

# AVENTURA: PASEO SANGRIENTO POR MORDOR

Año: 2901 T.E.. Localización: Pelargir, ciudad de Gondor junto al río Anduin. Epoca: verano, mucho calor.

## CAPITULO 1: INTRODUCCION

Los PJ se encuentran descansando en la taberna-posada "El tritón dorado", a la espera de nuevas aventuras y ofertas de trabajo.

"El tritón dorado": es regentado por un gordo gondoriano llamado Bergam "El Rojo": 1,80 metros, ojos marrón oscuro, nariz bulbosa, 115 kg de peso, de recia corpulencia y pelo rojo furioso. Aunque la piel es morena, además de ascendencia númenóreana también tiene sangre haradaica, lo que es causa del color de su pelo; Bergam es muy susceptible en este aspecto y además de ser temperamental de por sí, cualquier comentario sobre su pelo le pone en ascuas:

Bergam:

*- "¡Hombre, Morantar, cuánto tiempo, ja, ja!; toma una cerveza fresquita, reserva del 97; sugues entero, ya veo, viejo bribón, que no te has separado de tu "Enriqueta" (un hacha a 2 manos enorme), el viaje al Sur te ha sentado bien, ¿eh, marinero de agua dulce? ¡Ja, ja, ja!"*

La taberna está a pie del puerto; el aire marino lo impregna todo, el calor es sofocante y el olor, a pescados de muy diversos tipos. Afuera se oyen las gaviotas, y el continuo embate de las olas del mar.

En la taberna hay, además de los PJ, 15 marineros que acaban de llegar, 2-20 pescadores tomando un refrigerio, un par de borrachos, y unos cuantos capitanes alrededor de una mesa celebrano la buena temporada de pesca. Un viejo loro propiedad de Bergam ("Sauron" se llama), cojo y con un parche pirata en un ojo, grita sin cesar "¿Cómo te llamas?", y "¡Te desollaré vivo, maldito orco!".

La acción comienza...¡ahora!

## CAPITULO 2º: ENCUENTRO EN EL RIO POROS

Tesárbal, uno de los capitanes de la mesa, dice:

*- "(...), ah, sí, pero apesar de todo, echo de menos el fragor del combate y el olor a sangre orca, qué lástima..."*

Verint, otro de los capitanes:

*- "Vamos, Tesárbal, la vida de comerciante no está tan mal tiene sus placeres y ya no te juegas el cuello tan a la ligera"*

Artéal, otro capitán:

*- "Además siempre podemos ir a dar caza a alguno si nos lo proponemos..."*

Tesárbal:

*- "¿Sabéis qué? Las continuas rapiñas de los orcos en los últimos años seguro que les han proporcionado un apetecible botín. Mi barco aún tardará semanas en vender toda la mercancía y aprovisionarse de nuevo, así que propongo que nos pongamos de acuerdo para dar caza a algunos de esos patituertos"*

Verint:

*- "¡Hagamos una apuesta! ¡A ver quién trae más cabezas de orcos en un plazo fijo de tiempo! Yo por mi parte pongo 50 mo en el bote.*

Artéal:

*- "Yo también me apunto, y aquí van mis 50 mo. A lo mejor en sus guaridas esos lerdos orcos tienen incluso artefactos élficos..." (hacia la concurrencia de la taberna) "¡Eh, pardillos! ¿Quién se anima a cazar orcos? ¡Quién más cace se puede llevar una muy bonita suma de dinero!*

Tesárbal:

*- "¡Me gusta la idea! ¡Aquí van mis 50 mo! ¡Eh, Bergam, te nombramos notario, cuidarás del dinero hasta la vuelta" (hacia la concurrencia, y Pjs) "¿Alguien más se apunta? Pues que ponga las 50 mo y venga aquí, para discutir las condiciones de la apuesta"*

En la Taberna se arma bastante barullo, pronto se apuntan un par de veteranos arponeros y otros capitanes; a la espera de lo que hagan los Pjs [se supone que se apuntarán!], hay apuntados en total 8 participantes: en el bote hay 400 mo, 50 mo por cabeza.

Los Pjs pueden participar como grupo y pagar sólo una vez pero el número de piezas logradas se dividirá entre el número de Pjs.

Las condiciones de la apuesta que se acuerdan son las siguientes:

- Estamos a 7 de Julio; el 21 de Julio por la noche han de estar en esta taberna todos los apostantes, con todas las piezas orcas logradas (puede decidirse que se traigan de muestra sólo las narices orcas, para ahorrar peso) que hayan conseguido abatir; las piezas de troll valen por 3 piezas orcas.
- Todos los participantes partirán con comida y agua para 7 días gratis; los demás gastos corren de su cuenta.
- Bergam comenta que cerca del nacimiento del río Poros había algunas atalayas en ruinas; quizás allí se reúnan orcos.
- El ganador recibirá todo el dinero y una magnífica hacha (Usar Objetos -30, Exterminadora de Orcos +20) de acero azulado y negro, que pone en la apuesta Bergam, para incentivar al personal a participar.

Los Pjs se incluirán en la apuesta, tras pagar y demás. Deben ser convencidos para ir al nacimiento

del río Poros, como propone Bergam, aunque los participantes más pudientes decidan ascender por el Anduin hacia los bosques de Ithilien.

Los dos veteranos arponeros: son gondorianos, unos 40 años, fuertes, musculosos y con mal aliento: se llaman Mutaf y Gustaf, y son gemelos. Hacia los pjs:

*- "Eh vosotros, uníos a nosotros, así cazaremos más: nos dirigimos al cruce del río Poros, que está más cerca, y es más barato; y de ahí, al nacimiento del río. ¿Nos acompañáis?"*

Primero, deben cruzar el Anduin; se pueden encontrar barcazas que les ayudarán a ello, a un precio de 1 mp750 kg de peso (eso incluye al PJ); en la otra orilla les espera el Camino de Harad.

La región de Sur Ithilien por la que pasarán los Pjs es una región relativamente fértil, sobre todo en los kilómetros próximos al Anduin y al Poros. El clima es templado. Prácticamente es llanura, y sólo a lo lejos se divisa una línea negra en el Este, las Montañas de la Sombra. Ahora en verano, la región es un mar de hierbas secas al sol, con unos retazos verdes de árboles aquí y allá. En la zona interior a la noche las temperaturas caen bruscamente, desde 35-40 °C en mediodía hasta los 5°C en la noche. El viento es una ligera brisa durante el día y por la noche la quietud es absoluta. Algunos cuervos sobrevuelan de vez en cuando la región y lobos aúllan por la noche. Abundan los conejos.

