

# La sombra de la corrupción

Por **Fernando Chavarría Múgica**

*Tensión interracial, sacerdotisas de viejos cultos, una bestia maligna, un niño asesinado, un oscuro bosque tenebroso y grupo de personajes despistados intentando luchar contra el largo brazo de la Oscuridad.*

*Esta es una aventura para El Señor de los Anillos ambientada durante la Segunda Edad, por ello el director de juego deberá familiarizarse con esta etapa de la historia de la Tierra Media antes de empezar a jugar. Lo mejor que se puede hacer es consultar el artículo en dos partes **MERP en la Segunda Edad** ([parte 1](#) y [parte 2](#)) en este mismo e-zine, donde encontraréis una ayuda para crear personajes de esta época y una impecable cronología.*

*El módulo está pensado para ser jugado por un grupo de personajes con escasa experiencia (no más de nivel cinco en ningún caso) si bien podría ser fácilmente adaptado para otros más poderosos.*

## Contenido

---

- [Introducción.](#)
- [Siniestro total](#)
- [A la mañana siguiente](#)
- [Rumores e información](#)
- [Entrando en materia](#)
- [Misión especial](#)
- [La cosa se pone fea](#)
- [Se acerca el final](#)
- [La verdadera historia y sus protagonistas](#)
- [Apéndices](#)
  - [Conclusiones y recompensas](#)
  - [El destructor de almas](#)
  - [Personajes no jugadores](#)
  - [Características](#)

## Introducción

---

Primeros días de otoño, cerca del nacimiento del río *Morthond*, hacia el año 1583 de la Segunda Edad. Desde el año 1200 los numenoreanos han ido estableciéndose a lo largo de todas las costas de la Tierra Media buscando los recursos y materias primas de las que carece su isla natal iniciándose así un lento pero imparable proceso colonizador. En esta zona se encuentra un pequeño puesto avanzado numenoreano para comerciar con la población autóctona, las tribus de *daen coentis*; llevan aquí poco más de un año supervisando los pactos que establecieron con los caudillos de varias tribus, ofreciéndoles oro a cambio de madera que una vez cortada trasladan río abajo hasta el asentamiento élfico en la desembocadura donde es cargada en barcos numenoreanos. La docena de soldados de Númenor que se encuentra en el puesto avanzado espera la llegada de su reemplazo así que todos están impacientes por completar los cargamentos de madera que tienen pendientes para

poder marcharse cuanto antes a casa. Desgraciadamente las cosas siempre se complican cuando menos te lo esperas...

## Siniestro total

---

Los aventureros marchan por un camino paralelo al río *Morthond*, vienen del asentamiento élfico en la desembocadura donde se les encargó la misión de entregar un mensaje al oficial al mando del puesto avanzado numenoreano en el curso alto del río, aun quedan unos pocos kilómetros para llegar cuando ven tres cuerpos que yacen en medio del camino a apenas una decena de metros. Son tres *daen coentis* y están muertos desde hace unas pocas horas, por su vestimenta y utensilios deducirán que eran madereros que trabajarían por la zona pues es abundante en bosques. Un examen más detenido de los cuerpos les permitirá ver que han muerto violentamente, a manos de una bestia salvaje, como demuestran las marcas de garras (Percepción Fácil). ¡Ah!, por cierto, todos los cadáveres tienen la orejas cortadas. Rastreando (Dificultad Media) descubrirán las huellas medio borradas de una gran bestia que ha estado por los alrededores; si consiguen sacar una tirada de Rastrear (Muy Difícil) verán, además, el rastro de varios humanoides calzados con botas, un rastro posterior al de la bestia que, además de confuso, se perderá al adentrarse en el bosque. Los cadáveres no llevan nada de valor pero si los registran percibirán que a uno de ellos le falta el cinturón.

El camino es poco transitado y quedan pocos kilómetros para llegar así que lo más lógico es llevar los cadáveres hasta el poblado *daen* que hay en la cercanías del puesto numenoreano (o en su defecto informar inmediatamente de lo sucedido). El recibimiento en la aldea (hay que atravesarla para llegar a la casa fortificada donde se alojan los soldados) no será precisamente caluroso ni agradable, se limitaran a escuchar sus explicaciones y a indicarles el camino hacia la loma donde están "los hombres del mar", a menos de 500 metros del poblado.

Los numenoreanos se alojan en una robusta casa rodeada por una pequeña empalizada de madera en lo alto de la loma. La casa es amplia pero muy humilde (al menos eso es lo que piensan sus inquilinos). El oficial al mando es un tal Faratani, un hombre relativamente joven para el cargo que ocupa, tiene a su mando tres exploradores y ocho soldados, todos ellos numenoreanos. Después de la presentaciones de rigor y cumplir con la misión que les fue encomendada (el mensaje, ¿recuerdas?) mandará acondicionar un par de habitaciones invitándoles a permanecer en la casona al menos por una noche. Durante la cena Faratani anunciará el contenido del mensaje: su reemplazo aun se retrasará unas semanas, los soldados lamentarán su mala suerte pero no harán ningún otro comentario; después les pedirá información sobre su viaje, si comentan el asunto de los cadáveres la expresión de su rostro cambiará por completo, de afable y distinguida a seria y seca; también los soldados harán sentir su preocupación si bien intentan ocultarla. El oficial informará a los Pjs de que no es la primera muerte que se ha producido en las últimas semanas y en tan extrañas circunstancias, "los campesinos aseguran que se trata de una bestia salvaje pero nosotros no descartamos la posibilidad de que sean bandidos", de cualquier modo ellos deben vigilar la preparación de los cargamentos de madera y no tienen recursos suficientes como para hacer una batida mínimamente efectiva, de hecho hace dos días perdieron a un compañero suyo (*Hatanir*, un explorador) encontrado en circunstancias parecidas a las descritas anteriormente. Notarán que a Faratani le pesa la responsabilidad, por su juventud e inexperiencia no ha sido capaz de hacerse dueño de la situación (o al menos parecerlo, que en estos casos cuenta mucho), lo único que desea es pasar estos días lo mas dignamente que se pueda hasta que llegue el reemplazo y poder olvidarse de todo este asunto, así que aceptará de buen grado cualquier ayuda que puedan prestarle los PJs acogiéndola con discreción y poniendo a salvo, eso sí, su orgullo de oficial numenoreano. También los soldados aceptarán con gusto la ayuda práctica que pueda aliviarles de sus arduas tareas, pero con el paso de los días y al aumentar la

tensión, empezarán a ver muy mal que los Pjs vivan a su costa. La casa estará siempre vigilada.

