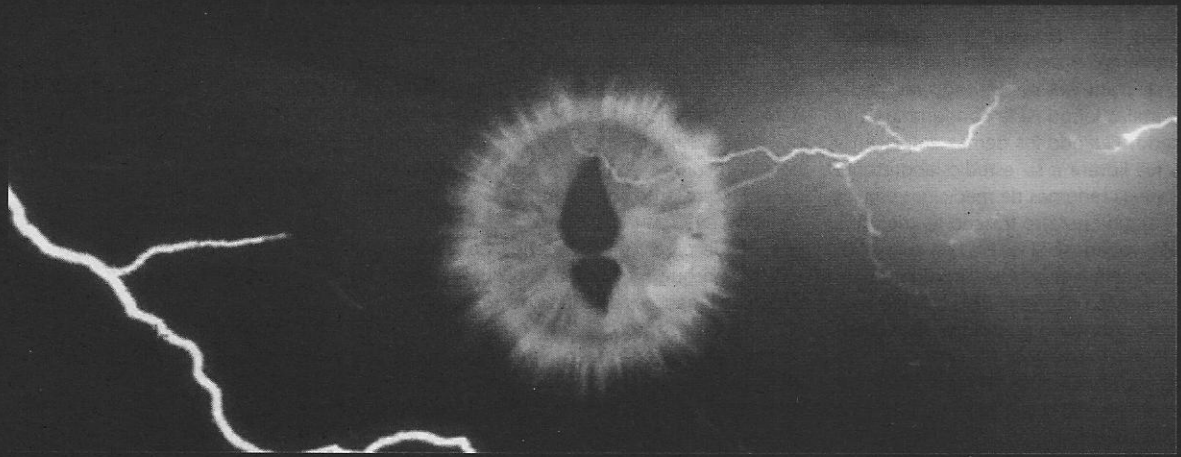


el señor de los anillos



thARnefuin

por Sergi Cubells



Tharnefuin

(A través de la oscuridad)

Tharnefuin (a través de la oscuridad) es una aventura para El Señor de los Anillos, para jugadores con personajes de nivel alto. En ella se trata de captar el ambiente de las novelas de Tolkien, por lo que no es recomendable que la juegue quien no haya leído «El Señor de los Anillos». Así mismo, se supone que los personajes de los jugadores son gente de una cierta alcurnia, así que nada de Elfos Noldor ladrones, ni Dunadan asesinos. Es recomendable que en el grupo haya un elfo, que estará al servicio de Elrond. Por lo demás, lo único que se debe intentar evitar son incongruencias históricas (por ejemplo, el único Hobbit que se conocía en esa época más allá de Bree era un tal Bilbo).

Es recomendable, para dirigir este módulo, tener los módulos de ICE «El Bosque Negro», «Insengard» y «The Halls of the Elven King», aunque no es imprescindible.

La acción comienza el mes de Thrimidge del año 2.941 de la Tercera Edad. Los PJ se encuentran en la fortaleza de Ortanch, en Nan Curunir, en cuyo centro se levanta la torre de Isengard, donde se está celebrando el Concilio Blanco.

Forman parte del séquito del señor Elrond (en caso de ser ellos), de las representaciones de los Edain (Gondor, Rohan) o de las compañías de montaraces.

Los personajes, si son de alcurnia, estarán alojados en la propia torre, en caso contrario se alojan en las confortables estancias excavadas en el impresionante muro exterior de las defensas. A primera hora de la mañana, unos mensajeros les convocan a una reunión en la torre. En ese tiempo, Sarumán el blanco aún no ha construido las fraguas y alambiques que destruirán la belleza del interior. Hoy, entre los cuatro caminos radiales que unen Ortanch con Insegard, y que discurren entre arboledas, se extienden jardines y huertos, árboles frutales y pastos en los que triscan ovejas, e incluso un pequeño lago en el que saltan peces plateados. Aquí y allí, entre verdes macizos de árboles, nacen fuentes cantarinas. Por el camino llegan a la impresionante torre de Insegard, de piedra negra y brillante, de 500 pies (unos 150 metros), coronada por cuatro colmillos de piedra cuyos extremos parecen tan afilados como cuchillos. La torre se estrecha hacia su extremo superior. Una amplia escalinata de 27 escalones de la misma piedra negra asciende hasta la puerta, también de piedra, sobre la que se abre un balcón con barandal de hierro. Muchas pequeñas ventanas se abren en las paredes. Ante las puertas montan guardia dos soldados de Gondor con brillantes yelmos y armaduras. Los PJs son acompañados por el mensajero a través del amplio vestíbulo a una escalera en espiral que sube hasta el tercer piso, donde acaba. Allí son conducidos a una puerta bien tallada.

El mensajero llama a la puerta y una voz dice «Adelante». La habitación es una biblioteca con las paredes tapizadas de libros y pergaminos. Va-

rios sillones se reparten por la estancia. Sentado en uno de ellos hay un anciano vestido con un largo abrigo gris y una bufanda de plata. Sus cabellos y barba son largos y blancos, enmarcando un rostro aguileño de profundos ojos azules, que brillan con una llama juvenil que desdice el viejo cuerpo. Apoyada en el brazo del sillón hay una vara de madera. Apoyado junto a una ventana hay un alto elfo, de cabello oscuro ceñido por una corona de plata. Su rostro, ni joven ni viejo, pero irradiando una impresionante majestad. (Son Gandalf y Elrond, y, normalmente todos o al menos alguno de los PJ ya los conocen). Gandalf se dirige a los PJ: «Bienvenidos, sentaos. Hoy, al fin, el Concilio Blanco ha tomado una trascendental decisión, esperemos que no demasiado tarde. La sombra del Nigromante de Dol Guldur ha oscurecido ya por demasiado tiempo el Bosque Negro. Esperemos que pronto se encienda una luz en estos tiempos sombríos. He pedido a vuestros señores los mejores hombres (o mujeres) y me han recomendado vuestros nombres».

«Como debéis saber» interviene Etrond «no ha llegado ningún mensajero de los Salones del Rey Elfo, mi pariente Thranduil, desde hace mucho tiempo, por ello, os necesitamos como mensajeros».

«Los caminos son peligrosos hoy en día, e incluso muchos han desaparecido» sigue Gandalf «la distancia es larga, y la sombra de Dól Guldur ha convertido en inseguras zonas antaño transitadas. Por todo ello nos vemos en la necesidad de enviar noticias al bosque. "Iría yo mismo, puesto que dentro de poco ire hacia el norte, pero los trabajos del concilio aun pueden retenerme varios días y, por otra parte otro asunto urgente me reclama allí"»

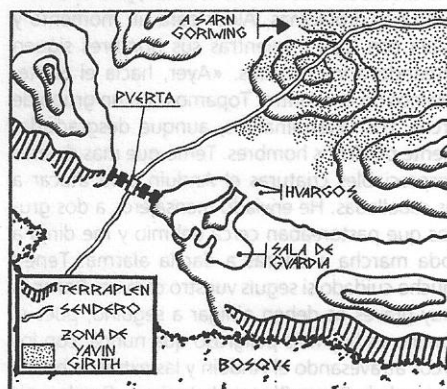
«Pensamos» dice Elrond «que una pequeña compañía de rápidos jinetes tiene más posibilidades de llegar a la casa de mi pariente que un cuerpo de ejército, esquivando los espías y trampas del enemigo. Debéis entregar este pergamino a Thranduil o su hijo Legolas, (entrega una cajita a los PJ). Si alguien que no sea ellos abre la caja, el pergamino se incinerará inmediatamente. Podéis emplear este recurso si vieseis en peligro la misión. Si perdéis el pergamino, intentad que al menos uno de vosotros llegue. Decid simplemente: El concilio Blanco ha decidido atacar Dol Guldur. Necesitamos tus lanzas en el Sur».



«En cuanto al camino» dice Gandalf «lo mejor es que subáis hacia el Norte siguiendo el Anduin. Evitad el Men-i-Naugrim (el camino del Bosque Viejo), hoy es frecuentado por otras criaturas muy peligrosas. Subid hacia el Norte, más al norte de La Carroca se abre un pequeño sendero, según mis últimas noticias (me las dio un viejo amigo) aún está abierto. Tomadlo y llegaréis. También me han prevenido de un río que lo atraviesa, sus aguas son negras y están encantadas, evitad beber esas aguas y mojaros. Evitad también comer nada del bosque, cuidado, extrañas criaturas lo habitan hoy. Por último os pediré otra cosa, hace unas semanas unos amigos míos tomaron ese camino y temo por ellos, es un grupo de trece enanos y un mediano, un perianat para los elfos, si tenéis ocasión, intentad saber de ellos».

«Finlon os proporcionará alimentos y equipo» Elrond señala al mensajero que les ha guiado a la habitación «tened mucho cuidado, y suerte. Mucha vais a necesitar» dice Gandalf «espero que pronto nos volveremos a ver en el Norte. Si no me equivoco se preparan allí grandes acontecimientos».

Se proporcionará a los PJ el equipo que pidan dentro de lo lógico, y alimentos para un mes aproximadamente, con el consejo de que los economicen.



DISTANCIAS ESTRATEGICAS

- De Insegard a los vados del Isen: 40 millas (D).
- De los vados del Isen al Entaguas: 100 millas (D).
- Del Entaguas al Codo Norte del Anduin: 100 millas (D).
- Del Codo Sur del Anduin a Lorien: 400 millas (A).
- Del Entaguas a Lorien: 250 millas (A).
- De Lorien a los campos Gladios: 190 millas (A).
- De los Campos Gladios al viejo vado: 120 millas (D).
- Del viejo vado al Camino: 40 millas (D).
- Camino del Bosque: 240 millas (B).

A: Abrupto D:Despejado B: Bosque. A caballo se recorren unas 25 millas por día, tardarán aproximadamente 60 días.

A pie se recorren unas 18 millas por día, que supondrían unos 83 días de viaje.

Esto equivale a la media entre lo que se tarda por terreno abrupto y despejado, corresponde al master aplicar los modificadores que desee.

El día en que los PJ salen de Insegard es claro y

el señor de los anillos

frío, pueden atravesar el Isen por el puente de Ortanch o por los vados, más al Sur.

El terreno es abrupto y salvaje en los alrededores de Ortanch, y se va bajando y suavizando hacia el Sur, las llanuras de Rohan. El viaje durará un día y medio hasta los vados y tres o cuatro días más hasta el Entaguas. Las llanuras de Rohan están cubiertas de hierba verde (Thrimidge = Mayo) que aún no ha alcanzado su máxima altura, y son suavemente onduladas, con algún árbol aislado y grupitos de árboles aquí y allá. No pasará nada hasta atravesar el Entaguas (tiro de MM fácil). En el vado, el agua no llega más que a los muslos de los jinetes. Una vez atravesado el río, deben decidir por dónde ir, y si parar o no en Lorien. (Recordad: a cualquier humano que no sea Dúndan no debería hacerle mucha gracia ir a los dominios de la Bruja Blanca de Lorien, quien lo recordó 200 PX).

en el folde oeste

La zona es igual, una llanura de hierba verde con algunas hileras de suaves colinas arboladas y las sombras violetas de las montañas al Norte. Un día después de haber atravesado el Entaguas. Un tiro de Percepción fácil permitirá ver acercarse un grupo de jinetes. Son una docena de rohrrins arreando una caballada. A su mando va Aldor, jefe de éored. Si no hay problemas, Aldor para un momento y habla con los PJ, mientras sus hombres siguen arreando a los caballos. «Ayer, hacia el Norte, tuvimos un encuentro. Topamos con un grupo de orcos. Los exterminamos, aunque desgraciadamente perdí dos hombres. Temo que mas de esas despreciables criaturas el Anduin para atacar a las caballadas. He enviado mensajeros a dos grupos que pastoreaban cerca del mío y me dirijo a toda marcha a Edoras a dar la alarma. Tened mucho cuidado si seguís vuestro camino. Razones muy graves os deben obligar a seguirlo, pues el camino es hoy más peligroso que nunca, con los orcos atravesando el Anduin y las extrañas hechicerías de la Dama Blanca de Lorien». Desde aquí los PJ pueden dirigirse a Lorien, subir hacia el Norte por la orilla izquierda del Anduin o intentar cruzar el río por Los Codos. Si intentan cruzar el río por los Codos, ahí no hay vado, y el cruce del río a caballo debe hacerse nadando el animal, lo que supone un tiro de MM muy difícil (-20) ya que el Anduin baja rápido y caudaloso.

En caso de caída, el tiro de nadar se modifica según la armadura que lleve el PJ desde sin armadura (difícil) hasta cota de malla (Extremadamente difícil). En ese cruce serán descubiertos por un explorador orco y atacados por la noche por un grupo de 15 orcos al mando de un Uruk-hai. Desde aquí, ver más adelante los siguientes apartados. Si se dirigen directamente a Lorien o suben hacia el Norte, y buscan rastros descubrirán con un tiro de rastrear de dificultad media huellas de botas de hierro. El rastro va hacia el Noroeste. Al cabo de 4 días, avanzando por un terreno cubierto de hierba con bastantes colinas frecuentemente arboladas, al caer el día remontan una colina cubierta de matorrales, afloramientos rocosos rompen el paisaje, y en la cima de la colina no crece ninguna hierba, sólo los esqueletos de un par de

árboles negros y muertos ocultan un monolito de unos tres metros de altura, de piedra gris. Se ve que estaba tallado, pero no se puede reconocer nada de la talla, muy desgastada y corroída por la intemperie. La colina se alza ligeramente sobre las que la rodean, Y un tiro de PP normal desde su cumbre permite distinguir contra el rojo del sol poniente siluetas achaparradas de un grupo de orcos, a bastante distancia, que sigue a los PJs. La información sobre este grupo de orcos se da mejor o peor según lo bueno que sea el tiro.

LOS ORCOS

Son 15, al mando de un Uruk-hai (Sgrom). Van armados con cimitarras, lanzas y arcos, Van a pie, y llevan yelmos y cotas de malla y cuero (5 de malla, 10 de cuero). Sgrom lleva, además, bracerías y grebas. Todos llevan escudo, con el dibujo groseramente pintado de una calavera astada.

Mucho más al NO está el grupo principal de orcos, unos 50, que están efectuando una incursión por el Sur de Fangorn, cuyas estribaciones verde azuladas se distinguen al Oeste. Si oyen los cuernos del grupo de Sgrom, se volverán hacia el Sur, interceptando a los PJ cerca de Lor Lorien (a criterio del Master).