El primer encuentro serio lo tendrán a los 4 días de viaje, cuando se estén aproximando al Paso del Poros, siguiendo la ruta del Camino de Harad.

A lo lejos de día (Perc -30) unas ligeras nubes de polvo hacia el suroeste y a lo largo del cauce del Poros parecen avanzar hacia el Paso del Poros. Los Pjs podrán cruzar el Poros antes de caer la noche.

La noche de ese día, y cuando los PJ están haciendo rondas en la noche, en una de ellas se oirán jadeos de alguien corriendo, y ruidos de cadenas; luego nada y de repente (Perc -10) caerán sobre los que estén de guardia unos golpes de palos: son 1-10 escalvos haradain que han huido de sus señores; uno, más alto y robusto que los demás es el cabecilla, se llama Kadish.

Los esclavos lucharán un poco, pero pueden ser puestos rápidamente bajo control por los PJ pues están cansados (llevan un día y medio corriendo), con hambre, y con cadenas y grilletes; visten harapos, unos están casi desnudos, y llenos de sangre.

Kadish hablará en nombre de todos, en haradaico:

*"- ¡Piedad! ¡Ayudadnos, hombres de Gndor! ¡Ayudadnos a ser libres! ¡Dadnos de comer y beber, y armas para morir luchando, pues nos persigue nuestro amo, y no tardará en caer sobre nosotros!"*

La columna de polvo que se podía ver por la mañana eran realmente los secuaces de Arkhamur, esclavista haradan; él mismo dirige la persecución. Los perseguidores vienen a galope tendido en camellos, guiados por perros entrenados para perseguir esclavos; visten con tunicas de piel y seda, con capuchas y babuchas, y esgrimen cimitarras.

Después de hablar Kadish, los PJ tendrán 5 minutos para acuar; después podrán oírse claramente múltiples pisadas de animales: son grandes perros rastreadores, que se dirigirán inmediatamente, contra los pj y los esclavos. Diez minutos más tarde, se oirán claramente relinchos de camellos a la carrera, y un griterío ensordecedor de parte de Arkhamur y sus secuaces según se dirigen hacia el

campamento para arrasarlo todo.

Arkhamur dirá unas palabras en Oestron al comprender que los esclavos se han refugiado en el campamento de los PJ, que cree con razón que pueden ser gondorianos:

*- "¡Arruinados Hombres del mar, bastardos, salid a pelear como hombres, y no os escondáis temblando como hacen los esclavos y mujeres!"*

Es luna llena, por lo que un atinado PJ arquero puede intentar disparar a distancia con un bonificador -20 (si no tiene vista élfica o parecido).

Si los PJ prevalecen, los esclavos que sobrevivan ayudarán a los PJ en la apuesta en agradecimiento (sólo sobrevivirán Kadish y otro más, por comodidad para el Director de Juego).

Si finalmente prevalecen los esclavistas, Kadish será descuartizado vivo allí mismo, ientras los demás esclavos serán de nuevo encadenados y conducidos hacia Haradwaith. Respecto a los Pj capturados, los esclavistas no gustan de esclavos rebeldes, así que les robarán todo y , desnudos, los enterrarán en el suelo dejando solamente la cabeza al descubierto, se la rociarán con miel y dejarán un rastro de la misma hasta los hormigueros más cercanos; y tras burlarse de los PJ, se marcharán.

Los PJ tendrán que idear algo si son enterrados, pues al amanecer las hormigas del desierto, muy voraces, empezarán su búsqueda diaria de comida; en poco más de una hora tras el amanecer las hormigas descubrirán el manjar en el que se han convertido los PJ y los devorarán.

Los camellos son difíciles de manejar y sólo entienden Haradaico.

#### Estadísticas:

°	Nivel	PV	BO	BD	Arm.	MM	Notas
Bergam	7	124	105a2/45da	30	C	20	Hacha +15. Gondoriano
Tesárbal	6	112	105ea/60da	20	C	20	Capitán mercante gondoriano
Artéal	6	110	110ea/60da	20	C	20	Capitán mercante gondoriano
Verint	6	109	105ea/70da	20	C	20	Capitán mercante gondoriano
Capitanes	5	90	100ea	15	C	15	Capitanes mercantes
Mutaf, Gustaf	7	135	120arpón/400ma	15	SA	25	Arponeros gondorianos gemelos
Lobos (1-10)	6	104	95PMo/55MGa	40	C	20	Atacan en grupo, gran olfato
Kadish	3	70	25da	25	SA	20	Cabecilla de esclavos haradan
Esclavos(1-10)	1	45	10da	15	SA	10	Esclavos haradain
Arkhamur	8	130	115ci/70ea 15	C	15	Jefe esclavista haradan	
Secuaces(2-20)	5	90	80ci/40da	10	C	15	Secuaces esclavistas
Hormigas (1-1000)	0	1	5PMo	0	SA	0	Pueden ser caníbales
Perros esclavistas(7)	2	50	65PMo/55MGa	25	SA	30	Sanguinarios. Atacan hasta morir.

### CAPITULO 3º: EN EL ESCONDRIJO ORCO

Lee esto a los PJ, de ambientación:

*"Os dirigis hacia el nacimiento del Poros. Según pasan los días os váis acercando a las oscuras Montañas de la Sombra; cada vez más elevadas surgen como un muro de piedra que impide el avance, menos por un punto menos escarpado: el nacimiento del Poros. Lejos de la temible llanura de Gorgoroth, y aun siendo frontera de Mordor, aquí la vida permanece entre las oscuras piedras: manchas verdes se mantienen vivas en las cavidades de sombra permanente, incluso se oyen murmullos de agua, y junto a ellos aquí y allá surgen pequeños bosquecillos de verde sombrío; enebros laureles y arrayanes se abren paso a través de las grietas rocosas hacia el oculto suelo, mientras matorrales de romero y tamariscos tapizan vuestro avance. Escaláis trabajosamente siguiendo el rastro cada vez más disminuido de lo que fue río y ahora es arroyo,*

*y por fin llegáis arriba: a vuestros pies surge de la negra roca un ávido manantial, y enfrente vuestra, no muy lejos se encuentran las ruinas de dos atalayas. Está anocheciendo y una brisa fría os rodea. Mientras detrás vuestra muere el sol en el Oeste, habéis llegado a Mordor, donde se extienden las Sombras."*

Han pasado casi otros 3 días completos desde que abandonaran el Camino de Harad y se dirigieran siguiendo el Poros hacia su nacimiento.