## **A la mañana siguiente...**

---

Un hombre llegará muy de mañana requiriendo, urgentemente, la presencia de los PJs en el pueblo para hablar ante el Consejo así que tendrán que salir apresuradamente, mientras aun están tragando los cereales con miel del desayuno. Serán conducidos directamente a un círculo de piedras, a pocos metros de la aldea, donde se celebran los consejos y ceremonias religiosas. Al parecer han llegado pronto, aunque casi todo el pueblo ya está agrupado alrededor del círculo, los miembros del consejo tardan todavía media hora en llegar. Todos están expectantes, los PJs causarán cierta curiosidad morbosa entre la gente; durante este tiempo tendrán la oportunidad de enterarse de que va todo esto, basta con tener una lengua hábil o un oído fino (ver [rumores e información](#)).

Al cabo del tiempo ya mencionado llegarán los miembros del consejo: Wruf (consejero del jefe de la tribu), Ifrid (sacerdotisa, de mediana edad) y Geca (gran sacerdotisa, de unos setenta años de edad pero que aparenta tener unos 120) junto con su "mascota", un enorme oso azul; esta última vendrá del bosque, y no del pueblo como el resto, y su presencia parece causar una mezcla de temor, admiración y gran respeto entre los congregados generando rumores de todo tipo. Los tres se reunirán en el interior del círculo junto a una gran piedra tallada, que hace las veces de altar, rodeándolos la gente y haciendo situar a los aventureros en primera fila.

Poco a poco los murmullos se irán apagando hasta transformarse en un silencio sepulcral iniciándose así la ceremonia funeraria por los desdichados madereros presidida por Geca, la gran sacerdotisa. A no ser que alguno de los PJs sea *Daen* o conozca algo de su idioma y cultura no se enterarán de nada de lo que suceda, si no es así sabrán que la ceremonia trata sobre la regeneración de la vida y la consagración a la Madre Tierra; si bien notarán que no se la nombra explícitamente con ninguna de sus acepciones tradicionales, además notarán que la ceremonia es más sombría de lo habitual (Percepción Media: se palpa cierta tensión en el ambiente, fuera de lo común que irá en aumento poco a poco), la ceremonia culminará con el sacrificio cruento de un buey sobre la piedra del altar; estas prácticas resultan totalmente extrañas en los rituales tradicionales de los *Daen* y sorprenderán a cualquier personaje que esté al tanto de su cultura.

Inmediatamente después de esto Geca procederá a arengar a la sobrecogida audiencia: "El Espíritu ha despertado movido por vuestras débiles almas y los corazones codiciosos de los Hombres del Mar, taláis sus bosques y socaváis la tierra, habéis olvidado las enseñanzas de la vieja tradición, ¿acaso no os ha brindado protección y sustento durante cientos de años? ¿Así maltratáis a vuestra madre?". La tensión va en aumento, parece que el mensaje va calando entre las gentes que escuchan atentas, después de una pausa dramática Geca prosigue: "Ahora ya es tarde, habéis provocado su ira y sólo la sangre la aplacará". Todos están asombrados de sus palabras pero la mayoría termina mostrándose de acuerdo, dicho esto se retirará al bosque con su oso y el resto volverá a sus labores cotidianas con la excepción de Wruf que se quedará en la casa del jefe.

## **Rumores e información**

---

Una vez puestos en antecedentes y planteado el misterio los aventureros deberían recabar información sobre el asunto y otros que pudieran estar relacionados. A continuación se

ofrece información de diversa índole y de distintas fuentes a la que podrían tener acceso los personajes siempre y cuando sepan donde y como preguntar así como ganarse la confianza de sus interlocutores. Corresponde al árbitro la tarea de ir administrándola según crea sea conveniente para el desarrollo de la partida:

- Una horrible bestia está atacando a todo caminante solitario apareciendo estos muertos, medio devorados y horriblemente mutilados (sin orejas la mayor parte de los casos). Algunos comentan que sin lugar a dudas se trata del Espíritu de la Naturaleza irritado por la actitud de los numenoreanos y los habitantes del pueblo.
- Después de muchos años la gran sacerdotisa, Geca, ha venido al pueblo desde las profundidades del bosque, donde vive aislada de todo contacto humano, para presidir las ceremonias fúnebres de los tristemente fallecidos y lo que es más importante: para reunir al consejo. A este asistirán Geca, gran sacerdotisa *daen*; Ifrid, sacerdotisa del poblado, menos influyente y poderosa que la anterior, y por ausencia del jefe (gravemente enfermo) Wruf, su consejero; en él se tratarán principalmente los temas referentes a las extrañas muertes acaecidas y las relaciones entre los *Daen Coentis* y los "Hombres del Mar".
- En contra de lo que pudiera parecer el oso azul de Geca es muy sociable, mientras que entre los adultos causa cierto respeto temeroso los niños juegan encantados con él sin que aquellos intervengan.
- La gente tiene miedo de la bestia. Un hombre está intentando reunir el suficiente dinero como para poder marcharse de aquí con su familia.
- *Matach*, jefe del poblado, está gravemente enfermo desde hace algunas semanas. Nadie sabe cual es la causa de su mal y hasta ahora no se ha podido hacer para aliviar su dolencia; sólo pueden acceder a él Wruf y las sacerdotisas, quizá se trate de alguna fiebre contagiosa. Hay quien dice que esto también lo ha causado el Espíritu...
- Los numenoreanos no ocultan el extraño cariz de los asesinatos pero se niegan a admitir que pueda tratarse de algo sobrenatural. De cualquier forma la moral no es muy alta y carecen de los recursos suficientes para hacer una batida en condiciones y capturar a la bestia. Sobre el explorador muerto, *Hatanir*, sólo pueden añadir a lo que ya saben que faltaban varias flechas de su carcaj cuando hallaron el cadáver.
- Un día al anochecer, sacando una tirada de Percepción Difícil, verán un gato merodeando por el pueblo con un cuervo extraño entre las fauces pero el gato huirá apresuradamente de ellos (un elfo, o cualquier otro con una buena vista y que sepa del asunto, reparará en que el cuervo es en realidad un *Crebain*). A la mañana siguiente alguien encontrará al gato muerto sin ninguna señal de violencia.
- Wruf (que por cierto es feo como un medio orco) es consejero del jefe desde hace unos seis meses y llegó al pueblo hace un año presentándose así mismo como un miembro de un clan montañés obligado a emigrar al sur para subsistir, pues la vida es cada vez mas dura allí. Pese a la desconfianza inicial (muy propia de estos contornos) supo ganarse a los lugareños gracias a sus habilidades curativas y sabiduría, convirtiéndose en poco tiempo en consejero del caudillo local; sin embargo y pese a todo, se ve incapaz de curar su enfermedad. De morir el jefe le sucedería algún otro varón de su familia, ya que no tiene hijos, muy posiblemente un primo suyo que vive en otro pueblo río abajo. De cualquier modo nadie quiere oír hablar de muerte, todo el pueblo confía todavía plenamente en las capacidades curativas de Wruf.
- Se comenta también que las minas están dando algunas muestras de agotamiento.
- Un niño llamado *Cet* dice haber visto a la bestia pero nadie le hace caso. Si los PJs muestran interés por él, les contará encantado que vio un monstruo con dientes como dagas y enormes garras mientras se oía una extraña canción, allá en lo más profundo del bosque. Lo único realmente cierto es que oyó gruñidos y la canción pero se asustó tanto que salió corriendo y no ha vuelto a ese lugar desde entonces. Aunque al

principio se le veía muy envalentonado su cara cambiará de color cuando le pidan que les lleve hasta allí. Si insisten él accederá, pero no recuerda el lugar exacto donde esto sucedió, aunque sí sabe que había que adentrarse bastante en el bosque. De todos modos allí no encontrarán ningún tipo de pista.

- Los habitantes del pueblo se dedican principalmente a talar árboles para los numenoreanos, otros trabajan como pastores o en las minas.

## Entrando en materia

---

Probablemente quieran hablar directamente con Wruf. En un primer momento les será difícil entrar en contacto, ya que se pasa casi todo el tiempo en el interior de la casa de *Matach* velando por su salud, no dejando pasar a nadie. Sin embargo, si insisten y sacan una tirada difícil de liderazgo e influencia Wruf les concederá unos minutos de atención. No podrán sacarle ninguna información relevante y no les permitirá acceder al Jefe *Matach*. Será además prácticamente imposible deducir algo de sus gestos o actitud ya que su rostro resulta impenetrable; por otra parte resulta ser una persona que si bien no es muy agraciada físicamente (de hecho todo lo contrario) es de trato extremadamente cordial.

Cuando vayan a alojarse otra vez a la casona Faratani no desaprovechará la oportunidad de librarse de sus problemas ofreciendo a los Pjs una suma total de 100 monedas de oro por acabar con la bestia. Si deciden hacerse cargo del asunto tendrán distintas posibilidades de abordarlo, aunque todas con escasas posibilidades de éxito:

- a. Pueden hacer batidas por las zonas donde haya habido ataques.
- b. Pueden acompañar a los leñadores a sus zonas de trabajo en espera de un ataque fortuito. Tampoco obtendrán resultados, además, las principales áreas de trabajo ya están vigiladas por los soldados numenoreanos.
- c. Pueden intentar montar una trampa o emboscada en la que alguno de ellos deberá ser el cebo haciéndose pasar por caminante despistado.

Otra fuente de información puede ser la vieja sacerdotisa. Sin embargo nadie sabe con exactitud donde se encuentra pero es seguro que en lo más profundo del bosque. Si intentan buscarla o si ponen en marcha cualquiera de los planes antes descritos es muy posible que acaben vagando a tientas por el bosque sin saber a ciencia cierta donde se encuentran (aunque acaben orientándose a las pocas horas); mientras esto sucede puede que alguno de ellos acabe descubriendo por casualidad (Dificultad Media) un rastro claro de varios individuos calzados con botas, al poco de seguirlo se toparán en un claro con cinco orcos descansando a la sombra de un gran árbol aunque, claro está, antes oirán sus voces desagradables; el más grande lleva una jaula de madera a sus espaldas con varios cuervos de aspecto siniestro (*Crebains*) en su interior, otro de ellos no hace más que jugar con un puñal y lleva una ristra de orejas cortadas al cuello. Si les atacan o perciben su presencia huirán consiguiendo finalmente perderles de vista (los orcos conocen mejor el terreno y aguantan mucho, mucho, mucho tiempo corriendo sin descansar), y si los vigilan o ignoran a la media hora se marcharán a otra parte del bosque.

Para todo este ir y venir por el bosque no contarán con la ayuda de nadie, todo el mundo está muy ocupado, y sino lo finge. Entre una cosa y otra, al poco tiempo, todos los lugareños se habrán enterado de que el grupo intenta cazar a la bestia; ellos colaborarán tímidamente dándoles la poca información que saben y dotándolos de provisiones pero en ningún caso les acompañarán. Todo el mundo los mira con una mezcla de admiración e incredulidad.

