

TIEMPOS DE GUERRA



LA COMPAÑÍA



Una campaña de David Rendo para El Señor de los Anillos/Rolmaster

En Tiempos de Guerra



*1974 de la Tercera Edad. Una Compañía formada por una joven dama y su escolta
viaja hacia Fornost. Mientras tanto, Agmar cierra el puño sobre el Reino de
Arthedain. La Sombra se extiende por el Norte.*

Una campaña para 4-7 personajes de nivel intermedio

1974 de la Tercera Edad

Minas Tirith aún se llama Minas Anor. Los norteños que pueblan los valles del Anduin son conocidos como los Éothéod, y Tharbad sigue habitada.

A medida que transcurre el año los ataques desde Angmar son más frecuentes y mortíferos mientras el Rey Brujo Mûrazôr amasa un poderoso ejercito para el asalto final.

En el ocaso del verano Arvedui pide ayuda a Gondor a través del Palantir, y esta ayuda llega a Mithlond a finales del otoño: demasiado tarde para salvar Fornost del Señor de la Guerra Olog-hai Rogrog y la horda angmareana. El Príncipe Earnur de Gondor decide esperar refuerzos de Cirdan mientras Fornost arde.

Arvedui, último soberano del reino del norte, escapa hacia el desierto helado con una pequeña compañía y las palantir mientras que el Príncipe Arananth encabeza una sangrienta retirada hacia el sitio de Annuminas.

Índice

Reflexión inicial	5	<i>Día 5</i>	37
<i>Sobre la autoría</i>	5	<i>Día 6</i>	37
<i>Sobre los PXs extra</i>	5	<i>Día 7</i>	38
<i>Sobre el aprendizaje de hab. secundarias</i>	5	<i>Día 8</i>	38
Capítulo 1: La comarca	6	<i>Día 9</i>	38
<i>El incidente del jabalí</i>	6	➤ El discurso de Faramis	38
➤ El jabalí de Lord Tamir	7	Fase 3: Asalto	38
➤ Aprender de los compañeros	7	<i>Día 10</i>	38
➤ La dote de Melyanna	7	Capítulo 9: La ciudad sitiada	40
Capítulo 2: En las Quebradas	8	<i>Día 1: Llegada</i>	40
Capítulo 3: Bree	9	➤ El plan de Aranarth	40
<i>El Tahúr Púrpura</i>	10	Día 2: El Rey, los Ragers y Matha	40
<i>A solas con Galastel</i>	10	<i>La cena de despedida</i>	43
➤ La verdadera historia de Galastel	10	➤ Los Ragers	42
➤ El Cambio de Marea	10	➤ Gûra	42
Capítulo 4: El Gran Camino del Oeste	12	Día 3: Huída a Rood	43
<i>Durante el viaje</i>	13	<i>Acompañando a Matha</i>	44
<i>El martillo de Anacar</i>	13	<i>Abandonando Fornost</i>	45
<i>En caso de heridas</i>	13	➤ Los tres barones	43
➤ Elacar Brazo Afilado	12	➤ La Gripe Roja	44
Capítulo 5: Fornost Erain	14	➤ Volviendo a la caravana	45
<i>La estancia en Fornost</i>	14	➤ Rumores en Rood	46
<i>¿Nos acompañareis?</i>	14	Noche del día 3: ¡Atacan la retaguardia!	46
<i>Una noble prisión</i>	15	<i>El destino general del combate</i>	47
Día 1: Un baile en honor de Melyanna	15	<i>El combate para los personajes</i>	47
<i>Aranarth</i>	15	Capítulo 10: Misión en Rood	49
Día 2: Misterioso asesinato en Fornost	15	➤ Noticias en el barro	49
<i>El plan de Galastel</i>	16	Día 4: La Plaga del Aullido y el Estandarte	
<i>Discurriendo en pos de un asesino</i>	16	del Rey Supremo	49
<i>Zôri</i>	16	<i>El Estandarte del Rey Supremo</i>	50
<i>Necesitamos hombres fuertes</i>	16	<i>La Plaga del Aullido</i>	53
<i>Los comerciantes</i>	16	➤ El Perro de Fornost	51
Día 3: El Corzo Blanco	17	➤ El Estandarte del Rey Supremo	51
<i>Partiendo a los bosques del norte</i>	17	➤ La Plaga del Aullido	52
<i>A la caza</i>	17	➤ Una posible solución	51
➤ Sobre el Corzo Blanco	17	➤ Niradân, el saboteador	52
Día 3: El Tahúr Púrpura	18	➤ Planes de una serpiente	53
Día 4: De compras	19	Día 5: Gusanos en las tripas	55
➤ Precios en Fornost	19	<i>Asesinato en la tienda de los enfermeros</i>	56
Capítulo 6: El convoy de mercancías a Ilmaryen	20	➤ Gusanos en las tripas	56
<i>Malas noticias</i>	20	➤ La serpiente, capturada	57
➤ Eresgal	20	Día 6: La serpiente al descubierto	57
➤ El ataque a la caravana de suministros	21	<i>Llegan los montaraces</i>	57
Capítulo 7: Los días en Ilmaryen	22	Día 6, atardecer: Angmar ataca	58
<i>Más tarde...</i>	22	<i>La huída</i>	59
<i>Ilmaryen</i>	22	<i>La encerrona</i>	59
<i>Personalidades destacables</i>	23	<i>Rescatando a Gûra</i>	59
➤ Horas después...	23	<i>Abandonando Rood</i>	60
Día 1: Un día mojado	23	Días 6 y 7: El duro camino a Annúminas	60
<i>El túnel secreto</i>	24	Día 7, medianoche: La mordedura del huargo	60
➤ Faramis Eketta	24	➤ Dura escaramuza en Rood	61
Día 2: El gato entre las palomas	25	➤ El hoerk clama venganza	62
<i>¿Qué hacer con el tiempo libre?</i>	25	➤ La Hoja Negra	63
Día 3: Una visita a Niniel	25	Capítulo 11: La Colina de los Desesperados	64
<i>Minas Marendil</i>	26	<i>Everithil y Uregim</i>	64
<i>La estructura exterior</i>	26	<i>Peleas y duelos al sol</i>	65
<i>La torre</i>	27	<i>Animando a la tropa</i>	66
<i>Las estancias bajo la hondonada</i>	31	➤ La rutina en la Colina	66
Día 4: De picnic	34	➤ El adiós a Gûra	66
➤ Thangon	34	Día 1: Al fin reposo	66
Ilmaryen - Diagrama	35	➤ Rumores en la Colina	67
Capítulo 8: El ataque a la torre	37	➤ El Tribunal	67
Fase 1: Ataque sorpresa	37	➤ Aprender en la Colina	68
Fase 2: Cerco	37	Día 2: Otro día de reposo	67

Día 3: La Galería de Espejos	67	<i>A.5 – Las plagas de Angmar</i>	86
<i>Un cuchillo en la oscuridad</i>	69	<i>A.6 – El invierno de 1974</i>	87
> Gimar-Zabâr	69	<i>A.7 – Hierbas, remedios y venenos</i>	89
> El anillo de Malborn	70	<i>A.8 – Tabla de encuentros aleatorios</i>	89
La Biblioteca Real: el nivel inferior enterrado	70	Dramatis Personae	90
<i>Al fin fuera de las ruinas</i>	73	<i>Melyanna Forestel</i>	90
> Lo ocurrido hace tres días	72	<i>Matha Pieldegamo</i>	90
> El volumen	73	<i>Faramis Eketta</i>	91
Día 4: La última barca en el Nenuial	73	<i>Dimrod</i>	91
<i>El oro por el libro</i>	73	<i>Eoden</i>	92
<i>Dos muertos y un ribereño</i>	73	<i>Isten</i>	92
Día 5: Cazadores cazados	75	<i>Aranarth</i>	93
<i>Sucia emboscada</i>	75	<i>Rogrog</i>	93
Día 6: Llega el ribereño	75	<i>El Rey Brujo</i>	94
Día 7: Deserción	75	Tabla de Personajes específicos	95
Día 8: La Colina se tambalea	76	La Horda del Rey Brujo	95
Día 9: Oscuras columnas de desesperanza	77	Las Tropas de Arthedain	97
Día 10: La última noche en la tierra	77		
<i>Faramis ante sus Raggars</i>	77	MAPAS	
Capítulo 12: La Batalla de Annúminas	79	<i>El Túmulo de Andil y Anacar</i>	8
<i>Una luz de esperanza en la oscuridad</i>	79	<i>Bree y la huida de los secuestradores</i>	11
<i>El rugido de Angmar</i>	79	<i>El ataque a la caravana de suministros</i>	21
La Batalla para los personajes	79	<i>Zona de Ilmaryen</i>	22
<i>Primer contacto</i>	80	<i>Minas Marendil, alzado</i>	26
<i>Reforzando el vado este</i>	80	<i>Minas Marendil, la estructura exterior</i>	28
<i>El muro de escudos tiembla</i>	80	<i>Minas Marendil, la torre</i>	29
<i>El Enemigo del Norte</i>	81	<i>Minas Marendil, las estancias bajo la hondonada</i>	31
<i>El destino de Faramis</i>	82	<i>El interior de Ilmaryen</i>	35
<i>Sangrienta retirada</i>	82	<i>El exterior de Ilmaryen</i>	36
<i>Nuevos combatientes</i>	82	<i>El ataque a la retaguardia</i>	48
<i>Los restos de la batalla</i>	83	<i>El campamento en Rood</i>	50
Epílogo	83	<i>La entrada oculta a Rond Elendirath</i>	50
El fin de la historia para los PJs	84	<i>Trincheras y zanjas en Rood</i>	61
> Botín en Annúminas	84	<i>El campamento en Annúminas</i>	65
Apéndices	85	<i>El mapa de la Biblioteca</i>	70
<i>A.1 – Distancia y tiempo en los viajes</i>	85	<i>El auténtico plano de la Biblioteca</i>	71
<i>A.2 – Habilidades secundarias</i>	85	<i>La Batalla de Annúminas</i>	78
<i>A.3 – Abreviaturas</i>	85		
<i>A.4 – PNJs encontrados</i>	86		

Por supuesto, es casi necesario jugar este módulo con los mapas regionales de Arthedain y específicos de Fornost y Annúminas. Éstos se encuentran en los suplementos de *Joc* y *La Factoria*, por lo que he decidido no añadirlos.



Exploradores haradrim

Reflexión inicial

En mi modesta capacidad de creación rolera he tratado de crear un módulo aventurero y entretenido, combativo pero compensatorio, y difícil como una guerra contra Angmar.

Queda patente que serán los personajes físicos y los prudentes los que tendrán más posibilidades de sobrevivir. Era ésta mi intención al estar el módulo inmerso en la implacable invasión del Rey Brujo: el ejército y el pueblo Arthedain constantemente sitiado y golpeado por la zarpa de Angmar. Desde IImaryen, la aventura de escolta no demasiado difícil (una típica historia de tabernas, secuestros y problemas menores) se torna en una letal sucesión de desventuras provocadas por el empuje de la horda de Rogrog: persecuciones, asedios, barricadas, incursiones, etc. Los días se hacen más lentos y peligrosos (de hecho, son descritos con mayor detalle), y casi siempre debe haber sensación de peligro, de que en cualquier momento los jinetes de lobos pueden estar acechando y lanzarse sobre ti.

El final de la aventura, con la victoria en Annúminas, aliviará a los personajes y jugadores y dejará muchas puertas abiertas para futuras aventuras, recompensas, aliados, recuerdos y experiencia, pero también de cicatrices, heridas graves y amigos muertos. La caída de Arthedain es una historia de un destino que todos conocían pero muchos se negaban a admitir: Arnanth, un Príncipe amante de su Reino; Faramis, que antepone la defensa de Arthedain a su familia y a su amor; Gûra, Azrahil, Thangon, Eresgal... una corte de oficiales leales a sus Señores y todo un ejemplo de valentía y arrojo; la mayoría acabarían muertos. Aún así, los dúnedain se negaron a abandonar Arthedain incluso después de su caída, hecho que se refleja en los Montaraces del Norte, que recoge la esencia de los ideales que estos antiguos guerreros dejaron como legado.

Los PNJs son de vital importancia, y es posible que los jugadores los recuerden durante bastante tiempo. Figuras como Arnanth o Faramis no pueden ser mancilladas con facilidad: es más, hay muchas más posibilidades de que acaben siendo amigos verdaderos de los PJs. Son hombres buenos que lucharon por lo que creían, a pesar de conocer lo que el destino les deparaba. Y, por supuesto, las apariciones de Rogrog y, sobre todo, el Rey Brujo, quedarán en la memoria de muchos.

Uno de los puntos que a algunos DJs pueda disgustar es la inclusión de "escenas cinematográficas": escenas narradas tal y como deben pasar y que suelen dar sensación de que "hagas lo que hagas, PJ, esto pasará". Pero... ¿no es así realmente? Es decir, siempre dejo la puerta abierta a la intervención de los PJs, pero hay cosas que no se pueden cambiar: por ejemplo, es prácticamente imposible que eviten que Angmar asole Arthedain o que muera Faramis. Podrían hacerlo –incluso podrían matar al Rey Brujo si son personajes femeninos–, pero hay muchísimas posibilidades de que no lo hagan (había unas pocas posibilidades de que alguien asesinara a Hitler en 1939, evitando el Holocausto, pero nadie lo hizo). Si lo hicieran, el DJ se verá entonces en la obligación de improvisar o de buscar otra forma para que eso ocurra (si frustran el asesinato de Elacar y no cogen a Galastel, el tahúr lo volvería a intentar de otra forma o huiría). Es por esto que, aunque haya pretendido no abusar de las escenas cinematográficas, lo haya hecho. Pido perdón pues a los que no gusten de dichas escenas.

Sobre la autoría

He de confesar que la idea original no partió de mí, sino de David Brown, del Reino Unido. Por casualidad me topé

con su aventura, "In Times of War", un esbozo de doce páginas cuyos puntos principales he seguido en este módulo. Pronto entramos en contacto y tuve en mis manos el manuscrito original de Dave, un texto escrito con una estupenda caligrafía y una buena idea, pero muy poco desarrollado. Me propuse traducirlo y agregar una aventura secundaria en cada capítulo (como efectivamente queda demostrado en el Capítulo 1). Poco a poco fui introduciendo más material en cada capítulo, de modo que al final he llegado a escribir muchísimo más del texto original (que, una vez traducido y pasado al ordenador constaba de 7 páginas aproximadamente). Creé nuevas historias, amplié las que ya estaban y añadí un buen puñado de PNJs, ayudas, apéndices e información de todo tipo. Algunas anotaciones vienen seguidas de (D.R.) o (D.B.): son anotaciones de uno de los dos autores, David Rendo (yo, vaya) o David Brown. Podría decir con ésto que él puso los cimientos y yo construí la casa. Con todo, mis más sinceros agradecimientos, Dave.

Sobre los PXs extras

Durante la aventura, el resolver situaciones o participar y sobrevivir a algunos eventos conlleva ganar un buen puñado de puntos de experiencia extras. Por supuesto, el número de PXs que se aconseja dar deberían estar condicionados por la participación de los PJs. Un personaje que no lucha en la Batalla de Annúminas no podrá nunca ganar recibir ni la mitad de lo que ganaría uno que defienda con su sangre el vado este, por ejemplo. El DJ está en su perfecto derecho de cambiar estas cifras de PXs extras, aunque recomiendo siempre dar algunos: sirve de aliciente de participación para los jugadores y les hace ganar algo de experiencia. Un personaje que sobreviva al módulo entero subirá un nivel seguro y tiene muchas posibilidades de subir dos, solo con los PXs extra y unos pocos más que consiga.

Sobre el aprendizaje de las hab. secundarias

Llevaba tiempo advirtiendo una enorme dejadez, por parte de mis jugadores, del concepto de habilidad secundaria. Éstas, al contrario de lo que algunos creen, pueden ser de gran utilidad en determinadas situaciones. Además, dan personalidad, corporeidad y credibilidad al personaje. ¿Que sería Sauron sin su habilidad *Crear Anillos de Poder*? Ahora en serio, creo que potenciar estas habilidades completa a un personaje y le da mucho más sabor. Es por esto que ideé un sistema para conseguir rangos automáticos en determinadas habilidades. Para aprenderlos, necesitan de alguien (o algo, como un libro) que les enseñe durante un número determinado de horas. Por supuesto, cuanto más sepan, más complicado será para ellos aprender nuevos rangos.

Título original: In Times of War

Idea original: David Brown

Adaptación y ampliación: David Rendo (renduti@hotmail.com)

Libros utilizados para su creación: *El Reino de Arthedain (Joc)*, *Criaturas de la Tierra Media (Joc)*, *Bree y las Quebradas de los Túmulos (Joc)*, *Angmar, la Tierra del Rey Brujo (Joc)*, *La Tierra de Arnor (La Factoría)*

Este módulo está hecho por aficionados y para aficionados, si ánimo de lucro sino con ganas de hacer algo bien, por lo que evitaré una de esas siniestras páginas de derechos.

Por supuesto, todo DJ que dirija este módulo está en el perfecto derecho de alterar cuanto quiera, y me gustaría mucho que me contarais todos esos cambios que hayáis hecho (en mi dirección de email).

Capítulo 1: La Comarca.

15 de Noviembre de 1974

Tras haber viajado hasta la Comarca, hasta la Cuaderna del Sur, llegáis a La Perca Dorada, calados hasta los huesos por la lluvia y bastante doloridos de tanto cabalgar. Es una posada amplia y acogedora, un poco baja para vuestro gusto. Rápidamente sois atendidos por el posadero, el bueno de Harry Corralera, que os sirve unas pintas de cerveza mientras escucháis los cánticos de los parroquianos, medianos procedentes de las más distinguidas casas: Brandigamo, Tuk, Casadura, Cavada, Redondo, Corneta, Cifñatiesa y Ganapie (y, por supuesto, un enano en un rincón –haz sus características si lo crees oportuno o mira en el Apéndice A.4).

Desde hace dos días, sois escolta de la dama Melyanna, una joven gondoriana que viaja, de momento, hacia la Comarca. Va acompañada de un apuesto muchacho norteño y un fornido hombretón, encargados cada uno de guiar sendos asnos cargados con dos cofres el primero y provisiones el segundo. Según el hombre, Dimrod, vuestro deber es acompañar y defender a la dama si se diera la ocasión. No os dijo el objetivo del viaje ni la procedencia de vuestra protegida, pero prometió pagar una pieza de plata y una ración de viaje al día. “No es mucho, pero tampoco tenemos ninguna amenaza directa, será un trabajo fácil”, os dijo. Y aceptasteis.

Después de un rápido refrigerio, vuestra joven señora, Melyanna, os pide que, cuanto antes, busquéis a su amiga: “Seguid el camino ancho por el que vinimos hasta que lleguéis a un gran castaño. Allí vive Matha”.

Ha estado lloviendo furiosamente desde hace tres días, y todo lo que poseéis esta mojado y algo viscoso por el barro. Un aspecto bastante miserable, dirían algunos. Llamáis varias veces a una cuidada puerta azul, hasta que una voz responde malhumorada. La promesa de una moneda de oro es lo único que ayuda a sacar de su agujero, un pequeño y limpiísimo smial en las singulares Barracas Tuk, a Matha Pieldegamo, incrédula ante la promesa de la visita de Melyanna y disgustada por verse bajo tan desagradable temporal.

Durante la cena, será Dimrod quien exponga el siguiente itinerario en la ruta. El destino es Fornost Erain, pasando por Bree. Ofrece manteneros la misma paga y sustento, y solo de pasada os comenta que vais a casa de unos familiares, nada más.

Unos mullidos colchones de paja os dan reposo hasta el día siguiente. Muy temprano, Dimrod os despierta suave pero firmemente. En el pequeño establo de la Perca Dorada, Eoden está comprobando que las alforjas de los burros están bien aseguradas, pues ya están los baúles cargados y todo listo para partir.

- Seguiremos por el Gran Camino del Este, hacia Bree. Luego tomaremos el camino hacia el norte, hacia Fornost. Allí habrá terminado vuestro trabajo, amigos –comenta Dimrod mientras cenáis.

Los personajes podrían aprovechar para adquirir en un pequeño mercado cercano a la Perca algo de la magnífica hierba para pipa de los medianos: 1 mc, 75 gramos, lo justo para 1 semana y media. La hierba produce un efecto tranquilizador y evocador, pero no proporciona ningún tipo de bonificación o penalización.

El incidente del jabalí

Unas horas después de partir, mientras el camino discurre junto a un tranquilo bosquecillo cercano a una pequeña aldea, unos gritos de dolor y pánico os alertan. Parecen provenir de entre los árboles. Dimrod os mira con cara de circunstancias y dice: “No es problema nuestro, pero no me importaría que echarais un vistazo”.