Las atalayas: está cada una a ambos lados de la pequeña garganta donde nace el Poros. La garganta tiene unos 20 km de largo, unos 85 m de altura y unos 120 metros en su sección más ancha. Los PJ están a unos 10 km de la sección con las atalayas y se encuentran en pendiente descendiendo.

Las atalayas se encuentran en una sección Norte-Sur de unos 70 m de ancho, cada una adosada a cada lateral de la garganta sobre unos riscos de unos 15 m de altura. Unas veredas acceden a ellas de Oeste a Este. Cada atalaya tiene dos niveles de piedra visibles. Esta parte de la garganta está constantemente fuera del alcance de la luz solar directa, así que no hay vegetación verde, sólo espinos y zarzas negras.

[Perc -20: se observa luz en las atalayas]

### **Atalaya del Norte**

#### **Nivel 1** (ver mapa 1)

A.- Trampa en el camino de acceso [Perc -20]. Entre los únicos espinos en la vereda hay puesta una trampa de cepo enorme. Bajo una carga de +50kg esa zona se hundirá 5cm, accionando el mecanismo que libera dos mandíbulas con feás púas de acero que morderán al incauto a una altura de 1 metro, haciendo un ataque de +100EGa (Garra y Dientes). El mecanismo lleva varios años sin activarse, así que para que un PJ lo dispare hay una probabilidad de 50%, +5% acumulativo cada vez que alguien lo pise. Los orcos evitan la trampa poniendo una tabla al efecto en la zona entre los espinos, aunque a veces "pica" alguno mientras los demás se parten de risa. Es Muy Difícil de descubrir pero Fácil de desactivar. La cornisa de la vereda es difícil para avanzar, la caída es de 15 metros desde el punto más alto (ataque +75 de Desequilibrio)

1.1.-Recinto de entrada: los muros tienen un espesor de 1 metro. La puerta es de roble con tiras de acero negro. Sorprendentemente está abierta, sólo entornada, pues la cerradura no funciona. Dentro hay varias mesas, moscas, huesos roídos; hay olor a antorcha quemada, y un par de montones de estiércol caliente (mierda orca reciente). La roca natural forma parte del recinto, y en ella hay una puerta difícil de Abrir (Abrir Cerraduras -10) que da al pasillo 1.3. A la derecha un arco de piedra da lugar a una sala redonda, 1.2.

1.2.-Sala redonda: hay 2 escaleras, una de subida al nivel 2, y otra de descenso al Subterráneo. En las paredes hay aberturas para arqueros, tanto debajo de la escalera como a lo largo de ella. Una antorcha arde en un rincón. Restos de huesos están esparcidos por el suelo.

1.3.- Pasillo principal del Nivel 1: hay hachones para poner antorchas. A mitad del pasillo hay una trampa: un metro de pasillo se abre en dos hacia las paredes bajo una carga de más de 60 kg en esa zona y si la trampa está activada (la activa la palanca I bajada de la sala 1.4). la víctima cae en el pozo, de 20 de profundidad, en donde relucen unas estacas de hierro, y justo antes de que alcance las estacas del fondo un hechizo de teleportación manda al PJ de vuelta a lo alto del pozo con la misma velocidad de caída, volviendo a caer, así durante 9 asaltos. Al décimo, se abre el

techo de esa sección revelando una chimenea hasta la superficie, y al undécimo en vez de caer hacia abajo sale despedido hacia arriba a "velocidad de escape de Arda" [unos 13 km/seg.] (a menos de que el PJ haga algo), y la trampa vuelve a quedar preparada: el techo se cierra y el suelo hundido se levanta hasta estar horizontal. El suelo de la trampa está tratado mágicamente para que no suene a hueco.

Si los Pj "detectan" la magia y la eliminan (es Fácil), desactivan también el hechizo de Teleportación, con lo que si alguno cae en el pozo quedará empalado (ataque Contundente +100, crítico de Aplastamiento).

El pasillo termina con puerta de roble, difícil de abrir (Abrir Cerraduras -10). Inicialmente la trampa está activada y es difícil de descubrir (Perc. -15).

1.4.- Sala de Defensa: hay una escalera en espiral que lleva tanto al nivel inferior como superior, y 3 puertas: una proviene de 1.3, y las dos restantes van cada una a su Sala de Acecho (1.5, 1.6 respectivamente). A la izquierda de la entrada hay un panel con tres palancas (palanca I bajada, II y III subidas). En esta sala hay un orco durmiendo en una silla y sobre una mesa. Hay una antorcha en un rincón. El orco tiene sueño ligero ya y encima de la mesa están su cimitarra y escudo. Sus sonidos pueden oírse en 1.3 (Perc. -20). A su lado hay una escalera.

Las puertas que van a 1.5 y 1.6 están trampeadas (aunque no activadas, pues las palancas II y III están subidas) con una trampa llamada Puño del Orco: las puertas siempre están cerradas aunque no tienen llave (siempre hay que girar el pomo para abrirlas). Si las trampas están activadas: en el pasillo tras las dos puertas, en el techo, hay unos agujeros cilíndricos, que se prolongan en la roca formando una cavidad en forma de una cuarto de toro de revolución. En ella hay un cuarto de toro de acero. Cuando se abren las puertas unos pivotes son liberados en la zona de las bisagras de las puertas [Muy Difícil descubrir, se requiere búsqueda específica, Extr.Difícil de desactivar sin la palanca]. Se oye ¡CLICK! y un silbido tras la puerta en cuestión (los PJ tienen 2 segundos para declarar acciones), el toro baja de su cavidad rotando sobre un centro de giro dentro de la roca con un cable de acero, al liberarse un muelle que lo empuja, la puerta a su vez cae al suelo pues ceden las bisagras (es parte de la trampa) y finalmente el toro-ariete impacta entrando con todo su empuje en 1.4 a una altura de 1'3 metros. Es un ataque de Desequilibrio +150, 2 Críticos de Aplastamiento. Para reactivar la trampa se vuelve a colocar la puerta: alguien en 1.4 la desactiva mientras otros en el pasillo empujan el toro-ariete a su hueco. El toro-ariete pesa 200 kg.