## Misión especial

---

A la mañana siguiente (o un par de días después, si así lo cree oportuno el árbitro) el capitán Faratani les pide que hagan un pequeño paréntesis en sus investigaciones y salgan al paso de un cargamento de madera proveniente de una aldea cercana para escoltarlo hasta aquí. Según sus exploradores sólo son dos personas la encargadas del transporte y van desarmadas. Para cuando les alcancen se encontrarán a pocos kilómetros del pueblo pero aun así quiere evitar cualquier sorpresa desagradable. ¡Ah!, sí, les pagará tres monedas de oro adicionales a cada uno sólo por esta pequeña molestia. Partirán inmediatamente y llegarán justo a tiempo: cuando estén ya muy cerca oirán claramente gritos y gruñidos en el sendero y un cántico monótono pronunciado por una voz quebrada, aunque no identificable, proveniente del linde del bosque; si se dan prisa en acercarse verán un enorme oso azul abalanzándose sobre un carro cargado de troncos conducido por un anciano y a un joven, delante suyo, intentando alejar a la bestia inútilmente, a su lado yace muerto uno de los dos bueyes que tiraban de la carga. Más vale que actúen pronto porque sino ninguno de los dos podrá contarlo. Si atacan al oso este se volverá contra ellos pero si consiguen hacerle una herida importante o alguien se acerca al linde del bosque para descubrir el origen de los cánticos (que no habrán cesado en ningún momento) estos se acallarán y el oso se adentrará muy rápidamente en la espesura perdiéndose de vista al poco tiempo. Así pues, será imposible encontrar al responsable de los cánticos, tan solo si sacan una tirada de Rastrear Media, verán que a las huellas del oso huyendo se añaden, por un pequeño trecho, un corto rastro de pisadas humanoides, después ambos rastros desaparecen por completo.

Entre que los madereros tardarán en recuperarse del susto un buen rato y que se moverán muy lentamente al contar con un único buey llegarán al pueblo casi al anochecer.

Al volver al pueblo notaran que algo grave ha sucedido. Los hombres están reunidos a un lado del camino y hablan agitadamente entre ellos, quien mas quien menos va armado (porras, lanzas, hachas, puñales y antorchas) y no está presente ningún soldado numenoreano. Se enterarán rápidamente de lo que ha sucedido: *Cet*, el niño con el que seguramente hablaron hace unas horas (ver [rumores e información](#)) ha desaparecido esa tarde y están intentando organizar grupos de búsqueda para batir las zonas que solía frecuentar; todos agradecerán su ayuda si se prestan voluntarios para la búsqueda pero no encontrarán nada en toda la noche, únicamente los PJs que tengan éxito en una tirada Extremadamente Difícil de Percepción (Muy Difícil para quienes vean en la oscuridad) notarán que alguien embozado saldrá del pueblo apresuradamente para adentrarse en el bosque, sin embargo, será totalmente imposible seguir o identificar a la figura ya que se encuentra a cierta distancia.

Puede que los aventureros se decidan a comentar su encuentro con el oso azul. No serán muchos los que les escuchen, de ellos algunos se alarmarán ante esta noticia pero la mayoría no cree en lo que dicen, tomándolos por embaucadores. De cualquier modo el sentir general de los lugareños es de abatimiento y frustración.

## La cosa se pone fea

---

Al día siguiente los ánimos no se templan, la desaparición de *Cet* ha sido un golpe demasiado fuerte para todos. La tensión puede respirarse en el ambiente; de hecho las relaciones entre los Pjs y los habitantes del pueblo se irán enfriando (las relaciones entre estos y los numenoreanos hace algún tiempo que están muertas). Nadie irá hoy a trabajar. Ante esta situación Faratani convoca inmediatamente a Wruf para una reunión de urgencia en la que tratar todo el asunto. El consejero, con su amabilidad habitual, dirá que no pasa nada, que la

gente está muy afectada por la desaparición del niño pero que las cosas volverán pronto a la normalidad, en cualquier caso ambos reiteran su intención de mantener todos los pactos establecidos. Esto parece tranquilizar algo a Faratani pero seguramente los Pjs no serán tan ingenuos, una situación tan complicada no se soluciona sólo con buenas palabras.

Durante el resto del día no pasará nada especial. Los soldados apenas saldrán de la casa, también ellos captan la tensión y se mantienen especialmente alerta, pese a no haber recibido ninguna orden en este sentido. Pero por la tarde Geca llega de nuevo al pueblo congregando a una muchedumbre ansiosa a su alrededor. Como era de esperar no desaprovechará la ocasión para adoctrinar a la plebe; del discurso podrían entresacarse varias ideas: los Hombres del Mar han traído el desastre, el espíritu del bosque a empezado a exigir su tributo y, finalmente, dirá que tienen una última oportunidad. Dicho esto todos se dirigen a la casona de los numenoreanos con el ánimo encrespado para exponerles a grandes rasgos estas ideas y darles un ultimátum: si en tres días la bestia no se aplaca tendrán que marcharse o sufrir la ira del Espíritu. Faratani calma un poco los ánimos y promete una pronta solución, dicho lo cual la gente se marcha a sus casas, Geca se interna en el bosque y Faratani ofrecerá a los Pjs 30 monedas de oro, además de lo anteriormente acordado, por resolver el asunto dentro del plazo fijado.

Quizá se decidan a seguir a Geca. Para hacerlo sin ser vistos deberán superar una tirada media de acechar/esconderse, o de rastrear si es que la siguen por sus huellas. Si no tienen éxito Geca se dará cuenta de lo que pasa y tratará de despistarles y perderles vagando de un lado a otro del bosque o, incluso, llegando al caso extremo, tendiéndoles una emboscada con su oso azul. Si por el contrario tienen éxito en su acción llegarán a una pequeña choza en medio del bosque hecha de madera y barro de aspecto decrepito pero con señales de estar habitada, mientras Geca se introduce en ella el oso azul se queda en el bosque perdiéndose de vista; sin embargo, siempre permanecerá cerca atento a cualquier orden de su ama.