LOS ORCOS	
Puntos de vida:	70
Ataque:	+13
	+43
Defensa:	+10
	+35
Misil:	+25
	+45

Ver las características al final del módulo.

Se pueden dar dos circunstancias: que los PJ vean o no a los Orcos.

A-Los ven:

Los orcos perseguirán a los PJ. Correrán toda la noche y pararán a descansar durante unas horas al mediodía, luego seguirán corriendo. Los orcos pueden correr sin apenas parar durante tres días, recorriendo unas 35 millas diarias. Después, deberán detenerse durante todo un día para descansar. En el momento en que inician la persecución, los PJ les llevan unas 7 millas de ventaja. Hay que llevar cuidadosamente el control de la distancia recorrida por ambos grupos. Los caballos forzados a trotar durante más de 8 horas, se cansan (si van al paso los orcos acortan distancias) a los tres días de sobremarcha, se revientan. Además, aumenta la posibilidad de sufrir una torcedura (1 0% acumulativo cada día por caballo). Un caballo con una torcedura en una pata no puede ser montado, y baja su velocidad a la mitad. Un caballo sobrecargado (con dos jinetes) baja su velocidad en una tercera parte y se cansa el doble.

En cuanto se inicie la persecución, los orcos tocarán sus cuernos, y los Aventureros, con un tiro de

PP fácil oírán un cuerno muy, muy débil al NO. Es el grupo principal de orcos que corre hacia el Sur. Los orcos de Sgrom tocarán regularmente el cuerno para guiar al otro grupo. Al tercer día de huida, si no han sido capturados, al remontar una colina ven un grupo de 50 orcos que corren hacia ellos en ruta de intersección. Sólo se puede evitar la interceptación lanzando a los agotados caballos al galope (caballos normales 30% de posibilidades de reventarse y caer al suelo, los Mearas, caballos élficos y caballos de gran calidad sólo tienen un 10%), el terreno es abrupto y se precisa una tirada de cabalgar.

a) Son alcanzados: ver apartado B.

b) No son alcanzados: En el horizonte aparecen las estribaciones de un bosque. Es Lorien. Los orcos se detienen al verlo, tras disparar alguna flecha. No se atreven a perseguir a los PJ con «tan pocos» orcos.

B-No ven a los orcos (o son alcanzados por éstos):

Los orcos les alcanzan por la noche (en el primer caso) y les atacan. Un tiro de percepción difícil permite al/a los centinelas oírlos mientras se aproximan. Si no lo sacan, cuando están a punto de caer sobre el campamento un tiro de PP fácil permite oírlos un momento antes de que ataquen (que caramba, los orcos no son precisamente silenciosos). Sólo hay dos posibilidades: intentar huir a una de caballo entre las filas orcas abandonando armas y bagaje (pasar al apartado de la persecución) o luchar. En este segundo caso no hay esperanza. Los orcos pasan inmediatamente al cuerpo a cuerpo (cuatro contra uno) para capturar vivos a los PJ. Se ha de procurar que algún aventurero consiga huir sin que cante demasiado, aunque no es imprescindible. Si alguno o todos mueren en el combate, pues eso. Si son capturados pasar a...

PRISONEROS

El grupo de orcos ata las manos sólidamente a los PJ sobrevivientes, y, tras una breve conferencia de Sgrom con su lugarteniente, empiezan a correr de nuevo. Si alguien entiende orco, entenderá que hablan de ir a llevar a los prisioneros a Dol Guldur y (si hay elfos en el grupo) se felicitan por la suerte de haber capturado a un apuesto elfo, las divertidas torturas que sufrirá en Amon Lanc y que nada de esperar a Uldur «ese vago pelotillero que se quiere llevar siempre la gloria mientras los probrecitos Uruk-hai de la calavera astada le hacen el trabajo sucio».

Corren hacia el Sudeste, arrastrando a los PJ, durante un día, llegando a los Wolds, tierras desnudas de colinas pedregosas cubiertas de matorrales y hierba rala y amarillenta. El terreno es muy quebrado y la marcha se enlentece. Los PJ son obligados a correr bajo el látigo orco, empleado sin contemplaciones, especialmente sobre los elfos. Al caer el día, hay una violenta discusión entre Sgrom y sus subordinados, agotados, que quieren descansar. Al fin, ante la amenaza de un motín, Sgrom accede a descansar hasta la medianoche, con el resultado de que al cabo de algunas horas, el grupo mandado por Uldur les alcanza. Hay una violentísima discusión entre los dos cabecillas, que

acaba cuando Uldru, un Uril-hai enorme con una media luna roja pintada en su escudo, derriba de un puñetazo a Sgrom. Las armas salen de sus fundas, pero ante la superioridad numérica de los orcos de la luna roja, los de la calavera astada se limitan a blandir sus armas, gruñendo y amenazando. La discusión entre los dos Uruks va de méritos, autoridad, acusaciones de inutilidad, «¿por qué no me has esperado? etc. Los orcos de Uldru tienen las mismas características de los de Sgrom.

¿ESCAPARÁN LOS PJs?

a) Los aventureros consiguen escapar: Hay que aceptar cualquier plan de fuga. Si al menos uno de los PJ ha conseguido escapar, puede ser muy útil. Una buena idea sería atizar la enemistad entre los cabecillas orcos y provocar un combate generalizado, aprovechando la confusión para escapar.

Los orcos siempre actuarán igual: correrán toda la noche y descansarán todo el día, recorriendo unas 20 millas por noche (10 en terreno abrupto). El Anduin está a 60 millas, es decir, tres días. Del Anduin a Dol Guldur hay 130 millas, las primeras por terreno abrupto, o sea que tardarán 7 u ocho días en llegar.

Cada día atarán también los pies de los PJ y dos orcos les vigilarán, aunque sin mucho entusiasmo. A no ser que se las ingenien, los orcos no soltarán en ningún momento las manos a los PJ. Los orcos no pelearán entre ellos a no ser que los PJ siembren cizaña. Tener esta idea y llevarla a cabo de una manera mínimamente astuta vale 200 Px.

Si consiguen escapar, los orcos se darán cuenta al cabo de un par de horas, e iniciarán la persecución. Sólo una buena técnica puede hacer que pierdan el rastro (disimular huellas, esconderse durante un par de días, etc.). La travesía de las tierras salvajes sin víveres ni caballos puede ser interesante, amenizándose con encuentros con pequeños grupos de orcos (que se han separado para batir mejor el terreno), cacerías de conejos, recogida de bayas con la «colaboración» de algún que otro oso, etc. la cosa es que consigan llegar a Lorien agotados, hambrientos y cabreados, pero aceptablemente vivos.

b) No consiguen escapar: ¡Pues mira que son torpes tus jugadores! Te juro que lo que les pase se lo merecen, que caramba. Al fin, agotados, llegan a Amon Lanc, la colina desnuda. Hay un enorme claro en el Bosque Negro, de colinas rojizas, pedregosas y peladas, sembradas de peñascos y esqueletos de árboles muertos. El Bosque hasta allí es de árboles muy viejos, de un verde casi negro, retorcido con espesas cortinas de musgo colgando entre las ramas y extraños hongos de putrefacción. De los árboles cuelgan espesas telarañas y se entrevén en la penumbra del bosque, al que no llega ningún rayo de sol, grandes formas que se deslizan y brillan de ojos rojos y amarillos en la oscuridad, algunos globulosos y facetados, como de insecto.

En un extremo del claro se alza una montaña de piedra rojiza: Dol Guldur. Una escalinata de pie-

dra lleva hasta el cono del volcán, del que se escapa una espesa fumarola negra. Aunque sea de día, la oscuridad una oscuridad tangible y amenazadora, como si estuviese viva, lo cubre todo. La sensación de unos ojos vigilantes clavados en la nuca es constante.

Los PJ son bajados por una ventosa escalera espiral que recorre el cráter durante mucho tiempo (nivel 6 de Dol Guldur. Pg. 89 de El Bosque Negro). Puertas, oreos, humanos, viento, niebla, sensación de terror y desesperación. Son encerrados en una celda desnuda, con un jergón de paja infecta y un agujero en el suelo para «eso». Dos orcos se quedan de guardia, sin responder a ninguna llamada de los PJ. Al cabo de un par de horas, una guardia de 6 Uruk-hai de elite, armados de cimitarras y con yelmos y armaduras de metal negro, bracerías y grebas, les sube al nivel 3 (pg. 82, 83 y 84 El Bosque Negro). Serán presentados a Khámul, uno de los espectros del anillo, y tendrán el dudoso placer de ser interrogados por él. Nada más verlo, los PJ sufrirán un ataque equivalente a «Bola de frío»; tirar un crítico A de frío, sustituyendo las fracturas y pérdidas de miembros por entumecimiento y frío intenso general, e inmediatamente sufrirán un hechizo de miedo de nivel 15 contra nivel 3. Es decir, 85 o más o los PJ, aterrorizados, intentan huir y pierden un 30% en cualquier tiro de resistencia.

Khámul está sentado en su trono de piedra negra con vetas rojas y viste con sombría elegancia: ropas de terciopelo de color rojo muy oscuro, y capa con capucha de terciopelo negro ribeteada de piel negra y ceñida por una corona de oro con tres rubíes. Donde debería estar la cara hay un espacio de densa negrura, donde relucen dos ojos rojos como carbunclos. Lleva guantes, y en su mano izquierda hay un anillo con una piedra negra. Interrogará a los PJ sobre el concilio, y si estos no responden, les hará torturar. Tiradas con el modificador por presencia en la tabla de maniobras estáticas. Un resultado de «fracaso» para abajo, hace que suelten todo lo que saben. De éxito parcial para arriba, no dicen nada. Cada día un tiro. Cada día de tortura supone 1D10 + 2 puntos de vida menos y un -5 acumulativo a la tirada de resistencia. Serán interrogados durante 10 días antes de ser dados por inútiles.

Si aún viven, Khámul en persona ordenará a los Uruk: «Enna Sarn Sarab se queja de que come poco, le daremos un poco de postre extraordinario». Los PJ son bajados al nivel 5 (pág. 88) y arrojados a la sala 16. La misma orden será dada si los PJ han hablado. La sala es una gran gruta de paredes abovedadas, sostenida por cientos de columnas de clara factura humana, entre las que se extienden espesas telarañas grises. El suelo está sembrado de objetos de escaso valor, monedas de cobre, chucherías brillantes, bisutería, algunas joyas auténticas, armas enojadas de bastante mal gusto (-10 al Bo). En el centro de la estancia, como una masa globulosa e hinchada está Enna Sarn Sarab, una de las mayores hijas de Ella-Laraña, comiéndose un desgraciado prisionero con un horrible ruido de succión. Es una gran araña negra de más de dos metros de altura en la parte más hinchada del abdomen.

ENNA SARN SARAB

Puntos de vida: 260
At.: +40
BD: +10
Arm: Cota mallas
Ataque: Corte + Veneno.
Veneno: Tiro de resistencia en caso de crítico A. Tiro de resistencia nivel diez contra el nivel de los aventureros.
Un mordisco: Parálisis ID6 horas.
Dos mordiscos: Muerte instantánea.

La sala está ligeramente alumbrada, fosforescencia producida al parecer por la propia piedra, desagradable y verdosa.

Al entrar los Aventureros, Enna interrumpirá su macabro festín y hablará con voz rasposa y aguda, como de una vieja chillona: «O me matan de hambre, o me dan demasiada comida y luego se echa a perder. Vamos, explicadme una buena historia y tal vez no os coma hasta dentro de un par de días. Que sea una historia alegre, esta mañana he tenido que devorar a mi marido y aún no me he recuperado de la pérdida».

Si los aventureros le explican una buena historia, Enna seguirá comiendo, (venga, se bueno, da unos PX a quien explique la mejor historia) y cuando acabe se adormecerá con un gruñido de satisfacción. Está poniendo un nuevo saco de huevos. Si no le gusta la historia o la atacan, atacará a los aventureros (no seas piadoso, no tienen casi ninguna oportunidad) para paralizarlos y devorarlos a razón de uno por día.

Si los aventureros registran la estancia, encontrarán sin demasiados problemas una trampilla en el suelo (Percepción fácil). Da a una antigua cisterna, que aún conserva algunos palmos de agua potable en su interior (bueno, bastante potable). Tiene una ventaja: Enna no puede entrar, es más, si cierran la trampilla mientras duerme, creará que se han escapado mágicamente y se pondrá furiosa. Por los canales de la cisterna llega de cuando en cuando algo de agua de lluvia, y las ratas abundan en su interior. Los Aventureros pueden sobrevivir a base de agua y ratas (¡Ecs!). Al cabo de un mes, Dol Guldur será atacado, y los aventureros rescatados por Gandalf (¡En que estado!). Se debe hacer sin tiro de resistencia en la tabla de maniobras estáticas con el bonificador de Presencia. Todos los fallos representan iiiii atado de embrutecimiento total del que tardaran meses en recuperarse. Segunda tirada con fracaso es contraer una enfermedad grave con todas sus consecuencias (incluso la muerte): Peste, cólera, pulmonía, etc. Un casi éxito o éxito parcial es contraer una enfermedad leve (gripe, diarrea, etc.).

Lorien

Los árboles se elevan hacia el cielo y se arquean sobre el camino y el arroyo que corre de pronto bajo las ramas extendidas. Los troncos son grises y lisos, como plata pulimentada, las copas son de hojas doradas y las ramas están cubiertas de flores de oro. (Figúrate el efecto de la visión de Lorien en primavera sobre cualquier elfo). Al poco, encuentran otro arroyo, más ancho y pro-

el señor de los anillos

fundo, que desciende rápidamente de las laderas arboladas. A la derecha, un poco más lejos, se oye el rumor de una pequeña cascada. (Es el Nimrodel). Los árboles son «mellorn» y sus troncos son muy gruesos. El suelo es de hierba cubierta de flores blancas, amarillas y verde pálido.