El bosque no es especialmente denso, se podría entrar en él en caballo, aunque el terreno está encharcado por el chaparrón de la noche anterior. A unos cien metros del lindero, en un pequeño e iluminado claro, un mediano se aferra a un burdo bastón de madera, mientras mira nervioso a su alrededor. A sus pies, una figura tumbada. Gritos de socorro llegan a vuestros oídos, pero no es el hobbit del bastón el que los profiere. Un tirada de percepción con éxito muestra a otro hobbit en la copa de un árbol cercano al claro. Si llaman a los hobbits, el que se encuentra en el árbol advertirá de la presencia de “una de esas bestias horribles de Lord Tamir”. En este momento, unos matorrales se mueven violentamente; de ellos sale una sombra grande, que al pasar bajo la luz del claro se muestra como un furioso jabalí gris. Éste galopa hacia el mediano del bastón, que a punto está de ser arrollado por la bestia. Con gran agilidad, se hace a un lado y, sudoroso, ve como el jabalí da media vuelta y lo mira amenazadoramente. Es momento de intervenir.

Probablemente los PJs se acercarán a ayudar a los medianos. Si no han hablado con el de la copa, no importa, el jabalí intentará su embestida cuando los PJs se estén acercando.

Cuando los PJs lleguen al claro (40 metros: a caballo, un –15 por las condiciones del terreno; a pie, –5), el jabalí habrá intentado otra embestida, dejando al mediano del bastón entre el animal y el grupo.

En el barro, junto al mediano, yace otro hobbit. Parece muerto o inconsciente, y tiene un costado manchado de sangre. El mediano del claro está tan furioso como puede estarlo el jabalí, pero al ver a los PJs les pedirá ayuda, desesperado. En cuanto los PJs se entrometan en la lucha, el mediano arrastrará a su compañero inconsciente tras las líneas de los PJs. El jabalí está furioso pero dubitativo: da unos pasos al frente para después volver a retrasarse.

Tira 1D100:

- Hay un 25% de probabilidad de que el jabalí huya, internándose en zonas más densas del bosque. Los PJs pueden rastrearlo e intentar darle caza: dicha escena y sus recompensas ya quedarían a discreción del DJ, aunque hay que recordar que Dimrod y el resto del grupo esperan en el camino y empiezan a impacientarse.

- Si la tirada es más alta de 25, habrá lucha. El jabalí cargará hacia el personaje más cercano, los ojos inyectados en sangre. No dejará de cargar hasta caer inconsciente

La victoria sobre el jabalí, tanto matándolo como haciéndolo huir, será muy sinceramente agradecida por los hobbits. Los dos sanos cargan a toda prisa con su compañero conmocionado después de dar las gracias solemnemente a los forasteros y regalarles una bolsita de cuero con un puñado de hierba (llamada “Curatripas”) en finas hebras, “cuyos vapores aliviarán cualquier enfermedad de estómago” (hay para 3 usos).

Ayudar altruistamente a los medianos reportará 250 PX extras a los personajes directamente implicados (que hayan luchado contra el jabalí, vaya).

El Jabalí de Lord Tamir

Los nobles dúnedain tienen una peligrosa afición: la caza del jabalí. Lord Tamir es un experto cazador, decenas de jabalís han caído bajo su potente lanza y su temerario arrojo. Tal es su destreza que hace años que se aburre con los jabalís salvajes. Es por ello que decidió criar y educar a una fuerte casta de jabalís en un refugio boscoso. Cada cierto tiempo consigue un ejemplar "digno de ser cazado por él". Cuando cree que está preparado, lo suelta en los bosques cercanos. El resultado es este jabalí: un ejemplar grande, fuerte, rápido e indomable. La temeridad de soltar tan salvajes bestias ha derivado en este brutal ataque.



La dote de Melyanna

Dimrod ha dispuesto la dote en un baúl pesado y reforzado con acero. Abrirlo es Locura Completa, -50, y si algún PNJ del grupo se entera de que los PJs han merodeado o abierto el baúl, habrá palabras severas por parte del guerrero.

Dentro del baúl se encuentran las siguientes riquezas:

- Espada del Alba: una magnífica espada ancha de acero de gran calidad (+15), con damasquinado de plata y ámbar. Podría ser vendida por 200 mo, aunque el escudo familiar grabado en el pomo podría llamar la atención del posible comprador.

- Manto de armiño: una impresionante pieza de paño rojo con bordes de armiño. A quien le quede bien podría reportarle un +10 en PRE mientras la llevara puesta.

- Anillos: dos bellas alianzas de oro, con los nombres de las casas nobles grabados en la cara interna, hechas por un maestro orfebre de Minas Tirith. Ambos son +5 a la BD.

- Joyas y monedas por valor de 300 mo.

Aprender de los compañeros

Desde el primer día, los personajes compartirán camino con dos personajes de los que podrían aprender bastante: Dimrod y Matha. Ambos son amables una vez si se les muestra bondad de espíritu, y durante las largas caminatas gustan de charlar si encuentran oídos dispuestos a oír. Ambos son duchos en varias materias, y podrían ilustrar a los personajes en ellas si los personajes se lo piden o se muestran interesados en sus charlas. Prestar atención a sus palabras y ayudarles en algunas de sus tareas puede reportar unos agradables beneficios en forma de conocimiento (habilidades secundarias). Éstos conocimientos se refieren a los siguientes campos:

Con **Matha**:

Cocina: la hobbit es una excelente cocinera y repostera, y durante el camino logrará preparar sabrosos platos con cualquier tipo de alimento que caiga en sus manos. Escuchar sus disertaciones gastronómicas y ayudarla a la hora de cocinar durante 20 días horas da derecho a una tirada de aprendizaje. A esta tirada se le suma el total en I del personaje; si supera 40 + habilidad del personaje en Cocinar, se gana un rango en esa habilidad secundaria.

Hacer bordados: durante los descansos, Matha suele acompañar a Melyanna en la entretenida actividad de bordar, mientras charlan de sus cosas. Acompañarlas durante 25 días da el derecho a una tirada de aprendizaje. A esta tirada se le suma el total en AGI del personaje; si supera 35 + habilidad del personaje en Hacer Bordados, se gana un rango en esa habilidad secundaria.

Forrajear: cuando tienen la posibilidad de pasar unas 5 o 6 horas alejados de Melyanna, Dimrod y Matha marchan en busca de hierbas (y de comida, cuando están apurados). Acompañarlos y aprender de ellos un mínimo de 25 horas en estas partidas da derecho a una tirada de 1D100. A la tirada se le suma su total en I, y si supera 60 + habilidad del personaje en Forrajear, se gana un rango.

Con **Dimrod**:

Tallar la Madera: Dimrod, en sus momentos de descanso y, a menudo, de soledad, suele sacar su bolsita de cuero con sus herramientas de talla y se ensimisma en dicha tarea. Alguien podría aprender bastante de él si se muestra obediente y callado en estas "clases". Pasar 20 días al menos pasando los descansos con esta actividad da derecho a una tirada de 1D100. A la tirada se le suma su total en AGI, y si supera 30 + habilidad del personaje en Tallar Madera, se gana un rango.

Forrajear: ver más arriba.

El incidente del Jabalí

Nombre	Nivel	Tam/ Crit	Vel	PV	CA	BD	Ataque	Notas
El Jabalí de Lord Tamir	5	M	R/MdR	150	C/4	40	70ME/70MCu/ /50PPs	Muy agresivo, solitario.

El jabalí intentará embestir a su rival y derribarlo. Si tiene éxito, intentará cornearlo y, si también tiene éxito, intentará pisotearlo. Todo en el mismo asalto (*Criaturas de la Tierra Media*). No huirá del combate a menos que caiga inconsciente o sufra heridas en los miembros.

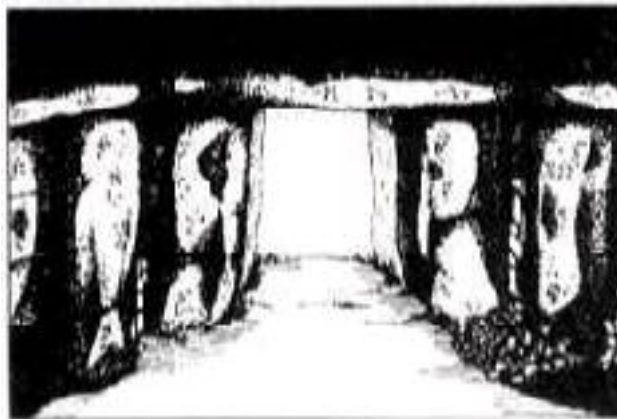
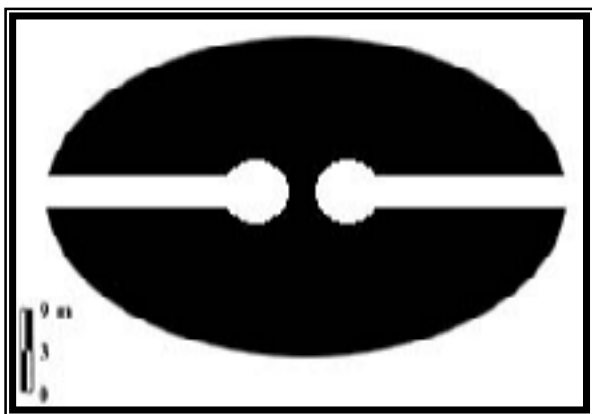
Capítulo 2 : En las Quebradas

Atravesáis el resto de la Comarca sin complicación alguna, extrañados y maravillados con la aparentemente placentera vida de los medianos, solo preocupados por sus huertos y sus siete comidas diarias. Cruzáis un alegre río (el Brandivino, según Matha) que parece ser casi el final de la Comarca y lo seguís hacia el norte, hasta encontrar el Gran Camino del Este. Tras pasar el puente (donde os saludáis con un grupo del fyrd, la milicia hobbit), tomáis el camino, bordeado por campos de labor al norte y el encantado Bosque Viejo al sur. Una compañía de soldados con la que os cruzáis en el camino os advierte: los caminos están siendo escenario de asaltos, y hay que estar doblemente prevenido en las Quebradas durante la noche.

Una espesa niebla se cierra como una cadavérica mano sobre el Gran Camino del Este. El grupo, erróneamente sigue una vieja senda (*haz que los jugadores tiren a Rastrear para encontrar el camino. Sea cual fuere su resultado, llegarán al mismo lugar*) hasta una torre en ruinas, en las Quebradas, donde dos espectros menores merodearán por su campamento.

Dimrod propone usar la pequeña torre como refugio hasta que se disipe la niebla, “pues corremos el riesgo de acercarnos demasiado a los túmulos, donde se cuenta que los muertos se despiertan para atormentar a los vivos”.

Ojos relucientes en la niebla, susurros en la oscuridad. Los que dormían se despiertan para encontrar dos sombrías figuras abalanzándose amenazadoramente sobre el centinela de turno. Melyanna cae desmayada y Eoden y Matha la retiran al rincón más lejano de la torre, mientras los PJs combaten a los no-muertos y Dimrod guarda nerviosamente el tramo entre ellos y la dama.



La entrada al túmulo

Los esqueletos provienen de las tumbas de Andil y Anacar, dos guerreros arthedain enterrados en sendas tumbas de un mismo túmulo cercano a la torre y con las losas que sirven de puertas retiradas. Estas tumbas descansan al fondo de un pasillo cuyas entradas se encuentran en el lado opuesto del túmulo. Cada tumba tiene grabada en el dintel de la entrada el nombre de su ocupante, en adunaico. .

1. Tumba de Andil: Contiene 50 mp y un Broche con el sortilegio Escudo (1 vez por día, +10 a la BD del portador durante 1 min./nivel)
2. Tumba de Anacar: Contiene 50 mo y un martillo de guerra muy trabajado, pero sin ventaja práctica a la vista. Ver *El Martillo de Anacar*, en el Capítulo 4, para conocer el verdadero poder del martillo.

- Además, vasijas, cuencos y viejas telas, todas ruinosas.

Ambos guerreros ahora son altos esqueletos mugrosos envueltos en los restos una oxidada cota de mallas (en la práctica no cuenta como armadura). Los huesos blanquecinos cuelgan macabramente unidos, portando sus antiguas armas con gran destreza, formando una estampa aterradora. Los dos fueron muertos en combate, y aun creen que la zona está siendo atacada. Cualquier intruso será un enemigo para ellos, sin posibilidad alguna de dialogo.

Si la tumba fuera deshecha (sacando de ella los objetos o derribando los pesados sarcófagos de piedra), los esqueletos caerían al suelo sin fuerza.

No hay nada más de utilidad en las Quebradas. Todo está podrido y oxidado, inútil. Con el amanecer la niebla se disipará y el camino quedará revelado a una milla y media de distancia.

En las Quebradas										
Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Andil	5	90	SA/1	55	S	N	70el	-	0	Esqueleto mayor. Broche Escudo +10. Tiene 50 mp y 5 flechas +5.
Anacar	6	100	SA/1	30	N	N	75ea	-	0	Esqueleto mayor. Martillo de Guerra +5

Al no tener órganos ni sangre, los esqueletos no se ven afectados por los críticos de sangre, y todos los críticos de perforación se convierten en aplastamiento.

Capítulo 3: Bree

El grupo llega a Bree, donde la guarnición está muy ocupada con la cantidad de refugiados que aumentan el número de habitantes de la ciudad. Por lo tanto, encontrar un lugar confortable y cómodo es algo muy difícil. Alrededor de la loma de Bree y de las villas que la circundan hay una pequeña región de campos y bosques cultivados, de unas pocas millas de extensión. Subís el camino, acompañados de un denso seto a un lado y casas humanas al otro, mientras empieza a chispear. Cruzáis la puerta de entrada tras saludar al viejo guardián y os adentráis en la aldea, atestada de gente.

Melyanna y sus cofres provocan una atención poco recomendable. La noche de su llegada, una banda de desertores del ejército real intentarán raptar a la chica y coger el dinero.

Tras unos momentos de buscar posada, un grupo de soldados del ejército real (*tirada de percepción oculta y exitosa: las descuidadas barbas que portan, y lo sucio de su uniforme podrían ser signo de cansancio y trabajo en la guarnición o, quizás, que llevan tiempo sin pasar revista*) se ofrece a escoltar al grupo hasta una buena posada. La Joya en la Concha es una pequeña pero acogedora taberna frente a la explanada del mercado. La taberna cuenta con cuatro habitaciones dobles libres, una de ellas para hobbits (con mesillas y camas tamaño hobbit). Por 2 piezas de cobre por cabeza pueden quedarse. Melyanna y Matha ocuparán una, Dimrod y Eoden otra y el resto para los PJ.

Antes de jugar esta escena puedes jugar El Tahúr Púrpura (ver más abajo).

Durante la noche: los PJs despiertos a las 2 de la mañana podrán hacer una tirada de percepción. Éxito absoluto: oye un grito ahogado, un sonido sordo, un golpe violento de una silla en el suelo y un cristal roto, procedentes de la habitación de Melyanna. Éxito: escuchan ruidos en la habitación de Melyanna y Matha. Casi Éxito: Oyen una silla caer con violencia, pero no saben precisamente de donde. Fracaso: Están tan agotados que prácticamente se quedaron dormidos en caso de que estuvieran vigilando.

En cualquier caso, si no han salido del cuarto en los próximos dos minutos, unos fuertes golpes aporrean las puertas de las habitaciones de los PJ. Dimrod les llama a gritos: la puerta de enfrente (la de la habitación de la dama) está abierta, también la ventana de ésta. Matha está tendida inconsciente en el suelo (con un fuerte golpe en la cabeza). En el suelo hay una silla tirada junto a un espejo roto (objetos golpeados ambos en la agitación producida por la dama y sus raptos: Melyanna se revolvía con fuerza). Según Dimrod, que habla de forma precipitada, visiblemente alterado, alguien se ha llevado a Melyanna. Eoden ha salido por la ventana, siguiendo a los raptos. ¡Rápido!

Cuando se asomen por la ventana verán (gracias a una tirada de percepción exitosa) a Eoden correr bajo una fuerte lluvia, doblando una esquina. Los PJs pueden bajar por la misma cuerda que usaron los raptos (maniobra difícil, bajo la lluvia). A unos 40 metros está la esquina por la que dobló Eoden, tomando el camino de bajada de la loma. Por la calle no se ven guardas de ninguna clase, pues están cobijándose bajo techo de la lluvia. Por el camino de la loma se puede distinguir con dificultad la figura de Eoden, a unos 50 metros de la esquina, corriendo (corre unos 20 metros/asalto). Frente a él, a unos 60 metros, varios hombres corren tan rápido como pueden,



Guardia Real en Bree

cargando con bultos (corren 15 m/as.). El camino, desde la esquina hasta la puerta este de Bree, consta de 330 metros, lo que proporciona un asequible margen de tiempo (220 metros) para aquellos personajes que quieran perseguir a los captores. Para esto, deben tirar para maniobras con dificultad muy difícil (llueve mucho, van corriendo cuesta abajo). Eoden continuará corriendo hasta la puerta, donde será atacado por uno de los malhechores, que se enfrentará a él para facilitar una mejor huida a sus compinches.

Así pues, en esta escena hay varias opciones:

- *Los ladrones logran escapar* por la puerta (donde el guardia es amenazado daga en cuello), dejando KO a Eoden y perdiéndose en la lluvia y en la oscuridad del camino. Podrían alojarse en una casa abandonada en las afueras, provocando una pequeña aventura secundaria: eso queda a discreción del DJ.
- *Los personajes alcanzan a los captores* durante su huida: Éstos se enfrentarán a los PJs, siempre que se vean con posibilidades de ganar. Si se ven en amplia inferioridad, soltarán los cofres y a la dama y se dispersarán como puedan, tanto escabulléndose entre las casas como corriendo a toda velocidad cuesta abajo.
- *Los personajes capturan a los bribones*: no tardarán en suplicar cobardemente su perdón, aduciendo que son de la guardia real y que los sufrimientos de la guerra cercana les ha movido a perder la razón, viéndose obligados a robar y vagabundear. No opondrán resistencia en caso de ser entregados a la guarnición, donde los reconocerán (tildándolos de cobardes y mamarrachos) y serán encerrados. Los PJs recibirán 10 piezas de oro (para el grupo) por su captura.
- *Los personajes matan a algún forajido* (aunque los detengan o se les escapen finalmente), serán multados con 10 mp por cada muerto, a pesar de recibir el agradecimiento de la guardia.

Salvar a Melyanna reportará 250 PXs a los PJs implicados.

El Tahúr Púrpura

La posada donde se aloja Melyanna es tranquila y acogedora, pero desde hace una semana se aloja en ella un huésped muy particular: un joven y sonriente medioelfo, alto, flaco y garboso, de aspecto impecable y ropas limpias y de fina factura. A la luz de un candil, en una esquina, juega a los naipes con un tipo pequeño que parece cansado. Otros cuatro hombres miran expectantes desde una mesa distante. Si se acercan o hablan a los jugadores, el medioelfo dirá: “Perdonen mi posible impertinencia, pero este caballero y yo estamos en una interesante partida de nathair y no estamos en condiciones de perder concentración. Si son amables de esperar, quizás más tarde podamos jugar amistosamente”.

Dimrod y Eoden prefieren no inmiscuirse en los asuntos relacionados con el tahúr y ocupan una mesa alejada, planificando el recorrido. Matha y Melyanna, después de reservar habitación, suben directamente a su alcoba, donde permanecerán contando historias curiosas hasta que Dimrod suba a dormir.

El afable posadero o los cuatro hombres apartados pueden hablar del tahúr, aunque lo harán en voz baja. Incluso así, a veces los jugadores notarán (tirada de PER exitosa) que el medioelfo les mira rápidamente de vez en cuando. Por lo visto, llegó hace una semana, y desde entonces, con encantadores modales y magnífica labia, se pasa las tardes jugando a los naipes con los lugareños. El medioelfo, ya apodado el “Tahúr Púrpura” por el color de sus ropajes (púrpura oscuro), ha demostrado una gran habilidad y una singular suerte en el juego del Cambio de marea, en el que mantiene una generosa gratificación de 5 piezas de oro a aquel que consiga ganarle, cosa que aún no ha sucedido.

A pesar de que nadie ha conseguido ver nada extraño en su forma de jugar, algunos empiezan a tildarlo de fullero y timador, cosa del todo natural viendo la imponente facilidad para ganar que el Tahúr Púrpura demuestra.

A la media hora, el hombre se despide del medioelfo dándole la mano y acercándose a la mesa de los otros cuatro hombres. Una tirada de PER exitosa revela que está al borde del llanto. Mientras, el Tahúr guarda en una fina bolsa de cuero sus ganancias, que parecen cuantiosas. Si los PJs lo miran directamente, él sonreirá a uno de ellos y le hará una discreta seña para que acuda a la mesa. Si acuden todos, él no escatimará

El Cambio de Marea

Se baraja el mazo y se reparten tres cartas por jugador. Cada jugador mira sus cartas y las vuelve a poner boca abajo, separadas y en el orden que quiera. Entonces, cada jugador escoge una carta de su oponente y se las intercambian. Luego se voltean las cartas y el que sume más, gana. La carta más baja es el as, mientras que cada figura cuenta como 10.