1.5.-Sala de acecho: el largo pasillo desemboca en esta sala. No hay luz alguna. Está a unos 50 m de la atalaya, excavada en la roca y tiene numerosas rendijas para apostar arqueros.

Sorprendentemente, retozando en la oscuridad hay un orco y una orca desnudos, se oten gruñidos y sonidos guturales. El orco tiene una "herramienta" de 40 cm. Se han despojado de todo: las armas, los harapos, las calzas de hierro, está todo esparcido por la sala, incluyendo un arco largo y 23 flechas orcas (no están envenenadas). En el fragor de tan singular "combate" es posible que ni orco ni orca oigan a los PJ acercarse (Perc -10).

1.6.- Sala de Acecho: igual que la anterior; está vacía. Junto a la pared hay apoyados un arco y un carcaj con 17 flechas orcas (con veneno: Jitsu, nivel 5, pérdida de 5-50 PV)

Estadísticas Nivel 1, Atalaya Norte:

	Nivel	PV	BO	BD	ARM	MM	Notas
Orco durmiendo	3	60	65ci/40al	30	C.END	20	Se despierta fácilmente
Orco	5	85	89ci/77al	35	CM	20	Desnudo:50MGa, 15 BD
Orca	7	100	60MMo	20	SA	20	Desnuda

## Nivel 2

(ver mapa 2)

2.1.- Salida a la azotea: las escaleras del 1.2 llegan hasta arriba; una trampilla cierra el hueco. Siempre hay al menos 2 orcos vigilando sin luz alguna. Llevan lanza y arco y carcaj con flechas. Hay una puerta (-10 Abrir Cerradura) que lleva a 2.2

2.2.- Hay una escalera en espiral que conecta con 1.4. Hay dos puertas cerradas (-20 Abrir Cerraduras). En esta sala descansan 2-20 arqueros orcos, siempre dispuestos para actuar; el jefe de la compañía de arqueros se llama Gashnak y es también el comandante de las atalayas, tiene 2 llaves colgadas al cuello, que abren las puertas 2.3 y 2.4.

2.3.- Despacho de Gashnak: bueno, un despacho a nivel orco: una mesa, una silla, y un cofre cerrado mágicamente (sólo se abrirá pronunciando "Lûgburz" en Lengua Negra) que tiene una cerradura trampa: todo el que meta una llave recibe 2 Críticos E de Electricidad. Tiene 10000 puntos de estructura. En él se guardan mapas de la zona y documentos varios sobre las tropas orcas. Hay un bote de tinta, pergaminos en blanco y material de escritorio, y un estuche de cuero con instrumentos de tortura, que es el juguete de Gashnak: muchas veces ha utilizado su mesa como potro de tortura. La clave para abrir el cofre sólo la sabe Gashnak. También en el cofre hay una bolsa con 100 mo.

2.4.- Armería: aunque todos los orcos en 2.2 tienen sus armas al alcance de la mano, aquí hay munición para arcos y ballestas de sobra, cimitarras y escudos y cascos. También algunas cotas de malla de repuesto y material para realizar el mantenimiento de todo ello. Una de las dagas que hay (entre muchas) es Exterminadora de Elfos +30.

Estadísticas Nivel 2, Atalaya Norte:

	Nivel	PV	BO	BD	ARM	MM	Notas
Orcos arqueros(2-20)	5	85	80al/40ci	20	C.END	20	Descansados
Gashnak	8	125	90ci/70al	30	CM	20	El Jefe
Orcos centinelas (2-6)	5	80	80la/60ac	30	CM	20	Vigilando

## Nivel Subterráneo

(ver mapa 3)

s.1.- Entrada al subterráneo: aquí llega la escalera de 1.2. No más niveles inferiores. En la sala amplia hay varias antorchas con fuego. Hay numerosas rendijas para apostar arqueros. Hay una mesa y unos taburetes, siempre suele haber unos orcos jugando a los dados, y peleandose continuamente.

s.2.- Sala de guardia: hay una mesa y unos taburetes en buen estado y algunas estanterías. Un medio orco está al tanto de la sala: en las estanterías hay pergaminos enrollados acerca de qué prisioneros hay, reservas de comida, inventarios, etc. Hay también dos orcos haciendo guarida en la entrada del pasillo que lleva al calabozo (s.3). Dos antorchas iluminan la sala. La escalera en espiral sube hacia 1.4.

s.3.- Calabozos: las celdas están vacías salvo I y II. Las dimensiones son 2x2x2 metros, rejas de acero en las puertas. La sala no tiene fuentes de luz.  
En I se encuentra un orco joven, castigado ahí por rebelde.

En II se encuentra un viejo montaraz de Ithilien, no es dúnedan; está ciego y lleva 15 años en esa celda. Fue capturado cuando tenía 43 años, ahora tiene 58, pero sigue cuerdo y bastante sereno (hace sus estiramientos y flexiones, sigue una rutina diaria, etc.) Los orcos ya casi lo consideran parte del mobiliario, incluso a veces se olvidan de llevarle comida (orca, por supuesto) Al principio lo torturaban con frecuencia, ahora muy de vez en cuando, para adiestrar a los novatos. Se ha vuelto bastante cobarde y desea escapar. Ha aprendido algo de Lengua Negra, y se llama Falrádan.