Al poco tiempo de adentrarse en el bosque, una voz resuena en las copas de los árboles: «¡Daro! Respiráis tan fuerte que podríamos atravesaros con una flecha en la oscuridad, pero no tengáis miedo, os seguimos desde hace rato y los Yrch no osan adentrarse en las profundidades del Bosque de Oro. Que suba nuestro pariente al «flet». Baja una escala de color gris plata. Cinco ellos vestidos de gris reciben al elfo del grupo. «Han llegado mensajeros de Elrond avisando de vuestra llegada y de otras noticias más graves. Soy Hardimil, vuestro servidor. Sin ti o sin los mensajeros, tú y tus amigos no hubieseis atravesado los linderos del bosque. Pocos son los que se acercan aquí en estos días oscuros, y aún menos los que lo hacen con buenas intenciones. Hemos tenido que destruir los puentes sobre el Minrodel. ¡Ay!, malos tiempos son estos y peores llegarán, según creo. Venid ahora, el señor Celeborn y la Dama Galadriel os esperan».

Avanzan durante mucho tiempo, por sendas escondidas hasta llegar al Celebrant que atraviesan por dos cuerdas tendidas (no hagáis hacer tiros, que caramba, mira que ridículo si se te caen de culo al agua).

«No permitimos entrar a ningún extranjero en el Naith de Lorien, pero vuestra misión es urgente y necesitáis de nuestra ayuda.» Caminan todo un día, hasta llegar a un claro, bajo el cielo nocturno tachonado de estrellas. Un vasto espacio sin árboles se extiende ante ellos, mas allá hay un foso profundo perdido entre las sombras, del otro lado, una pared verde se alza a gran altura y rodea una colina verde cubierta de enormes y antiquísimos mallorn, entre cuyas ramas brillan innumerables luces verdes, doradas y plateadas. Se acercan por un camino de piedras blancas, atraviesan el foso por un puente blanco y pasan entre las grandes puertas verdes, tachonadas de plata. Suenan muchas voces claras y dulces alrededor y arriba, y aquí y allá estallan cánticos. De las ramas de los Mallorn penden lámparas de plata, que iluminan un camino a un árbol inmenso del que cuelga una ancha escala blanca. Tres ellos cubiertos de brillantes cotas de mallas hacen guardia. Hablan con los guías de los aventureros, y estos son invitados a subir. Hay muchos flets, y muy arriba hay una gran plataforma que sostiene una casa. Son introducidos en una sala oval de paredes verdes y techo de oro, en cuyo centro se alza el tronco del Mallorn. Hay varios ellos sentados, y en dos asientos que se apoyan en el tronco, bajo el palio de una rama, están Celeborn y Galadriel. El, cabellos de plata, ella, cabellos de oro, altos, graves y hermosos, vestidos de blanco y azul. «Sed bienvenidos, -dice Celeborn- muy largo y fatigoso debe haber sido vuestro viaje hasta aquí, y no menos fatigoso es el que os espera hasta vuestro destino». «Os ayudaremos en lo poco que podamos -dice Galadriel- aquí podréis reposar y recuperaros. Los mensajeros de Elrond han llegado hace poco con importantes nuevas. Al fin quebrantaremos el

poder de la torre oscura, ojalá que no sea demasiado tarde».

Los aventureros son alojados y pueden reposar el tiempo que deseen. Los ellos les proporcionarán vestidos, armas, etc. El día que deseen partir, serán conducidos de nuevo ante Celeborn y Galadriel: «Tomad estas capas élficas, ellas os ayudarán en vuestro viaje (+25 acechar/escondese), siento no poder proporcionaros cabalgaduras, pero poco las empleamos en los bosques». Les entrega también cinco raciones de lembas por persona «Empleadlas en caso de necesidad, os alimentarán y darán fuerzas para el camino. Y ahora partid con nuestra bendición, y suerte. Anar Kaluya Tielyanna» (El sol iluminará vuestro sendero). (No, no hay consulta al espejo de Galadriel, ¿quién te piensas que es Galadriel una adivina de feria?). A primera hora de la mañana, los aventureros abandonan Lorien y toman el viejo camino del norte.

de Lorien a los campos gladios

Un día después de abandonar Lorien el paisaje cambia. De prados sembrados de árboles, pasa a componerse de tierras salvajes, sembradas de piedras y brezo. Aquí y allí, grises afloramientos rocosos e hileras de melancólicos álamos. Durante cinco días los aventureros avanzan sin ver otro signo de vida que ellos mismos. Ni un pájaro, ni un conejo, como si la vida animal hubiera desaparecido y la vegetal se hubiese aletargado en un invierno sin fin. El terreno es abrupto, y los caballos avanzan con lentitud. Es una tierra gris en la que es fácil perderse (Tiro de navegación poco difícil o perdidos ID3 días). El tiempo es frío y húmedo, con abundantes nieblas matinales. El cielo está constantemente cubierto por nubes grises y llovizna intermitentemente. La mañana del sexto día (si no se han perdido) amanece con una espesa neblina a ras del suelo que no se despeja (tiro de PP para darse cuenta) y, a media mañana, se alza, rodeando a los aventureros de una cortina espesa, opaca y húmeda. No se ve más allá de 1 ó 2 metros, y desde la silla del caballo no se ve el suelo. Perdida la noción del tiempo, intentan seguir hacia el Norte (supongo). Si se detienen, la niebla no se levanta. Tras lo que parece un larguísimo intervalo del tiempo, notan que caminan sobre agua y fango. Los pies (o los cascos) Parecen engancharse al fondo y salen con esfuerzo, produciendo un desagradable ruido de succión. El aventurero que vaya en cabeza cae en arenas movedizas o en una poza, según lleve o no armadura. Para evitar esta caída, si va a pie se hace un tiro de MM difícil, si va a caballo, el tiro es de montar. Repite la juerga las veces que consideres necesario para que se den cuenta de lo peligroso que es el pantano.

Nubes de bichos picadores se ensañan con hombres y animales. El camino se ve interrumpido por masas de vegetación y canales. Los árboles se ven como negros fantasmas esqueléticos entre la niebla. Las aguas son negras y fangosas. Las plantas, oscuras y filamentosas, se adhieren a los flancos de los caballos y a las ropas de los aventureros. Un hedor penetrante a podredumbre lo invade todo. La sensación de amenaza, como de algo

que acecha y espera en la niebla, es constante. Mantener la dirección Norte es un tiro de Navegación extremadamente difícil. Al cabo de mucho vagar y de unos cuantos chapuzones, cansados, mojados, llenos de barro y comidos por los mosquitos, ven una luz entre la niebla (tiro de PP muy fácil, en caso de que sean muy torpes y no la vean Janut les saldrá al paso con un fanal). La luz viene de la choza decrepita, de maderas podridas, cañas y adobe que se levanta sobre la pequeña isleta. Se trata de la residencia de Janut, un dunledino loco y degenerado que sirve al Kraken que se ha deslizado desde las oscuras raíces de las montañas hasta la zona de los Campos Gladios, corrompiendo los pantanos y haciendo que estos se extiendan hacia el Oeste, en su incesante búsqueda por el fondo de los pantanos (adivina qué anillo busca, procura que Janut haga alguna alusión «el busca, busca siempre» por ejemplo).

Janut proporcionará víctimas a la bestia, ya sean animales, orcos o alguno de los raros viajeros que atraviesan la región. Para ello cuenta con la facultad del Kraken de crear una vasta extensión de niebla y con su perfecto conocimiento de los pantanos. Normalmente se ofrece como guía a los viajeros extraviados y los conduce a la poza donde vive de preferencia el monstruo. Pretendiendo reconocer el camino o algo así se aleja, dejando que el Kraken se apodere de los incautos. Este, a cambio, le permite participar parcamente de sus macabros festines. El resto del tiempo se alimenta de peces, crustáceos y larvas de insecto.

Janut	
Puntos de vida:	73
Ataque:	+20
Defensa:	+40
Emboscar:	+90
Acechar:	+90

La cabaña se levanta en una de las innumerables isletas de fango seco cubierto de juncos y cañas, recostada en el negro y retorcido tronco de un árbol muerto. Algunas nansas flotan entre las plantas acuáticas y una deteriorada barquichuela de fondo plano está atada a un poste. Cuando se acercan, Janut sale a su encuentro. Lleva un candil en la mano. Es un anciano arrugado, con cabellos blancos que surgen como alambres de su cráneo medio calvo. Desdentado, sucísimo, cubierto de harapos que le hacen parecer un montón de trapos andante. Apesta a humedad y podredumbre. Les sonríe ampliamente, mostrando una abertura cavernosa en la que sobreviven dos dientes negros. «Bienvenidos viajeros» dice con voz aguda y cascada» ¿Qué hacéis en los pantanos de Aindeldúr? Nadie viene por aquí, como los pantanos son muy peligrosos... «y así sigue con una chachara interminable. Ofrece alojamiento y comida a los aventureros. La choza está casi desnuda, con un montón de juncos malolientes como cama, algunos desportillados 'potes y escudillas y el suelo de tierra apisonada cubierto de suciedad. El interior es sofocante, no hay ventanas, y el humo de un hogar central de piedras alimentado con turba escapa a duras penas por una abertura del techo. La «comida» está compuesta de cangrejos de río y larvas de insecto. A las pre-

guntas de los aventureros les dirá que la niebla es muy frecuente en esta región, y que él vive allí porque es un lugar seguro, nadie se atreve a entrar en los pantanos que él conoce perfectamente. Se ofrecerá como guía, si no se lo piden, a cambio de comida. En caso de rechazar su guía, cuando se vayan les seguirá, y al pasar por cerca del Kraken, tocará una caracola de extraño sonido para llamarlo (¿De dónde sacó Janut esa «cornu»? dejemos que los aventureros hagan suposiciones). Si se muestran violentos en la cabaña (o fuera), Janut lloriqueará y pedirá piedad; no luchará en ningún caso. A pesar de eso, tiene más miedo del Kraken que de los Aventureros, por lo que hará lo posible por no hablar: intentar huir, acurrucarse en posición fetal en el suelo lloriqueando, etc.

Si aceptan su guía, les conducirá por un camino que no se distingue del resto de las marismas, deteniéndose de tanto en cuanto para observar señales invisibles para los demás, hasta llegar a una laguna de aguas negras y absolutamente quietas. Un tiro de inteligencia (+25 por empatía animal) hace darse cuenta de que los caballos están vagamente inquietos. La niebla sigue cubriéndolo todo con su manto de gasa. Allí, Janut intentará escabullirse con alguna excusa: «he perdido el camino, es peligroso avanzar con los caballos, voy a buscar una senda» o «Este es un buen sitio para descansar» «Esta agua, aunque negra, es buena para beber» etc. Cualquier caballo, excepto uno élfico o un mearas, intentará beber, así como cualquier pony. Si beben, al día siguiente enfermarán y morirán en tres días; cualquier humano que beba, lo mismo. Sólo la hierba Athelas puede salvarlos. Es un tiro de buscar hierbas difícil (-105 aunque fuera de los pantanos puede encontrarse. Hay que conseguir un «Éxito»; un «Éxito Parcial» significa que se ha encontrado un poco, pero no basta ni para un caballo, aunque sí para una persona. Después se deben sacrificar dos puntos de poder por caballo, cuatro por persona, para curarlos. Los caballos no podrán, de todas maneras, llevar peso durante tres o cuatro días.

A) Los aventureros permiten que Janut se largue.

B) No lo permiten.

A) Al cabo de un momento, desde un lugar indeterminado (para localizarlo, PP muy difícil) se oye un sonido ronco, como de un cuerno grave. Es Janut tocando la caracola. De repente, todo se sume en un silencio expectante, como si la vida y el tiempo se hubiesen detenido. Entonces hay un sonido de succión, un chapoteo y se produce un burbujeo en el centro de la laguna. Algo parece hervir, como un nido de enormes gusanos, y un gran tentáculo acabado en tres dedos viscosos avanza fuera del agua, tanteando.

EL KRAKEN

Es un Kraken mediano, se mueve 20m. por asalto. PV: 300.

PV Tentáculos: 70.

CA: Cuero blando.

Ataque: +75.

Defensa: +40.

Si sobrevive, cosa casi segura si tú, master, no eres un salvaje machacacráneos se irá deslizado a lo largo de los años por senderos tenebrosos hasta llegar, ya al máximo de su desarrollo a las puertas de Moria. En la primera secuencia, atacará con un tentáculo, luego en cada segmento con ID4+1 tentáculos. Intentará coger siempre a los aventureros, pero si los caballos no han huido y es herido, si la herida es importante (por ejemplo, perder dos o tres tentáculos) intentará aferrar al caballo o pony- que le lleve los víveres y huir. Si no controla alguien los caballos, (maniobra estática de cabalgar o cuidar animales) los caballos huirán. El único caballo que no huiría sería un Mearas o un caballo élfico, que no se alejarían mucho. El resto, 50% de caer en arenas movedizas en su loca huida. 15 secuencias para hundirse. Janut será ilocalizable, pero la niebla se remontará inmediatamente, dejando ver un pálido sol, con lo que los aventureros podrán orientarse con un tiro normal de navegación. Si lo sacan, tardarán un día en salir de los pantanos, si no lo sacan tardarán dos días y 10% por barba de caer en arenas movedizas. Puedes amagar algún ataque del Kraken en zonas de agua estancadas para mantener la tensión.

B) El tipo empezará a lloriquear y pedir que le suelten y que buscará el camino. Sabe que al cabo de unos minutos de llegar, el Kraken se dará cuenta de su llegada, y atacará a todo lo que se mueva, incluido su patético servidor, con lo que sus súplicas se vuelven más frenéticas cada vez. Cuando el agua del lago empiece a bullir, gritará «¡El viene!, ¡él viene!» intentando soltarse con todas sus fuerzas. (Tiro de fuerza en la tabla de resistencia, considerarlo de nivel I). En el momento en que los aventureros se distraigan, huirá. Como estarán prevenidos, podrán huir si el Kraken falla sus dos primeros ataques, si no, pasar a A). Si consiguen hacer hablar a Janut antes que eso, organiza ataques a lo largo del camino, sobre todo antes de salir de los pantanos. Lo importante es que haya algunos asaltos de lucha y, sobre todo la tensión.

AL SUR DE LA CARROCA

Del Iach Iaur a la Carroca: 30 millas. Al dejar atrás los pantanos, el día está avanzado. Entran en una zona de praderas de hierba y trebol, con abundantes campanillas violetas, amarillas y margaritas blancas. Son muy onduladas, con pronunciadas pendientes y sembradas de robledales y olmos. Al caer la tarde, tras remontar una pendiente especialmente empinada, distinguen a los rayos dorados del sol poniente el brillo al Este de una cinta plateada: El Anduin. Poco antes de acampar, un tiro de PP muy fácil les permite ver, a lo lejos, una gran fogata junto a un oscruo robledal. Se distingue bien, por lo que no parece que hayan intentado ocultarla. Pueden pasar tres cosas.