Para esto, el DJ habrá de llevar una baraja española o francesa a la partida y enfrentarse al jugador que decida jugar. Usa monedas de curso legal para darle más autenticidad (aunque que ya juguéis en serio o no es cosa vuestra :P). No intentes hacer trampa: Galastel prefiere perder para poder hacer amistad con los PJs.

La verdadera historia de Galastel

Galastel, cuyo verdadero nombre es Helegnir, es un medioelfo corrupto. Trabaja para Aglazar, un hechicero al servicio de Rogrog (comandante olog de las fuerzas del Rey Brujo) que más adelante veremos en acción. Su misión es recopilar información y realizar algunos encargos puntuales. Su objetivo actual es acabar con Yandabar, una rica comerciante de Fornost que sirve de contacto de Cirdán. Romper la conexión Fornost-Cirdán sería un duro golpe a favor del Rey Brujo. Galastel cumplirá su objetivo sigilosamente, aunque la conexión con Cirdán no se romperá, pues aún mantiene otro contacto en Fornost, un herrero muy reconocido y que nunca ha sido estudiado por los espías de Rogrog.

Su intención en la Joya en la Concha es llegar a Fornost pasando desapercibido en los caminos, por lo que se intentará unir a la partida (pues Melyanna y su grupo mantienen la imagen de decencia y discreción que conviene a Galastel). Su disfraz de tahúr es perfecto, pues siempre estará en las tabernas jugando hasta tarde. A la hora de acostarse, saldrá a cumplir su misión para volver tranquilamente a la posada, manteniendo su perfecta coartada.

en atenciones: les da la mano uno por uno, presentándose como Galastel, “aunque creo que por aquí ya me llaman El Tahúr Púrpura, me temo”. Afirma ofrecer 5 mo al que le pueda ganar al Cambio de Marea. Un requisito esencial: solo puede haber uno en la mesa. El resto debe volver a la barra o a otra mesa.

A solas con Galastel

(Lee antes el recuadro La verdadera historia de Galastel para saber de las intenciones del tahúr)

El medioelfo es muy amable, tiene un tono de voz muy sugerente y su presencia te invita a darle tu confianza. Te pregunta si sabes jugar al Ahyaire, el “Cambio de marea”, un juego muy popular en las zonas costeras. Galastel dice que la apuesta por partida es de 2 piezas de plata, “poco para lo que puede llegar a ganar”, como él mismo dice.

Su secreto básico es su baraja trucada, aunque a menudo usa la magia cuando utiliza otras baraja, creando una ilusión visual sobre las cartas al mostrarlas haciendo ver que son las mejores. No juega a otro juego que al Ahyaire, pues dice que no hay ninguno tan rápido ni emocionante.

Durante la partida, el medioelfo preguntará sobre el grupo: ¿Quiénes son? ¿Quién es la dama? ¿De donde vienen? ¿Adónde van? ¿Qué le parece la guerra?. No presionará a su rival respecto a las preguntas. Por su parte, afirma venir de Rivendel y

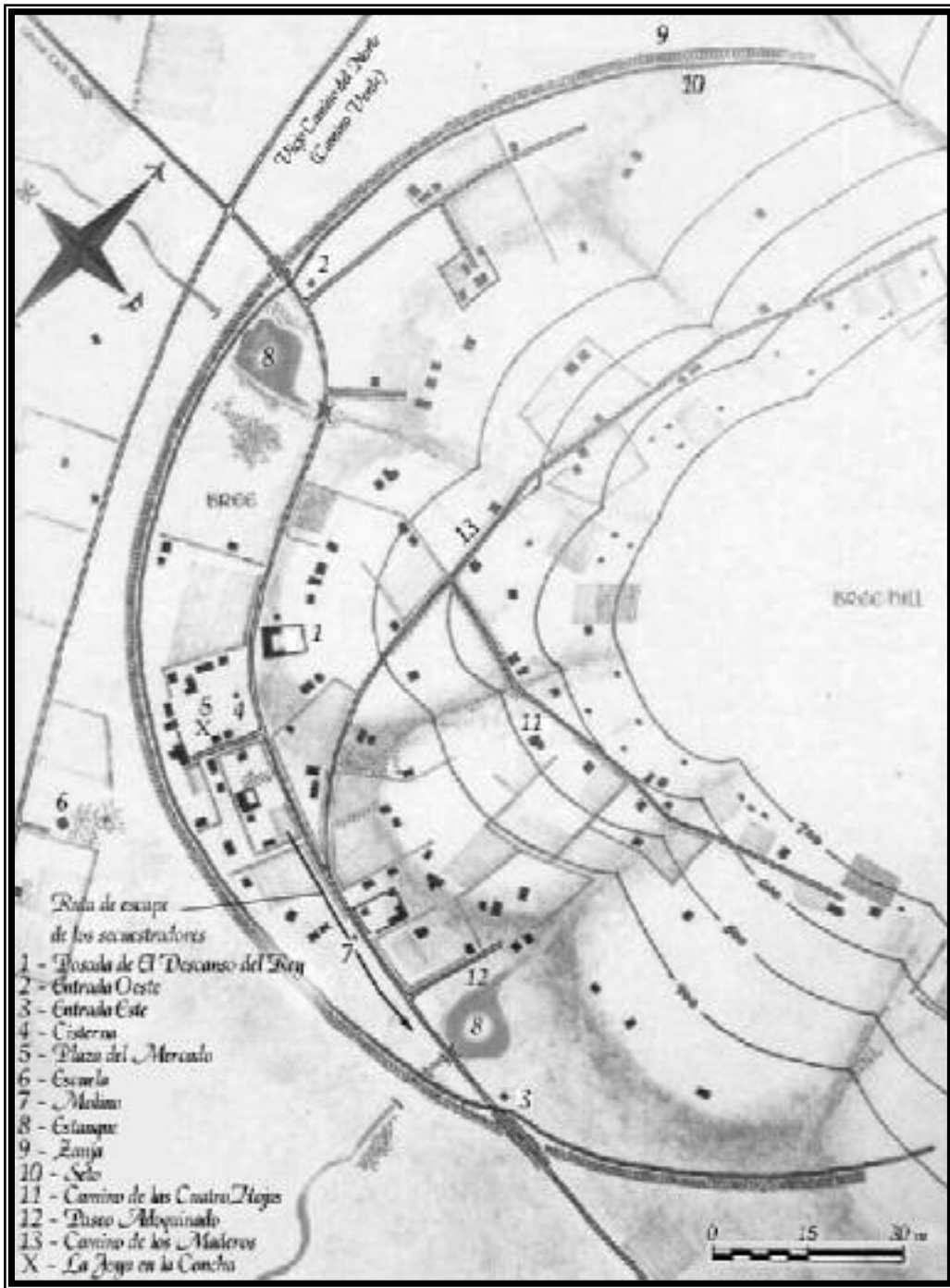
va camino de Fornost. Por lo visto, la última persona que le ganó, con la que guarda una gran amistad, vive allí y desea ir a visitarle. Si los PJs mencionan su viaje a Fornost, Galastel les propondrá unirse al grupo hasta la ciudad norteña, ofreciendo un cambio un completo surtido de historias curiosas y divertidas para los descansos. Si le se propone a

Dimrod, éste charlará a solas con el medioelfo para evaluarle y finalmente lo aceptará (sabe lo mucho que Melyanna disfruta con los cuentos y leyendas).

Cuando el jugador gane, Galastel hará un poco de teatro (bastante convincente): “¡Oh, por todos los barcos de Umbar, no se como ha podido pasar!”. El posadero, atento, se

hará eco y aplaudirá al PJ. Galastel lucirá su mejor sonrisa de buen perdedor y felicitará al jugador por su suerte, mientras le paga con gran regocijo sus cinco piezas de oro. El PJ se verá felicitado por los cinco hombres que antes habían perdido con el medioelfo y se reirán de él: “¿Acaso no eras invencible?”. Galastel hace su papel a la perfección, invitando con divertida resignación a los hombres y al grupo a cerveza.

Dimrod y Eoden se unirán al grupo, felicitando al PJ y agradeciendo ha hablado de unirse al grupo, Galastel hablará sobre su viaje a Fornost, momento en el que Dimrod le ofrece un hueco en la partida mientras se pague su propia comida. Luego de unas bromas, el medioelfo se despide para marcharse a reposar a su alcoba.



Secuestro en Bree										
Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Líder	5	58	CE/10	35	S	N	85ec	60da	10	Bribón norteño
Bandidos (4)	3	47	SA/1	15	N	N	68da	53acp	15	Exploradores/ladrones

Capítulo 4: El Gran Camino del Oeste

Después de rescatar a Melyanna, la partida debe marchar hacia el norte por el Viejo Camino del Norte. El temporal de la noche parece que ha remitido. Los lugareños de La Joya en la Concha recomiendan al grupo que se unan a una caravana que se dirige a Fornost (Galastel también lo hará, tanto si conoció a los PJs como si no). Para ello deben hablar con Elacar el Manco, también conocido como Brazo Afilado. Es llamado así por la poderosa hoja de doble filo que sustituye su mano izquierda. Es una afilada hoja +5, que se implantó después de que un hacha dunlendina le cercenara la mano. No pondrá al grupo problema alguno para incorporarse a la caravana, solo contar con su propia carreta e incluir algún hombre fuerte como escolta (los propios PJs).

La caravana, reunida ya en las cercanías de la puerta este, consiste en una docena de carretas y una pequeña escolta. Cada carreta lleva un par de viajeros (ver características al final del capítulo), cargados con víveres y mercancías propias.

El inconveniente de la caravana es su lentitud. Al paso de las carretas solo puede cubrir 25 kilómetros al día, llegando a Fornost el sexto día al atardecer. Si el grupo prefiere viajar solos, podrán llegar a su destino en la mitad de tiempo.

El Gran Camino del Norte, conocido también como el Camino Verde por la agradable belleza que proporcionan los pocos árboles vivos de Cardolan. Estos grandes árboles flanquean el camino como columnas, proporcionando sombra y frutas al viajero.

Encuentros en ruta:

Día 1: Refugiados: Una partida de 26 civiles, incluyendo varios ex-soldados lisiados, algunos mostrando ausencia de miembros o incluso ojos. Huyen hacia Gondor con las pocas posesiones que les quedan.

Día 2: Matha enferma: Matha, que el día anterior estuvo curando a algunos refugiados, empieza a sufrir mareos, vómitos y desmayos, posiblemente por contagio de alguna enfermedad de los heridos. El resto del viaje y el primer día en Fornost lo pasará convaleciente.

Día 3: Campamento orco, con varios prisioneros mutilados y/o ejecutados. Situado dentro de un bosquecillo, el fuerte hedor se percibe desde el camino. En caso de acabar con los orcos (lance en el cual Elacar mostrará gran arrojo y destreza), los prisioneros liberados serán enviados a Bree. Un escolta a caballo los acompañará al puesto de guardia más cercano, volviendo cinco horas después.

Día 4: Campamento incendiado. A poca distancia del camino reposan los restos de un campamento arrasado por el fuego. Los cadáveres de aproximadamente un centenar de soldados yacen entre los escombros. Una granja cercana muestra señales de saqueo. Sus habitantes han sido descuartizados o degollados. Algunos fueron atravesados por flechas de negros penachos al intentar huir.

Día 5: Más granjas y fortificaciones asoladas. En una de ellas, una partida de hombres armados se acercan a

Elacar Brazo Afilado

Elacar es un dúnadan de 85 años, maduro, malencarado y veterano en muchas escaramuzas con montañeses y orcos. A pesar de su mal humor durante el viaje (parece que algo no le da buenas vibraciones: en realidad está receloso de Galastel, sospecha de sus intenciones. No hablará de estas sospechas con nadie), Elacar es un líder justo y bruscamente bondadoso. Sabe imponer su criterio usándose de su ronca y potente voz unida a palabras con fundamento. Cuando él habla, el resto escucha.. Elacar no aceptará la compañía de dunlendinos, por lo que si hay algún PJ dunlendino que se una a una conversación con él, gruñirá y se alejará del grupo.

Conversará en sus ratos libres (en ruta o en las comidas) con cualquiera que muestre educación y respeto. Su opinión en temas bélicos puede ser muy interesante, y conversar con él durante el trayecto durante más de diez horas (repartidas al gusto) da una posibilidad de sumarse un rango en la habilidad secundaria *Tácticas de Guerra* (se realiza una tirada de 1D100; a esta tirada se le suma el total en INT del personaje: se conseguirá un rango si la tirada supera a 50 + habilidad del personaje en *Tácticas de Guerra*). Hablará durante horas y horas, si se le deja y se le provee de cerveza. Contará decenas de episodios bélicos y escarceos con orcos y montañeses, y agradecerá con una sonrisa a quienes le oigan con predisposición a aprender.

Actualmente se dedica a proteger caravanas de civiles en esta zona en peligro de guerra. Ya no forma parte del ejército: fue repudiado después de una aventura amorosa con la mujer de un reputado general. “La escaramuza más horrenda de mi vida”, bromeará nostálgico.



identificar al grupo. Este encuentro debería dar a los personajes la idea de que la guerra no está yendo nada bien. Estas son las opiniones que recogen de estos hombres mientras comen con los viajeros:

- La región está bajo la sombra del espíritu de Narwain (el Invierno).

- Los Arthedain se niegan a reconocer la cantidad de problemas en los que están metidos.
- El ejército angmareano avanza poderoso. Varios puestos fronterizos del lejano norte han caído bajo el puño de hierro de Rogrog.

Durante el viaje

Por las noches, las carretas de la caravana son dispuestas en círculo, resguardando la hoguera que los hombres preparan en el centro. En torno a ella, los viajeros se reúnen en grupos mientras comen y comentan aspectos del viaje, juegan a los naipes o cuentan historias. De los ocho grupos que se forman, el corro en el que se encuentra Galastel es el que más viajeros reúne. El medioelfo, después de algunas partidas de naipes jugadas y ganadas a varios viajeros, apartados, se dispone, cada noche, a contar fantásticos cuentos y leyendas sobre elfos, barcos mágicos y grandes batallas. Su popularidad y reputación son magníficas, y durante el camino varios grupos le invitarán a comer. Los PJs tendrán esa imaculada imagen de él, aunque si se fijan en el jefe de la caravana (o sacan una tirada Normal (y oculta) de percepción, Elacar, no tendrán tal impresión.

Brazo Afilado mira siempre al medioelfo de manera desconfiada, sin apartar la vista durante sus cuentos. A menudo puede vérselo en su corro, oyendo las historias de Galastel mientras afila la hoja de su muñeca izquierda con gesto serio. Melyanna acudirá todas las noches a oír a Galastel, acompañada de Dimrod y Matha, que remienda algunas prendas mientras se divierte con las historias del medioelfo. Eoden estará inmerso en una conversación con unos jóvenes de otro grupo.

Por las noches, la rutina consiste en mantener tres hombres de guardia en turnos de dos horas. Los PJs especializados en armas también deben unirse a estas guardias.

El Martillo de Anacar

Si algún PJ llegó rescatar el martillo de la tumba (capítulo 2) y no sabe de sus cualidades ocultas, y lo muestra en público, Elacar se quedará un rato observándolo. Tras pedirlo para examinarlo de cerca, dirá que es un objeto de gran valor, con magníficas cualidades ocultas mediante sortilegios por sus antiguos forjadores, “solo útiles en manos de Altos Hombres”. Ninguna raza que no sea esta puede usarlo y, si entre los PJs no hay ningún dúnadan o alguno se lo pretende vender, él estará gustoso de comprarlo. Su oferta empieza en 20 mo, aunque unas buenas tiradas de Comerciar o Influencia podrían llegar a su tope: 50 mo. Si no quieren deshacerse del martillo, Elacar puede mostrarles su verdadero poder. Él conoce el ritual, y aprovechará la luna llena en la noche del cuarto día para llevarlo

a cabo (si ve el martillo antes de esa noche, por supuesto), siempre y cuando el dueño del martillo sea un dúnadan.

La noche está despejada, como el emplazamiento elegido por Elacar. Es un pequeño montículo coronado por una ancha piedra. Sólo podrán acudir al evento los PJs dúnadain y el propio Brazo Afilado. Elacar dice que la cabeza del martillo está labrada con tenues runas lunares, visibles cuando el martillo entra en contacto con una gran roca rodeada de tierra y recibe de lleno la luz de la luna llena. Solemnemente coloca el arma bocabajo en la roca y se aparta unos pasos. A los pocos segundos, un tenue halo celeste comienza a rodear la cabeza, a fluir de ella. Poco a poco, misteriosas runas se van distinguiendo en el acero. Unos segundos después, Elacar se acerca y levanta el martillo, ceremonioso. Hace una seña con la cabeza al dueño del martillo para que se acerque.

Subidos en la roca plana, Elacar lee en tono grave las runas lunares mientras el PJ sujeta en alto el arma. Cuando termina, Elacar da unos pasos atrás, bajando de la piedra. El resplandor azulado comienza a fluir del martillo, bajando por el brazo y envolviendo al personaje, que siente un extraño frescor en su interior. Pasados unos momentos, sin recibir señal alguna, el personaje sabe que ya puede bajar de la roca. El fulgor azul ha desaparecido junto con las runas, pero de alguna forma el personaje advierte que el martillo parece una extensión de su brazo, y que casi podría golpear más fuerte de lo que antes podía. Elacar dará un fuerte y orgulloso apretón de manos al PJ, aconsejándole: “Jamás te separes de él. Aunque no lo uses, no lo vendas ni lo abandones. Es parte de ti, ahora”.

A partir de ahora, el martillo dará un +10 a la BO a su portador (siempre que sea un dúnadan) y se comportará de forma extraña en manos de otros: su peso aumentará hasta hacerse insoportable o vibrará salvajemente hasta caer.

En caso de que el ritual hubiera sido frustrado de cualquier forma, el hechizo no se cumplirá. El martillo seguirá igual, y no mostrará su poder hasta la siguiente luna llena. Los jugadores deberían pues encontrar a algún erudito capaz de leer runas lunares para poder intentarlo de nuevo.

Asistir al ritual completo da 150 PX a cada dúnadan presente y 350 PX al personaje portador del martillo.

En caso de heridas

Si durante el viaje algún PJ (o PNJ, vaya) sufre heridas causadas por accidentes o combates, habrá un curandero en la caravana, Zôri. De forma altruista, tratará a los heridos, logrando que sus heridas sanen en la mitad de tiempo. Vive en Fornost, donde podrán contactar con él si más tarde lo desean.

Camino de Fornost Eraín										
Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Elacar	8	98	CM/15	30	N	N	110Especial	-	20	Guerrero dúnadan
Viajeros (24)	1	27	SA/1	10	N	N	25sec	-	5	Ocupantes de las caravanas (civiles)
Escoltas (12)	2	45	CM/13	30	S	N	40ea	27ba	10	Guerreros humanos
Orcos (18)	2	44	C/6	25	S	Gr	50ci	30ac	5	Guerreros del campamento del bosque.

Capítulo 5: Fornost Erain

La partida llega a Fornost Erain con clima templado, aunque algunas nubes se adivinan en el horizonte. Situada en una escarpada elevación en la vertiente meridional de las Quebradas del Norte, Fornost es a la vez ciudad y fortaleza. La morada real está en la más alta explanada, y la ciudad, en sus tres terrazas, está salvaguardada por un imponente muro de piedra de 18 metros de altura. Aunque es posible encontrar bastantes sabios en la zona, además de la mayor biblioteca de los hombres del norte, gran parte de la actividad se invierte en las forjas: el Gremio de Armeros se esmera en la creación de lanzas, espadas, dagas, hachas, escudos y ekets, espadas cortas y anchas de doble filo muy apreciadas por los dúnedain.

La capital norteña tiene un ambiente muy diferente al del país en el que se emplaza. La nobleza y la mayoría de la población (gente muy introspectiva y dada a la espiritualidad) está relajada y feliz (a pesar del esmero que los armeros, que saben del peligro real). Domina la creencia de que los problemas acabarán más o menos en fin de año; son muy pocos los que están seriamente preocupados por las incursiones cada vez más peligrosas del Rey Brujo.

La compañía abandona la caravana en la entrada y se dirige, encabezada por Melyanna, al distrito norte de la ciudad. Pronto llegan a la verja de una gran casa de piedra con un patio delantero en el que se encuentran los establos, donde unos criados se llevan vuestros animales mientras os conducen a un cuarto fresco y alto, con una mesa y sillas decentes y un rico tapiz de caza en una pared, un comedor de invitados al parecer. Dos criadas os sirven comida y bebida, sin cruzar palabra con vosotros. Si se intenta entablar conversación con ellas, responderán tímidamente que tienen mucho que hacer. Cuando acaban de descansar, son conducidos a un lujoso salón, con escudos familiares, tapices, alfombras y ricos muebles.