En la sala también hay un curioso aparato de tortura: dos planchas verticales de madera separadas un metro, una tiene una abertura de 20 cm de diámetro en forma de ocho a la altura de un metro del suelo. La otra plancha tiene dos aberturas de unos 5 cm de diámetro y otra en medio de las dos de 10 cm de diámetro, la plancha se abre como una guillotina y se cierra con candado y cadenas. Además esta misma plancha tiene una tabla horizontal a una altura de unos 80 cm de 80 cm de largo. [Nota: este aparato se llama "gaddur-grafahom", en Lengua Negra. En Oestron se traduciría como el "fornicador": con el trasero en pompa en la abertura grande, sobre la tabla horizontal, y con las manos y cabeza sujetas por la otra plancha, un orco especialmente preparado y dotado para ello acomete a la infortunada víctima, ya sea hombre, mujer, orca, animal o bestia, una y otra vez hasta que la víctima proporciona la información requerida (ver mapa 4)]

s4 y s.6.- Son dos salas comunes, donde se encuentran 3-30 orcos y 1-4 orcas. Las dos salas sirven de dormitorio, salón comedor, sala de juegos, sala de reuniones y sala de torturas, así que están hechas un asco: harapos, mugre y un olor que puede percibirse desde las escaleras. También a veces hacen la función de urinarios. En ellas hay 2 puertas (-10 para Abrir), que dan a s.5 y s.7 respectivamente. Cuando descansan están desarmados, sólo algunos llevan cuchillos.

s.5.- Despensa: aquí se guarda el avituallamiento; aproximadamente cada 15 días los alimentos son repuestos: es comida de orcos, alimenta a pesar de su desagradable olor, color y sabor. También hay unas barricas de un pestilente vino avinagrado. Uno de los orcos de s.4 es el cocinero y tiene la llave.

s.7.- Armería: similar a la armería de 2.4: cimitarras, cotas orcas, calzas de hierro, cascos y escudos orcos pueden encontrarse aquí. La llave la tiene un orco que descansa en s.6.

Estadísticas:

	Nivel	PV	BO	BD	ARM	MM	Notas:
Orcos jugando (1-4)	5	80	80ci/40da	20	C:END	20	Jugando a dados
Medio orco	2	40	50ci/15da	10	C	10	Encargado
Orco joven	1	35	40MGa	10	SA	15	Encarcelado
Falrádan	7	70	35da/70la	10	SA	10	Ciego. Cobarde
Orcos (3-30)	5	90	90ci/50da	20	C.END	20	Descansando
Orcas (1-4)	7	100	60MMo	20	SA	20	Desnudas

Notas: Habilidades de Falrádan:

Hab.Generalas: 50

Rastrear: 75

Hab.Subterfugio: 25

Percepción: 110

## Atalaya del Sur

Mientras que la atalaya del Norte ya ha sido totalmente reconstruida, la atalaya del Sur sigue casi en ruinas. Ha sido sólo un poco acondicionada para poder mantener una mínima presencia en ella.

### Nivel 1

1.1.- Sala de entrada: la entrada está protegida por un apuerta de roble macizo con refuerzos de



acero. En esta sala una mesa y un par de sillas es todo el mobiliario. Dos orcos vigilan la entrada mientras juegan a los dados. Una antorcha ilumina el sitio.

Más a la izquierda el suelo del nivel 1 está hundido y se observa tanto el nivel inferior como el techo de la azotea. Una cuerda atada a una argolla dispuesta a la pared permite un rápido acceso al subterráneo. La puerta que a la derecha accede al pasillo que va a 1.2 está cerrada (-10 Abrir Cerraduras)

1.2.-Sala medio derrumbada: la puerta que accede a ella sólo está entornada. Los escombros cubren buena parte de la sala. A un lado se encuentran unos ganchos con carne seca en ellos, y un barril de vino hediondo. Al otro lado, una escalera en espiral permite el acceso al nivel superior y al subterráneo.

Estadísticas:

	Nivel	PV	BO	BD	ARM	MM	Notas:
Orcos vigilando (2)	5	90	90la/60ci	20	CM	20	

## Nivel 2

2.1.- Azotea: una trampilla de madera daba acceso a la arruinada escalera, ahora está siempre cerrada. En la azotea siempre hay dos orcos vigilando, con lanzas y flechas.

2.2.-Sala: gran parte de ella está sepultada. Algo más amplia que la del nivel 1, hay sitio para que otro par de orcos centinelas aguarden su turno de guardia. Aquí termina la escalera en espiral.

Estadísticas:

	Nivel	PV	BO	BD	ARM	MM	Notas:
Orcos centinelas (4)	5	80	80la/60ac	30	CM	20	Vigilando

## Nivel subterráneo

3.1.-Sala de descanso: aquí descansan 1-10orcos, listos para cualquier problema; una cuerda permite el acceso al nivel superior. Hay rendijas en los muros para posicionar arqueros.

3.2.-Sala trampa: es una sala de 5x5x3 metros con un brocal de pozo redondo con agua en el centro, de 10 cm de altura. La única forma de evitar la trampa es pasar por encima del brocal o rodearlo por el sur. Si se depositan más de 50 kg en la parte norte de la habitación, el suelo norte cede 5 cm activando el mecanismo.

Al entrar en la habitación los Pj podrán ver en el suelo huesos quemados y mojados. Además (perc. -10) el techo tiene unos agujeros de 1 cm. Al activar la trampa dos planchas de acero de 10 cm de grosor (pesan 500 kg) sellan entrada y salida, anclándose herméticamente en el suelo. A continuación empieza a brotar agua del brocal, subiendo poco a poco el nivel del agua en la habitación, en 5 minutos de tiempo real el nivel llegará a una altura de 1'90 metros. Durante unos instantes parece que no ocurre nada, pero poco después por los agujeros del techo empiezan a caer chorreones de aceite y brea, durante un par de asaltos.

Después se puede oír un sonido como sople de aire caliente, y de un agujero lateral de 1 cm surgirá una llamarada de fuego que provocará la ignición del aceite y la brea. Además, para los PJ que decidan refugiarse en el agua, el agua empezará a drenarse a través del brocal muy lentamente:

tardará 60 minutos de tiempo real en drenarse hasta la altura del brocal. Si no actúan bien los PJ deberán decidir entre morir ahogados, quemados o cocidos.

El brocal no tiene salida al exterior: para el llenado se surte de un depósito superior cerrado, y para el drenaje éste se produce cuando se supera una cierta carga hidráulica sobre el fondo del pozo, escapando el agua por grietas del terreno.

A la hora de activarse la trampa, las planchas de acero se levantan con contrapesos, y el suelo vuelve a levantarse, lista para el próximo incauto. La trampa es Difícil de descubrir (perc. -10), y Extr.Difícil de desactivar (-30).

Ataques de la trampa:

Fuego: cada asalto, Bola de Fuego +100.

Hervir: a partir del minuto 30, cada asalto, Bola de Fuego +60

3.3.Sala: gran parte del techo está derrumbado, hay una escalera en espiral que lleva a los niveles superiores. El espacio restante contiene provisiones y armas varias (cimitarras, arcos, flechas, etc.)