Si se acercan, la sacerdotisa ni siquiera advertirá su presencia, pero los que saquen una tirada de Intuición Media se sentirán observados desde la profundidad del bosque. El interior de la choza es sólo una pequeña estancia circular, a su alrededor las escasas pertenencias de la sacerdotisa (pieles, utensilios de cocina, distintos tipos de hierbas y bayas...). Cuando entren se encontrarán a Geca sentada frente a un pequeño fuego, en él se está calentando algún tipo de brebaje que despidе un olor penetrante y pegajoso; pronto toda la habitación se llenará de ese humo relajando a los presentes de un modo extraño. Todos deberán hacer una tirada de Resistencia con el bono de Constitución, con un modificador de -10, contra nivel 5º: los que la saquen se sentirán muy relajados y no podrán realizar acciones violentas de ningún tipo en varios minutos, los que hayan fallado tendrán además una penalización de -5 a todas las tiradas por cada 5 puntos de fallo en la tabla de resistencia; durante los minutos que estén afectados tendrán una serie de alucinaciones en las que intervendrán distintos espíritus, el oso azul, árboles y rocas que hablan, etc. Los negativos sufridos después de las alucinaciones se recuperan a un ritmo de 5 puntos por hora, siempre que uno se encuentre alejado de la sustancia en cuestión. De todas formas la droga les resulta extraña, quizá con una tirada de Forrajear Muy Difícil puedan reconocerla como algún tipo de hongo que se da al este, muy lejos de aquí. Si buscan encontrarán una bolsita con restos de dicho tipo de hongo. Geca estará como ausente durante todo el tiempo y se limitará a farfullar cosas ininteligibles (dice cosas inconexas en lengua negra, si conocen esta se darán cuenta con una tirada extremadamente difícil), pero si intentan algún tipo de violencia contra ella el oso aparecerá rápidamente y les atacará sin ningún tipo de contemplaciones.

Cuando lleguen de vuelta al pueblo será ya de noche. De nuevo tendrán la oportunidad (Percepción Extremadamente Difícil, o Difícil para los que vean en la oscuridad) de ver salir

de la casa del jefe la figura embozada de la otra vez y adentrarse en el bosque, si reaccionan a tiempo y algún miembro del grupo ve por la noche podrán seguirle o rastrearle (tiradas de Acechar/Escondarse Media y Rastrear Media, respectivamente) hasta la choza de Geca donde permanece durante algunos minutos para después regresar al pueblo. En realidad la figura embozada es Wruf, aunque así no se le pueda reconocer, que acude periódicamente a la cabaña de la sacerdotisa para suministrarle la droga anteriormente descrita (para las pertinentes aclaraciones ver [la verdadera historia y sus protagonistas](#), más adelante). Será difícil emboscarlo, en cualquier caso tratará de combatir lo menos posible y salir huyendo, manteniendo su anonimato hasta donde le fuera posible; en caso de descubrirle, una vez en el pueblo, se podría decir que los PJs se han convertido en su primer enemigo.

Si alguien ha decidido no seguir a Wruf y permanecer en la aldea podrá ver (Percepción Media) como otra figura se dirige hacia la casa del jefe y, si no es interceptada antes, se introduce en ella para salir un rato después. Si le salen al paso se darán cuenta de que se trata de la joven sacerdotisa Ifrid (que hasta ahora se habrá mantenido totalmente esquivo y desconfiado hacia los Pjs), está asustada y les explicará todo si muestran cierta buena voluntad. Ella sólo tiene acceso directo a la estancia de *Matach* acompañada de Wruf que ciertamente se comporta muy "posesivamente" con su paciente; siempre ha sospechado de sus verdaderas intenciones y por eso trataba de examinar al enfermo por su cuenta, sin embargo es incapaz de reconocer o aliviar su dolencia, pero tiene la sospecha de que ha sido provocada de alguna forma; si la han interceptado después de salir de la casa les dirá que ha encontrado ciertos hongos, extraños para ella, pero que podrían estar relacionados con este asunto (de hecho así es). Si le preguntan sobre Geca y su oso les dirá que conoce a ambos desde hace mucho tiempo y nunca han tenido problemas, aunque sí reconoce que últimamente está radicalizando excesivamente su mensaje que, por supuesto, no comparte en absoluto. Si la han tratado con corrección habrán ganado en Ifrid una importante aliada, ella les pedirá a cambio mantener en secreto toda esta charla.

## Se acerca el final

---

Wruf vive solo en la casa del jefe y no permitirá a nadie acceder a *Matach*. Si le descubrieron la noche anterior no se hará ver por los Pjs y marchará ocultamente a encontrarse con Geca para acelerar sus planes. Puede que en algún momento reparen en la ausencia de Wruf y decidan investigar dentro de la casa, para ello tendrán que evitar ser detectados (Acechar/Escondarse Media) y forzar la puerta (Abrir Cerraduras Media). En el piso bajo se encuentra la despensa, el almacén y las cuadras, mientras que en el superior se encuentra la cocina y distintas habitaciones (ahora la mayoría en desuso). Destacan dos: la más grande es la del jefe *Matach* que yace inconsciente y con fiebre muy alta sobre su cama pero aparte de sus enseres personales no hay nada relevante en ella; la habitación de Wruf es bastante más pequeña y austera, en ella destacan una serie de hierbas y ungüentos de uso común que mantiene a la vista; si registran la habitación descubrirán debajo de su cama una jaula tapada con una manta que contiene unos cuantos pájaros de pluma negra parecidos a cuervos (son Crebains) y debía haber más, a juzgar por los restos de plumas y excrementos. Además con una tirada exitosa de percepción difícil descubrirán oculta entre sus ropas una pequeña caja que contiene un montón de dosis preparadas a base del misterioso hongo. Si matan de algún modo o sueltan a los Crebains, Wruf, además de darse cuenta (como es obvio), tendrá que llevar personalmente los mensajes (pues esa era la misión de los pájaros) al grupo de orcos a su mando y darles instrucciones. Esta noche volverá a salir para encontrarse con ellos, si se encontró con los PJs la noche anterior esta vez estará sobre aviso, de hecho les prepara una emboscada con ayuda de Geca y su oso (a la que ha ido a buscar esa misma mañana) sirviendo él mismo de cebo. Si no es así posiblemente no advierta nada y acuda a su encuentro con los orcos, que le suministrarán más Crebains, e informará de la situación.