La mansión Eketta en Fornost



La baronesa, abuela de Faramis, les recibirá pasados unos minutos. Es una mujer vieja y delgada, malhumorada y despreciativa. Sin saludar y antes de dejaros hablar, os dice secamente que Faramis está fuera con su guarnición en Ilmaryen, uno de los fuertes que cierra las Quebradas al ataque angmareano. De la familia Eketta solo queda ella en la casa. Antes de enviaros a los cuartos de los sirvientes, dice

“¿Y qué más puedo deciros? ¿En verdad esta desagradable criatura es Melyanna? ¿No te enseñaron nada en Gondor? ¡Niñas –dice, refiriéndose a las criadas–, lleváosla y adecentadla! Y ustedes, señores, muchas gracias por el trabajo. Por favor márchense, ¡las alfombras no están acostumbradas a recibir botas tan sucias!”.

Melyanna dejará claro que el grupo es parte de su servidumbre y no deben irse. Realmente no es así, pero sus planes, como sabemos, no incluyen quedarse a esperar a Faramis precisamente.

La anfitriona es realmente miserable. La vieja viuda es una mujer tacaña y crítica; los sirvientes temen su lengua viperina. Y, por supuesto, no se enterará del viaje de Melyanna al norte, en busca de la guarnición y de Faramis. En la misma habitación caben Eoden, Dimrod y tres PJs. El resto, al cuarto de al lado. Los cuartos de los criados son relativamente cómodos, contando con una cama, una mesilla y una jofaina de metal barato para cada uno. Si alguno de los personajes es un dunlendino, Dimrod le transmitirá, al día siguiente, un mensaje de la baronesa: la casa Eketta no acoge malhechores, así que deberá procurarse alojamiento en algún albergue de la ciudad.

Nota de Autor (D.B.): Este fue un gran episodio de mi campaña, con Melyanna forzada a acudir a largas y silenciosas comidas. Comidas a base de las gachas y otros deplorables guisos preparadas por la cocinera de la Baronesa, una horrible mujer delgada y quejica, y el idiota de su pinche, un chico que babea constantemente sobre la comida. Mis jugadores, felices de tener unos días de reposo, trataban de dar compañía a Melyanna. Para ello debían recorrer la casa a escondidas, evitando ser descubiertos por la horrible viuda; por lo general iban bastante temerosos, pues la vieja se movía silenciosa y abría las puertas inesperadamente. De noche subían al tejado para llevarle a la joven dama paquetes con comida decente.

La estancia en Fornost

Hasta que Aranth tenga lista la caravana de aprovisionamiento (ver más adelante), el grupo pasará cinco días en la ciudad. Melyanna no tiene el permiso de la baronesa para salir de la casa, pues “no puede acercarse al populacho si no es del brazo de un caballero”. Dimrod está muy enfadado por esta situación (por ver a su hija tratada de tal modo por tan repelente anfitriona), motivo que le mantiene cerca de Melyanna durante toda la estancia. Cuando necesita algo del pueblo, envía a Eoden. Matha también está muy unida a la joven, aunque de vez en cuando sale a adquirir algunas pequeñas delicias que mete a escondidas en el cuarto de Melyanna. Dimrod, la mañana después de la llegada a Fornost, se reunirá con los PJs en un pequeño salón que la baronesa tiene para las visitas.

¿Nos acompañareis?

Llegados a este punto, Dimrod está satisfecho del servicio que los PJs han llevado a cabo y desea que los personajes continúen siendo escolta de la dama. Seguirá pagando el mismo sueldo, 1 mp por jornada y sustento. Si los PJs han hecho un mal trabajo como escolta durante todo este tiempo (emborrachándose, no manteniendo las formas,

peleándose con otros, importunando a la dama), Dimrod les despedirá, serio: pueden seguir, cobrando la mitad, o se acabó el trabajo (y la aventura). Si se han portado excepcionalmente bien, les hablará amable y hasta alegre recordando algunas anécdotas del viaje: les seguirá pagando igual, pero les dará una pequeña prima de 3 piezas de oro a cada uno y una botella de vino de calidad: “Después de comer, id al almacén que Matha os abrirá la puerta de atrás para que podáis salir”. Tras acordar la renovación, Dimrod hablará sobre las condiciones que la baronesa ha impuesto a la dama y sus acompañantes.

Una noble prisión

La baronesa Eketta es conservadora y rígida al máximo, y la alegría –y belleza- de Melyanna la irritan en gran medida. Es por eso que, aprovechando que posee el mando actual en la mansión, ha impuesto unas normas ciertamente duras, especialmente en la joven.

Melyanna debe levantarse al alba y vestirse con ropa “fina y decente”. Hasta la hora del almuerzo, debe recluirse en la biblioteca, pues “es de dama de alta cuna la costumbre de aprovechar la luz matinal para concentrarse en estudios y en cultura”. Matha permanecerá a su lado en la biblioteca, bordando en un rincón. Durante el almuerzo, Melyanna se reúne con la baronesa en un gran comedor, sentada en la larga mesa y comiendo en un silencio sepulcral, solo acompañadas por las criadas. Matha comerá, con el resto, en el saloncillo de visitas. Luego de comer, Melyanna debe recluirse en su habitación, “para reposar el estómago y alimentar la mente y el alma”. Su principal entretenimiento son las partidas de damas con Matha y las historias y habladurías que le cuenta ésta. Hasta la cena, esa será su rutina. Durante la cena se vuelve a repetir lo mismo del almuerzo. Tras comer, su deber es acostarse para poder estudiar con placidez a la mañana siguiente. Y así, hasta llegar Faramis.

El resto, como sirvientes que son, no pueden ver a Melyanna, que ya “disfruta” de las atenciones de los criados de la baronesa. Una parte de la casa está destinada a los criados de las visitas, con un pequeño cuarto común que conecta las dos habitaciones y el aseo. Esas serán las únicas estancias que los personajes podrán pisar oficialmente. Dimrod hace saber a los personajes que la costumbre dúnadan comprende que los nobles siempre deban tener tres sirvientes a mano, aparte de su criado (en este caso, Matha). A menudo, los sirvientes de la baronesa o la misma vieja se personan sin avisar en el cuarto, para comprobar que la dama cumple la norma. Es por eso que Dimrod dejará salir a la ciudad a cuantos PJs siempre que se cumpla el cupo. Generalmente uno debe quedarse, pues Eoden no sale mucho, aunque algunas veces, el joven eothraim es enviado por Dimrod a algún recado. Dimrod no saldrá nunca.

Día 1: Un baile en honor de Melyanna

Al día siguiente de llegar, Melyanna deberá asistir a un baile que le presente en sociedad. Matha recibe órdenes de acicalarla al estilo dúnadan, para lo que invertirá todo el día. Después de la comida, enviará a Eoden a por varias esencias y jabones a la ciudad, por lo que durante tres horas después de comer dos de los personajes tendrán que quedarse en la habitación. Por la noche, durante la cena, los dos PJs con más alta APA (siempre que pasen de 80) y que no sean de razas consideradas “salvajes” (umlis, woses, lossoth y, por supuesto, dundlendinos) deberán asistir al baile junto a Eoden como sirvientes de Melyanna y pasar la noche junto a una de las puertas del lujoso salón a la espera de que la joven tenga alguna necesidad (ninguna, en toda la noche). Deben lavarse y vestirse a la usanza, con incómodas ropas que la baronesa les prestará.



La baronesa Eketta

Ni Matha ni Dimrod acudirán al baile, por su APA. El resto de PNJs podrán salir al pueblo, si lo desean.

Ya que los más importantes clanes del reino están invitados, la casa se llena de viejas matriarcas, viejos aburridos, niñas tontas y adineradas y estúpidos jóvenes ricos pavoneándose con sus uniformes de caballero, sintiéndose importantes y negando que el estado actual del reino sea culpa suya. Lo más resaltable de la noche será la comida y la presencia del Príncipe Aranarth, un encantador y gentil joven, ingenioso y muy grande, de la misma edad de Faramis y amigo suyo, por lo que accede a ayudar a Melyanna de huir de su reclusión en casa de la Baronesa. El rey Arvedui, una oscura y mediatubunda figura, saluda y departe susurrante con sus acompañantes.

Durante el transcurso de la noche Aranarth conversará con Melyanna: “Así pues, mi señora, ¿qué pensais de la vieja bruja?”.

Aranarth

El Príncipe será un excelente cómplice para el grupo, pues proveerá a la partida de entretenimientos y distracciones mientras prepara una caravana de suministros a Imaryen (en la que irán incluidos Melyanna y sus acompañantes). Los entretenimientos incluyen una cacería y una tarde de compras.

Día 2: Misterioso asesinato en Fornost

A continuación se detalla una escena que bien podría hacerse o bien no, depende de como se tomen los jugadores la muerte de Elacar. Si los jugadores no investigan y hacen lo que se supone de ellos, no te preocupes, solo presenta las muertes de Elacar y Yandabar en su momento y a base de rumores.

La mañana del segundo día, un rumor se alzaría entre los habitantes de la ciudad y los criados de la casa Eketta: el veterano soldado Elacar ha sido encontrado muerto en un callejón del Distrito Superior.

Algunos de los rumores que pueden oírse por Fornost son:

- En la hoja de su brazo izquierdo había abundante sangre seca pero reciente.
- La única herida que presentaba era una profunda puñalada en la parte baja de la espalda.

- No tenía bolsa: probablemente fue asaltado, se negó a soltar su dinero y un cómplice del ladrón lo apuñaló por detrás.

Solo para DJ: Puedes ya imaginar quien fue el autor del crimen. Elacar desconfió desde un principio de Galastel, y su instinto no falló. El manco descubrió rápidamente la verdadera cara del medioelfo cuando lo halló intentando abrir la noche del primer día la puerta trasera de la casa de Yandabar, la comerciante que intenta asesinar. Elacar, como escolta de caravanas, es muy conocido entre comerciantes y era amigo de varios, entre ellos Yandabar. Después de una agria discusión se sucedió una rápida pelea. Galastel sufrió una importante herida en el pecho, pero consiguió coger desprotegida la espalda del dúnadan, apuñalándolo de una potente cuchillada. Dejó el cadáver bajo unas cajas tres callejones más allá, para evitar relacionar a Yandabar con el asunto.

Los PJs que pregunten por el cuerpo, sabrán que está en la sala de cadáveres que la Guardia de la ciudad tiene junto a la prisión, en el apestoso Distrito Sur. Pueden visitarlo, aunque no les revelará pista alguna. No tenía familia ni posesiones, y ninguno de sus amigos –de los que van al funeral- querrá hablar con nadie, por mucho que se les insista. Los PJs notarán que, al terminar, un grupo de personas bien vestidas –comerciantes, probablemente-, conversa en susurros, apartados ya del túmulo. Nada se podrá oír y, si los PJs intenta escuchar, uno de ellos se dará cuenta y cada uno se retirará por su cuenta.

El funeral se hará durante el crepúsculo, en el cementerio a las afueras. Se le enterrará bajo un solemne túmulo, con la presencia de varios mercaderes conocidos y muchas personas y soldados que alguna vez le conocieron. Todos admiten que es terrible que un hombre tan valeroso haya muerto de una forma tan cruel. Por supuesto, Galastel no acudirá.

El plan de Galastel

El Tahúr Púrpura no contaba con la intervención de Elacar ni con la herida que éste le proporcionó. Tras la pelea, buscó rápidamente a Zôri, el curandero de la caravana, que quedó encantado con la compañía de Galastel durante el viaje. Durante la noche reposó en una camilla que Zôri tiene dispuesta para los que necesitan hospitalización y se fue pronto por la mañana, disimulando con sus ropas el fuerte vendaje que el curandero, usando ciertas hierbas, le preparó. Su herida sanará en un día gracias a estos cuidados, y la noche del tercer día intentará asesinar a Yandabar. Antes de irse se asegurará de que Zôri queda convencido, gracias a la labia y a 30 piezas de plata, de no revelar jamás que Galastel estuvo allí esa noche. Hasta la noche del tercer día, se mantendrá oculto en el oscuro sótano de una vieja cervecería abandonada.

Discurriendo en pos de un asesino

Los PJs podrían estar interesándose en vengar la muerte de Elacar buscando a su asesino. Su única pista son los rumores oídos, que pueden llevar a conclusiones bastante lógicas. La abundancia de sangre en su hoja hace pensar en varias heridas o una bastante grave y que, a pesar de la herida mortal de Elacar, hubo enfrentamiento. Tal pérdida de sangre requiere sin duda los servicios de un curandero. Y ¿quién es el único curandero que los PJs conocen en la ciudad? Exacto: Zôri. Pueden buscar a otros sanadores de Fornost, pero si se preocuparon en preguntar la ubicación de la vivienda de Zôri, descubrirán que era el curandero más cercano al lugar del crimen.

Zôri

El curandero, un joven burgués de oscuro pelo peinado a capa, ha limpiado rápidamente los restos de sangre de Galastel y podría ser visitado por los PJs sin levantar sospechas. Casi, pues encima de una de sus mesas reposa, semioculta (tirada oculta y difícil de percepción), la baraja de Galastel. Zôri, cansado por el trabajo de la noche, declarará no saber qué hace eso ahí e intentará dar largas a los PJs. El sanador es buena persona, pero cobarde y manipulable. Si es sobornado convenientemente (4 mo o más), o torturado en último caso, hablará que recibió cierta visita de un semielfo que llegó a medianoche con una potente herida en el pecho, pero que ya no está en la casa. Zôri se mostrará muy atemorizado y decidirá partir ese mismo día hacia Bree, temiendo la posible represalia de Galastel. Dos semanas después, si Galastel no es detenido, el cadáver de Zôri aparecerá apuñalado, flotando en una alberca de Bree.

Necesitamos hombre fuertes

Matha, como cada noche, pide a Dimrod que mande a alguno de los chicos a buscar algo de comida caliente y sabrosa para Melyanna. Eoden, en su último recado, se torció el tobillo en una caída, por lo que sería lo prudente que uno de los PJs fueran a comprar algo de sopa caliente y carne (*esto obligará al PJ a oír los rumores sobre la búsqueda de escoltas*). Durante la noche corren rumores de que se buscan hombres fuertes y serios para trabajar como escolta desde esta noche. Los rumores envían a los interesados al Gremio de Armeros. Los PJs que se encuentren en tabernas o lugares por el estilo durante la tarde-noche oirán estos rumores y podrán sentirse interesados.

El Gremio es un edificio imponente junto a algunos talleres de armas. En sus cerrados portones, un mensaje clavado llama urgentemente a “hombres fuertes, valientes y respetables” a servir como escoltas privados. “Hablar inmediatamente con Mundanar, en el distrito norte”. Mundanar es un comerciante de pieles, rechoncho y bigotudo, que hasta bien entrada la noche estará recibiendo hombres para dicho trabajo. Los PJs esperarán una media hora hasta entrevistarse con Mundanar, en el patio de una gran casa. El hombre tiene a su lado a un dúnadan fornido que “tasará” a los PJs, comprobando su constitución con golpes secos en su musculatura. Los PJs especializados en armas, con 90 o más en FUE y en CON, serán aceptados y pasarán a hablar con Mundanar. Éste les habla que está casi todo el cupo cogido, pero que aún se necesitan dos hombres para guardar de noche la casa de Barkathil, un comerciante de sedas, y de Yandabar, una comerciante de gemas. Barkathil necesita un hombre, y pagará dos monedas de plata por noche. Yandabar necesita dos escoltas, a 15 mb cada uno por noche. “Se empieza esta misma noche, caballeros”. Les da las direcciones oportunas y les despide deseándoles suerte.

Los comerciantes

Barkathil tiene su casa a unas tres manzanas. Es un edificio de tres plantas, amplio y lujoso. Otro escolta, un joven y valeroso burgués, espera al PJ en caso de que lo hubiera. El mayordomo les atenderá: deben “patrullar” los dos primeros pisos de la casa, por supuesto sin robar nada. Nada pasará en los próximos días.

Yandabar os da la bienvenida a su propia casa, una elegante mansión de dos plantas rodeada de columnas. Os comenta que la muerte de Elacar, que era muy respetado en el gremio, ha puesto en guardia a los comerciantes y que no se fian. Los criados de Yandabar duermen en la casa de al lado, y

ella duerme en una amplia estancia del segundo piso. Los vigilantes podrán andar por toda la casa, excepto un par de habitaciones y el dormitorio de la señora. Si se llevan algo, Yandabar lo notará enseguida y les pedirá responsabilidades. Durante la noche del día 2 no ocurrirá nada. Yandabar pedirá por la mañana que los vigilantes vuelvan a la noche.

Día 3:

a) El Corzo Blanco

Tras reposar del banquete del primer día, Aranarth pasa un día debatiendo cuestiones bélicas con algunos nobles y el tercer día invita al grupo a asistir a una cacería, en busca del Corzo Blanco. El Príncipe espera fuera de la casa a la joven y sus acompañantes. Dimrod despertará a los personajes que hayan pasado la noche en la casa, preguntándoles si desean ir a la caza. En caso afirmativo, continúa con el siguiente apartado. De lo contrario, los personajes que no vayan a la caza (estuvieron de guardia con los comerciantes o simplemente no tienen ganas) tendrán el día libre, con una excepción: siempre debe haber uno en la casa (en su zona específica, por supuesto). Es de rigor, según la baronesa, que “haya siempre al menos un criado para recibir y acomodar de nuevo a su señora”. Por tanto, siempre debe haber un personaje dentro. Matha aprovechará para conocer la ciudad y abastecerse de víveres para meterlos a escondidas.

Partiendo a los bosques del norte

Dimrod encabezará a los personajes al establo, donde asignará un caballo a cada uno y les dará una lanza larga de caza. Mientras, explica que la caza suele ser un ejercicio muy apreciado por la nobleza dúnadan: conseguir buenas presas para la familia proporciona cierto prestigio entre el resto de nobles. Nada sabe del Corzo Blanco: “será alguna diversión particular de la zona”. Una vez repartidos los caballos, Dimrod, Eoden (ya curado de su torcedura) y el resto se reúnen en la puerta principal.

Allí se concentran muchas de las miradas de los viandantes: el Príncipe, en su corcel blanco, conversa con Melyanna, subida a una fuerte yegua también blanca. Al Príncipe le acompañan cuatro grupos de unos cinco hombres a caballo y cuatro perros de caza cada uno, además de siete plebeyos a pie. Cada grupo va encabezado por el noble de turno, que no se pierde la oportunidad de alternar con la corona. Aranarth no va seguido de hombres a caballo, aunque si trae a siete plebeyos: se unirá al grupo de Melyanna. Ha traído sus propios perros, cuatro magníficos ejemplares blancos traídos del norte. No admitirá a hombres “salvajes”, “por respeto a la dama y a los acompañantes”.

El cortejo sale a caballo de Fornost, encabezado por el grupo del Príncipe (y los PJs). Aranarth charla con la dama y, de

Sobre el Corzo Blanco

El Corzo Blanco es casi una leyenda. Según cuentan algunos cazadores, en los bosques del norte que salpican las Quebradas, existe un ejemplar único de corzo blanco, un majestuoso animal de albino pelaje muy difícil de ver y casi imposible de cazar. Desde hace años, grupos de nobles cazadores han tratado de encontrarle y darle caza, pero jamás se ha logrado.

Dicen algunas leyendas que dicho Corzo es realmente un Maia menor, un enviado de Yavanna para mantener los pocos bosques del norte libres de seres oscuros.

La realidad es, por una vez, coincidente con la leyenda. Realmente el albino ejemplar es un Maia menor, una especie de pastor para todos los animales de los bosques del norte. Su capacidad para evitar ser visto es, en parte, mágica, y solo alguna vez un cazador ha podido avistarlo en la lejanía, entre la maleza.

cuando en cuando, con Dimrod, al que parece que tiene un cordial respeto. Se muestra jovial y animado, aunque algo molesto por tener que armar tanta pompa para ir a cazar. Unos treinta minutos después, entre el murmullo de las charlas de atrás y las explicaciones del Príncipe (ver *Sobre el Corzo Blanco*), la partida arriba a unos bosques del norte.

Tras debatir durante unos minutos, se acuerda separar los grupos para cubrir extensas zonas del bosque. Al atardecer, los grupos se reunirán donde mismo están ahora. Se clava una larga pica con pendón real como punto de referencia y todos los grupos entran en el bosque, los perros aún atados. El grupo de los PJs actuará en la zona central del bosque.

A la caza

La siguiente sesión de caza se hará de forma diferente a la tradición de caza caballeresca: se llevará a cabo de forma más directa, más agresiva, sin tanta pompa como las típicas partidas de caza medievales. Así resultará más entretenida a los PJs.

Cada DJ que haga esta escena como quiera. Yo solo expondré el método más sencillo y rápido.