Estadísticas:

	Nivel	PV	BO	BD	ARM	MM	Notas:
Orcos (1-10)	5	90	90ci/40da/40al	20	C.END	20	Descansando, pero alertas

Respecto a la trama: cuando los PJ se están acercando a las atalayas, verán cómo de la atalaya norte las puertas se abren y sale un orco mensajero a todo correr hacia Mordor, hacia el Nordeste: en este año de 1901 T.E. los ejércitos Uruk-hai del Señor Oscuro arrasaron Ithilien. Este mensajero parte con las últimas noticias relevantes en esta zona del sur de Ithilien (sobre las fuerzas enemigas gondorianas previstas, apoyo aliado de los haradain y khanitas, rutas de comunicación, etc) necesarias para ultimar los preparativos previos al ataque.

El propio Gashnak contempla desde el interior de la atalaya norte cómo se aleja el mensajero (si PJ matan al mensajero a menos de 500 metros de la torre, serán vistos por Gashnak, y deducirá que algo va mal por ahí afuera)

Lo más probable es que los PJ dejen que corra el mensajero y se aleje, antes de intentar atacar las atalayas.

Por cierto, nótese que las veredas de acceso a las atalayas parten desde el Oeste hacia las atalayas: originalmente eran puestos avanzados gondorianos para controlar posibles incursiones del enemigo; fueron abandonados y posteriormente los orcos los ocuparon y reconstruyeron.

Si los PJ consiguen reducir a Gashnak y torturarlo, se enterarán entonces de la gravedad de la situación. Gashnak:

*- "Bueno, apestosos gondorianos, pronto reciréis un escarmiento, Lûgburz no se anda con chiquitas cuando se propone algo.....en unos días nuestro mensajero llegará al campamento principal, seguro que ya se han puesto en marcha"*

*(siendo torturado)"¡Ithilien!¡Ithilien es el objetivo!¡Cruzarán las Ephel Duath por todos los pasos posibles!¡Ya estáis muertos!"*

En definitiva: deben intentar (si se atreven) dar caza al mensajero orco.

## CAPITULO 4º: CON PRISA POR MORDOR

El mensajero orco les lleva en el mejor de los orcos horas de ventaja, por un terreno que conoce bien, y en perfecta forma física. Los PJ posiblemente están heridos, cansados y quizás les lleve más tiempo del que se podría recuperar yendo corriendo.

Realmente la única posibilidad es que los PJ hayan conseguido conservar sus monturas. En cualquier caso se encuentran a día 17 de julio. Si deciden ir tras el orco, quizás pierdan la apuesta pero alerten del peligro que se cierne sobre Gondor.

Si deciden continuar: se encuentran en un territorio hostil, de aspecto semejante al territorio del río Poros. Según se avanza hacia el norte la vegetación se va haciendo más sombría y el terreno más fracturado; a veces incluso se sienten temblores (que provienen del Orodruin). Al día siguiente se adivina una mancha oscura en el cielo hacia el norte en el horizonte.

Desde el momento en que se inicia la persecución, el mensajero tardará 2 días en contactar con un cuerpo avanzado de uruks. Los PJ pueden encontrarse con varios contratiempos en ese período:

a) Una de las noches, mientras hacen guardia, se encontraran con fantasmas de otros que murieron en Mordor hace mucho. El PJ de la ronda en cuestión oirá algunas pisadas: algunos segundos más tarde se presentará una figura élfica, un elfo silvano vestido de verde oscuro y capa con capucha gris, espada en cinto; se llama Glauchel. En sindarín:

*"Hola, estoy buscando mi caballo, ¿lo has visto por aquí?"*

Es un fantasma (perc -40). Está tan convencido de que no lo asesinaron en el 3434 S.E. en la Batalla de Dagorlad, que su cuerpo sigue casi intacto. Su caballo yace en algún lugar bajo las Ciénagas de los Muertos (se llamaba Rochafel, un caballo blanco moteado de plata, de crin blanca, un magnífico semental).

Glauchel "murió" decapitado por un feroz uruk-hai: si se agacha demasiado o se le da un golpe fuerte, se le cae la cabeza al suelo; él ya ni se inmuta, la recoge, se la peina y se la coloca como si nada:

*"...ah, esto, no os preocupéis, es una extraña herida que me hicieron hace unos años, en el Norte, en aquella terrible batalla. A todo se acostumbra uno. ¿Se sabe algo de Gil-Galad y Elendil?. No les he visto desde entonces..."*

El fantasma comerá lo que se le ofrezca, aunque no beberá delante de tanta gente ("*un desagradable espectáculo, ya os digo, gracias de todas maneras*"). Como ni siquiera sabe que está muerto y es un fantasma, no se da cuenta de que como tal estará drenando las características de los Pjs, quienes se sentirán indispuestos cuando alguna llegue a anularse y se irán a dormir: ya no despertarán en el mundo de los vivos, sino en el Otro Lado (y entonces ya podrá advertir a los demás Pjs que Glauchel es un fantasma como él mismo).

Los PJ sólo pueden quitarse de encima a Glauchel convenciéndolo de que es un fantasma y que está muerto para que desaparezca (es muy duro de mollera), convenciéndolo de que con ellos no encontrará a su caballo Rochafel, o atacándolo (con lo que Glauchel se defenderá como haría uno en su sano juicio).

Los Pjs fantasmas deberán tener cuidado de drenar a sus ex-compañeros: permanecerán en el mundo de los vivos mientras dura su "misión" (que no es otra que matar al mensajero orco).

Las características drenadas por Glacuchel: son drenadas a un tercio de la velocidad normal, pues el ex-elfo consigue energía también a través del alimento que toma como elfo vivo que cree que es. Se recuperan en 1-6 meses.

Los PJ fantasmas son fantasmas normales y corrientes.  
Por cierto, Glauchel sabe algo del mensajero:

*"...ah, sí, me pareció ver un orco que corría la otra noche; pero tendrá que dar un rodeo grande, porque el camino que sigue ya no existe, un derrumbamiento lo estropeó totalmente el mes pasado... ....si queréis alcanzarle, yo me dirigiría hacia el oeste, véis aquella peña al final de esta cuesta, y luego hacia el noroeste, os ahorraréis unas buenas leguas"*

Estadísticas:

	Nivel	PV	BO	BD	ARM	MM
Glauchel 1	5	210	110ea/80da	50	SA	20

Especial: no se ve afectado por aturdimientos, ni por desangramiento. Aunque su cabeza material sea destruida, su cuerpo sigue actuando como si nada, incluso se le oye. Puede drenar características en un radio de 10 metros:

1 punto CON/5 asaltos                      1 punto INT/10 asaltos.