A) Evitan la fogata dando un rodeo.

B) Se acercan cautelosamente a echar un vistazo.

C) No ocurre nada hasta que se acercan al Iach Iaur (el vado del bosque viejo)

LOS ORCOS

PV: 70

Ataque: +13

Defensa: +10

Misil: +25

+43

+35

+45

LOS WARGOS

PV: 150

Ataque: +90

Defensa +55

Armadura: Sin armadura

Son diez orcos, sobres endos wargos. Llevan cotas de cuero duro, escudos, yelmos, cimitarras y arcos cortos.

El único lugar donde pueden refugiarse es en la Carroca, 30 millas al Norte, o sea unas 4 horas a galope tendido (solo un Mearas es capaz de esa azaña).

Tras larga cabalgata serán salvados "in extremis" por un enorme oso pardo, pero no antes de que alguno de ellos haya muerto. Si uno o varios se quedan atrás para que los restantes tengan tiempo de huir, los orcos se detendrán para acabar con el/los heroes, dando una ventaja preciosa a los fugitivos. (lo mismo, son salvados por el oso pero no antes de algun RIP) Iluvatar quiera que sea esto lo que hagan!

Uno o varios de los aventureros pueden acercarse a la hoguera a través de un frondoso robledal. El terreno está lleno de troncos y árboles, la noche es oscura y el tiro de MM es normal. El tiro de PP de los duniendinos se modifica en el % que supere el éxito, y además es difícil por la noche ya que la hoguera que les deslumbra.

En un claro del bosque hay cuatro hombres alrededor de un fuego. Llevan gorros de piel, túnicas de lana, capas cortas y polainas. Es fácil reconocer en ellos a duniendinos, sobre todo si hay algún Rohirrim en el grupo. Llevan cotas de cuero blando y espadas. Están comiendo. Al lado de la hoguera hay mantas, bultos, sillas y alforjas, y, más allá cinco caballos, uno de ellos de carga. La hoguera es grande, o sea que se ve de lejos. Nada más avistar el campamento, el/los aventureros oirán un fuerte ruido de metal contra metal pies pesados y cascos de caballo. A su derecha, un fuerte grupo de orcos encabezados por un jinete se acercan sin ningún disimulo al fuego, pasando a menos de cinco metros de los aventureros. Uno de los orcos se detiene un momento al lado de ellos husmeando (tirar cientos de dados) pero una ronca voz de mando le hace volver a las filas. A la luz de la hoguera verán un numeroso grupo de orcos de piel casi negra, van más erectos que los oreos normales y visten yelmos y cotas de malla de crudo acero. La mayoría llevan también bracerías y algunos pemeras de metal. Todos llevan cimitarra, maza o hacha, lanzas y hay una pequeña compañía de arqueros. Calzan botas de hierro y portan un escudo en el que hay pintado un gran ojo rojo. Su jefe es una espantosa figura, montada sobre un caballo, si se le puede llamar caballo

el señor de los anillos

a una enorme bestia de cabeza parecida a una negra calavera de caballo que parece sacar fuego rojo por ojos y ollares. Sobre él, una figura envuelta en una negra capa, bajo la que se vislumbra una negra armadura. Bajo el alto yelmo de metal negro se dibuja un rostro pálido y afilado (No señor, no es un Nazgûl, caramba, es La Voz de Saurón). Con voz altiva y jactancioso, sin bajar del caballo, se dirige a los dunlendinos: «Llegáis con dos días de retraso. ¿Qué os ha retenido? ¿qué noticias traéis de Isengard?». Los dunlendinos, visiblemente acobardados, responden: «Señor, se está preparando algo grande, y es inminente. El viejo barbas blancas ha enviado muchos mensajeros, y las grandes águilas han impedido que alguien se acerque. Nuestros espías en el interior hablan de reuniones largas, y el viejo barbas blancas parece llevar la voz cantante. Ya han salido mensajeros hacia Dol Guldur. Nosotros perseguimos unos mensajeros que se dirigían al Norte, y alertamos a un grupo de orcos de la calavera astada, para que los interceptaran, pero consiguieron escapar y refugiarse en el bosque de la Dama Blanca. Desde allí les perseguimos, pero no tuvimos ocasión de atacarles, además, ¡con ellos va un elfo! Después les perdimos la pista en los Campos Gladios, por culpa de una maldita niebla que nos tuvo parados varios días. Por eso llegamos con retraso, ¡oh gran señor!».

«Entonces, lo que sospechábamos es cierto» dice la Voz «¡Bah!, no tiene importancia, mi misión ha acabado, y todo está dispuesto en el Norte. Y si esos mensajeros consiguen pasar los Campos Gladios, cosa que dudo, no pasarán desapercibidos a la línea de centinelas de Iach Laur. Por si acaso, dirigiros hacia el Norte, ya conocéis la contraseña: Deldúwath, por si consiguieran pasar. Acechadlos al Norte de la Carroca, cerca del viejo vado, pues tal vez intenten pasar por ahí. Las cosas no han ido muy bien en la zona, ¡malditos beórñidas! Localizadlos y eliminadlos. Después, volved al camino y tendréis nuevas instrucciones». «Pero Señor» dice el portavoz de los dunlendinos «llevamos meses en las tierras salvajes y hemos servido bien a la Torre Oscura, deseamos volver a nuestras casas». «¡Perro!» El caballo de la Voz derriba al atrevido «¿te atreves a discutir mis órdenes? No te atrevas a volver sin la cabeza de esos mensajeros. Ahora partimos. Volvemos a Dol Guldur con buenas noticias».

Tras esta breve conferencia, parten hacia el Sur. Los dunlendinos quedan cabizbajos, hablan entre ellos en voz baja y se preparan a pasar la noche, dejando un centinela. Si atacan a los dunlendinos, éstos pelearán hasta que sólo quede uno con vida, que pedirá clemencia arrojando la espada. No será muy difícil hacerle hablar, aunque se resistirá un poco. No conoce la identidad de los espías de Isengard, sabe la contraseña (Deldúwath) y que numerosos dunlendinos sirven al nigromante. De La Voz sólo sabe que «Es uno de esos sureños piratas, según dicen» y que es un capitán principal en Dol Guldur.

En este momento pueden darse dos casos:

1) Los aventureros se disfrazan con las ropas de los dunlendinos;

2) No se disfrazan o no les atacan.

1) Los orcos los detendrán, pero si el elfo y las posibles mujeres permanecen sin hablar y cubiertos por las capuchas, no pondrán pegas, dejándolos pasar con soeces bromas e insultos («humanitos» «escoria dunlendian», etc.). Las lindezas subirán muchísimo de tono si descubren una mujer en el grupo.

2) Si bien conocen la palabra de paso, ellos, enanos y rohirrims cantan mucho por sus características físicas, ropas y armas. Los Dunadan mucho menos, pues visten de montaraces, ropas gruesas y funcionales; sin embargo, la ropa es claramente de corte occidental, por lo que si una patrulla de orcos les descubre (en este caso hay un 50% de posibilidades durante dos días ya que patrullan la zona entre cinco millas al sur de La Carroca y el Iach Laur) les detendrán y hay un tiro fácil para el jefe de los orcos para identificar como occidentales a los aventureros. Lucha desigual y salvamento «in extremis» como antes.

C) Los dunlendinos tiran inmediatamente de espada y se generaliza la lucha. Si los aventureros vencen, pasar a A), pero al frente de los orcos va La Voz de Sauron.

Los dunlendinos

PV: 60
Ataque: +50
Parada: +15
Armadura: cuero blando

LOS BEORNIDAS

Si han conseguido perder caballos y víveres, supongo que tus jugadores se darán cuenta de que sin éstos no tienen ninguna posibilidad de atravesar el Bosque Negro, por lo que su única opción es tratar de encontrar un beórñida o al propio Beorn para que les ayude. Un día y pico después de pasar el Iach Laur (si van a pie dos días) llegan a las orillas del Anduin. Se han desviado ligeramente al Noroeste. El río es ancho, tal vez 200 ó 300 m de anchura.

En su centro se levanta una inmensa mole de granito, un tiro de PP normal permite ver una escalera tallada en la piedra que lleva hasta su cima. Es La Carroca. Un vado de piedras planas permite atravesar el río, que en el vado sólo llega a la cintura de un hombre normal.

Si deciden explorarla (pg. 56 de El Bosque Negro) eso no hará feliz al beómida que, en forma de oso pardo, les vigila. Los aventureros verán con un tiro de PP fácil un gran oso pardo que les sigue durante los tres o cuatro días (80-90 millas) que tardan en llegar al antiguo vado del Norte. Si necesitan ayuda, el oso se planta ante ellos y hace para que le sigan, conduciéndoles a una casa habitada por una familia beórñida (pg. 55 El Bosque Negro). Se mete en una espesura de arbustos de bayas y, al cabo de un momento, aparece un gran hombre barbado con pelo rojo y vestidos de lana. Se presenta como Beoulf, y, además de propor-

cionar provisiones (miel, frutos secos, cram, crema, etc.) les informará de la destrucción de los orcos de las montañas nubladas a cargo de los beórñidas al mando de Beorn (ver «El Hobbit») y de la partida, días atrás, de éste hacia el Norte: «Estaba inquieto, dijo que iba a echar un vistazo, que presentía algo». En la casa de Beoulf viven los quince componentes de su familia, en una gran casa de madera plantada en medio de unos campos de trebol llenos de flores entre las que borboncan innúmerables abejas. Desde ahí hasta el lindero del Bosque Negro hay dos días y pico, que transcurren sin incidentes. Siempre son seguidos por el oso pardo.

EL BOSQUE NEGRO

Desde la casa de Beoulf hasta el lindero del bosque hay 40 millas de terreno despejado. Desde el lindero hasta el riachuelo negro hay 170 millas.

La zona hasta el bosque es de pradera llana, con árboles aislados. De vez en cuando se pueden ver rebaños de venados rojos y algunos ciervos ocultos entre la hierba.

Al acercarse al bosque, el terreno empieza a subir y un extraño silencio empieza a pesar sobre los aventureros. Los pájaros no cantan, ya no se ven venados, ni siquiera conejos. El bosque aparece como un muro negro y amenazador. Los árboles son nudosos, las ramas retorcidas, las hojas largas y oscuras. La hiedra crece sobre ellos y se arrastra sobre el suelo. La entrada al sendero es una suerte de arco que lleva a un lóbrego túnel formado por dos árboles inclinados, demasiado viejos y ahogados por la hiedra y los líquenes colgantes como para tener más que algunas hojas ennegrecidas. El sendero es estrecho y serpentea entre los árboles. Una capa de humus y hongos lo cubre. El silencio es profundo. Pronto, la luz de la entrada es un pequeño agujero y una Penumbra verdosa reemplaza la luz del sol. A los lados del sendero, los arbustos son enmarañados, hay ardillas negras, y extraños ruidos, gruñidos, susurros, correteos en la maleza. Espesas telarañas oscuras de hilos extraordinariamente gruesos se tienden de árbol en árbol o enmarañan las ramas bajas. Ninguna cruza el sendero. El aire no se mueve bajo el quieto techo del bosque, y ni un rayo de sol se filtra entre las hojas.

Los caballos se niegan a entrar en el bosque. El único tipo de caballo que puede ser persuadido es un caballo élfico, ni siquiera un Mearas querrá entrar. Ningún tiro ni canción de calma les persuadirá. Evidentemente, si tan tozudos se ponen tus jugadores, pueden ser forzados a entrar, pero se negarán a comer nada del bosque, y, como es improbable que carreen unas cuantas toneladas de forraje, morirán de hambre al cabo de diez o quince días. Los caballos pueden ser dejados a cargo de Beoulf, que los cuidará.

Las noches son negras como el carbón. Entre las ramas brillan pares de ojos verdes, rojos y amarillos, y unos pálidos y bulbosos, como de insecto, pero demasiado grandes. Si encienden fuego, éste atrae cientos y cientos de ojos. Lo peor son miles de falenas grises, oscuras y negras, algunas tan

grandes como la mano, y grandes murciélagos negros. Para poder dormir, es necesario una tirada en la tabla de resistencia de nivel 3. Fallarlo supone que todas las actividades del personaje se penalizarán con un -20 debido al estrés (excepto en las habilidades de combate). Una pifia significa una pérdida permanente de un 10% en Intuición, con todas las consecuencias para las habilidades, debido al shock.

Los aventureros recorrerán aproximadamente 12 millas por día, por lo que tardarán unos 14 días en llegar al arroyo negro. Hay que tener muy en cuenta el peso de comida y agua que pueden llevar. En principio debe bastarles, pues la comida en conserva para una semana pesa 5 Kg. más el agua. Durante el camino no ocurre nada, aunque es recomendable que el ambiente sea agobiante denso para los jugadores. Al llegar al río negro, verán que es imposible cruzarlo de un salto. El bote con que cruzaron Bilbo y los enanos (ver El Hobbit) fue llevado por la corriente, pero está varado unos metros más abajo, pudiendo ser encontrado si registran las orillas. Para cogerlo es necesario pasar sobre troncos, hierbas, y piedras (tiro de MM poco difícil). Si alguien cae al agua, es inmediatamente afectado por un hechizo de Dulces Sueños que le durará tantas horas por cada 10 puntos que falle su tiro de resistencia contra nivel 15.

Al anochecer de ese día, tras atravesar el arroyo, los aventureros se encuentran, sin saberlo, a pocas millas de una bifurcación escondida del camino, que lleva a Sarn Goriwing. Allí acechan las arañas. Por la noche, varias de ellas se acercan al campamento para cazar a los viajeros.

LAS ARANAS

PV: 50 Ataque: pi

Defensa: 20

Armadura: CM

Especial: atacarán proyectando sobre el/los centinelas o el aventurero que primero se despierte un hechizo de «canción de encanto» (canción aturdidora) de nivel 5. Después, les picarán para paralizarlos y les envolverán en su tela. Recuerda que las arañas son inteligentes, aunque no muy listas. El veneno de las arañas sólo es mortal en caso de fallo crítico en la tirada de constitución, Fallar el tiro es quedar paralizado 1 D6 minutos, resistir el veneno supone una penalización de -10 a todos los tiros debida a un ligero mareo.