Nadie hallará al Corzo Blanco, evidentemente, pero sí habrá una entretenida jornada de caza. La guerra ha impedido muchas partidas de caza, por lo que el bosque está repleto de criaturas a las que cazar. Cada media hora (y empieza la caza a las 11,30) se tira en la tabla de Rastrear (con dificultad normal) sumando la habilidad de Cazar y de Rastrear de todos los personajes del grupo (las negativas no se suman) y se hace la media entre el total de habilidades positivas. Si resulta exitosa la

La cacería

Nombre (nº Enc.)	Nivel	Tam/ Crit	Vel	PV	CA	BD	Ataque	Notas
Ciervo (3-18)	2	M	R/MdR	90	SA/3	30	40PCu/35MPs	Robusto y gregario.
Lobo gris (1-6)	3	M	R/R	110	C/3	30	55LMo/30Ga	Agresivo, caza en manada
Jabalí (1)	3	M	R/MdR	120	C/4	30	50MEm/50MCu/ /40PPs	Agresivo.
Oso azul (1-2)	7	L/I	MdR/MdR	200	C/8	25	80LApr/70LGA/ /30MMo/90LEm	Agresivos y cazadores

	Animal	Ptos de Caza
01-34	Ciervo*	300
35-64	Lobo	300
65-84	Jabalí	400
85-100	Oso	800

tirada, hay un encuentro (según la pequeña tabla de encuentros).

Los puntos de Caza representan el prestigio que el personaje obtiene al cazar determinada presa. El Príncipe aplaudirá a los cazadores exitosos y consolará a los posibles heridos. Aranth comprará toda la carne a los cazadores de su grupo, a 1 pieza de cobre por punto de caza.

Método: Cada jugador tira 1d100 + Cazar. El que saque mejor tirada encuentra al animal y tiene derecho a atacarle. El sistema, por mayor rapidez, se hará a base de ataques mutuos. El personaje empieza atacando (con lanza si no se quiere quedar como cazador de baja alcurnia y poco respeto). Si falla, atacará el animal. Si consigue derribar al cazador, huirá en caso de ser un ciervo o atacará en el resto de casos. Así hasta que se resuelva el combate. El resto de cazadores suelen dejar al cazador que encontró la presa acabar la faena, excepto si se encuentra en peligro, con lo que intentan apartar o matar al animal.

A las 15:00 se parará durante una hora para almorzar. Las piezas conseguidas hasta ahora son recogidas por los plebeyos de Aranth, que las llevarán fuera del bosque para despiezarlas.

A las 18:30 (tendrán 12 oportunidades de cazar, pues) el Príncipe hará resonar su cuerno para dar por finalizada la caza y volverá a las afueras del bosque. Allí están los grupos de plebeyos despiezando las piezas cazadas por sus señores. Al cabo de media hora, todos los cazadores han salido y recuentan las piezas conseguidas.

Aparte de los jugadores, el *ranking* de cazadores ha sido el siguiente:

- 1 – Azrahil, montaraz de Lord Migleth, un oso y dos ciervos (1400 PCs)
- 2 – Sakázor, cazador de Lord Adûn, dos jabalís y un lobo (1100).
- 3 – Zenâran, cazador de Lord Mundanath, un oso y un lobo (1100).
- 4 – Lord Indaruk, dos jabalís (800).

Los jugadores que hayan conseguido entrar en el ranking recibirán un beso cortés de Melyanna por su arrojo y un premio del Príncipe, 50 piezas de plata o 80 piezas si han logrado quedar primeros. Lograr las primeras posiciones merecerá los elogios de los otros nobles, y de sus cazadores. Azrahil, el mejor cazador de la región, alabará el buen trabajo del cazador.

Se volverá a Fornost y el Príncipe despedirá a los nobles y a Melyanna y compañía, dándoles las gracias por tan

grato día de caza. La carne se guardará en las bodegas de la familia Eketta y, a las 8 de la tarde los PJs quedarán libres de obligaciones a priori. Eso si, están muy cansados como para hacer algo que no implique descanso.

B) El Tahúr Púrpura



Ciervos

Los personajes que la noche antes vigilaron la casa de Yandabar están citados hoy a las 10 de la noche en el mismo lugar. La mercader se acostará a esa hora y todo parece normal. A las 3 intentará Galastel asesinar a la dama. Para ello, entrará por la puerta trasera que intentó abrir y irá a escondidas por la casa. Intentará eliminar a los dos guardianes silenciosamente. Para ello, acechará en las sombras hasta poder atacar.

El DJ podría hacer de esta una escena de suspense y oscuridad, con ruidos extraños por la casa y Galastel moviéndose sigilosamente e intentando acabar con los guardianes.

Antes de ser atacados, cada personaje tiene derecho a dos tiradas de percepción normales (Galastel es un magnífico asesino, pero la ciudad está muy callada y los personajes, se supone, atentos). Un tirada exitosa revela un ruido de pisadas por la espalda del personaje. Si se vuelve rápidamente, verá allí una figura embozada y oscura, que se lanzará silenciosamente al ataque. Si no pasa las tiradas, Galastel tendrá un +35 al ataque (+15 por la espalda, +20 por sorpresa) e intentará apuñalar al personaje. Usará en el crítico su habilidad de Emboscar. *Eso si, podrías evitar que mueran tan drásticamente, no es este uno de*

Galastel, el Tahur Púrpura										
Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Galastel	5	80	C/7	40	N	N	90da	60da	40	Asesino medioelfo.
Galastel tiene un total de +50 en Acechar/Escondarse y +20 en Emboscar. Tiene una daga +10, unos ropajes púrpuras que oscurecen a voluntad (+10 a Acech/Esc) y una baraja +10 al portador. Aparte de un juego de gonzúas +5 y una daga +5, no lleva dinero ni otras cosas encima.										

los grandes momentos de la aventura. Lo dejo a tu criterio, camarada DJ.

Si Galastel mata a los guardianes sin que estos hayan dado la alarma, asesinará sin problemas a la mujer. Si dan a alarma y mueren, Yandabar se salvará y dará 40 mo por PJ muerto a sus amigos, además de pagar el funeral. Y si Galastel es reducido y descubierto, mostrará su cara más furiosa (en caso de estar vivo) y maldecirá mil veces a los PJs, amenazándoles con matarles "como mató al cobarde de Elacar". Yandabar dirá que el asesino es la amenaza que preveían y recompensará a los personajes con 15 mo cada uno y una daga +5 que brilla en la oscuridad (tratar como antorcha, pero con brillo azulado y sin calor) también por cabeza (además de 300 PX para los implicados).

Día 4: De compras

Por supuesto, Melyanna estará encantada de ir de tiendas por Fornost Erain en busca de artículos que hagan la estancia en Ildaryen mucho más cómoda para una dama. El Príncipe recogerá modestamente a la dama y a sus

acompañantes (Matha, Dimrod, Eoden y, al menos, un PJ) y visitarán tantas tiendas como la muchacha quiera. Pasarán de este modo cuatro horas. Melyanna aprovecha para probarse joyas y vestidos, perfumes y sedas. La joven parecerá encantada. Aranarth se preocupará de decirle a Dimrod que esta noche deben abandonar la casa al día siguiente a medianoche. Como regalo de despedida, el Príncipe obsequiará a Melyanna una fantástica cota de malla de Adarcer +15 hecha por enanos (tratar como CO/19)

Para los PJs también será un buen momento para conseguir cualquier cosa que necesiten antes de partir, aunque no encontrarán nada especialmente bueno (nada con bonificadores, vaya). Eso sí, podrán adquirir hierbas, vendas o alternar por las tabernas. A pesar de la guerra en el norte, no hay variaciones en los precios.

Matha se hará con una buena provisión de alimentos: salchichas, huevos, panceta, tortas, sirope, pan y mantequilla. El día después de la partida preparará un gran desayuno para hacer olvidar a la dama las gachas que tuvo que soportar en casa de la Baronesa.

Precios en Fornost

Cifras de Cambio

Moneda de Arthedain	Peso Moneda	Desglose Moneda	Moneda de Gondor
Mithril (mm)*	4,5 g.	20 mo	10 mo
Moneda de oro (mo)	7,7 g.	10 mp	5 mp
Moneda de plata (mp)	7,7 g.	100 mc	10 mb
Moneda de cobre (mc)	7,7 g.	2 mec	-
Media cobre (mec)	3,8 g.	2 cc	-
Cuarto cobre (cc)	1,9 g.	-	1/8 mc

Monedas de Arthedain: Arthedain acuña sólo monedas estándar de 7,7 g., aunque tiene monedas más ligeras para las denominaciones menores de cobre. Una mec pesa sólo 3,8 g. y un cuarto, 1,9 g.

Monedas de Gondor: El Reino del Sur produce monedas de oro y de cobre de 15 g. y monedas de plata y de bronce de 7,7 g.

*Mithril: Casi todas las monedas de mithril son producto de los enanos de Moria, estando las variedades de los dúnedain limitadas a los acontecimientos conmemorativos especiales. El mithril es un metal ligero, de manera que la moneda de mithril es tan grande como la de plata, y tres veces más gruesa. A partir de 1981 T.E. (año del abandono de Khazad-dûm), empezarán a escasear, incrementando su valor con el paso de los años.

Precios en Arthedain

Bien/Servicio	Coste	Notas
COMIDA Y ALOJAMIENTO		
Alojamiento normal	1 mc	Incluye una cama o jergón separados, así como las comidas.
Buen alojamiento	2 mc	Incluye una habitación separada, las comidas y gran cantidad de refrigerios.
Hierba para pipa	1 mc	50 g. Tabaco para una semana.
Raciones de viaje	6 mc	7 kg. Una semana. Conservadas.
Gran pan	2 mo	2 kg. Una semana. Conservado.
Pan del camino	10 mo	2 kg. Un mes. Conservado.
ARMADURAS Y ARMAS		
Escudo diana	5 mp	1,5 kg. +20 BD c/c, +10 BD proy.
Escudo rodela	6 mp	5 kg. +20 BD c/c y proyectiles.
Escudo ovalado	8 mp	6,5 kg. +25 BD c/c y proyectiles.
Escudo muro	10 mp	14 kg. +30 BD c/c y proyectiles.
Yelmo de copa	4 mp	1 kg. Acero
Yelmo completo	9 mp	1,25 kg. Acero. + 5 BD.
Cuero	4 mp	4,5 kg. Justillo firmemente curtido (CA 5).
Cuero endurecido	14 mp	6 kg. Peto reforzado (CA 9).
Armadura lamellar	35 mp	8,5 kg. Tratar como una CM (CA 16); -5 BD c/c, +5 BD proyectiles.

Cota de malla normal	4 mo	9 kg. Tratar como CM (CA 15).
Armadura de escamas	14 mo	10 kg. Tratar como CO o media coraza (CA 19).
Cota de calidad	49 mo	10 kg. Se lleva como una CM (CA 15); protege como media coraza (CA 19).
Peto	3 mo	9 kg. Tratar como CO (CA 17).
Media coraza	10 mo	20 kg. Tratar como CO (CA 19).
Grebas de cuero	2 mp	1 kg. Tablillas embarnizadas.
Grebas metálicas	5 mp	1,25 kg. Placas de acero.
Hacha	5 mp	1,75 kg. Totalmente de acero.
Hacha de combate	16 mp	2,5 kg. A dos manos, cabeza de acero.
Hacha arrojadiza	7 mp	1,25 kg. Hacha normal con -10 c/c y +25 proyectiles. Alcance: 15 m.
Maza	5 mp	1,75 kg.
Martillo de guerra	18 mp	2 kg. Cabeza de acero.
Azadón de guerra	19 mp	2,25 kg. A dos manos, cabeza de acero.
Ballesta pesada	6 mo	3,5 kg. Gran parte de acero.
Daga	2 mp	0,25 kg. Acero.
Espada ancha	1 mo	1,75 kg. Acero.

ACCESORIOS

Mochila	22 mc	1,25 kg. Incluye saco de dormir. 30 dm cúbicos.
Botas	1 mp	1,75 kg.
Chaqueta	13 mc	3,5 kg. Caliente, cubierta de piel. +25 TRs contra frío. -10 MM.
Ropas	80 mc	5 kg. Pantalones, camisa, capa y capucha.
Pivotes de ballesta	150 mc	1,25 kg. Veinte. Punta de acero.
Yesca y pedernal	11 mc	0,25 kg. Crea un fuego en 3 minutos.
Linterna	14 mc	0,75 kg más 1 kilo de aceite (48 horas); ilumina un radio de 8 metros.
Juego de ganzúas	2 mp	0,25 kg. +10 a Abrir Cerraduras.
Camisa acolchada	55 mc	1,5 kg.
Cuerda	50 mc	3 kg. 15 metros, se rompe con una tirada de 01-02 sin modificar.
Brújula estelar	7 mo	0,5 kg. Bonif. +25 en orientación nocturna.
Cuerda superior	150 mc	1,5 kg. 15 m. Se rompe con una tirada de 01 sin modificar.
Sobretodo	80 mc	0,75 kg.
Tienda	2 mp	4,5 kg. Duermen dos.
Cantimplora	1 mec	0,25 kg. Cabe un litro.

TRANSPORTE

Pony maduro	2 mo	6-30 km/h (43 m/as); puede cargar 90 kg.
Caballo ligero	35 mp	7-45 km/h (65 m/as); puede cargar 100 kg.
Caballo medio	6 mo	7-37 km/h (53 m/as); puede cargar 150 kg.
Caballo pesado	15 mo	7-30 km/h (60 m/as); puede cargar 200 kg.
Caballo de guerra	25 mo	6-40 km/h (60 m/as); puede cargar 175 kg.
Carronato	5 mo	2,6 x 1,6 metros; 3-15 km/h (15 m/as); puede cargar 750 kg.

El Gremio de Armeros de Fornost, en plena ebullición (hasta la huida de la ciudad) tendrá casi controlado quien comprará armas en la capital. No harán pedido especiales (con bonif.) si no es pagando 3 o 4 veces su precio ordinario, y solo para "gentes de bien".

Capítulo 6: El convoy de mercancías a Ilmaryen

La partida, acompañada de varios montaraces de élite del Príncipe que les esperan en los establos, escapan a medianoche de la casa para unirse a la caravana de mulas que Aranarth ha preparado para escoltarles hasta Ilmaryen. Se trata de 25 mulas y 40 jinetes del ejército del clan Eketta (leales a Faramis: la baronesa desconoce su presencia en la ciudad), cuyo objetivo es llevar los suministros a la guarnición de Faramis y volver al oeste hacia Bareketta, a las orillas del Nenuial. La caravana es comandada por un capitán de la guardia de Eketta, Eresgal, un hombre pequeño y oscuro procedente de Tharbad. Es un tipo pesimista respecto al futuro del Hombre, pero cree que es mejor morir luchando que abandonar Arthedain en manos del Rey Brujo y sus esbirros. “Si quiere el Reino del Norte tendrá que pagar un alto precio por él”.

La marcha comprenderá 8 días y medio. El viaje por las Quebradas del Norte es incómodo (el clima es muy desagradable: empiezan los primeros chubascos y se levantan vientos potentes) y lleno de inquietud; aullidos de lobo se escuchan muy cerca cada noche y las granjas abandonadas y las aldeas arrasadas son cada vez más frecuentes. El nerviosismo de los hombres se incrementa día a día. Se advierten signos de presencia de orcos e incluso en una ocasión la caravana es blanco de las flechas de un grupo de exploradores angmareanos escondido en los bosques (que logran huir rápidamente, casi sin ser vistos). Finalmente, la noche antes de llegar a Ilmaryen, el grupo es atacado en mitad de la lluvia por un grupo de 50 orcos montados en lobos de Uruk Kosh, arqueros montados y algunos carros de guerra dunlendinos. El grupo, en clara desventaja, se refugia a toda prisa en una pequeña mansión fortificada con el único deseo de sobrevivir, dejando atrás dos carros de provisiones. Las provisiones que quedan serán aseguradas en su interior, junto con Melyanna y Matha. Eoden se quedará con la chica, nervioso, armado y atento a la contienda desde un oscuro rincón. Dimrod saldrá a pelear furiosamente, aunque siempre en un cercano radio a Melyanna.

Malas noticias

El tercer día de viaje llegará un mensajero de Fornost. Es un joven que no llega a la veintena, está muy cansado, tiene

Eresgal

Eresgal, un hombre pequeño y oscuro, callado, pesimista pero resuelto. Ha capitaneado incursiones durante años, pero el tiempo no pasa en balde y últimamente solo ha dirigido y participado en maniobras en la retaguardia. Ahora se encuentra de nuevo en el frente, pero no se arrepiente: prefiere morir dignamente en primera línea de combate. Cada noche, antes de dormir, comprueba el filo de su espada y reza varias plegarias a sus ancestros por si no pasa una noche más.



una leve herida en la pierna y su caballo está agotado. Afirma haber sido enviado por el Príncipe, y porta malas noticias y un aviso. La noticia no podía ser peor: hace dos noches atacaron la capital. Una banda de trolls y lobos arrasaron todo cuanto hallaron a su paso, incluso dos llegaron a entrar en la ciudad antes de que las puertas fueran cerradas. El ataque fue repelido, pero el pueblo ha empezado a asustarse y se teme que hayan nuevos ataques y la situación derive en el pánico total. El Príncipe avisa: aunque la banda incursora venía del sur, se habla de bandas esparcidas ya por territorios cercanos del norte.

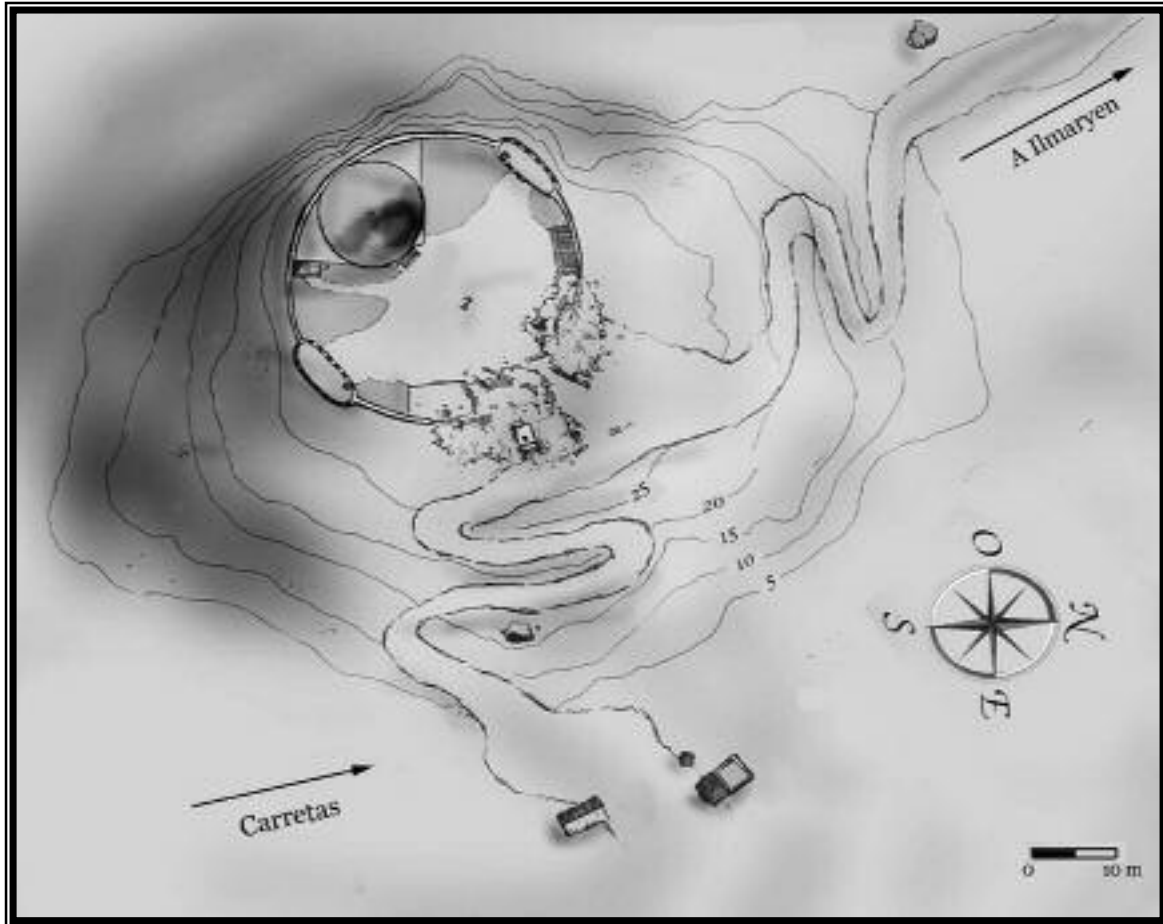
Eresgal, preocupado y grave, ordena dar reposo y alimento al mensajero, mientras decide no enviar a nadie de vuelta. “Si la situación es esta, mandar a alguien solo sería enviarle a una muerte segura”.