A esta altura de la aventura posiblemente los PJs ya no tengan dudas sobre la baja catadura de Wruf y sus tratos con Geca, sin embargo, y pese a contar con el apoyo de Ifrid, su popularidad le hace casi totalmente inmune del poco creíble y siempre sospechoso testimonio de unos extranjeros. Así pues necesitan evidencias materiales irrefutables o el apoyo de alguien con un gran peso moral entre los lugareños; como el jefe *Matach* no está en muy buenas condiciones que digamos sólo les queda recurrir a Geca, la gran sacerdotisa.

El estado de la gran sacerdotisa es lamentable; lo de menos es su avanzada edad pero esto unido a sus largas temporadas de aislamiento en el bosque acabaron por trastornarla, sin embargo siempre ha conservado íntegros todo sus conocimientos curativos y su influencia y reputación sobre el pueblo. Al llegar, Wruf advirtió rápidamente el poder que podría adquirir en la comunidad controlándola y a eso dedicó bastante tiempo. Fue fácil engañarla y más aun hacer prisionera su voluntad por medio de la potente droga que Wruf le facilitaba y de la que se hizo irremediamente adicta. A cambio Wruf le proporcionaba hierbas extrañas que él había traído del lejano este y le enseñaba conocimientos oscuros ganando así un mayor poder; mientras, su alma iba dejándose corromper por las tentadoras palabras de Wruf guiándola hacia sus abyectos intereses. Sin embargo, y pese a todo, los aventureros tienen todavía una oportunidad: quizá Geca ya no pueda alejarse del largo brazo de la Oscuridad pero aun no está totalmente corrupta, conserva intacto su odio hacia los orcos y otras criaturas malignas por lo que si se entera de alguna manera (es necesaria alguna evidencia) de que Wruf mantiene tratos con gente de esa calaña su ira será incontrolable e irá directamente contra el consejero del jefe y su reputación en el pueblo. Sin embargo esto no quiere decir que se solucione todo el problema ni que ella se ponga exactamente del lado de los jugadores si bien sus posturas se ablandarán a medida que carezca del contacto con Wruf. Además, como ya se ha dicho, pueden recurrir a la adicción de Geca como método para presionarla e influir sobre ella, de hecho este es uno de los métodos más utilizado por Wruf, por eso para asegurarse su "lealtad" tendrán que alejarla de él. Ni que decir tiene que utilizando este sistema controlarán indirectamente a su oso azul (la "bestia"), pero este sólo obedecerá las órdenes dictadas directamente por su ama; si se ha enterado de la presencia de orcos no parará de buscarlos hasta matarlos y lo mismo hará con Wruf (aunque le será más difícil) cuando sepa de sus tratos con ellos, además de "predicar" contra él en el pueblo.

Si el consejero se ve presionado de esta manera no dudará en adelantarse a ellos y enardecer a los lugareños en su contra, que le seguirán a donde haga falta si es que los Pjs no han reaccionado a tiempo y han contado con el apoyo de Geca. Quizá les de tiempo a refugiarse en la casona de los numenoreanos pero ellos poco pueden hacer para protegerlos.

Si por el contrario se ha adelantado a sus planes y le enfrentan a Geca se formará un gran tumulto entre dos improvisados bandos: el que está al lado de la sacerdotisa y el algo mermado de los que apoyan a Wruf. Los Pjs contarán además con el apoyo de Ifrid. Mientras ocurre todo esto el consejero del jefe aprovechará para huir viendo que la situación está perdida.

Por último puede ocurrir que los aventureros dejen vencer el plazo del ultimátum sin que hayan podido desenmascarar a Wruf ni contar con la influencia de Geca, por lo que pueden darse por perdidos (ya sabeis: "Quien lucha y huye, vive para luchar otra vez"). Al tercer día vencerá el plazo dado. Esa misma mañana alguien encontrará río abajo el cadáver del niño desaparecido (si mataron al orco que "coleccionaba" orejas entonces aun las conservará, sino lo encontrarán mutilado como al resto). El pueblo se niega de nuevo a trabajar para los numenoreanos, los ánimos se encrespan azuzados por Wruf y definitivamente por Geca echando la culpa a todos los extranjeros. En la casona les advierten que uno de los soldados

ha desaparecido mientras regresaba de vigilar una de las zonas de tala. Inmediatamente Faratani prohíbe que nadie salga de la casona sin su permiso (incluyendo a los PJs) preparándose para lo peor. Sin embargo Ifrid y un sector del pueblo se mantienen alejados de estos disturbios pero tienen miedo; la joven sacerdotisa avisará a los aventureros de un suceso monstruoso que va a acontecer esa misma tarde: Geca, con el apoyo de Wruf y ante todo el pueblo, se dispone a sacrificar al soldado numenoreano (capturado por los madereros) en una colina cercana para aplacar a la bestia y expurgar las faltas cometidas contra el gran Espíritu del bosque. Deberán evitarlo sea como sea y para ello cuentan con el apoyo de la tropa numenoreana y el sector crítico del pueblo que apoya a Ifrid. Ni que decir tiene que al interrumpir la ceremonia se iniciará una violenta lucha de la que Wruf huirá si ve que va perdiendo (no muy probable gracias a su superioridad numérica). Si por el contrario los PJs no van a evitar el sacrificio y se quedan en la casa de los numenoreanos, escondidos como ratas, después de acabar con estos (que sí intentarán evitarlo) vendrán a por ellos no quedándoles otra alternativa que huir, si es que todavía tienen algún aprecio a sus miserables pellejos.