Los Pj convertidos en fantasmas: no pueden ser sturdidos ni afectados por desangramiento. Cada asalto pueden drenar en un radio de 3 metros: 3 puntos CON/asalto, 3 punto INT/asalto.

b) Otra noche pueden ser atacados por huargos salvajes:

Estadísticas:

	Nivel	PV	BO	BD	ARM	MM
Huargos (1-10)	5	125	70PMo/50MGa	50	SA	35

c) Incluso de día pueden ser asustados por la presencia de algún Nazgûl:

	Nivel	PV	BO	BD	ARM	MM
Ûvatha	31	180	180lc/240ac	100	C	25

Varig guerrero-guerrero. El mensajero. El noveno de los Nueve.

Especial: Miedo TR nº15 (paralización si se falla)

Soplo Negro (al contacto con Nazgûl) TR nº10 Canalización (congelación de cuerpo y alma en 10 días)

Agostamiento de armas: TR nº10. Sólo le daña armas élficas o numenoreanas.

Respecto al mensajero: cada medio día de tiempo de juego se debe tirar por él 1D10. Según lo que salga, esto ocurre a los dos días (4 tiradas). Entonces se suman los resultados de las tiradas: 04-10: Los PJ pueden ver cómo en la lejanía el mensajero ha alcanzado a una avanzadilla de uruks (3-30). Es más, se han dado cuenta de que era seguido, los uruks irán a espachurrar a los PJ mientras el mensajero sigue su camino.

11-20: Los PJ pueden ver cómo en la lejanía el mensajero ha alcanzado a una avanzadilla de uruks (3-30), pero no se han dado cuenta de que era seguido. Todos se retiran dando escolta al mensajero hacia el Norte.

21-35: Los PJ han conseguido situarse a media distancia del mensajero, pero no muy lejos en su dirección se observa una avanzadilla de uruks (3-30) de maniobras:

PJ-----500 m----->Mensajero orco-----2 km----->Uruks

El mensajero puede darse cuenta de que lo siguen (Perc -20)

36-40: Los PJ dan alcance al mensajero y se ponen a una distancia de 150 metros. No se ven

tropas de ningún tipo a la vista. El mensajero no se ha percatado de sus presencias.

Se debe resolver la situación que se obtenga. Es día 19 de Julio.

Estadísticas:

	Nivel	PV	BO	BD	ARM	MM	Notas:
Mensajero orco	5	100	100da/60MMo	20	SA	25	
Uruks-hai(3-30)	10	120	120ci/90al	20	CM	20	Feroces.

## CAPITULO 5º: LA APUESTA

¡Deben darse prisa en volver, no sólo para advertir del ataque de las tropas de Sauron, sino para llegar a tiempo a la resolución de la apuesta!

Durante el camino de vuelta, cerca del paso del Poros se encontrarán con un camellero que cuida una manada de 2-20 camellos, pueden intentar comprarlos y deslomarlos a marchas forzadas hasta llegar a Pelargir.

Estadísticas:

	Nivel	PV	BO	BD	ARM	MM	Notas:
Camellero	4	80	60 pica	10	SA	15	Haradan
Camellos (2-20)	3	150	50MMo	20	C	25	Ariscos.20 km/h

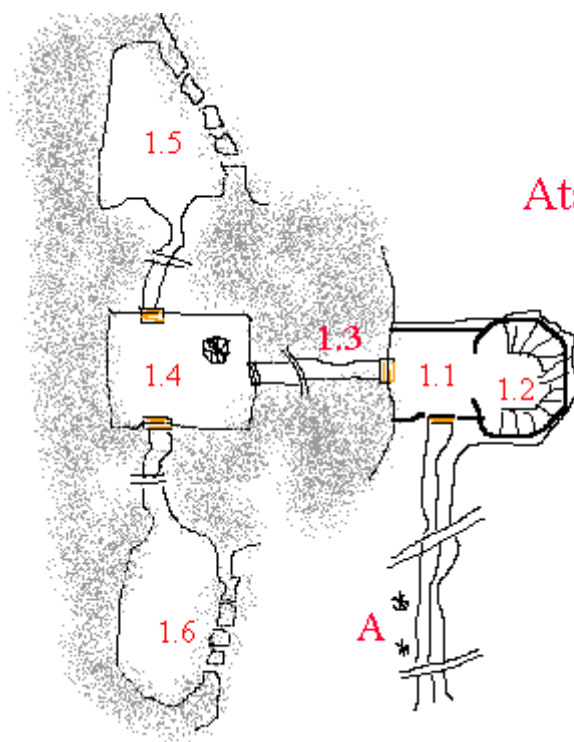
Los PJ podrán presentarse a la apuesta si llegan antes de que se ponga el sol el día 21 de Julio a la taberna "El tritón dorado". Allí habrá reunida bastante gente observando un montón de narices orcas como resultado de la cacería.

El que más ha conseguido ha sido Tesárbal, con 1D20 narices orcas para él solito; si los PJ le superan, ganarán la apuesta, el dinero y el hacha que daba Bergam.

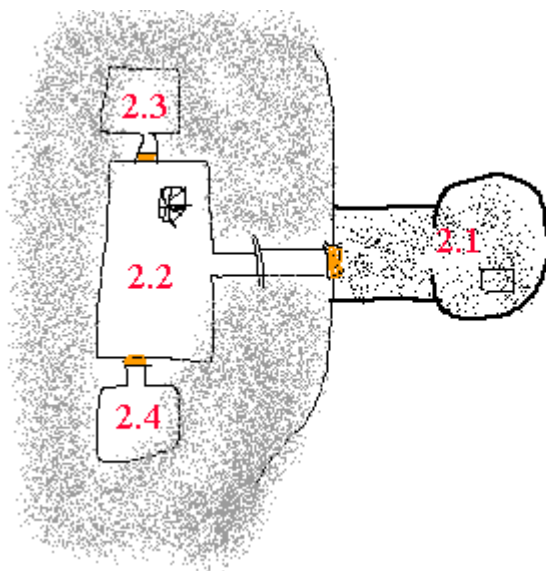
A los pocos días atacarán las tropas de Sauron, pero eso es otra historia...