El ataque a la caravana de suministros

Cada carro de guerra dunlendino (hay 6) carga al piloto, a un lancero y a un arquero

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Lancero dunlendino (6)	3	60	C/6	25	N	N	45ea	60ja	5	Usaran las jabalinas mientras estén montados.
Arquero dunlendino (6)	3	55	C/6	30	N	N	45ec	65ac	5	-
Arquero montado (24)	3	60	C/7	20	N	N	40ea	70ac	10	Guerrero dunlendino sobre caballo ligero
Lobos (50)	3	95	C/8	35	N	N	70mo	-	Muy Rápido	Rápidos cuando llevan orcos montados
Uroth-Burm (50)	4	75	CM/15	30	S	Ambos	80ci	65la	5	Guerreros orcos
Jinetes (40)	2	41	C/5	20	N	Gr	50ea	50la	5	Escoltas de la caravana

El ataque a la caravana de suministros



Las carretas subirán tan rápido como puedan camino arriba, entre los gritos de los arrieros, los resbalones en el barro y el fragor de la batalla unos metros atrás. Los arqueros dunlendinos intentan acertar en los arrieros, pero el viento y la falta de visibilidad les hacen fallar. Siempre detrás de las carretas, la escolta se enzarza en dura lid con los orcos montados. Mientras, Melyanna, Matha y Eoden corren colina arriba en busca de refugio. Diez minutos después, los carromatos cruzan las derruidas murallas de la fortaleza, seguidos de la escolta que sigue rechazando el duro ataque. Una vez en esta posición, los incursores dunlendinos habrán bajado de los carros para atacar frontalmente a los defensores; los orcos y lobos siguen juntos en el ataque, subiendo a rápidos saltos los montones de escombros defendidos por la escolta.

Todos los defensores se encuentran desmontados (los caballos supervivientes están con los carros) y armados con lanzas, intentando repeler las acometidas de los incursores. Eresgal sigue gritando a sus hombres, dándoles coraje mientras hace sonar su cuerno; Dimrod, mientras, reparte mandobles en lo alto de los escombros.

Los PJs que se vean implicados en el combate deberán enfrentarse con varios enemigos antes de la llegada de Faramis. La llegada al pie de la colina dura más de 3 minutos/20 asaltos, y la subida casi 9 min/52 asaltos. La carrera hasta la colina es un enfrentamiento casi directo con huargos que atacan desde atrás y carros por los flancos, en plena persecución. En la subida, la escolta se enfrenta en la base a los lobos mientras los arqueros y lanceros de los carros lanzan sus proyectiles y jabalinas. Una vez tras los muros, encima de los escombros, los dunlendinos habrán desmontado para luchar cuerpo a cuerpo con lanzas.

Cada DJ puede llevarlo como quiera, solo escribiré el sistema que yo llevé a cabo. Los PJs que defendían como el resto de soldados se enfrentarán a un orco montado tras otro durante la huida a la colina. Si moría un orco, aparecía otro (siempre llevando la cuenta). Para el resto de escoltas, cada 4 asaltos tiraba 1D2 para ver los orcos muertos y 1D4 para los soldados (orcos y lobos cuentan como 2 unidades). Mientras, los carros no dejan de acosar, recibiendo los PJs, cada 4 asaltos, un ataque de flecha o jabalina por el flanco con BO 40. En la subida lo mismo, pero con 1D2 para los escoltas muertos y 1D6 para los enemigos (hay ventaja por posición). Los PJs siguen igual, enfrentándose cara a cara constantemente con enemigos (excepto si eligen recular un momento o no participar). En el asedio arriba, 1d4 cada 3 asaltos para soldados y enemigos (la ventaja por posición se anula por la probable desventaja numérica –si la hubiera–).

Cuando se ha perdido toda esperanza –solo quedan doce jinetes además de Eresgal y el grupo protagonista, frente a un número considerable de enemigos–, un potente retumbar, inunda los oídos de los combatientes, como si la tormenta que están sufriendo estuviera lanzando miles de rocas a la tierra: la victoria llega en forma de una compañía de caballería liderada por un enorme jinete de cuya armadura reluce en medio de la lluvia.

Cuenta siempre que al menos 12 hombres deben llegar arriba del todo, momento en que llegará la caballería de Faramis. Recomiendo llevar una lista para ambos bandos, tachando los muertos en cada tirada de dados. Los PJs supervivientes que hayan combatido recibirán 800 PX por sobrevivir, además de los PX por muertes.

Dimrod habrá sufrido una fea herida de lanza en un hombro, pero resistirá consciente hasta Ilmaryen.

Capítulo 7: Los días en IImaryen

Exhausta, magullada y afligida, la dama Melyanna y los restos de la caravana de Eresgal coronan el último de los cerros desplomados sobre sus monturas o aferrados a los carros de guerra capturados a los dunlendinos, aún manando sangre por sus dolorosas heridas.

En caso de no ser necesaria la intervención de Faramis en la escaramuza: Avanzando lentamente, esperanzados por la posibilidad de acabar por fin el viaje, los viajeros observan como un grupo de jinetes abandonan la torre, dirigiéndose raudos hacia la partida.

Levantando gran cantidad de polvo y arena, el caballo del líder se frena y da unos pasos hacia los viajeros, exclamando:

Si Faramis acudió a ayudar en la incursión orca, al acabar, buscará a Eresgal y dirá:

- ¡Por los dioses! ¿Que ha pasado? ¿Donde está errr... Melyanna? Pero... ¡Dimrod! Es bueno verte de nuevo.

El gigantesco hombre estrecha la mano de Dimrod con un entusiasmo casi doloroso. Sus ojos miran a Melyanna, que a su vez devuelve la mirada a la heroica figura que todos adivinan se trata de Faramis Eketta.

- Mi señora, habéis, errr, crecido –Faramis sonríe y enrojece, disculpándose con una voz profunda y aterciopelada-. Lo siento. Tonto de mi. No esperaba que viajarais más allá de Fornost, o como máximo hasta Bareketta. Pero estoy olvidando que estais heridos y agotados. Venid y descansad. Bienvenidos a IImaryen.

Tras tomar la brida del caballo de Melyanna, Faramis encabeza la caravana, adentrándose en la sombra proyectada por la torre.

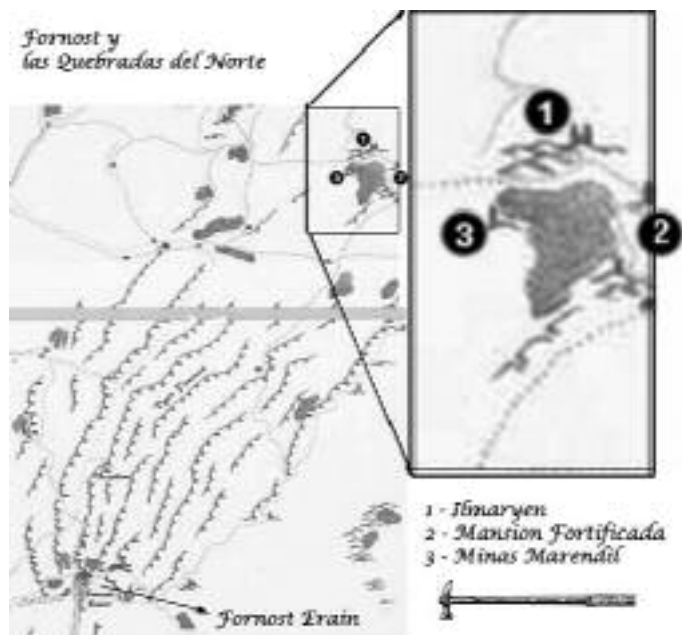
Cuando los viajeros desmontan frente a la puerta de la torre, advierten la gran estatura de Faramis, unos dedos por encima de los dos metros. Ancho de hombros y estrecho de cintura, baja a Melyanna de su caballo sin esfuerzo aparente y llama a algunos sirvientes, que rápida, silenciosa y eficientemente se ponen manos a la obra llevando a los heridos al barracón hospital y descargando las mercancías que aún quedan en las carretas.

Moviéndose entre el barullo aparece una rubia norteña, de unos cuarenta veranos, con un niño de pelo pajizo en su cadera. Se acerca a los viajeros y saluda con una reverencia a Melyanna, presentándose con una sonrisa:

- Bienvenida, señora. Soy Fimalcá, la ama de llaves. Si teneis la bondad de seguirme os mostraré vuestra habitación. Si no fuera por la urgencia de los heridos, estoy seguro de que mi señor bien os enseñaría el camino.

Cuando se gira, una mujer de mirada distraída se aferra a ella, mirándola a los ojos.

- Lo siento, Antiri. Él no esta, no ha venido con ellos.



La cara de la mujer se arruga antes de salir corriendo hacia unas escaleras. Mientras suben hacia las habitaciones, Fimalcá les explica:

- Está esperando a su hijo, uno de los montaraces de Faramis muertos en una incursión en el norte. Pobre mujer, no puede creer aun que haya muerto; se pasa los días subida al tejado vigilando el horizonte, esperando en vano su regreso. Me temo, mi señora –continúa- que la torre es casi un laberinto. Si necesitais algo o queréis ir a alguna parte, llamad y un sirviente os atenderá.

N. de A.(D.B.): Al final en mi partida este detalle de Antiri no fue puesto en practica.

Fimalcá abre la puerta para mostrar una enorme habitación iluminada por una ventana y una lampara. Está bien amueblada y tras la rejilla del hogar crepita una agradable hoguera, aunque en la parte más alejada de la habitación se siente algo de frío. Con unas palabras de gratitud, Melyanna se lanza hacia la cama y se deja caer en ella, quedándose dormida en el momento en el que posa su cabeza sobre la fría y dura almohada.

Más tarde...

N. del T.: relata el texto *Horas después...* a los jugadores tal y como sigue. Puedes plantearlo como si lo hubiera contado Matha mientras charlaba con los PJs unos días después.

En mi caso, fotocopí el recorte y se lo di a leer a cada jugador. La escena, aunque no directamente relacionada con los PJs, es una forma más de mostrar el verdadero amor que existe entre la pareja. Es probable que los jugadores no gusten quizás de este tipo de cosas, aunque ahí ya entra la madurez personal de DJ y jugadores.

IImaryen (S, “La casa que nunca será Hogar”)

Mientras Melyanna sube a su cuarto con Matha y Fimalcá, Eresgal acompañará a los PJs al interior de la torre, buscando resguardo de la lluvia. Allí reposan algunos de los heridos del ataque, y allí serán curados (de forma convencional por varias mujeres sanadoras comandadas por Melebrian) los

Horas después...

¡Oh! ¿Que hora era? Melyanna despierta, abre los ojos para contemplar la habitación casi a oscuras, iluminada levemente por unas velas y el resplandor de la hoguera. Matha le tiende una amable mano sobre el hombro y suavemente chasquea los dedos.

Cerca del fuego, en una silla con respaldo en forma de alas, una gran sombra se acerca y se sienta en el borde de la cama, cerca de la diminuta figura de la mediana. De nuevo aquella voz dulce, casi una caricia:

- Melyanna. No, no habéis. Vuestro fiel compañero Dimrod me ha contado algunas cosas –dice, sonriente-. Ya sabéis, cuando os encontré por primera vez en Gondor, hace ya muchos años, me pregunté cómo diablos podría yo casarme con una niña como vos. ¡No! – la dama estuvo a punto de lanzar una dura réplica, pero entonces Faramis la acalló poniendo delicadamente un cálido dedo sobre sus labios-. Dejadme terminar. Ahora se que tenéis coraje, compasión e inteligencia, y por los dioses que sois hermosa. En estos momentos debo dejaros dormir o aquí vuestra guardiana pedirá mi cabeza. Hablaremos más adecuadamente durante el almuerzo. Que descanséis, mi señora.

Y, tras besarla suavemente en la frente, salió silenciosamente camino de su habitación.

PJs heridos, mientras Eresgal, que no tiene heridas graves, les habla de ILMARYEN.

Pertenece a la cadena de fortificaciones de las Quebradas del Norte que cierra el paso a las fuerzas angmareanas provenientes del Oiold y de Rammas Formen. Actualmente, ILMARYEN es casi una ciudadela sitiada: padece un estricto racionamiento, la guarnición es menguada por los ataques que sufren las patrullas y el ganado es guardado en su interior de noche. Las fortalezas como ILMARYEN que guardan la línea del Norte están en la misma situación. Aún se ve, de noche, la señal concertada de supervivencia en las dos fortalezas vecinas: un fuego en el techo, a medianoche. Eso casi no significa nada: ambas fortalezas están muy lejos de ILMARYEN y ese punto naranja en la noche podría significar que han sido tomadas y quemadas. ILMARYEN, en estos momentos, es una isla.

De una guarnición completa de 150 efectivos, Faramis cuenta ahora con 50 soldados y 30 labradores (además de 40 mujeres y niños –no combatientes- y ancianos, actuando la mayoría como sirvientes (hace 18 meses que los sirvientes varones fueron incluidos en la guarnición). De los 12 escoltas que llegaron, 2 morirán esta noche entre dolorosos gritos y el resto estará disponible para la guarnición en 5 días. Pasarán 4 días hasta el ataque angmareano.

Personalidades destacables

La guarnición de ILMARYEN está comandada por Faramis. El siguiente al mando es Thangon, un capitán taciturno pero valiente y extremadamente leal a Faramis. El resto son un par de sargentos y el resto de soldados rasos. Fimalcá es la ama de llaves y coordina las tareas de establos y cocinas, mientras Melebrian, una dunadan dulce y decidida, dirige al grupo de 5 mujeres encargadas de sanar a los heridos.

Otros personajes interesantes son Urcamir, un astuto y terco herrero, Goromil, un montaraz dunlendino algo asustado por la situación, Banarmín el bardo e Isten, el joven escudero de Faramis.

Día 1: Un día mojado

Durante toda la noche, los personajes y los escoltas supervivientes descansarán en el barracón hospital (32) del segundo piso, mientras oyen la fuerte lluvia golpear los postigos de las ventanas y notan en sus pulmones la calidez y bienestar que proporcionan las hierbas que Melebrian quema en unos cuencos metálicos.

Melebrian utiliza Athelas, la Hoja de Reyes (que ella llama HojaGris, por el color que toma al quemarse), al modo típico de las Casas de Curación de Minas Tirith: quema estas hierbas en cuencos a lo largo de la habitación, logrando que todos respiren el beneficioso humo (recuperan los PVs perdidos el doble de rápido).

Despertarán poco antes de comer, al día siguiente (en el caso de los elfos, habrán tenido sueños agradables durante más tiempo del que acostumbran). Eresgal ya está preparado: se encuentra mucho mejor, pero sigue igual de pesimista. Les guía subiendo la torre hasta el sexto piso, hasta el comedor. Allí, los soldados, algo más alentados por haber recibido nuevas provisiones, charlan animadamente. Eoden les hace una señal desde una de las mesas. En una alargada mesa, un hombre sirve cuencos con sopa y carne. El racionamiento sigue, a pesar de la llegada de los carromatos.

Durante la comida, un joven se presenta como Isten, escudero de Lord Faramis. El señor quiere verles, a los PJs, a Eoden y a Eresgal.

Faramis les espera en la biblioteca; Dimrod, fuertemente vendado, está acomodado en un sillón junto a las ventanas. Una tirada exitosa de percepción revelará un libro (una tirada exitosa de Leer Runas valdrá para saber que el volumen contiene la lista Purificaciones) colocado sobre un atril. Faramis, tras saludarles cordialmente, hablará con los PJs de los siguientes temas.

- Bienvenidos a ILMARYEN. Perdonad por la casa en Fornost. Mi madre la odia, pero odia aun más a mi abuela.

- ¿Estais descansados? Ha sido un viaje duro.

- ¿Que pensais de Aranth? Sé lo que él piensa de vosotros (os tiene en buena consideración).

- La situación es poco esperanzadora. Los mapas nos dicen que tenemos pocos puntos aquí en el norte desde donde resistir.

- Eresgal, busca a Urcamir. Llévale vuestras armas y las de estos muchachos, que las afile y las prepare (tras esto, Eresgal saluda militarmente y se marcha).

Faramis envía un pajarito de plumas plateadas para avisar a Fornost de que la partida ha llegado.

- ¿Les agradecería practicar la cetrería mañana?

Mientras los PJs responden, alguien llama a la puerta. Es Melyanna, acompañada de Matha.

- ¿Me buscabais?

- Por supuesto, mi señora. Necesito que me acompañéis –dice, mirando a los PJs, a Eoden y a Dimrod.

Faramis Eketta

Faramis es un moreno joven amado por quienes le conocen, Señor de Ilmaryen y amigo y coetaneo del Principe Aranth.

Famaris, de 25 años, luce una imponente figura: algo mas de 2 metros de altura, cabello negro y ojos del color de las nubes de lluvia. Generoso, bravo, amable, siempre preparado para actuar con valentia, incansable como lider, sus hombres le seguirían a través de las puertas de Câm Dum, si él se lo pidiera.

De hecho, en el pasado fue líder del más fiero grupo de lanceros del Reino del Norte y casi del mundo de los Hombres: los Ragers. En sus inicios un grupo de mercenarios, su lealtad a Faramis ha traspasado las barreras del oro. Hace un año y medio el grupo se disolvió, repartido por las diferentes guarniciones. Aranth los está reuniendo de nuevo, sin conocimiento de Faramis.

Siempre considerado, no desea convertir a Melyanna en viuda, y se esfuerza en que tenga una vida agradable: habitación propia, flores frescas, picnics, fiestas, paseos, cenas a la luz de las velas, en lugar de las magras raciones suministradas por los almacenes de las torres. Faramis esta decidido a vivir con ella el resto de su vida.

También dispondrá tiendas, caballos, provisiones, etc, en la cueva de salida que conduce al tunel secreto. Por supuesto, mostrará a Melyanna la existencia de dichos lugares. Allí tendrá preparados caballos, guardados por Isten el Joven. Allí permanecerá un caballo de Faramis, un caballo de guerra menor (ver características al final). Junto con el animal dejará preparado su barda de malla, la silla de montar, las bridas, los estribos, algunas alforjas y dos pellejos de agua.



El tunel secreto

El pasaje oculto lleva desde la bodega (donde una tesela suelta de un mosaico revela la presencia de la puerta de entrada), siguiendo el desagüe por un camino hasta sumergirse en un pequeño bosque, hogar de un anciano ent llamado Furimilmchambra..., en una antiguo Righ de los Baeffraen, vallado con una solida empalizada de acebo, cubierta de espinas.

En un pequeño estanque descansan una docena de caballos y todo lo necesario para un posible viaje.

- Debeis usar este tunel cuando todo se convierta en horror y muerte –dice, con gesto grave-. No me cabe duda de que el Lugarteniente de Sauron querrá este lugar para si, y llegará el momento, no muy tardío, en que logrará tomar la torre. Si por desgracia llega ese momento y os encontráis aquí, señora, tomad escolta y huid por aqui. Será la única salvación. Llegad a Fornost e informad de que en Ilmaryen no queda alma con vida.

Dicho esto, Faramis pide silencio para con el resto de habitantes sobre este secreto y se marcha con Melyanna a mostrarle algunas de las menos desmejoradas salas de la fortaleza. Dimrod, aliviado por haber hallado al fin a Faramis pero preocupado ahora por el ambiente prebélico, dice a los personajes que va a los salones a reposar el hombro y a charlar un poco. Al rato de comenzar a hablar se quedará dormido hasta la cena.

Ilmaryen es un foco de tensa espera y, sobre todo, aburrimiento. Los soldados que no están de guardia afilan sus armas y juegan a los naipes. Las mujeres se dedican a cuidar de los heridos, mientras un solo cocinero con su pinche se vale solo para llevar a cabo el racionamiento. No hay mucho que hacer, salvo esperar. Los PJs podrían, aparte de alternar con los soldados, entretenerse o estudiar en la poco surtida biblioteca. El que pase un buen rato mirando los libros, verá que hay algunos libros interesantes de estrategia militar, el libro con “Purificaciones” y dos libros de grabados (que, tasados debidamente, podrían ser vendidos por 10 mo cada uno). Quizás, durante el ataque, los PJs quieran salvar algún tomo.

A la hora de la cena, mientras todos apuran silenciosos los cuencos, Banarmín, un tipo espigado y agil entona un alegre cántico con referencias jocosas a los montañeses y sus piojos. Los dunlendinos en la sala se sentirán ofendidos, pero el resto de soldados se animarán poco a poco, hasta llegar incluso a corear la canción hasta que todos aplauden al juglar cuando termina. El bardo se sienta y da cuenta de su cuenco de sopa. Pronto se da el toque de queda y todos los que no están de guardia se meten en la cama.

Si algun PJ, durante la tarde y por iniciativa propia, consigue hacer algo para animar y alegrar a un buen número de soldados, recompénsale con 150 PXs y la simpatía de los hombres.

Día 2: El gato entre las palomas.

El día amaneció pesado y gris, encapotado.