Los aventureros son vencidos por las arañas: procura evitarlo, sin que se note mucho. Haz tiros de «sexto sentido», Percepción, que uno se despierte al ser picado ¡yo qué sé! para eso eres el Master, caramba, no dejes que te fastidien la aventura un par de arañitas de nada! Después de todo molesta bastante a los jugadores perder siempre y ser salvados «in extremis» a todas horas. En caso de que tus jugadores sean extremadamente torpes o desafortunados con los dados (es decir, malos tramposos), dejad que las arañas las envuelvan en telarañas, les cuelguen de un árbol, les pinchen, piquen y devoren a uno o dos alegremente, pero deja escapar al resto. Así encontrarán irremisiblemente a un grupo de efos bien armados y

enfadados que buscan a sus parientes perdidos; Aegnor (ver más adelante) penderá de una rama, no habrá sido devorado, y explicará su historia. Los ellos decidirán acudir al rescate, y como no desean enseñar los caminos del bosque a unos extraños y no están para pamplinas, enviarán a dos de los suyos con Aegnor y el mensaje a Amon ahranfuil y se llevarán a los aventureros con ellos al rescate. Los ellos no deben ser demasiados, tres o cuatro; en este caso es trabajo tuyo hacer sus características, pero no dejes que les hagan todo el trabajo a los aventureros.

Si los aventureros vencen a las arañas un tiro de PP fácil hace ver a los aventureros que una de las arañas que huyen se encarama a un árbol al borde del camino del que pende un saco de telaraña de forma humana. Una vez muerto o ahuyentado el bicho (recuerda, las arañas no son muy valientes, y además están escarmentadas por su encuentro con Bibó y compañía, por lo que, en cuanto sufran un par de bajas y la pelea les vaya mal, huirán) y abierto el bulto, descubrirán en su interior un elfo Sivan, vestido de verde, mareado y débil por el veneno de las arañas. Está herido por una flecha, cuyo mástil aún le sobresale de la espalda. Aunque la herida no es mortal, le ha hecho perder mucha sangre. Una curación, unos primeros auxilios o unas gotas de Miruvinor le pondrán en condiciones de hablar. Por cierto, si tus aventureros son tan inútiles como para no salvar al elfo, peor para ellos. No se enteran de nada y pasar al desenlace. El elfo les explicará la siguiente historia:

«Soy Aegnor, hijo de Lóriidol. Hace unos días salimos a cazar con la princesa Namiré, hija de Heladil sobrina de Thranduil, y cuatro alegres compañeros más. Al Norte del camino fuimos sorprendidos por una numerosa partida de Yrchs vestidos de hierro. Nunca se habían visto a esas miserables criaturas tan al Norte, jamás se habían atrevido a cruzar el viejo sendero. ¡Cómo ha crecido la sombra del Nigromante! Cayeron sobre nosotros, luchamos, pero eran muchos y cubiertos de armaduras. Mataron a gelmir y a Duilwen y nos cogieron prisioneros a la princesa, a Saeros y a mi. Nos ataron y nos obligaron a correr a punta de látigo. Tomaron una bifurcación oculta del camino, hacia el Sur, cerca de aquí. Corrimos por un oscuro y retorcido camino lleno de telarañas durante tres o tal vez cuatro días, Llegamos entonces a una zona escabrosa, de empinadas colinas boscosas. Los árboles iban clareando a medida que subíamos. Pronto estuvimos sobre el techo del bosque, que se extendía a nuestros pies. Ante nosotros, una extensión de colinas y montañas bajas rojas y escarpadas, pobladas, pobladas de matorrales, espinos y arboles negros y aislados, casi todos muertos. Enseguida sentí que algún mal había estado actuando allí. Llegamos a un desfiladero entre dos colinas. Allí había una guardia de yrchs. El jefe de los que nos conducían golpeó a Namiré riendo y masculló: «ya hemos llegado, ahora el amo os enseñará qué es el dolor». Yo, durante el viaje, había conseguido aflojar mis ligaduras, y aprovechando que todos estaban distraídos con sus bromas, decidí jugarme el todo por el todo. Solté la cuerda y eché a correr, internándome en las anfractuosidades del monte, con la idea de ir a pedir ayuda y dar la alarma, ya

que solo y desarmado nada podía hacer por mis compañeros. Los orcos lanzaron gritos de alarma y me persiguieron. Varias flechas cruzaron el aire y quiso la mala o la buena suerte que una me alcanzase en la espalda. Caí por un precipicio, afortunadamente no demasiado alto, y perdí el sentido al chocar contra el suelo. Creo que los orcos me dieron por muerto, pues cuando recobré el sentido, estaba en el mismo lugar y no había rastro de ellos a mi alrededor. Había perdido mucha sangre, y durante no sé cuánto tiempo me arrastré de vuelta por el sendero, como en una interminable pesadilla. Desgraciadamente, cuando estaba, según veo, a punto de llegar al sendero, me atacaron las arañas. Poco pude resistir, débil como estaba, y lo demás ya lo sabéis. Os doy las gracias por salvar mi vida, pero de nada valdría si mi señora Namiré muere. ¡Salvad a mi señora! ¡Quien sabe qué cosas horribles pueden haberle sucedido en manos de esas repugnantes criaturas! No hay un momento que perder. ¡Salvadla! Sois mi única esperanza».

A parte de esto, Aegnor sabe que bastantes días atrás, tal vez do o tres semanas, fueron apresados unos enanos que se habían introducido en el bosque y que fueron encarcelados por orden del rey. Lo que no sabe es que han huido en ciertos bariles flotantes, pues esto ha sido mantenido en secreto, aunque se rumorea. Se ofrecerá a llevar el mensaje a Thranduil, pues conoce senderos ocultos y secretos, protegidos por encantamientos, que no quiere revelar ante extranjeros, (excepto si hay un Noldor en el grupo, claro, pero sólo al Noldor, no a sus compañeros) y que le llevarán rápidamente a Amon Thranduil; además ¿quién puede atrapar a un elfo en un bosque? Se muestra lo suficientemente recobrado como para hacerlo, aunque aún débil para ser útil en la expedición de rescate. (Si algún PJ ha muerto, se le puede reemplazar por este PNJ).

Pueden pasar tres cosas:

1) Los aventureros acceden a que lleve el mensaje (o no) y van a rescatar a la Princesa Namiré. (¡Bien por ellos!).

2) Pasan de la princesa, pues consideran más importante el mensaje (mal, mal, ¿y las «casualidades» de la Tierra Media?).

3) Dividen el grupo para cumplir las dos misiones. (Que ganas de fastidiar al master ¿eh?).

En el caso 3, ya te las arreglarás nene, no querrás que haga yo todo el trabajo. En el caso 2 no hay problema. Llegan a los Salones del Rey Elfo, dan el mensaje y, si van hacia la montaña solitaria, con un poco de suerte llegan a la batalla de los Cinco Ejércitos. Evidentemente no se enteran de nada de lo que viene a continuación, con todas sus consecuencias.

Vamos al caso 1, que es el que nos interesa. Ya tenemos a nuestros aventureros ante un buen dilema de conciencia. ¿Es más importante el mensaje? ¿abandonarán a una hermosa princesa elfa en las garras de los odiados orcos? ¿rescatarán a la princesa dejando el mensaje de Aegnor? Mira, procura que confíen en el elfo y vayan al rescate, pero no te

el señor de los anillos

pases, que no se note. Aquí debes hacer gala de facultades diplomáticas ¿Lo conseguirás?

el rescate

A partir de este momento, hay que llevar la cuenta de los días que pasan pues se aproxima la batalla de los cinco ejércitos y depende del tiempo que gasten tus jugadores llegarán a ella o no. En el momento en que encuentran a Aegnor, Smaug el dragón vuela hacia la ciudad de Esgaroth. Cronología: ese día, por 1, t noche, muere Smaug a manos de Bardo de Esgaroth. Desde la muerte del gusano hasta que los ejércitos de Thranduil se ponen en marcha, 2 días. 10 días más viajando a Esgaroth, ayudando a los hombres de Bardo etc. 5 días de viaje (son 3 o 4 viajeros, pero los ejércitos se mueven más lentamente) hasta Erebor. 10 días hasta la llegada de los enanos de las Colinas de Hierro y la batalla de los Cinco Ejércitos. En total 27 días, aunque puedes tomarte un par de días más de margen si deseas que lleguen a la batalla.

Lo que no sabe Aegnor, cuyo relato es totalmente verídico, es que ha sido dejado escapar para que avise del rapto de Namiré. Con eso Lachglin (ver más adelante) pretende crear una dificultad interior a Thranduil, y espera que este se retrase y envíe tropas, distrayéndoles del Norte. Según su plan, sabedor de que su Señor Santón se retirará a Mordor, él y sus oreos atacarán Esgaroth, con la ayuda de Smaug, encontrándose con los orcos de Bolgo del Norte que bajan desde las Ered Mithrim, acabando después con los ellos. Los acontecimientos producidos por la muerte del Gran Gusano le serán comunicados por los grajos tres días después, con lo que sus planes cambiarán. Atacará a los refugiados de Esgaroth, aniquilándolos y cerrando la retirada de los ejércitos enemigos en la zona entre los pantanos de Aelimnar y el lago, tras lo cual se retirará con su señor a Mordor. En cuanto a Namiré, la mantiene viva porque le divierte. La hace cantar, encerrada en una jaula dorada que pende del techo de su estudio, bajo la amenaza de ejecutar a Saeros, el cual para su mayor diversión, ya ha sido torturado y muerto.)

Lachglin

Es humano, probablemente de raza Númenoreana del sur perdido por su amo, el Señor Oscuro, de quien le viene el poder a través de un anillo menor que lleva siempre puesto. Es alto y fomido, con tina espesa barba castaña. Desea, ante todo, el poder, y es un apasionado de una perversa botánica. Su objetivo es crear una raza como los ents, pero al servicio de su señor. Es malvado hasta la médula.

Es un animista de 8º nivel. Para las nonificaciones específicas que aquí no se indican, ver tabla ST-3 de El Señor de los Anillos.

Nivel: 8

PV: 115

CA: SA

BD: 40

BO: 30 da

BOproyéttil: 65

30 ec

MM: 30

Hechizos:

Todos los de la lista «Control de las plantas»

De la lista «dominio espiritual»: Don-nir y Encantar semejante.

De la lista «Ley de la luz»: Oscuridad De la lista «serenar espíritus»: Cegar Especial: Posee una versión reducida de la «Voz» de Saruman. Cuando emplea este hechizo, que suele ser el primero en emplear, cualquiera que falle su tirada de resistencia queda convencido de que lo que dice es totalmente cierto.

Aegnor guiará a los aventureros durante una hora o así de camino, hasta llegar a un árbol grueso que se bifurca en dos casi a ras de suelo. A través de la bifurcación se pasa a un sendero brumoso, estrecho y retorcido, sólo visible al atravesar la bifurcación del árbol. El suelo es fangoso y lleno de humos, espesas telarañas lo atraviesan. De tanto en tanto se vislumbran arañas, pero no se atreven a atacar. Espesas barbas de musgo cuelgan entre las ramas.

Agnor se dirigirá después a un «fict» fortificado (pag. 30 Halls of the elven king). Allí será auxiliado y escoltado hasta Amon Thranduil, a dos días de viaje. El Rey ya ha partido, dejando una guardia suficiente para proteger las puertas, pero no para montar una expedición. A pesar de ello, un grupo de 20 guerreros elfos (10 lanceros y 10 arqueros) se pone inmediatamente en marcha. Tarda dos días en llegar al camino haciendo marchas forzadas, y se pierden en él durante cuatro días, con lo que tardarán seis días en llegar. Si los aventureros vuelven por el camino, lo encontrarán.

El camino escondido está protegido por un sutil y poderoso hechizo de Lachglin, bajo el cual cualquiera que se adentre por él sin permiso se desorienta y da vueltas por el mismo fragmento de camino. Además no se da cuenta del tiempo que pasa, creyendo que ha pasado un día cuando han pasado varios, y así hasta que mueren de inanición o es encontrado por una patrulla orca. Sólo un tiro de resistencia a la magia (difícil) puede hacer que se den cuenta. Cualquier elfo tiene que superar únicamente un tiro de resistencia normal. Fallar el tiro representa ID6 días antes de permitir otro tiro. Se dan cuenta de que tienen mucha sed y deben beber amenudo (claro, lo que pasa es que transcurren días y no horas). Cuando consiga pasar el tiro, llevarán varios días sin comer. Afortunadamente Lachglin ha retirado las patruyas pues se dispone a partir.

Tras tres (o los que sean) días de camino, llegan a la zona descrita en la historia de Aegnor. El desfiladero se abre entre dos colinas escarpadas (trepar difícil) y esta cerrado por una sola puerta de gruesa madera remachada con broche oxidado. En su parte superior hay pinchos. En las paredes de roca, un tiro de PP normal hace descubrir una saetera a cada lado de la puerta, allí hay siempre un orco de guardia, vigilando el camino. Tras la puerta hay una guardia de cinco Uruk-Hay y dos orcos menores con wargos que sirven de enlace con la torre.

Siempre hay un orco de guardia en la saetera. En el alojamiento hay tres más. Uno pasea por fuera, y los dos orcos menores carrean agua, leña, cuidan de los wargos y protestan en voz baja en un rincón, fuera.

Una vez evitado o eliminada la guardia, los aventureros se enfrentan a un insidioso peligro: las Yavin Girth, Hermosas plantas trepadoras que penden en finas cortinas entre los árboles, bordeando el camino, y que lo cruzan en imperceptible niebla (PP difícil) que adormece. Debe hacerse un tiro de resistencia contra nivel 5; sacar el tiro produce una ligera somnolencia. Asimismo, sus dorados y apetecibles frutos invitan a ser comidos (resistencia nivel 3) produciendo el mismo efecto. Si hay combate con la guardia, los orcos menores tratan de huir a lomos de sus wargos para dar la alarma. Uno de los Uruks lleva un cuerno, pero sólo lo hará sonar si se ve apurado. El resto de los orcos tardará ID6+2 minutos en llegar.

A) Consiguen pasar: salen del bosque para encontrarse con un extraordinario espectáculo. En el centro de un pequeño valle rodeado de escarpas colinas, punteadas de árboles y matorrales, corre un límpido riachuelo que desemboca en un amplio lago de azules aguas. En un extremo se alza una torre de brillante piedra negra (Laen): es Sarn Goriwing, el hogar del hechicero Y siervo del Señor Oscuro Lachglin. La torre se alza dividiendo una cascada en dos cabelleras de agua, como un negro colmillo. El agua se derrama por los lados de la torre y se mezcla con un agua putrida y negra que sale de su interior. A partir de ahí, el torrente se vuelve de color negro. Nuestros aventureros acaban de descubrir el origen del arroyo encantado del Bosque Negro.