## **La verdadera historia y sus protagonistas**

Hacia el año 1580 S.E. Sauron, adoptando un bella apariencia, ha engañado a los herreros elfos para forjar los anillos de poder bajo siguiendo sus directrices. En este momento ya están terminados un buen número de ellos y Sauron decide ir a Mordor para ultimar sus planes: forjar el anillo único que dominará a todos los demás subyugando a los pueblos libres de la Tierra Media. Sin embargo mientras llega ese momento necesita ganarse aliados que preparen su regreso triunfal. Para ello empleará a una pléyade de agentes que actuarán en su nombre en distintos territorios de la Tierra Media de la única manera que saben: corrompiendo a la gente.

Aquí es donde aparece Wruf, un medio orco que aunque ha vivido mezclado en distintos clanes montañoses durante bastante tiempo (gracias al predominio de genes humanos) ha permanecido fiel a Sauron en espera de obtener como recompensa (¡ilusos!) el poder y la preeminencia de los que ha carecido toda su vida. La misión no le es extraña: mezclarse en una comunidad *daen* con el fin de controlarla y a continuación corromperla haciendo a sus habitantes esclavos de la oscuridad, sirviendo así como cabeza de puente de su influencia en una zona, desde la cual podría perjudicar los intereses numenoreanos y del asentamiento élfico de la desembocadura del río *Morthond* por medio de la disensión y el enfrentamiento. De los PJs dependerá el éxito o el fracaso de la misión de Wruf.

El medio orco (gran orador, líder carismático, astuto, feo y profundo conocedor del herbalismo) se hizo fácilmente con la situación, gracias a sus conocimientos curativos y sabios consejos, entrando en el ámbito cercano al jefe del poblado, *Matach*, convirtiéndose así en improvisado consejero. No contento con ello intentó dominarlo por medio del "Destructor de Almas" (una potente droga extraída de unos extraños hongos procedentes del lejano Khand). Sin embargo *Matach* terminó por darse cuenta de la causa de su paulatino debilitamiento con lo que Wruf tuvo que suministrarle otro brebaje para silenciarlo y hacerse con el poder efectivo del pueblo simulando su enfermedad, los numenoreanos asentados en las cercanías nada podían sospechar ya que se mantuvieron todos los pactos establecidos hasta entonces. Al mismo tiempo intentó atraer hacia sus intereses a las sacerdotisas (Geca e Ifrid) teniendo éxito únicamente con la primera, la más anciana e influyente. Se sirvió de ella para atemorizar a los supersticiosos campesinos con la historia de la venganza del Espíritu del bosque y la Madre Naturaleza por medio de "la bestia" cayendo casi irremediabilmente en sus manos; se había iniciado así el proceso de corrupción de todo un pueblo...

Por otra parte no todos creyeron a Wruf, un sector crítico minoritario encabezado por Ifrid no comparte los puntos de vista de Geca pero permanecen callados por miedo a lo que pueda suceder.

Mientras las redes de la Oscuridad iban entretejiéndose en el mismo núcleo de la comunidad daen corrompiendo a sus gentes, Wruf va informando de sus progresos a sus superiores en Mordor por medio de Crebains mensajeros. Cuenta además con el apoyo de un grupo de orcos que están directamente a sus órdenes facilitándole toda la ayuda que requiera para el cumplimiento de su misión. Mientras el grupo de orcos no reciba ninguna orden concreta permanecerá vagando en la profundidad del bosque para evitar ser detectados, hasta la caída de la noche; es entonces cuando acuden a un punto de reunión acordado con Wruf para recibir instrucciones.

El grupo de aventureros llegará despreocupadamente a la zona justo en medio de todo este jaleo...

## **Apéndices**

---

### **Conclusiones y recompensas**

Si los aventureros consiguen dismantelar los planes de Wruf y capturarlo (o matarlo) al registrarle encontrarán colgado a su cuello un pequeño recipiente de vidrio cerrado que contiene un líquido ligeramente verdoso, se trata del antídoto para reanimar al jefe *Matach*. Si se lo hacen beber recobrará la consciencia en unos minutos y volverá a andar en menos de una semana. Él mismo se lo agradecerá personalmente prometiéndoles amistad eterna y regalando al PJ que capturó o mató a Wruf su propia lanza, bellamente decorada y con un profundo significado entre los daen además de estar excelentemente fabricada (+10 BO y +25% a la distancia efectiva de lanzamiento). Si no le dan el antídoto *Matach* morirá en unos días ya que el medio orco era el único que conocía el método de mantener estable su estado de coma. En ambos casos se ganarán el respeto de un amplio sector del pueblo y una gran fiesta en su honor.

Por otra parte si acaban con el problema de la "bestia" Faratani cumplirá su palabra y pagará todo lo convenido, además de suponer un interesante contacto para futuras aventuras.

Por último si no han conseguido nada de nada tendrán suerte de salir vivos (una mancha negra más en su historial), o quizá prefieran morir con honor luchando contra las fuerzas de la oscuridad...

### **"El destructor de almas"**

Se trata de un hongo que sólo crece en ciertas cuevas de las estribaciones de las Montañas de la Sombra que se adentran ligeramente en la desolada tierra de Khand. Es pues muy raro de encontrar pero claro está que Wruf, además de ver mucho mundo y ser un experto herbalista, tiene importantes contactos en la zona. Este hongo, conocido en su lugar de origen como "El destructor de Almas", necesita de una preparación especial para aprovechar sus propiedades (tirada Fácil de Forrajear), tras lo cual deberá inhalarse el humo que desprende el preparado mientras hierve. Se trata de un potente alucinógeno (ver **6. LA COSA SE PONE FEA** para conocer sus efectos inmediatos) altamente adictivo así que bastarán unas pocas dosis tomadas con cierta continuidad para convertir al personaje en un adicto (tirada de Resistencia contra nivel 10 por cada dosis, sumando la media de los bonos de constitución y presencia).

Una vez se es dependiente del hongo por cada semana tomando la dosis se reducirá la presencia del consumidor en un punto y elevará en uno el nivel de la tirada de resistencia si es que se quiere dejar de tomar; para ello además hace falta estar totalmente alejado de ella y sobrevivir a los dolorosos espasmos que provoca la abstinencia (tirada semanal de Constitución contra nivel 5° en la Tabla de Resistencia. Un éxito permite rebajar el nivel a superar con esta tirada en uno, si se consigue reducir el nivel a cero se superará la adicción, pero un fallo en la tirada significa la pérdida de 10 puntos de constitución, si esta llega a cero la muerte será irremediable). ¡Así que ya sabes!, la próxima vez di NO.