Fimalcá y Matha han congeniado rápidamente. Incluso se despiertan a la misma hora. Fimalcá parlotea camino de la casa de baños (¡alabado sea Eru!), profetizando nieve para hoy, cuando comenta:

- Me sorprendió el señor: anoche durmió en las barracas con los hombres.

Matha suelta entonces la cesta del desayuno y corre para encontrarse la cara de Melyanna. Fimalcá, con los ojos como platos, se cubre la boca con una mano y exclama: "¡Oh, dioses!".

Cumpliendo su invitación del día anterior, Faramis envía a su escudero, Isten, a recoger a los PJs y a Eoden para un día de cetrería.

Tras recoger el gran azor (llamado *Alas de lanza*) de Faramis, un halcón (*Estrella Fugaz*) y un pequeño halcón peregrino (*Aha*) Faramis y el grupo irán de caza al norte de la torre, logrando cazar un perdiz con el azor y un puñado de conejos con el halcón. Aha conseguirá atrapar un faisán después de una excelente persecución.

Faramis acompaña y enseña a la dama en el arte de la cetrería. Los personajes, un poco más atrasados, van acompañados de Isten que, con el pequeño Aha, enseñará a los PJs que muestren interés.

Al final de la jornada, cada personaje que haya estado aprendiendo con Isten puede hacer una tirada de 1d100 y sumarle su total en I. Si el resultado de la tirada supera 80 + habilidad del personaje en *Cetrería*, éste podrá añadir un rango a dicha habilidad secundaria (ver Apéndice A.2).

Mientras cabalgan para recoger las piezas, un Montaraz Negro aparece sobre una colina y dispara con una ballesta a Melyanna, hiriéndola levemente en un costado y provocando su desmayo. Faramis, tras ocuparse un par de asaltos en comprobar que no es grave, deja a Melyanna en brazos de Isten y persigue a caballo al ballestero, dándole caza y muerte sin contemplaciones. Rápidamente, se inicia la vuelta a Ilmaryen, donde la joven es tratada por la propia Melebrian. A la noche ya estará sanada del rasguño.

¿Qué hacer con el tiempo libre?

La tarde se presenta igual que el anterior. El bardo cuenta algunas historias cómicas frente a un grupo de soldados que combaten el pesimismo gracias a las artes del bardo. Un PJ bardo podría aprender de Banarmín algunas historias. El bardo se muestra receptivo a enseñar sus artes, pues alguien más para animar a la tropa es siempre bienvenido. Así pues, pasará cinco horas al día, repartidas al gusto, con cualquier PJ bardo que se interese. Esto también puede proporcionar beneficios al PJ. El bardo puede enseñarle una de las siguientes habilidades secundarias (entre parentesis, la habilidad que bonifica a dichas habilidades en la hoja de personaje):

- *Contar historias: Leyendas Fantásticas* (PRE)
- *Contar historias: Heroes y batallas* (PRE) (X=60)
- *Contar historias: Chistes y coplas jocosas* (PRE) (X=40)
- *Contar historias: Baladas de amor* (PRE) (X=50)
- *Música: Tocar flauta* (AGI) (X=80)
- *Música: Tocar laúd* (AGI) (X=95)
- *Danza* (AGI) (X=35)

Para conseguir un rango en una de estas habilidades, se hace una tirada de 1d100, a la que se le añade el total en INT (en caso de *Contar Historias*) o en AGI (en el resto). Si la tirada supera X (ver arriba) + total del PJ en dicha habilidad, se gana un rango. El bardo no podrá "entrenar" más de 2 PJs.

En el gimnasio (41), Thangon, el capitán, enseña lucha cuerpo a cuerpo. Es poco hablador, pero buen maestro y mejor luchador. Los PJs que quieran entrenar cuerpo a cuerpo podrán pasar las tardes con él (por la mañana se dedica a organizar la guardia y supervisar algunas cosas) hasta que empiece el asedio. Conseguirán ponerse en forma adecuadamente. Cuando llegue el asedio, tendrán un +5 en todas las maniobras físicas (lo que incluye atacar y defenderse, obviamente) para los siguientes 3 días. Si después del asedio aún siguen entrenando 5 horas al día al mismo nivel (para lo que se necesita un entrenador o 7 horas de agotador ejercicio), seguirán teniendo ese +5 temporal.

En la herrería (17), Urcamir, un enorme y ancho hombretón casi calvo pero de mirada astuta repara armas y armaduras sin descanso. No tiene armas allí, salvo un par de lanzas que en breve serán llevadas a la armería. Admitirá a ayudantes (solo tiene 2), aunque es exigente y no tiene tiempo para enseñar, por lo que no acepta novatos. Echar una mano en la herrería da 8 px por hora al personaje que eche una mano (y que sepa *Herrería*).

Mientras, Goromil el montaraz organiza partidas de caza por los alrededores por la mañana y por la tarde. Cualquiera con algo en la habilidad de cazar o con un mínimo de +15 en Escondarse puede unirse a estas partidas (estando todo nevado no es gran ayuda un personaje que alerte a las presas). Las partidas de caza constan de 6 hombres (no muchos para no perder hombres en una posible emboscada). Goromil siempre tiene a dos hombres de confianza con él y escoge a los otros 3 entre los voluntarios (o sea, que como mucho podrán ir 3 PJs). Para subir un rango en la habilidad secundaria *Cazar* tiene que hacer una tirada de 1d100 y sumar su total en I. Si supera 45 + habilidad en *Cazar*, se consigue el rango.

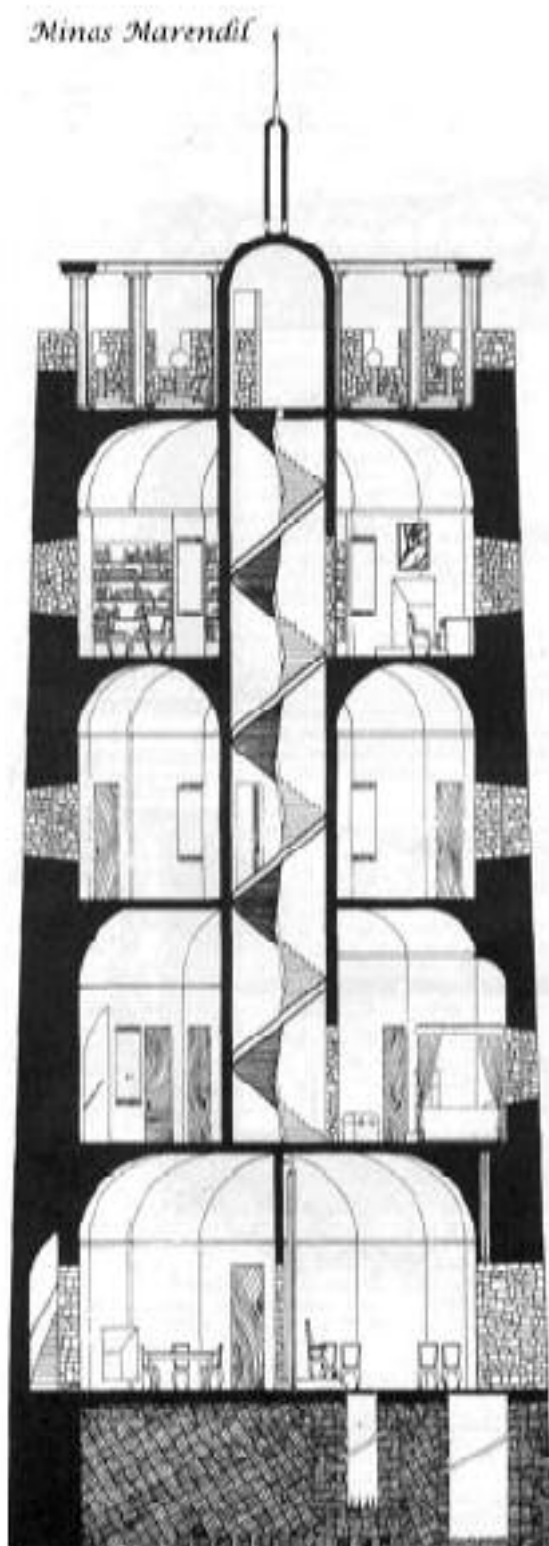
Durante la cena, Matha baja a los comedores para ver a los PJs, a Dimrod y a Eoden. Está feliz por Melyanna, pues está viendo recompensado tan largo viaje. Faramis la trata con gran delicadeza y total devoción. La distrae, la colma con buenos alimentos y le proporciona la amorosa compañía que ella tanto necesitaba. Matha sigue a su lado como siempre, pero de vez en cuando, como ahora, busca a los otros para charlar. Avisa, de paso, al grupo de la visita que mañana está prevista. Faramis visitará a una ermitaña que no vive muy lejos para pedirle que oficie la boda entre los jóvenes. A Faramis le gustaría que los PJs y Eoden, que tanto han recorrido con la dama, les acompañaran y pudieran compartir una grata charla.

Día 3: Una visita a Niniel

El vecino más cercano a Faramis es Niniel, una animista vidente que habita Minas Marendil, una torre a tres horas de viaje de Ilmaryen. El joven planea visitarle con Melyanna para presentarle a la mujer que espera sea quien oficie la ceremonia nupcial.

Aunque Niniel está totalmente apartada del mundo y no suele recibir visitas, cada mes recibe las provisiones básicas de Ilmaryen gracias a la doncella Treva.

Hace 6 semanas, Sunil, Coerba y su banda escaparon de la ley en Fornost y lograron refugio en la torre de la vidente alegando ser viajeros de paso. Durante la cena lograron envenenar a la anciana, ocupando la residencia.



Coerba es un dunlendino alto y moreno, de melena y barbas trenzadas. Es uno de los mejores ladrones de la zona y ha matado a docenas de personas. Es fanfarrón y gritón. Su última adquisición es un par de guantes de piel con incrustaciones de oro y perlas (10 mo) que lleva puestos a pesar de su sucio aspecto. También lleva un bonito cinturón y vaina, con incrustaciones de plata y perlas (90 mo).

Sunil es su amante, y una de las mejores rateras. Tiene la piel clara y el pelo blanco, con los azules ojos de una dunlendina y la estatura de una dúnadan (mide 1,77 metros). El fiero temperamento de Sunil, su amor por el juego y su incansable entusiasmo por vivir siempre arriesgadamente la hacen fascinantemente joven. Aunque no es particularmente

atractiva, rezuma fuerza y sensualidad. Pocas mujeres son tan llamativas. Incluso el ceceo de nacimiento debido a su lengua quemada desaparece al compararse con sus encantos salvajes.

La banda de Coerba cuenta con 8 miembros, contándole a él y a Sunil. Cuando lleguen los PJs, la banda estará preparada (dos de los secuaces, de guardia, llamaron al resto) para luchar dentro de la torre.

Nota de Autor (D.B.): durante mi partida, en la visita a Niniel, el grupo descubre que la torre está ocupada por los bandidos de Sunil y Coerba. Dimrod deja inconsciente a Coerba antes de sufrir varias roturas óseas en los brazos. Tras degollar a Treva, Sunil espera esquivar a la justicia aparentando ser una prisionera atada a la pata de una cama.

N. de A.(D.R.): Esta localización, en la primera versión del módulo, Minas Anghen, una torre aparecida en el módulo Las Ruinas Malditas de los Dunlendinos. Dicha torre aparecía ubicada en Belfalas. Para evitar la paradoja cambié el nombre del lugar por el de Minas Marendil, en honor a un capitán dunadán que participó en cierto asedio. Aún así, sí mantuve los personajes (Niniel, Treva y la banda de Coerba).

Minas Marendil

Minas Marendil es una torre de vigilancia algo ruinosa construida en los primeros días de los Dos Reinos en el Exilio (77 T.E.). Se halla construida sobre la estribación de una montaña salvaje que se alza sobre el estratégico cañón existente en su lado este. La torre es redonda y bastante elegante, y se eleva 23 metros por encima del bajo y rectangular complejo de piedra que forma su base. El muro exterior de este enclave mide 7 metros de alto y rodea un patio sobre el cual están el cuerpo de guardia, la cocina, los establos y los caserones. Las puertas de roble que forman las dos entradas desde el exterior y el rastrillo de entrada están recubiertas de hierro. Sólo pueden abrirse desde la caseta del guardabarrera, y vigilan el único acceso a Minas Marendil a excepción de dos pequeñas y estrechas salidas. (Cada puerta es muy difícil, -20, de romper, aunque sea con un ariete). Minas Marendil está hecha de un granito de color negro carbón, poco común y su techo es de piedra caliza blanca. Los suelos son o bien de caliza o bien de pizarra. La torre en sí está maravillosamente esculpida mediante bloques intercomunicados con forma de diamante, que probablemente no tienen argamasa pero que sin embargo están reforzados con lechada de cemento rojo.

LA ESTRUCTURA EXTERIOR

1. Cuerpo de guardia

Nivel Inferior. Hay un rastrillo que sirve como barrera interior hacia la hondonada. Se puede entrar a la torre por ambos lados. Hay unas escalas que llevan hasta el nivel superior.

Nivel Superior. El suelo está lleno de ventanas que actúan como saeteras y "agujeros asesinos" que comunican con la entrada posterior. Hay dos braseros (con ollas colgando de cadenas encima suyo) colocadas de forma que el agua de las ollas pueda ser vertida por los agujeros asesinos (la víctima recibe un ataque +50 equivalente a una bola de fuego).

2. Hondonada. El patio de la hondonada estuvo una vez cubierto de hierba, pero ahora está lleno de hierbajos. Hay un pozo y dos manzanos, así como un cerco con un pesebre para caballos, y un henil. Hay un pequeño edificio de una planta que recorre los muros norte y este. La torre está en la esquina nordeste.

3. Vestíbulo. Acceso a los cuartos de la servidumbre.



4. Cocina. Hay dos fogones, uno con un horno de pan encima suyo, que dominan esta cámara de paredes de ladrillos. Los muros están llenos de estanterías y mostradores, y una buena cantidad de ollas, cazuelas y cuchillos mezclados (y robados) adornan los ganchos que cuelgan de los pares del techo. La cocina actualmente está bastante mugrienta, ya que Treva, la vieja doncella de Ildaryen (ahora esclava de los bandidos), no puede hacer la limpieza ella sola. De vez en cuando. Sunil obliga a los bandidos más jóvenes a ayudarla un poco (muy poco) a limpiar. Cuando no se halla trabajando o soñando con algún modo de escapar de su infernal cautiverio, Treva duerme aquí.

Hay cuatro puertas en la cocina: (4a) conduce a los cuartos de la servidumbre; (4b) conduce a un vestíbulo que permite el acceso a la torre; (4c) lleva hasta la hondonada, y (4d) conduce mediante unas escaleras descendentes hasta el nivel inferior (ver 19).

5. Dormitorio de Dagnir y Gorlim. Esta era la sala de estar de los sirvientes. Ahora se alojan aquí Dagnir y Gorlim, hay dos camas y dos cofres cerrados, el segundo de los cuales es difícil (-10) de abrir. El cofre de Dagnir contiene 21 mo y una botella del buen vino de Belfalas; el de Gorlim contiene 16 mo y un libro, *Historias Tras las Cortinas de Algodón*, un extraño tomo con obscenas ilustraciones e historias (él no sabe leer), valorado en 15 mo.

6. Dormitorio de Dirhavel. Esta habitación un tanto sucia contiene tres espadas largas y ocho botellas de vino (tres vacías) bajo la cama, así como una enorme hacha de asta (usar como arma de asta +5 y hacha de combate +5) apoyada en una de las esquinas. La cama está cubierta con un edredón de satén azul. Un cofre cerrado, que es difícil (-10) de abrir, contiene varias túnicas de lana y una botella que pierde aceite (para limpiar espadas). Bajo las túnicas hay un monedero que contiene 75 mo y un pequeño recipiente que contiene cinco bayas de Mirena. Una cadena de oro macizo

valorada en 100 mo descansa bajo el falso fondo del cofre, en un compartimento que es muy difícil (-20) de detectar.

7. Dormitorio de Vagor y Pwyll. Desafortunadamente, los dos habitantes de esta habitación son antagónicos. La mitad de la habitación de Pwyll está escrupulosamente limpia y ordenada, mientras que la de Vagor podría servirle de hogar a un facoquero. Se odian mutuamente, pero ninguno de ellos quiere dormir en los establos, y ni Dagnir ni Gorlim (ver 5) les admiten en la suya. Oculta bajo el colchón de la cama de Pwyll pulcramente hecha con su cubrecama de piel blanca, hay una diadema dorada con turmalinas incrustadas (mucha gente podría pensar que se trata de esmeraldas, pero éstas son menos valiosas) valorada en 60 mo. Pwyll posee 7 mo y siempre las lleva consigo. Vagor posee un anillo de plata con una joya incrustada (que algunos podrían confundir con un topacio). El anillo está valorado en 10 mo y está oculto en un viejo bote bajo la cama de Vagor, junto a varios corazones de manzanas, botellas de vino, ropas sucias, huesos de pollo, trapos viejos, etc.

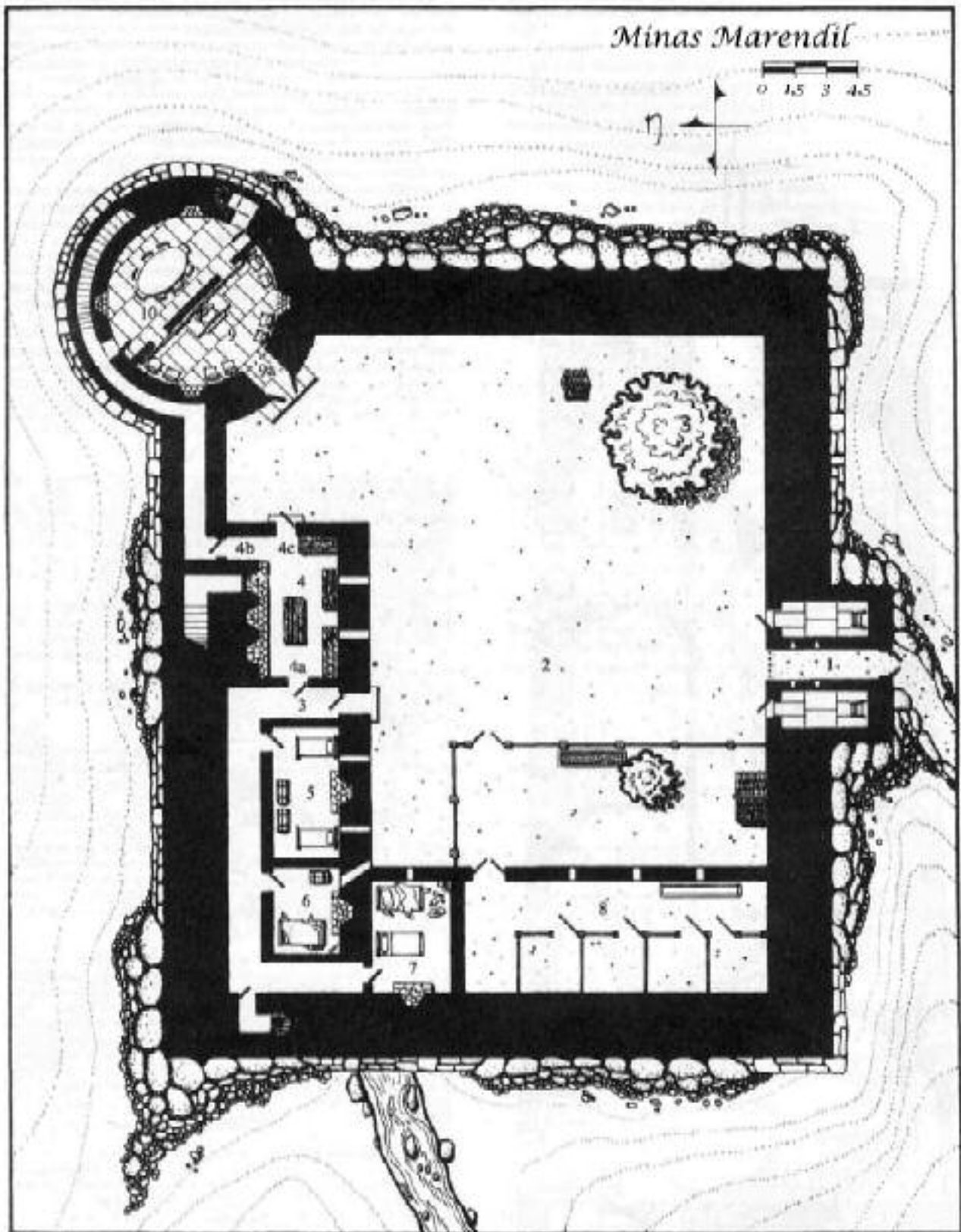
8. Establos. Los caballos duermen sobre hojas viejas más que sobre paja, y raramente consiguen heno, aunque a veces tienen avena cuando los bandidos consiguen robarla. Tres de los caballos que hay son obstinados rocines (uno no tiene cuadra y se aloja en el corral que hay fuera), aunque hay dos que son unos buenos caballos ligeros, rápidos y de firmes patas (+5 a todas las maniobras en movimiento). Uno es bayo; el otro es pinto.