SARN GORIWING

La descripción de esta torre de piedra esta basada en la descripción de Sarn Goriwing del «El Bosque Negro» de ICE.

Es un alto pináculo de unos 30 m. de altura, de piedra laen negra y reluciente. Tiene ventanas estrechas, excepto en el nivel 1, en que las ventanas son amplias, pero protegidas por contraventanas de laen, como la puerta. Solo se puede entrar por la puerta, trepando hasta la terraza o abriendo mágicamente una de las ventanas.

Trepar: se requiere cuatro tiros de trepar difíciles, sin cuerda, pues el laen es liso y resbaladizo. La caída a partir del tercer tiro es larga, y se debe sacar un tiro en cada tabla de MM para no estrellarse contra las rocas. Si se saca, se cae al agua, recibiendo daño, sólo en caso de fracaso total. Eso sí, el chapuzón es ruidoso...

Con cuerda, el tiro de trepada es fácil, pudiéndose hacer un tiro de MM si se falla la trepada para agarrarse a la cuerda.

Empezando por abajo:

Segundo Sótano

1. Laboratorio de Lachglin: Aquí realiza sus horribles experimentos con plantas árboles y otros seres vivos, preferentemente vegetales. Aquí creó la blasfemia que preside su sala del trono. Hay botes con plantas, cubas con líquidos bultentes, hediondos cuencos, productos químicos, algunos muy inflamables, muestras de Yavin Girth (también obra suya), pergaminos y estudios botánicos, etc. hay un pergamino con el hechizo «Control de

las plantas». En cuencos hay muchas clases de plantas, injertadas; un elfo captará inmediatamente el sufrimiento de las plantas. Una de ellas puede ser peligrosa; es un repugnante injerto de rosa mística y hongo que, si se acerca alguien a menos de un metro, hace explotar una bolsa de esporas que actúa como veneno equivalente a una dosis de Zaganzar (tabla ST-5)-t-M-6. El radio de las esporas es de dos metros.

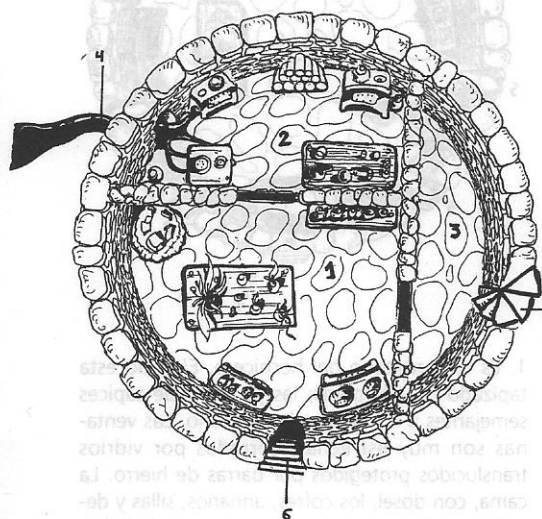
2. Máquinas, alambiques, hornos, destiladoras, cubas en las que, sobre hornillos hierven distintas clases de plantas. Los detritus y residuos cuecen constantemente, a un sumidero que desemboca en el río, envenenando sus aguas y tiñéndolas de negro, originando el peligroso arroyo encantado del Bosque Negro. Los fuegos son alimentados cada cuatro horas por los siervos. Lachglin hoy no trabaja aquí, ocupado con los preparativos de la expedición.

3. Vestíbulo vacío. Las puertas sólidas, con buenas cerraduras y están cerradas.

4. Desagüe. Un hombre pasa por él, pero morirá envenenado inmediatamente.

5. Escalera de caracol al nivel superior, por el interior de los muros.

6. Puerta secreta muy bien disimulada. Descubirla supone una búsqueda activa y un tiro de PP difícil, pero no está cerrada por dentro.



Primer Sótano

1. Cocinas. Grandes, con pucheros, ollas, fogones, mesas, sillas, vajilla, estanterías con especias, comida, sacos, etc. todo muy limpio y eficiente. Los criados que no están sirviendo o trabajando, suelen estar aquí charlando. Son cuatro hombres y dos mujeres, dunledinos; temen a su amo y no se atreven a desafiarle, aunque no lucharán ni intentarán dar la alarma, pues serían felices de huir de aquí. Aunque no se les maltrata mucho, no pueden salir de la torre. Y los orcos les martirizan siempre que pueden. Además, su amo es muy exigente y los castigos muy duros.

2. Habitación de los hombres. Nada de valor. Camastros, algunas ropas y poco más.

3. Habitación de las mujeres. Lo mismo que 2.

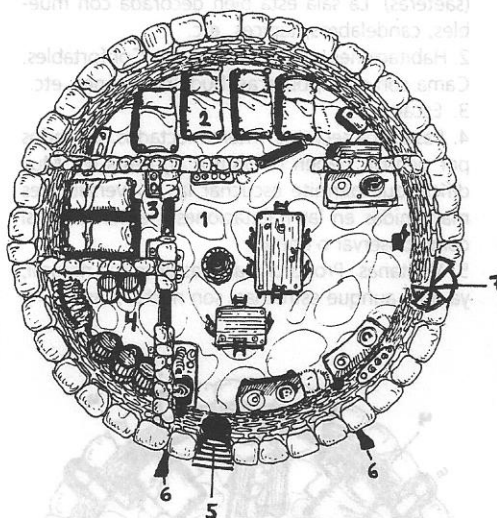
4. Despensa y bodega (bien surtida).

5. Puerta secreta y escalera. No está cerrada.

6. Sumideros.

7. Escalera.

En este nivel, las puertas están abiertas.



Hall de Entrada

1. Estas grandes puertas de Laen negro decoradas con motivos espirales de oro y plata incrustado en un fino trabajo, son la entrada principal a Sarn Gorbwing. En el exterior, una tirada de escalinatas lleva hasta un húmedo y pequeño embarcadero con amarres y braseros para la noche y los días de lluvia. En uno de los amarres está atada una pequeña harca negra. Las puertas se deslizan en el interior de la pared por railes de acero. Se cierra con dos grandes brazos metálicos con forma de garras de dragón, que se alojan en cavidades de la puerta, asegurándose entre sí. Pivotan sobre sí mismos. Asimismo, para casos de emergencia, hay dos gruesas barras de hierro que se deslizan en agujeros en la pared.

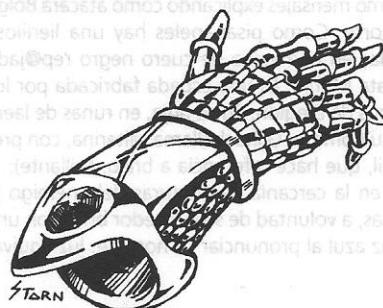
2. Sala de entrada. Las paredes están cubiertas de escudos y estandartes. Un tiro hará descubrir que son de tribus de hombres del norte destruidas tiempo atrás y que los escudos, de armas pertenecen a enanos, hombres del sur y ellos. El techo presenta un gran dibujo en forma de ojo de Corindón y Rubí, y las baldosas del suelo forman también el dibujo del Ojo Rojo de Mordor.

La sala está presidida por una escalinata Mahagonny que lleva al nivel 2, cubiertapor una fina alfombra roja. Cuando los avelutureros lleguen, la entrada está llena de cajas y fardos; contienen muebles, ropas, libros y equipo que Lachglin quiere llevarse a Mordor. Hay siempre dos UrLik-flai de guardia.

3. Escaleras

4. Ventanas. El mismo sistema de cierre que la puerta, pero en pequeño.

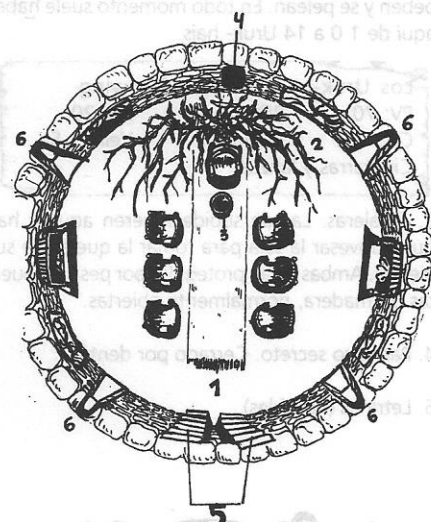
5. Pasadizo secreto. Sin cerrar.



Nivel 1. Sala del Trono

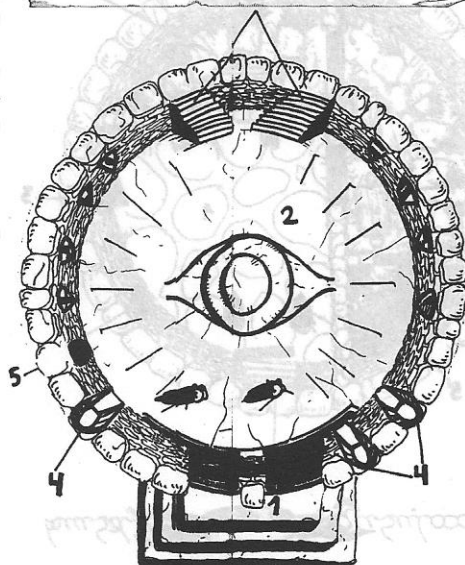
1. Sala del trono. Una espesa alfombra lleva hasta el trono, a los lados hay ricos sillones. El suelo es de diseño geométrico de baldosas rojas y negras. Las paredes están cubiertas portapices representando extraños bosques deformados y árboles retorcidos, como en agonía. El techo está formado por arcadas de madera de Mallorn. (¡Figúrate la reacción de un elfo!).

2. Trono. Tallado en un solo bloque de madera de Mallorn, forrado con cojines rojos y negros, esculpido en forma de gárgolas. Está abrigado por la más blasfema obra de Lachglin: un Ent deformado y degenerado. Nada queda del hermoso pastor de árboles original, ahora, mediante hechizos, tormentos y raros injertos, es una sufriente y torturada criatura que odia todo lo vivo y solo obedece a su creador. Tiene la forma de un enorme árbol con muchas armas que llegan a mitad de la sala, e intentarán atrapar y estrangular a cualquier ser vivo que se acerque hasta 3, revelando entonces una retorcida cara entre sus ramas. Afortunadamente, está fijo en el suelo.



EL ÁRBOL

Nivel 8 BO: +90 BD: 0
CA: CE Crítico: aplastamiento PV: 400



el señor de los anillos

El fuego le hace el doble de daño, y le teme. Su presencia le obligará a soltar cualquier presa.

3. El ojo del bosque. Protegido por el árbol, esta esfera verde con irisacijas, incrustada en el suelo con un anillo de plata Mithril, permite, mediante un esfuerzo mental enorme, ver en los sitios sombríos del bosque, sobre todo de noche.
4. Puerta secreta, cerrada.
5. dos tiros de escalera
6. Ventanas: anchas en el interior y saetas

Nivel 2. Sala de Guardia

Siempre hay dos Uruk-hai de guardia en el recibidor.

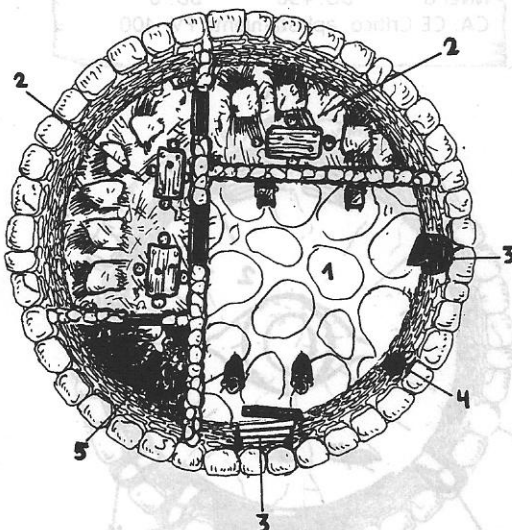
1. Recibidor. Bastante limpio gracias a los denodados esfuerzos de los criados. A pesar de ello, huele a orco que espanta. Hay un par de sillas en mal estado, las paredes están desnudas.
2. Alojamiento de la guardia orca. Sucio, lleno de porquería, con camastros de paja sucia. Hay también un par de mesas rodeadas de bancos. Aquí los orcos que no están de guardia juegan, beben y se pelean. En todo momento suele haber aquí de 10 a 14 Uruk-hais.

Los Uruk-hais de Sam Goriwing
PV: 70 BO: 35 DB: 20
CA: CM Escudo: si Yelmo: Si
Cimitarras y lanzas.

3. Escaleras. Las de subida mueren aquí, y hay que atravesar la sala para tomar la que sigue subiendo. Ambas están protegidas por pesadas puertas de madera, normalmente abiertas.

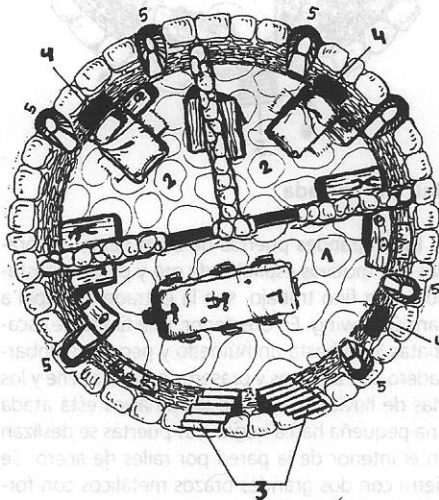
4. Pasadizo secreto. Cerrado por dentro.

5. Letrinas (horribles).



Nivel 3. Habitaciones y Salones

1. Comedor, sala de estar. Hay una gran mesa de Mallorn, sillas, sofás, mesitas, bastantes ventanas (saeteras). La sala está bien decorada con muebles, candelabros, tapices, etc.
2. Habitaciones para los huéspedes. Confortables. Cama con dosel, butacas, budoirs, arcones, etc.
3. Escaleras.
4. Pasadizos secretos. Interconectados. Cerrados por dentro. Tienen diminutos agujeros (PP Muy difícil) que permite escuchar las conversaciones mantenidas en las habitaciones y en la sala, así como observar o entrar.
5. Ventanas. Proporcionan bastante luz natural, ya que, aunque estrechas, son numerosas.