## Personajes no jugadores

- **WRUF:** Es un espía medio orco de unos 31 años. Su aspecto poco agraciado no concuerda con su personalidad atrayente. Es un líder nato tremendamente carismático y al mismo tiempo un astuto servidor de Sauron. Es muy prudente pero carece de escrúpulos. **Habilidades importantes:** liderazgo e influencia (+90), forrajear (+110) y herbalismo (+110).
- **IFRID:** Joven sacerdotisa daen que aunque inferior en rango y experiencia a Geca rige en la práctica la vida espiritual de su pueblo durante las larguísimas ausencias de la gran sacerdotisa. Prudente, cauta y discreta. No comparte los puntos de vista más radicales de Geca y sospecha de las verdaderas intenciones de Wruf aunque se siente algo confusa por esta situación. Una pequeña pero leal facción del pueblo la apoya. En un principio tampoco ella se fiará de los extranjeros.
- **GECA:** Es la anciana gran sacerdotisa de los *daen coentis*. Preside la vida espiritual y religiosa de todos los habitantes de los contornos pero no se limita a eso, tiene una gran autoridad moral entre los lugareños y ejerce una decisiva influencia política en el poblado pese a sus largos periodos de aislamiento en el bosque y progresiva locura. Además de sus conocimientos curativos (ya sea mediante hierbas o hechizos) también posee otro tipo de poderes como la especial empatía entre ella y su enorme oso azul (al cual no le ha puesto nombre); la relación entre ambos se inició hace ya unos cuantos años cuando la sacerdotisa lo salvó de una muerte segura al haber caído casualmente en una trampa preparada por cazadores montañeses, desde entonces no se han separado nunca. El oso obedecerá inmediatamente cualquier orden de su ama pero no será necesario ni siquiera pronunciar una palabra.
- **OSO AZUL:** Es la "bestia" de la que todo el mundo habla. Como todos los osos de su especie es semi inteligente pero él además ha desarrollado una especial empatía con Geca, así pues obedecerá ciegamente cualquier orden de su ama. Ningún habitante del lugar tiene constancia de algún incidente desagradable por su causa pro aun así provoca gran respeto y admiración, sin embargo los niños se sienten seguros y juegan despreocupadamente con él.
- **GUERREROS DAEN:** Son gente sencilla y supersticiosa que se siente impotente ante la situación que se les presenta. Sin embargo, son de ánimo tenaz y valiente.
- **LOS ORCOS:** Están a las órdenes directas de Wruf y harán todo lo que les mande aunque no están muy enterados de que va todo el asunto. Uno de ellos tiene una manía muy desagradable: cortar las orejas de todo el que puede para engrosar su macabra colección; el más grande de ellos es también el más pasivo y simple, a su espalda lleva una jaula llena de Crebains mensajeros para abastecer de ellos a Wruf. Si los Pjs los registran una vez hayan acabado con ellos descubrirán que guardan algunos objetos robados a las víctimas de la "bestia" (hebillas de cinturón, flechas, algún amuleto sencillo, etcétera).
- **FARATANI:** Joven oficial numenoreano. Esta es una de sus primeras misiones como oficial del ejército en la Tierra Media y aunque es valiente y tiene un gran sentido del honor adolece de la capacidad de mando y experiencia necesarias para imponerse en

las circunstancias difíciles.

- **SOLDADOS NUMENOREANOS:** La gran mayoría tiene ya bastante experiencia en situaciones de combate y habrá participado en diversas operaciones militares y de exploración. Aunque respetan a su oficial son conscientes hasta cierto punto de sus carencias y entre ellos en privado llegan a burlarse de él. Sin embargo su profesionalidad y lealtad están fuera de toda duda.
- **CREBAINS:** Cuervos malignos entrenados como espías y mensajeros de Sauron. Sólo un examen detenido por alguien al tanto permite descubrir su verdadera naturaleza. Portan mensajes (que Wruf escribe en lengua negra) en una pequeña cápsula atada a una de sus patas. En cualquier caso serán muy difíciles de interceptar.

## Características

NOMBRE	NV	PV	ARM	BD	BO(principal)	BO(secundaria)
Wruf	4º	50	SA	20	70(espada corta)	45(arco corto)
Ifrid	2º	37	CE	5	20(daga)	20(arrojar daga)
Geca	6º	38	SA	0	5(bastón)	
Oso azul	7º	200	C	25	80(G/apr.)	70(M/ga.)/30(M/mord.)
Guerreros daen	2º	40	CE	40 (esc.)	56(lanza)	36(arrojar lanza)
Jefe orco	6º	90	CM	30 (esc.)	75(cimitarra)	35(arco corto)
Guerreros orcos	3º	60	CE	30 (esc.)	55(cimitarra)	20(arco corto)
Faratani	2º	55	CM	50 (esc.)	65(espada larga)	40(arco largo)
Soldados numenoreanos	3º	65	CM	50 (esc.)	75(espada larga)	45(arco largo)

Todos los numenoreanos tiene armas y armaduras +10 por su extraordinaria calidad. Las habilidades concretas y otros datos deberá completarlos el árbitro según le convenga así como la listas de sortilegio de las sacerdotisas, teniendo en cuenta siempre, claro está, las limitaciones por nivel; Geca deberá tener algún tipo de lista que le permite desenvolverse sin problemas por el bosque, si quieres puedes añadir a su repertorio alguna lista de magia maligna, para ello aconsejo consultar el *Manual de hechizos* para RoleMaster.

---

*Módulo de Fernando Chavarría Múgica .*

---

*Sir Roger Mercenario, abril del 2000.*

Webmaster: Pedro Arnal Puente, [srm.webmaster@kobo.es](mailto:srm.webmaster@kobo.es).

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