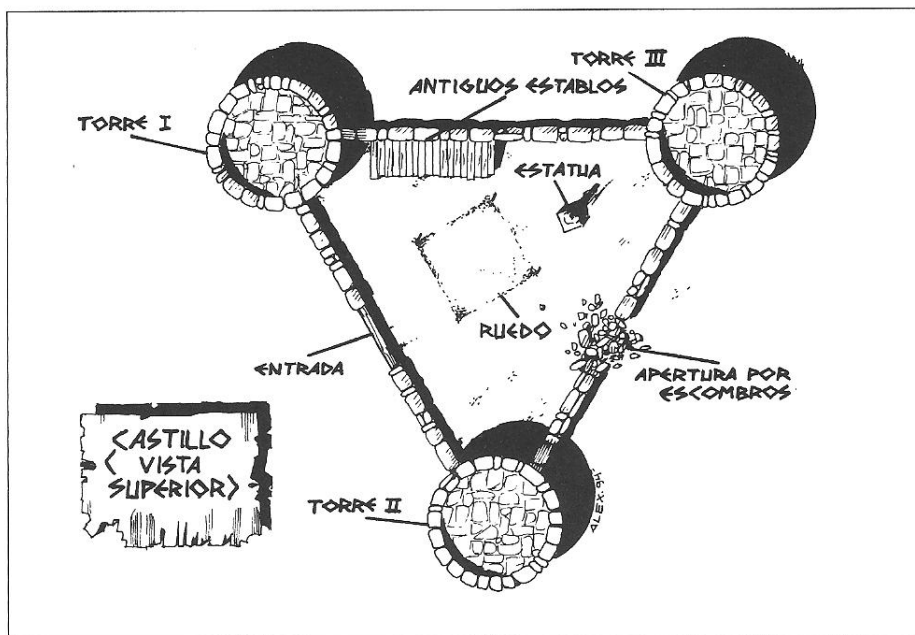
Cuando Niena alcanzó la fortaleza, encontró a Rehil en un avanzado estado de locura. Ella intentó convencerle de que dejara de pintar y volviera con ellos a Rivendel. Ante la negativa del elfo, Niena decidió quedarse con él y mandar un mensajero a Rivendel para informar a su padre. El mensajero fue asesinado por un grupo de orcos, no sin antes haber confesado la manera exacta de entrar a la cavidad subterránea. Estos orcos hicieron una incursión nocturna y tomaron los subterráneos de la fortaleza, apresando a Niena, Rehil y todos sus compañeros. Los elfos permanecerán encerrados en una mazmorra del castillo a la espera de que los orcos decidan qué hacer con ellos.

La misión de los personajes es principalmente la de salvar a los elfos y secundariamente la de liberar la fortaleza de orcos.

La fortaleza

En el momento en que llegan los personajes, una espesa niebla recubre la fortaleza, haciendo imposible que los vigías orcos vean nada.





Puerta principal. Aquí suele haber tres orcos vigilando la entrada. Estos están medianamente escondidos tras unos escombros, de modo que los personajes, a no ser que saquen una tirada de percepción difícil (-10), no descubrirán su existencia. Si entran sin percatarse de los orcos, estos los emboscarán, y si tras cuatro asaltos no hay un ganador, sonará la alarma. En 1D6 asaltos aparecerán en el patio 8 orcos con cimitarras y ganas de pelea. Si los PJs consiguen derrotarlos, aparecerán en 1D6 asaltos 1D10+10 orcos, y si los vencen también (cosa prácticamente imposible), en la fortaleza sólo quedarán los orcos que hay en las habitaciones 11 y 12 de los subterráneos. Si los derrotan a todos, habrán conseguido liberar la fortaleza de orcos; por cierto, los orcos no hacen más prisioneros. Si se les ocurre la genial idea de huir a las primeras de cambio, los orcos les perseguirán durante aproximadamente dos horas, antes de darles por desaparecidos. Podrán volver más tarde y reiniciar la aventura donde la habían dejado.

Pasadizo por los escombros. Una pared del castillo está derruida. Si los personajes investigan, tras una tirada de dificultad media de percepción y la retirada de dos piedras de considerables dimensiones (tres asaltos empujando), verán una pequeña puerta de entrada al patio de la fortaleza que no descubrieron en su momento los orcos.

Ruedo. Este escenario dejó de utilizarse hace cientos de años. En la antigüedad se utilizaba para la representación de obras históricas. Nada en especial.

Antiguas cuadras. Actualmente sin utilización fija, en un lejano pasado fueron unas magníficas cuadras, pero, como ya he dicho, en la actualidad están derruidas.

Estatua. Esta antigua estatua podrá ser

reconocida por cualquier elfo Noldor o Sindar como la figura de Gil-Galad, rey Supremo de los Noldor durante la Segunda Edad.

Si se examina la estatua con detenimiento, y tras una tirada de percepción fácil, se observará una palanca a los pies de la estatua. Al accionarla la estatua pivotará y dejará ver un pasadizo secreto en el suelo, que permite el acceso a los subterráneos (concretamente, a la habitación número 5 de éstos). La posibilidad de que aparezcan 1D3 orcos es de un 35%.