Nivel 4. Estudio-Biblioteca

1. Entrada. La puerta es de madera oscura con incrustaciones de plata y oro, formando dibujos geométricos y runas. Ante ella siempre hay un Uruk-hai de guardia. La puerta da a una pequeña salita, con otra puerta; esta vez de piedra laena negra. En la salita hay una trampa. Si alguien que no sea Lachglin entra en la sala sin apretar un pequeño resalte a la derecha de la puerta (PP difícil) se dispararán cuatro dardos envenenados de las paredes. La posibilidad de que impacten es de 60%. Dicen un crítico A de empalmeamiento e inyectan un veneno mortal de nivel 6. Solo Lachglin no activa el mecanismo (Oh! Magia!) ya que no se fia un pelo de sus guardias.

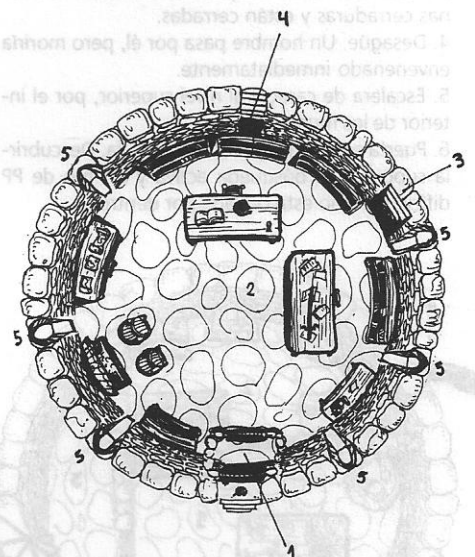
2. Biblioteca. Estanterías llenas de libros, sobre todo de botánica, aunque ya casi vacías. Aún quedan algunos en los que se pueden encontrar todos los hechizos de magia vegetal y ID6+2 mas. Hay un escritorio; sobre él mapas de la zona, cartas y un detallado manuscrito con los planes de Lachglin, así como mensajes explicando como atacará Bolgo del Norte. Como pisapapeles hay una lierriiosa espada; en una vaina de cuero negro rep@jado en plata Mithril. Es una espada fabricada por los herreros de Eregion. En su hoja, en runas de laena, reza su nombre: Gilhach (llama saltarina, con prefijo Gil, que hace referencia a brillo, brillante): Brilla en la cercanía de criaturas del enemigo y, además, a voluntad de su poseedor brilla con una fría luz azul al pronunciar su nombre, luz equiva-

lente a una vela. Además da un +25 a impactar. Hay también una chimenea muy trabajada, dos grandes sillones de cuero con escabel, atriles, sillas y una mesa de laboratorio con material. Lo único interesante en ella es un pote con tres dosis de Athelas.

3. Escalera al piso superior; puerta sólida con una buena cerradura. la escalera recela unatrapa. Si se pisa el tercer escalon(PP normal para ver los agujeros en el techo) una reja bloquea la escalera.

4. Pasadizo secreto, cerrado por dentro. Como en la escalera, hay una trampa, pero al caer la reja dispara una alarma, un profundo gong que solo oye Lachglin.

5. Ventanas.



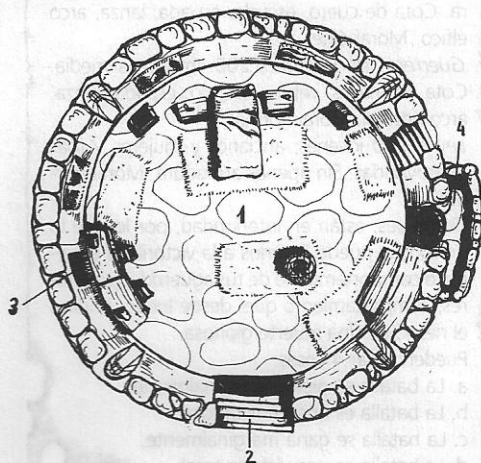
1. Es el dormitorio del hechicero. El suelo esta tapizado de alfombras; las paredes, de tapices semejantes a los de la sala del trono. Las ventanas son muy estrechas, cerradas por vidrios translucidos protegidos por barras de hierro. La cama, con dosel, los cofres, annarios, sillas y demás son de ricasmaderas muy bien trabajadas. Las paredes y el techo están forrados de planchas de Mallorn. En el escritorio, hay un cofrecillo con una cerradura muy complicada, en su interior, 2500 Piezas de oro en gemas y un hermoso anillo. ¡Lástima! No es mágico, pero pertenecía a una antigua casa enana de erebor, y cualquier enano de la Montaña Solitaria será amigo eterno de quien lo devuelva. En los arcones hay ropa fina, de viaje, zapatos, etc. y un par de botas élficas que no dejan huellas.

Una iztula dorada pende del techo. En su interior, Namira es obligada por Lachglin a cantar. La cerradura es complicada y la jaula sólida. Namiré está muy desmejorada y débil. Canta para que no maten a Saeros, cuyo cuerpo destrozado hace tiempo que fue arrojado al río. Sin embargo, es una chica valiente, y se está preparando para atacar a Lachglin en cuanto abra la jaula. De hecho, el hechicero piensa matarla antes de partir.

Namir
PV: 45 BO: +20 BD: +10
CA: SA BO proyectil: +50

2. Escalera al terrado. La puerta es de madera gruesa y la cerradura buena.

3. Pasadizo secreto. Se indica, aquí, dentro del armario. Está cerrado por fuera.

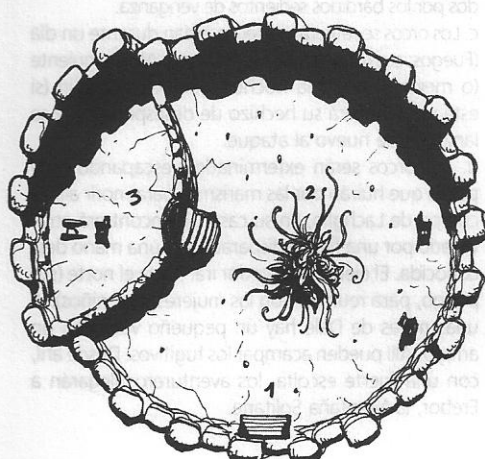


Terraza y Observatorio

1. Terraza. Da al exterior, es descubierta. El suelo es de laen. Ofrece una inmejorable vista de los alrededores. Hay algunas sillas y una escalera que lleva al observatorio. En la terraza se encuentra otra de las abominaciones de Lachglin. Esta vez se trata de un Orídrim deformado, que atacará a cualquiera que pise la terraza si no recibe órdenes de lo contrario de su amo.

El Oródrim
PV: 400 BO: 75 BD: 10
CA: CE Critico de aplastamiento
En cada turno ataca con 1D3 ramas.

En el suelo del observatorio hay incrustaciones de plata formando constelaciones, y en la banda se encuentra un fino astrolabio de bronce, clue, si se hace coincidir con las constelaciones representadas abre la puerta de la escalera.



LOS ALREDEDORES

En el campamento oreo hay unos 700 guerreros, que viven en tiendas y grutas. En el momento qctual estan preparandose para partir a la guerra, las fraguas y herrerías trabajan a tope, los orcos embalan, preparan, arreglan armas y armaduras etc. Un poco apartados, hay unos cobertizos en los que hay tres caballos, cinco ponys, dos percherones y un carro. Esto es propiedad de Lachglin y está custodiado por cinco dunledinos. En las colinas de los alrededores del campamento hay guardias, que por la noche encienden hogueras, pero están confiados y no vigilan con mucha atención.

Durante el rescate de Namiré pueden pasar cuatro cosas:

1. Matan o capturan al hechicero, y no se da la alarma.
2. No lo hacen, pero consiguen pasar desapercibidos y no se da la alarma.
3. Matan o capturan al hechicero pero se da la alarma.
4. No lo hacen y encima se da la alarma.

1. Este es el caso ideal. Tendrán bastante ventaja, pues no se descubrirá el hecho hasta que, sobre media mañana, el relevo descubra la muerte de los centinelas (en su caso). Si estos no han sido atacados, al ir a despertar a su amo un criado. Entonces, la confusión estallará en el campamento orco.

Durante varias horas habrá lucha por la jefatura, por la noche, la situación habrá sido controlada por Angrach, el jefe de la guardia de Uruk-Hais, que decidirá seguir el plan de Lachglin y atacar Esgaroth, aunque enviará una patrulla de 10 jinetes de lobo en persecución de los intrusos. Como los Aventureros llevan díaal menos de ventaja, los alcanzarán al final del segundo día, y como los elfos del grupo poderescate ya habrán superado el hechizo, los encontrarán antes del ataque, los orcos, superados en número, huirán. Si Lachglin ha sido capturado, intentará en todo momento huir, sembrar cizaña o hacer hechizos. Házselo vivir a los aventureros, no es fácil controlar a un siervo de Sauron. El destino del hechicero quedará en manos de los elfos.

2. Lachglin despertará a media mañana, montará en cólera y enviará patrullas en todas direcciones. Por el camino direcciones... Por el camino enviara una fuerza fuerza de quince uruks. Estos corren 20 millas diarias, sin parar por la noche. Si los aventureros no paran por la noche dado que llevan unas millas de ventaja, conseguirán encontrar a los elfos como en 1, pero si se lo toman con calma y se paran a dormir por la noche, serán alcanzados. De todas manera, deja que sean salvados por los elfos otra vez, (se esta convirtiendo en una costumbre) pero cárgate al menos a un par de ellos por tranquilos.

3. Lo más probable es que la guardia sitie a los expedicionarios en las habitaciones de Lachglin, si han trepado, o en otras salas si han entrado por abajo. El sitio sigue durante varias horas, hasta que estalla la rebelión en el campamento. Angrach

parte con cinco Uruks, dejando diez guardias, es el momento de escabullirse, bajando la torre o saltando al lago desde la terraza. Si no consiguen escabullirse, al día siguiente seguirá el sitio hasta que sean masacrados. Fin de la aventura para ellos. Si lo consiguen, la confusión hará que no sean perseguidos hasta la mañana siguiente. Pasar a 1. 4. Si Lachglin descubre a los aventureros, empleará lo primero de todo su «Voz», intentando convencerles de que es su amigo, con lo que, si lo consigue les entregará a los Uruks de su guardia, que les llevarán al sótano 2, encerrándolos en unas jaulas que hay al efecto. El hechicero bajará a interrogarles una hora después y un orco se quedará de guardia.

Si no consigue convencerles empleará el hechizo de ceguera contra el que le parezca más peligroso, intentando huir por el pasadizo secreto al amparo del hechizo de oscuridad, cerrando el pasadizo por dentro y bloqueándolo con la reja; dará la alarma y los aventureros quedarán sitiados en las habitaciones superiores. La guardia intentará tirar abajo las puertas de la biblioteca, pero al ser de laen, sus esfuerzos serán en vano. entonces intentarán romperlas con picos, pero al cabo de varias horas de picar se darán cuenta de que necesitarían muchos días de picar para romperlas, con lo que intentarán un ataque nocturno trepando por la torre, hasta la terraza. Varios orcos caerán abajo, pero también varios llegarán a la terraza. Si el oródrim está aún activo, atraparé a un par con sus ramas, pero no menos de cinco conseguirán penetrar en la torre, ya que están informados de como abrir la puerta superior. Los sitiados pueden ver el asalto por las saeteras. Los orcos que hayan puesto el pie en la terraza arrojarán cuerdas para que suban más de sus compañeros. La única solución es recuperar la terraza con o sin la amenaza del árbol y cortar las cuerdas.

Si el ataque fracasa, Lachglin loco de furor, tomará medidas extremas: desmontará el Ojo del Bosque, y a través de el solicitará ayuda a su señor. Un terrible hechizo fluirá a traves de el, poniendo el laen de la base al rojo vivo, todos los muebles empezarán a arder, aumentando mas el calor, mientras el hechicero, alzado sobre un risco y fuera del alcance de las flechas, entona una canción en una lengua fria y cortante. el calor en el encierro de los aventureros va haciendose insoportable. Las paredes queman, los tapices y muebles empiezan a humear y crujir. todos los objetos metalicos, incluidas armaduras, queman. Tiros de constitucion por un tubo. Despues, fundida su base, la torre empieza a desmoronarse con fragor. Si los muchachos no han hecho nada antes, es la muerte para ellos. Solo hay dos maneras de dejar la torre, Bajando entre el calor y las llamas (extremadamente difícil) o saltar desde la terraza al lago, por la parte que queda oculta a los orcos. Se requiere MM difícil, fallarlo significa caer mal. Hay un 20% de posibilidades de caer sobre las rocas (muerte Instantanea), y caer mal sin pegar a las rocas es recibir un critico C de aplastamiento. Caer bien, de todas maneras, es un critico A. (son 30 m de altura).

Tras esto deberan evitar las patrullas, pero al creelos muertos, no seran descubiertos. Lachglin se retirara un dia entero a recuperarse del enor-

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

me esfuerzo, tras lo que el ejército partira hacia Esgaroth. Tardaran seis días en llegar. Si los aventureros consiguen escapar pueden pasar dos cosas:

1. Ir a Amon Thranduil (por el camino o campo a través)
2. Ir directamente a Esgaroth.

1) Si van por el camino, encontrarán a los elfos que les acompañarán al camino, y de ahí a Amon Thranduil hay dos días viajando aprisa, (si quieres hacer una descripción mejor del lugar, *Halls of Elven King* de ICE). El lugar es un sistema de enormes y luminosas cavernas donde viven los elfos silvanos del bosque negro. El bosque, a su alrededor, cambia, Aunque espeso y oscuro parece mucho más vivo, más alegre, casi acogedor. Allí serán recibidos por Legolas y su madre, Dama Arwen, ya que el rey ha partido al frente de su ejército. Desde allí, pueden dirigirse a Esgaroth por el río, a bordo de barcas con forma de aves marinas, un día antes que los orcos de Lachglin.

Si van campo a través, es decir por el interior del bosque negro se perderán inmediatamente y serán atacados por las arañas. perderán un montón de días y llegarán a ser encontrados por los elfos mucho después, perdiéndose todo lo demás.

2) A través de las montañas del bosque, tardaran unos siete días en llegar al lago, se puede organizar un encuentro con lobos para amenizar el viaje, pero no es imprescindible. Llegarán el mismo día que los orcos, con solo unas horas de adelanto, con lo que no podrán organizar muy bien la defensa.