Blas Malo Poyatos

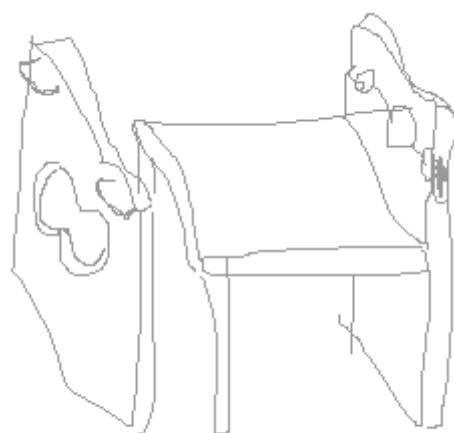
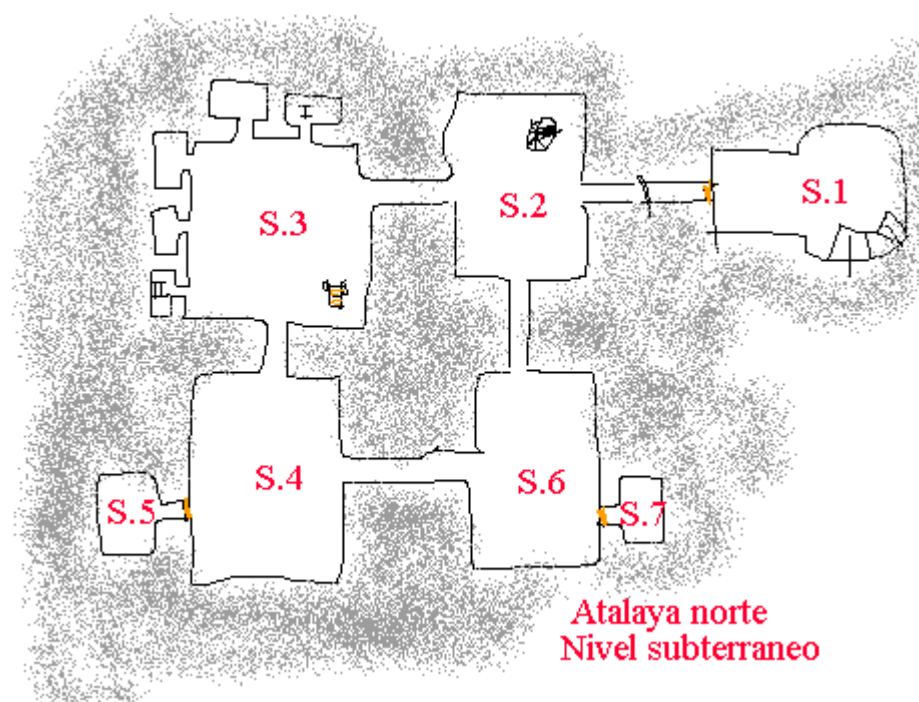
Agosto 1999



Mapa 1  
Atalaya norte

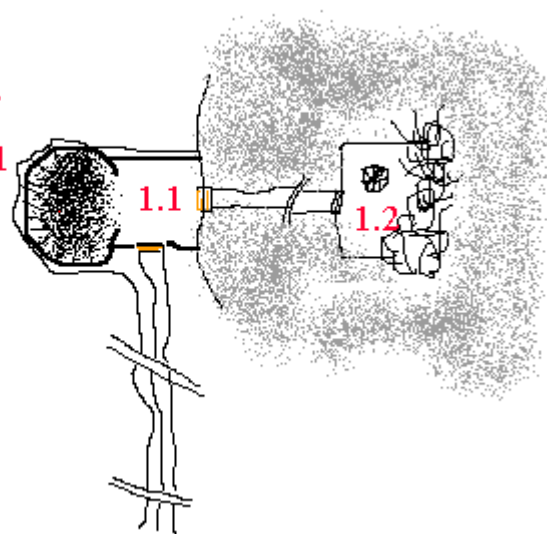


Atalaya norte  
Mapa nivel 2

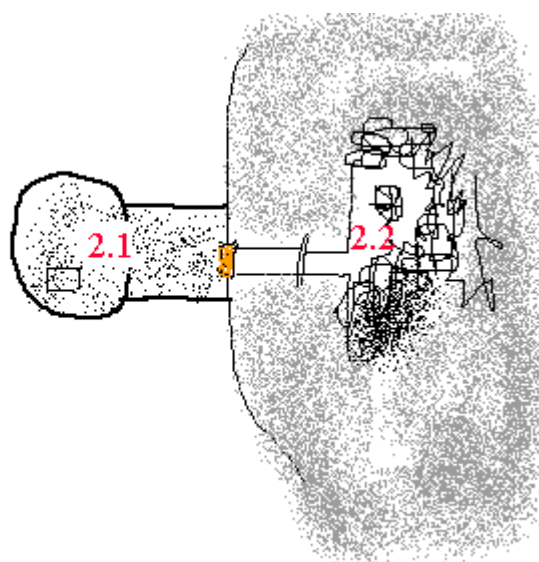


Gaddur-grafahom

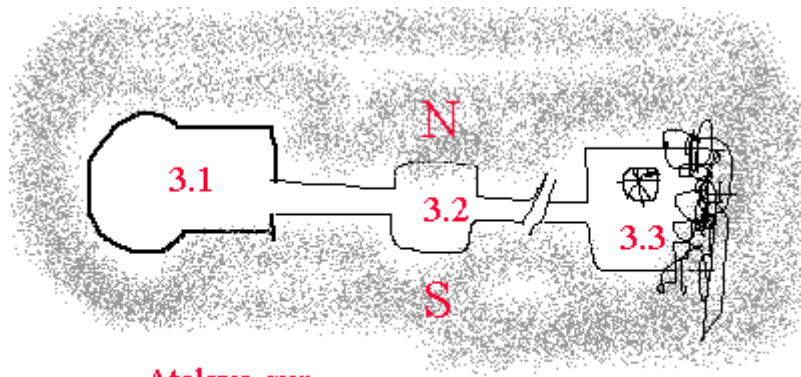
Atalaya sur  
Mapa Nivel 1



Atalaya sur  
Mapa Nivel 2







Atalaya sur  
Nivel subterráneo