Torre 1. Nada más entrar los PJs se darán cuenta de que están en una bodega, en la que hay gran variedad de vinos podridos por el tiempo. Un olor fétido inundará los pulmones de los aventureros. El suelo de la sala es pegajoso, y en algunos puntos hay pequeños charcos fétidos (si a algún personaje especialmente "listo" se le ocurriera beber de ellos, deberá pasar una tirada contra veneno de nivel 6 o caerá de inmediato en un coma profundo). Si se examinan las cubas, verán que la gran mayoría de ellas están carcomidas. Tras una tirada de percepción muy difícil, debido al fétido olor, descubrirán bajo una cuba casi intacta una entrada a los subterráneos.

En un rincón de la habitación hay unas simples escaleras de caracol, que suben hacia arriba. Si los personajes suben sin ningún cuidado, las escaleras crujirán alertando a los orcos que se hallen de guardia en ese momento.

Si los personajes han subido cuidadosamente, verán a tres orcos jugando a los dados en el piso superior. Si pasan una tirada de acechar de dificultad media, no serán descubiertos y podrán hacer un ataque por sorpresa a los orcos. Si fallan la tirada los orcos dejarán los dados y se aba-

lanzarán sobre ellos, teniendo la iniciativa los PJs. Si subieron ruidosamente los orcos atacarán primero. Estos orcos portan cimitarras, y llevan en su poder un total de 7 mp y 34 de bronce.

Torre 2. La primera planta de este edificio sirve de dormitorio con capacidad para unos diez orcos, aunque en estos momentos no habrá ninguno. Si se ponen a registrar, con el primer éxito encontrarán ropas orcas y 2 mp, con el segundo unas 5 mp y el tercero 2 mo; si siguen buscando serán sorprendidos por dos orcos, los cuales darán en ese momento la alarma, ocurriendo lo mismo que si son descubiertos en el exterior. Se oirán ruidos en la planta de arriba.

Hay unas escaleras que conducen hacia una trampilla situada en el techo de esta primera planta. La trampilla está aparentemente cerrada, y si se intenta abrirla, se oirá un gran estruendo arriba. El estruendo ha sido producido por la caída de un orco el cual estaba sentado encima de la trampilla. En la sala hay tres orcos más, los cuales se lanzarán sobre los PJs con furia. La habitación está cubierta con una lona y es un simple puesto de vigilancia. Si se registra a los orcos se hallarán dos medallones de creación élfica (los cuales pertenecen a Niena y Rehil, y estarán muy interesados en recuperarlos) que valen unas 3 mo cada uno.

Torre 3. La única entrada a la torre por el exterior está bloqueada por una gran estatua de un personaje orco. Si la destruyen, además de sonar la alarma, toda la torre se derrumbará sobre los personajes, y a no ser que pasen una tirada de maniobra y movimiento muy difícil la torre les aplastará terminando con sus miserables vidas. De esta torre se hablará con detenimiento más tarde.

Los subterráneos

1. Es un pasillo con un derrumbamiento de considerables dimensiones en el centro. Si a los personajes se les ocurre la idea de quitar las piedras, el DJ deberá recordarles lo descuidados que son los orcos. Si los personajes insisten en quitarlo, hay un 60% de posibilidades que se derrumbe todo el túnel apresando a los personajes (y, por cierto, matándolos).

Si no se les derrumba el techo, verán el otro lado del corredor al que habrían podido llegar dando la vuelta al pasillo.

2. Un largo pasillo parecido al anterior, pero sin derrumbamiento.

3. Una pequeña habitación con una mugrienta cama, un destartado armario lleno de ropa orca y comida orca (la cual no es recomendable comer), y una mesa en la esquina, rota y carcomida. Si se desplaza el armario, se descubrirá, tras la pertinente tirada de percepción (+30), la existencia de

un pasadizo que lleva a la bodega de la torre 1. Si los PJs no desplazan el armario, pueden hacer una tirada extremadamente difícil para determinar si ven el pasadizo.

4. Una enorme sala llena de camas, en las cuales habrá 1D8 orcos durmiendo. Todos los orcos duermen con las armas en la mano o cerca de ellas. La posibilidad de que se despierte alguno de ellos es de 20% en el primer asalto y aumentará un 5% cada asalto que permanezcan en esta sala. Los orcos llevan un total de 2mp, 21mc y 12me. En la estancia hay también unas botas élficas que no hacen ruido cuando se usan (pertenecen a Rehil, pero se las cederá gustosamente a los PJs). Se necesitan tres asaltos para coger las botas, a partir de que pasen la tirada de percepción de dificultad media.

5. Esta habitación estaría desnuda de no ser por la escalera que hay en el medio de habitación, la cual sube al patio, pero está bloqueada por la estatua de Gil Galad. La palanca para quitarla está debajo de la escalera y se ve sin hacer demasiados alardes de inteligencia. Hay un 35% de posibilidades de que aparezcan 1D4 orcos mientras estén en la sala.