EN ESGAROTH

Lo primero que llama la atención al adentrarse en el lago de Esgaroth son los pilones ennegrecidos que señalan donde se alzó la ciudad. Una neblina flota sobre el lugar en el que yace el dragón, y una sensación de espanto preside el lugar. Más al norte, a la orilla del lago, en una orilla alta, se alzan chozas y tiendas de catiapaña. Se han levantado las estructuras de varios edificios de madera y en ellas trabajan hombres, mujeres y algunos elfos. Numerosas hogueras están encendidas y los niños corretean entre ellas mientras las mujeres preparan la comida. En los bosques resuena el ruido de las hachas.

Al llegar los aventureros, una muchedumbre se reúne para verlos. Al poco, un hombre de edad madura, vestido con una cota de cuero, espada al cinto, (pelo largo y canoso, barba, fornido), se acerca y se presenta como Fréowyn, conduciéndoles ante el gobernador. Este es un hombre gordo y calvo, que ocupa la única casa casi acabada. Ante él hay planos de una nueva ciudad en el lago. Recibe a los aventureros de mala gana y aún de más mala gana accede a reunir el consejo ante las noticias que le traen, y sólo ante la insistencia de Fréowyn. El consejo debatirá interminablemente lo que se debe hacer, mientras una expectante muchedumbre se apiña en el exterior. El Gobernador es contrario a luchar: «No tenemos nada, así que nada pueden quitarnos. ¿Luchar? ¡Absur-

do!». Casi todos somos ancianos, mujeres y niños, sin contar con los enfermos. Debemos ofrecerles la paz. Después de todo, sus pleitos son con esos elfos 'metomentodo'. Hagamos que se vayan y así podremos tener la paz que necesitamos para que Esgaroth pueda convertirse otra vez en una ciudad próspera. Recordad la última vez que nos dejamos convencer por esos enanos. ¿Qué nos ha comportado? Dolor y muerte ¿Queréis aún más?». Fréowyn, ferviente seguidor de Bardo, es un partidario de luchar: «Esos elfos que desprecias salvaron a nuestro pueblo de morir de hambre, pena y frío. ¿Sabes lo que harían los orcos si caen sobre las mujeres y los niños? Yo he luchado contra ellos y conozco su maldad».

El consejo está indeciso, algunos apoyan al Gobernador, otros a Fréowyn. Deja que tus jugadores hagan gala de elocuencia, su intervención debe hacer que los hombres de Esgaroth decidan ir a la batalla. Un buen discurso debe ser premiado con abundantes Puntos de Experiencia. Al fin se decide luchar.

Fréowyn interviene: «Si las mujeres, ancianos, niños y enfermos parten hacia el norte para ponerse bajo la protección del ejército del Rey Bardo, serán fácilmente alcanzados por los orcos, por lo tanto, debemos detenerlos aquí». Si esto se le ocurre a algún jugador, PX al canto. Deja que tus jugadores organicen la defensa. El lugar más estratégico, si se informan, es la colina de Amon Lagdael, una colina empinada cubierta por bosque ligero, a pocos kilómetros de Esgaroth, que protege el acceso a la ciudad en el lugar más estrecho entre las marismas y el lago.

La batalla debe describirse con colorido, y los aventureros estarán cada uno al mando de una unidad. Yo, para resolver la batalla he empleado las reglas de combate de masas que salen en Gurps Conan, pero puede emplearse cualquier sistema: Warhammer Fantasy Battle, Combate de masas de AD&D, o cualquiera que os inventéis.

Los orcos emplearán la siguiente táctica: Formarán en tres alas, los Uruk-hai en el centro, precedidos de los jinetes de lobo y caballería ligera que actuarán como pantalla, cargando, disparando flechas y retrocediendo; las alas estarán formadas por orcos menores, cuya misión es envolver las alas enemigas cuando el centro se haya roto bajo la embestida de los Uruks. Si Lachglin está vivo, empleará un hechizo de oscuridad para esconder el movimiento de sus tropas, y si la batalla va mal, canalizará el poder de Mordor para lanzar un hechizo de desesperación sobre las tropas de Esgaroth, lo que bajará la moral.

LA BATALLA UNIDADES ORCAS

Son 700 orcos divididos en 4 unidades:

Uruk-Hai: 200. Infantería pesada. Cotas de malla, armaduras de escamas, escudo, cimitarra, lanza. Moral muy alta. Jefe: Angrach.

Jinetes de lobo: 100. Caballería ligera. Cotas de

cuero, escudos, cascos, lanzas, cimitarras, lanza. Moral baja.

1.ª Unidad de orcos (A la derecha): 200. Infantería media. Cotas de malla, escudo, casco, cimitarra, lanza. Moral normal.

2.ª Unidad de orcos (A la izquierda): 200 Infantería media. Cotas de malla, escudo, casco, cimitarra, lanza. Moral baja.

Bándidos

Unidad de elfos de Thranduil: 50. Infantería ligera. Cota de cuero, escudo, espada, lanza, arco élfico. Moral elite.

Guerreros de Esgaroth: 200. Infantería media. Cota de mallas, yelmo, escudo, espada, lanza, arco normal. Moral normal.

Levas: 200 jóvenes, ancianos y mujeres. Amas improvisadas. Sin apenas armadura. Moral normal.

Como ves, están en inferioridad, por lo que lo único que puede llevarlos a la victoria es el heroico comportamiento de tus aguerridos jugadores, comportamiento que, desde luego, implica el riesgo de una muerte gloriosa.

Pueden pasar 4 cosas:

- a. La batalla se pierde marginalmente.
- b. La batalla es una derrota total.
- c. La batalla se gana marginalmente.
- d. La batalla es una victoria total.

a. Los supervivientes se retirarán ordenadamente, protegiendo la huida de los civiles. El pequeño ejército es así exterminado casi hasta el último hombre, pero las mujeres, ancianos y niños pueden escapar. Se debe hacer tiros de supervivencia por los aventureros durante tres días; al cuarto, una tropa proveniente de Erebor arrolla a los orcos.

b. Los orcos alcanzan a los civiles y hay una espantosa carnicería. Muy pocos consiguen escapar.

Esgaroth llorará amargas lágrimas por la muerte de Smaug. La victoria de la Batalla de los Cinco Ejércitos se verá ensombrecida por la horrible tragedia. Como la Batalla la ganan los buenos, el ejército de Bardo extermina la tropa de Lachglin, pereciendo éste en la batalla. En cuanto a los aventureros, si hay alguno vivo, huirá hacia el norte (supongo) durante tres días, perseguidos por los jinetes de lobo. Organiza alguna escaramuza y deja que sólo sobreviva alguno. Los orcos, después volverán al sur, donde se apostarán para atacar a los que huyan de la Batalla del Norte, pero como ésta será ganada por las fuerzas del bien, serán exterminados por los bárdidos sedientos de venganza.

c. Los orcos se retirarán se reorganizan durante un día (Fuegos, cuernos, tambores y demás). Al día siguiente (o mejor dicho, a la noche siguiente) Lachglin (si está vivo) lanzará su hechizo de desesperación y se lanzarán de nuevo al ataque.

d. Los orcos serán exterminados, escapando muy pocos que huirán por las marismas para morir allí. El cuerpo de Lachglin, en su caso, se encontrará atravesado por una flecha disparada por una mano desconocida. El ejército vencedor irá hacia el norte (supongo, para reunirse con las mujeres y los niños). A unas millas de Dale hay un pequeño valle con un arroyo. Allí pueden acampar los fugitivos. Desde ahí, con una fuerte escolta, los aventureros llegarán a Erebor, la Montaña Solitaria.

LA BATALLA DE LOS

CINCO EJERCITOS

Según como se hayan desarrollado los acontecimientos, los aventureros pueden llegar antes o durante la batalla (b), o bien una vez esta finalizada (a).

a. Depende de como haya ido la batalla de Amon Lagdael (o de Esgaroth) serán recibidos por Gandalf como héroes o como portadores de malas noticias. En el caso de que hayan ganado, les llevará ante Bardo, que les agradecerá el salvamento de sus gentes declarándoles amigos perpetuos de los hombres de Esgaroth y ofreciéndoles regalos en agradecimiento: un cinturón de cristal y plata con una funda bordada e incrustada en perlas que porta una daga muy afilada (+15); una funda de espada negra, bordada con filigrana de plata y joyas blancas incrustadas en forma de runas Anghertas (permite desenfundar y golpear en la mismo secuencia); un escudo mediano, liso, muy ligero, pesa muy poco y está forjado tres veces (+15 adicionales al BD); una pequeña arpa dorada con la forma de un cisne, no se desafina nunca y suena tan bien que requiere menos energía para realizar los hechizos de canción (+20 al sortilegio).

En caso de haber sido derrotados, y llegar como mensajeros de malas nuevas, les agradecerán igual sus esfuerzos, llorarán juntos la tragedia y serán declarados amigos eternos de los bárdidos, así como de los ellos por salvar a Namiri. En ese caso no hay regalos. De todas maneras, el rey Thranduil, en cualquier caso y siempre que hayan salvado a Namiré, les ofrecerá los siguientes obsequios: unas botas élficas, un arco de tejo (+25 BO); un cuerno de plata y marfil con una hoja de roble grabada, que declarará al portador amigo de los elfos y además posee un hechizo de Confusión (lista de Dominio Espiritual), dirigido a voluntad de los sujetos frente a quien se toca (nivel 5); una botellita de Miruvinor (5 dosis), devuelve 20 PV por dosis, pero no repara órganos.

b. Serán recibidos por Gandalf, que les informará: «La destrucción de Dol Guldur fue fácil, demasiado fácil diría yo. En menos de una semana destruimos Amon Súl. La resistencia fue dura, pero no tanto como yo pensaba. El nigromante no fue hallado. Después, dominado por un presentimiento, cabalgué hacia el norte por el Men Celduin, que es de nuevo una ruta segura. Puedo cabalgar muy rápido es necesario. Llegué hace unos días para encontrarme con esto.» Les explica el asunto de Thorin Escudo de Roble y Bilbo (Ver El Hobbit) y como espera que la Piedra del Arca haga ablandar el corazón del enano.

Entonces acude un hobbit, de espesa cabellera castaña y mejillas sonrosadas, aunque bastante delgado. Gandalf le presenta a los aventureros como Bilbo Bolsón de La Comarca. «Encantado» dice con reverencia «aunque me temo que con tanta gente importante como Gandalf me ha presentado en estos últimos días, habré de hacer una lista para no olvidar a nadie, si entienden lo que quiero decirles». Dice Gandalf «Tengo un mal presentimiento, creo que el mal está actuando en el norte, pero no diré nada más sobre esto» Y se aleja a grandes zancadas, dejando a Bilbo con los aventureros. Este se sentirá feliz de acompañarles a comer algo: «Yo tomaré un bocado, para no desairarles a ustedes, pues ya he comido», y tomará unos cuantos (muchos) pastelitos y una jarra (grande) de cerveza. Es

simpático y comunicativo, pero parece algo triste (PP fácil), como si una sombra flotase detrás de su cabeza. Les pedirá que le expliquen sus aventuras, pues quiere escribir un libro con «todas esas zarandajas». «No sé si le llamaré *«El viaje inesperado»* o *«Historia de una ida y una vuelta»*, pero, en fin, ya veremos».

En ese momento hay una gran agitación en el campamento. Gandalf pasa apresuradamente. «Los mensajeros anuncian que los enanos de Durin han llegado ya, antes de lo previsto; temo lo peor». Los aventureros ven como un numeroso contingente de enanos vestidos de cotas de mallas, con un enorme bulto cada uno a sus espaldas entran en el valle, deteniéndose entre el río y la estribación montañosa del este. Allí, unos pocos avanzan hacia el campamento, deponen las armas y alzan las manos. Bardo, Bilbo y Thranduil avanzan hacia ellos. Les ven hablar unos minutos, y luego retirarse, meneando las cabezas. Luego, los enanos avanzan por la orilla este y, de repente, mientras Bardo y Thranduil hablan, se despliegan y avanzan ceñudamente hacia las filas de hombres y elfos que les aguardan. Los orcos chasquean y algunas flechas vuelan. Entonces, una sombra crece con terrible rapidez. Una nube negra cubre el cielo, el trueno rueda, ruge y retumba en la montaña. Por debajo de ella llega otra oscuridad, que no llega con el viento, sino del norte, como una inmensa nube de murciélagos, tan densa que no hay luz entre las alas.

«Deteneos -grita Gandalf con los brazos en alto, su voz como un trueno, la vara encendida con una luz súbita como el rayo.- El terror ha citó sobre vosotros ¡Ay! ha llegado más rápido de lo que yo había supuesto. Los orcos están sobre vosotros! Ahí llega Bolgo del Norte, cuyo padre, oh Durin, mataste en Moria hace tiempo, ¡Mirad! ¡Los murciélagos se ciernen sobre el ejército como una nube de langostas! Montan en los lobos y los wargos van detrás!» (El Hobbit, JRR Tolkien).

Se celebra un apresurado consejo al que los aventureros no son invitados, y los elfos toman posiciones en la estribación sur de la montaña, mientras hombres y enanos toman posiciones en la del este. El Rey Thranduil se sitúa en la colina del Cuervo, con sus estandartes verde y plata. Los aventureros son libres de situarse donde quieran y la batalla comienza. Si quieres una descripción, léete El Hobbit, caramba. Se debe preguntar a los jugadores cuál será su actitud en la batalla (desde cobarde a heroica) y según hayan dicho, hazles sudar tinta china. Si alguno sobrevive a la terrible batalla, su gloria y fama habrá crecido mucho. Después Bardo y Thranduil darán los regalos a los sobrevivientes.



EPÍLOGO

Tras unos cuantos días recuperándose, Gandalf y Bilbo parten sin aceptar la hospitalidad de Thranduil. Los aventureros son libres de pasar una temporada en Amon Thranduil con los elfos, en Esgaroth ayudando a su reconstrucción, o de acompañar a Gandalf y Bilbo en su viaje hasta llegar a la casa de los beórnicas. Ambos les aceptarán gustosamente. Pasarán el invierno con los beórnicas, recuperando sus caballos si los dejaron allí y después ¿quién sabe?. Aquí se acaba Thamefuin.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Depende de como se hayan comportado tus jugadores y del sistema que emplees para darlos, pero recomiendo que si se han portado bien les des los suficientes como para, al menos, realizar una subida de nivel.