6. Esta inmensa habitación está prácticamente sellada, ya que los orcos no se atreven a entrar en ella. Está repleta de cuadros (los hay hasta por el suelo). Los temas de los cuadros recrean escenas de la Tierra Media. Cuatro cuadros llaman la atención. El primero representa una gran batalla entre las fuerzas oscuras contra elfos y humanos, el título es: "Las Puertas de Mordor". El segundo es un retrato a tres elfos en traje de batalla, un letrero al pie del cuadro reza: "A la memoria de Fingolfin y sus hijos". En el tercero se ve un gran volcán escupiendo fuego y tiene como nombre "El Monte del Destino". En el último se ve como el mar se traga una extensión de tierra y el título reza "Destrucción de Numenor". Si los personajes roban o destruyen algún cuadro, en ese exacto momento caerán en un profundo sueño, en el cual verán, de un modo muy real, lo representado en el cuadro. Tras 5 minutos de pesadilla, despertarán del sueño y sufrirán tal estado de inseguridad que tendrán un -10 a la actividad durante el resto de la aventura. Pueden evitar caer dormidos sacando una tirada de nivel 8 contra esencia.

7. Sala que hace las funciones de despensa. Sobre los numerosos estantes hay gran cantidad de comida de dudosa procedencia, y unas grandes vasijas con un vino medianamente bueno. La carne es aprovechable si se saca una buena tirada de percepción. Los que fallen esta tirada (que debe ser oculta) cogerán carne de buena apariencia, pero si la prueban tendrán que hacer una tirada contra enfermedad de nivel 3 sino quieren estar vomitando el resto de la aventura (con un -30 a la actividad).

8. Sala con numerosos muebles destruidos. Se oyen voces de orcos en la habitación contigua.

9. Habitación similar a la anterior, donde se hallarán 4 orcos con cara de malo jugando a los dados. En cuanto vean a los personajes, se lanzarán sobre ellos con furia. Llevan un total de 213 m.

10. Esta habitación es una biblioteca polvorienta, ya que los orcos no entran aquí ni de casualidad. Hay libros de todos los tamaños, gustos, colores y sabores, pero ningún libro de interés para la aventura. Si los personajes se ponen pesados y quieren leer alguno de los libros se les debe recordar que hay vidas en peligro. Si insisten en sus pretensiones díles que hay un libro muy vistoso en una estantería. Se titula "Mis cuadros y yo", un emocionante tratado sobre las mejores técnicas que ha usado Rehil a la hora de pintar (es un "tocho" el cual pueden tardar en leerlo unos 10 días, siempre que se salten el prólogo). Los demás libros están escritos en una lengua olvidada de la mano del Señor.

11. Esta enorme habitación medio derruida tiene al fondo una escalera que baja a la planta de abajo. Nada más bajar se encontrarán con una pintoresca escena. En una jaula, situada en el fondo de una lóbrega mazmorra, hay siete elfos que nada más ver a los PJs se pondrán a gritar entusiasmados. La jaula es de un grosor inimaginable, con una gran cerradura. Un elfo destaca sobre los demás. Es Niena, la cual les pedirá que les liberen, diciéndoles que la llave la tiene un malvado orco llamado Thur el cual posiblemente esté en la torre 3. A, por cierto, se me olvidaba, en la sala hay tres orcos y un capitán de mayor tamaño.

12. Esta puerta lleva a la torre 3 y tiene terribles advertencias en orco y quenya sobre las maldiciones que puedan caer sobre las personas que atraviesen la puerta sin permiso. Estas advertencias son una tontería y están puestas para mosquear. La puerta está abierta y va a dar a una gran escalera de caracol finamente adornada con relieves. La escalera acaba

en una trampilla. Tras abrirla, se verá a dos capitanes orcos junto a un orco gigantesco (me refiero de metro setenta) discutiendo airadamente. En un momento de la discusión, el más grande (Thur, para los amigos), propina un puñetazo colosal a uno de los capitanes estampándolo contra la pared y matándolo. Después volverá a la mesa comentando "era verde". En ese momento descubrirán los orcos a los PJs y se abalanzarán sobre ellos. Si los PJs vencen podrán coger la llave de la mazmorra y liberar a los elfos. Si registran la habitación encontrarán unas 140 mp, una espada ancha de +5 y un yelmo de +5 a la BD.

Si rescatan a la elfa ésta les mostrará un pasadizo secreto para escapar sin mayores dificultades de la fortaleza. Su padre estará muy contento de haber recuperado a su hermano y a su hija, pero no dará más dinero que el convenido, además, claro está de su agradecimiento eterno. ●

PNJs	Nivel	PV	CA	BD	BO	Arma	Esc.
Orcos	3	60	CE	30	55	Cimi.	Si
Cap. orcos	6	90	CM	30	75	Cimi.	Si
Troll	10	180	CE	30	125	Garra	Si
Thur	8	110	CM	35	115	Espadón	Si
Niena	5	40	SA	35	40	No	No
Rehil	8	80	SA	20	60	No	No
Elfos	3	60	SA	15	30	No	No