LA TORRE

9. La Sala de la Presencia. Esta habitación de piedra caliza era usada por el vidente en las raras ocasiones en las que alguien venía a consultarle algún problema para el que necesitaba ayuda mágica. Hay una gran silla de roble negro, con cojines de lana negros, que tiene forma de trono que domina el estrado central, y ocho sillas alineadas en la pared que da al exterior. Desde la silla de roble se puede controlar un rastrillo interior (9a) mediante un pedal oculto bajo un taburete almohadillado que se halla permanentemente sujeto al estrado. El rastrillo es extremadamente difícil (-30) de abrir, mientras que el pedal es muy difícil (-20) de identificar. El brazo derecho de la silla de roble controla un par de **trampas en el suelo**. Dicho brazo, que tiene la forma de el ala de un pájaro, tiene una manilla giratoria que es difícil (-10) de percibir.

-Trampa 1: Un giro hacia la izquierda de la manilla de roble abre un panel de 3 x 2 metros en el suelo (a 3 metros de distancia del rastrillo). Los cuarenta metros de profunda caída invitan a la víctima a una muerte rápida. En el fondo (tras un ataque +20 de Caída/Aplastamiento), la desafortunada víctima aterrizará sobre las movidas aguas de un arroyo que corre por debajo de la torre y sale al exterior por la cara de la montaña que se halla unos 20 metros más abajo. Si la víctima es atrapada entre estas aguas turbulentas (extremadamente difícil, -40, de evitar), podría ser lanzada por las Cataratas de la Larga Mirada, una serie de cuatro cascadas (cuatro ataques +90 de Caída/Aplastamiento). Para volver a cerrar el panel, se debe volver a poner la manilla en la posición central.

-Trampa 2: Un giro a la derecha de la manilla provocará la apertura de un panel de un metro y medio que rodea el estrado. Bajo el panel hay un pozo de siete metros de profundidad con el suelo lleno de cuchillas (un ataque +20 de Caída/Aplastamiento acompañado de 1-5 ataques +75 de lanza). La trampa se desactiva igual que la del panel 1. Una enorme cortina que está empezando a notar el paso del tiempo, cuelga de las anillas de latón que hay en un largo poste de hierro en la parte trasera de la habitación. La cortina oculta dos puertas que conducen a la



habitación que hay tras ellas. A veces Coerba juega en esta habitación a ser el Señor del Castillo, pero este lugar permanece la mayor parte del tiempo sin utilizarse.

10. Comedor. La mesa de 2,10 metros de largo que una vez estuviera hecha de roble pulido aún tiene ocho sitios. Ahora está decorada con iniciales e inscripciones rudas. Hay dos puertas como salidas; una conduce a un privado; la otra comunica con un corredor con una escalera ascendente en un extremo y una puerta que comunica con la cocina en el otro.

11. Vestíbulo. Una ventana ilumina este estrecho corredor. De aquí hay puertas que comunican con un privado y con dos habitaciones más.

12. Dormitorio de Hirgon. Como lugarteniente de Coerba, Hirgon se merece esta lujosa habitación. Es elegante, y así lo muestra su habitación. Un espejo de plata con armazón de jade (valorado en 15 mo) ocupa una gran parte de la pared. La cama tiene una colcha de satén púrpura lleno de plumas así como mantas de lana de buena calidad. Dos cofres, ambos cerrados y

muy difíciles (-20) de abrir, están llenos de lana de buena calidad y pesadas túnicas de seda. Bajo un montón de túnicas hay un monedero que contiene 32 mo y un recipiente de cristal verde que contiene 5 dosis de bálsamo de Berro Dorado. Hay otras 50 mo bajo un ladrillo flojo en el centro, escondrijo que es difícil (-10) de descubrir.

13. Sala de estar de Sunil y Coerba. Esta cámara fue una vez una de las favoritas de Níniel. Es una bonita habitación con sillas de madera de manzano acolchadas con seda amarilla y una estantería llena de adornos. La mayoría son chucherías de cerámica baratas, pero hay una pequeña manzana de jade que está valorada en 30 mo.

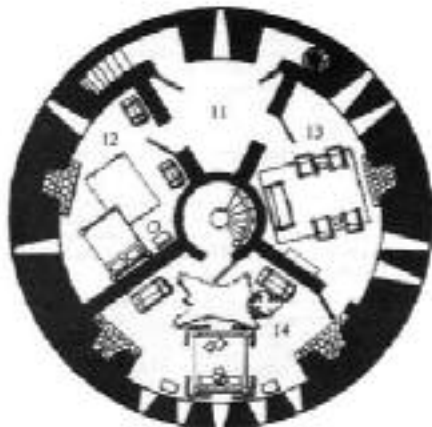
14. Dormitorio de Sunil y Coerba. La cama, que tiene cortinas y baldaquín, tiene colgaduras de terciopelo de color verde oscuro y oro bordado. Gran parte de dichas colgaduras han desaparecido, ya que a Sunil le gustaron tanto que se hizo una capa con ellas. Hay una alfombra de piel de oso azul en el suelo. Bajo la alfombra se halla la silueta de un compartimento secreto de 60 x 60 centímetros en el suelo que es muy difícil (-10) de detectar.

-*Trampa 3:* Si este escondrijo es abierto sin antes presionar la rosa central de un dibujo de rosas tallado en la roca que hay alrededor del hogar de fuego, del techo caerá una lluvia de pivotes de ballesta. Cualquiera que esté a menos de 90 centímetros del compartimento recibirá de uno a cuatro ataques de pivotes +20. En el compartimento se pueden encontrar 105 mo. una pequeña caja con una agrietada amatista incrustada en ella, valorada en 30 mo y que contiene un brazalete de plata y granates (110 mo); un collar de electrum y peridotos (de color verde pálido transparente) y heliodoros (de color amarillo dorado transparente) (90 mo); una pequeña bolsa de terciopelo rojo que

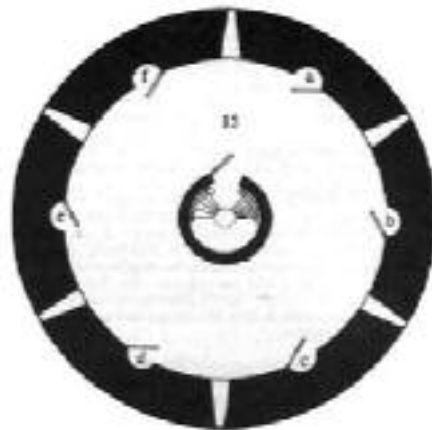
contiene una pequeña trampa de cuchillas portátil con las puntas rociadas con Madwort (de uno a cuatro ataques diminutos +30 si alguien la descubre y la coge) y un anillo de oro y platino con morganas (de color rosa transparente, valorado en 125 mo). Hay dos cofres roperos con correas de hierro que son muy difíciles (-20) de abrir conteniendo las ropas de Sunil y de Coerba. Bajo las ropas de Coerba hay una pequeña bolsa de piel roja que contiene 42 mo, una bolsa de piel azul que contiene 8 bayas de Mirrena y una bolsa de piel marrón que contiene una baraja de cartas. Aunque Coerba lo desconoce, si alguno de los ases de color rojo se parte por la mitad, las cartas explotarán como una Bola de Fuego +20 tres asaltos más tarde. Bajo las ropas de Sunil hay un frasco de perfume de cristal valorado en 2 mo y una bolsa de seda azul que contiene 26 mo. Una puerta del muro interior conduce a una escalera de caracol ascendente.

15. La Sala de las Puertas. Esta extraña cámara ocupa un piso entero de la torre. No tiene ningún tipo de muebles, aunque los muros de roble están bellamente tallados y el embaldosado suelo está adornado con bonitas alfombras. En la habitación hay seis puertas (a-f) con el mismo espacio entre sí. De acuerdo con el plan original, la que se halla inmediatamente a la derecha de la entrada por la escalera es considerada la "a", siguiendo las letras en el sentido de las agujas del reloj. Cuando se abre cualquier puerta, parece que tras ellas no haya nada salvo una niebla gris. Si alguien se adentra en la niebla y por el azul umbral de la puerta pasan más de 25 kilos, el que pase se irá transportado a otro lugar. La puerta 15e le llevará a la Biblioteca de la Vidente en el siguiente piso. Las demás puertas conducen al intruso a la Prisión Secreta bajo la Hondonada (ver 25).

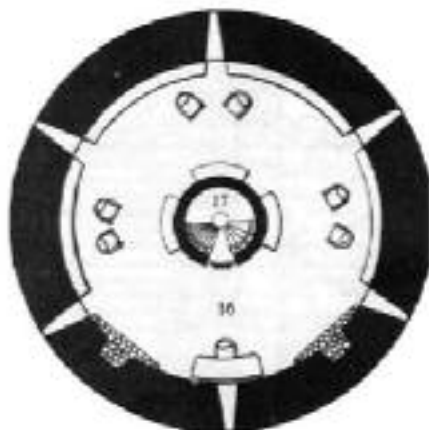
16. Biblioteca de la Vidente. El esqueleto de Níniel ocupa la silla del escritorio. Se halla desplomado, y la cabeza descansa



Nivel 2



Nivel 3



Nivel 4



Tejado

entre los brazos. Una diadema se ha deslizado desde el cráneo y ahora se halla en el cuello. Actúa como un yelmo (¡siempre que se lleve en la cabeza!). Tiene un amuleto de oro y esmeraldas (valorado en 200 mo) alrededor de su cuello que actúa como un multiplicador x3 PP de sortilegios y suma +15 a todas las TR contra Canalización; también añade +15 a la BD del portador. El anillo de mithril que tiene en su dedo (el Cor Tirin, o "Anillo del Vidente", valorado en 200 mo) sirve como llave para la Bóveda de la Vidente de más adelante. Las seis ventanas de la habitación no pueden ser vistas desde fuera. Sus cristales están pintados con pintura de plata con base de mithril (Ithilcaid) que permite ver desde dentro con el doble del alcance normal (+50 a la Percepción) pero refleja las miradas desde fuera. Los libros de las estanterías que hay en las paredes tratan mayoritariamente sobre ciencias arcanas de interés para los Videntes (podrían ser vendidos por 1000 mo si se pudiera encontrar a un cliente lo suficientemente rico). Uno, titulado *La Torre de Glirhuin*, contiene las instrucciones para usar el Anillo del Vidente, así como las otras claves para moverse por la torre. El libro también explica que en el cajón izquierdo del *Escritorio de Niniel* (16a) hay cierta pequeña caja de madera (la "Caja de los Cristales"), con nueve compartimentos separados de tres en tres.

-*Caja de los Cristales*: El compartimento central está vacío, mientras que los otros ocho compartimentos contienen ocho cubos de cristales de colores. El libro los llama rojo/prisión, azul/ fuera, verde/bóveda, amarillo/techo, naranja/sala de las puertas, violeta/recuperación, negro/ningún sitio, blanco/suspensión. Si se coloca algún cubo en el compartimento central, cualquiera que entre en el eje central de la habitación, llamado la "Puerta del Vidente", será enviado al lugar asociado. Si el cubo es retirado del hueco central, cualquiera que esté en la parte correspondiente a "la otra parte de la Puerta del Vidente" será devuelto a través de la Puerta del Vidente, siempre que aún esté vivo.

a) *Cubo Negro*: Es el cubo de la muerte instantánea, ya que envía a la víctima a cientos de metros bajo tierra.

b) *Cubo Blanco*: Deja a las personas en animación suspendida entre dos dimensiones hasta que sean traídas de allí al poner el cubo violeta en el compartimento central. Mientras se halla suspendido, el cuerpo no envejece ni se deteriora. Sólo se puede poner una persona en suspensión a la vez.

c) *Cubo Azul*: Deja a la persona cerca de la salida del camino secreto que sale del nivel inferior (ver 23), en una pequeña caverna que hay tres millas hacia el oeste.

d) *Cubo Verde*: Envía a una sola persona a la Bóveda del Vidente (27), pero sólo funcionará si la persona que esté en la Puerta del Vidente tiene el Anillo del Vidente. Una vez la persona está en la bóveda, se puede enviar el anillo de vuelta poniéndolo en un hueco que hay en un pilar de la bóveda que corresponde a otro cubo verde. El anillo aparecerá en el espacio correspondiente al cubo verde en la Caja de los Cristales. Una persona sin el anillo puede salir de la bóveda.

e) *Cubo Amarillo*: Envía al usuario hasta una losa de piedra caliza amarilla (18b) que hay en el centro del piso superior (ver 18).

f) *Cubo Naranja*: Envía a una persona hasta un azulejo naranja que hay en el suelo de la Sala de las Puertas (ver 15).

g) *Cubo Violeta*: cura a la gente que sufre cualquier enfermedad física que no haya seguido su curso (p. ej., hará que una herida que aún no ha sido curada pare de sangrar, pero no una enfermedad que ha tenido su efecto y ha desaparecido). Recupera a la gente que se halla suspendida debido al Cubo Blanco.

h) *Cubo Rojo*: Envía al usuario hasta un pórfiro rojo de una celda de la Prisión Secreta que hay bajo la Hondonada (ver 25).

Los demás cajones del escritorio contienen libros, potes de tinta, plumas, un lápiz, lacre, pergaminos y arena para

borrar errores, así como un juego de llaves que corresponden a todas las puertas normales del complejo.

También hay un cofrecillo de cristal negro opaco dentro del cual hay 10 bayas de Mirrena. 6 dosis de Camomila del Curandero, dos dosis de Acedera Dulce y dos Bursthelas. Todas están totalmente frescas y pueden usarse. La caja puede contener en buenas condiciones hasta catorce dosis de hierbas de forma indefinida. La Biblioteca de la Vidente está decorada con seis bonitos cuadros, dos de los cuales son unas "ventanas" místicas.

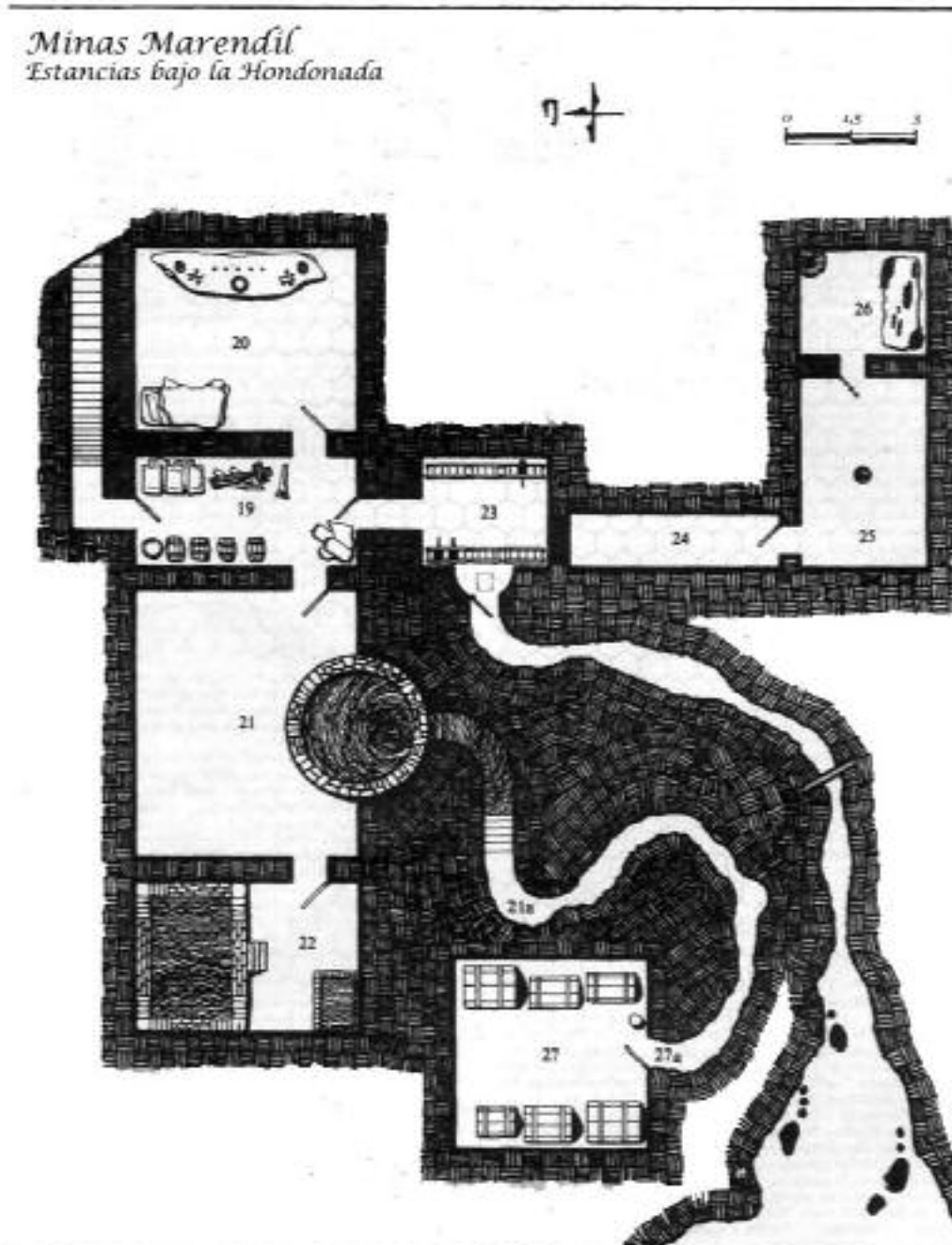
- *Cuadro de la Telaraña*: Se puede transportar a una persona de la Prisión Secreta (25) hasta la más accesible Prisión del Sótano (26) usando este óleo. La pintura muestra una mosca atrapada en la tela de una araña, pero si alguien que lleve el Anillo del Vidente mira el cuadro durante tres asaltos, la pintura se transforma en una ventana que comunica con la Prisión Secreta (25). Al girar tres veces el anillo sobre su dedo, el portador efectuará la transferencia.

- *Cuadro del Enano*: Otro cuadro en el muro muestra a un enano forjando una espada dorada sobre un yunque de plata. Si se mira esta pintura mientras se lleva el Anillo del Vidente, la escena se desvanecerá

en tres asaltos, revelando un compartimento que contiene un juego de seis pequeñas llaves (cada una de las cuales abre uno de los cofres de la Bóveda del Vidente. 27).

Hay otros cuatro cuadros en las paredes que muestran, respectivamente, un elfo cantando a la luz de la luna, un hobbit comiendo manzanas bajo un árbol, un hombre contando monedas de oro y un ent que se halla en medio de una arboleda de ucornos. (Este último es un trabajo sutil, y a los ignorantes sólo les parecerá un grupo de árboles normales).

17. Puerta del Vidente (eje de la habitación). La "Puerta del Vidente" es en realidad una habitación circular que se halla en el pilar de apoyo central de la torre. Sin embargo, normalmente parece formar parte de la escalera de caracol que une los diversos niveles de la torre. Aquí, en cambio, las escaleras y los muros están hechos de madera de tejo totalmente incombustible y pulimentada (también verde). Su puerta curva de madera de tejo tiene tres manillas: la de la izquierda tiene un tirador llano; la del centro tiene un tirador colocado sobre el grabado de un cubo; y la de la derecha tiene un tirador colocado sobre un grabado de dos espadas cruzadas llameantes. El tirador de la izquierda abre y cierra la puerta de manera normal. Cuando se le gira hacia la derecha, el tirador central mueve una serie de contrapesos que hace mover las escaleras que hay alrededor suyo. Las que hay por debajo de la puerta se allanarán hasta formar un suelo, mientras que las que están por encima de la puerta se unirán al muro que las rodea: así formarán un piso. Esta es la Puerta del Vidente, y sólo puede ser usada de esta manera, conjuntándola con la Caja de los Cristales. El tirador de la derecha hace de **trampa mágica**. Si es girado, disparará un sortilegio de nivel 5 de Espadas Llameantes: todas las espadas metálicas que se hallen a menos de 7 metros (y que no superen su TR) comenzarán a arder. Si se falla la TR por 01-50 el resultado será un fuego peligroso en el que la víctima recibirá un crítico de calor por asalto mientras esté en contacto con la espada en llamas (1er asalto="A"; 2º asalto="B"; 3er asalto-"C"; 4º asalto="D"; 5º asalto="E"; 6º asalto-"E" + "A"; etc). Si se falla la TR por 51 + se producirá una llama explosiva a la que acompañará un ataque de Bola de Fuego +50 que alcanzará a todo aquél que esté a menos de 3 metros durante el primer asalto. Dejar una espada cuando se tiene cogida es una maniobra Rutinaria (+30). Si la espada cuelga de un costado o de la parte frontal del cuerpo, la maniobra se transforma en difícil (-10); y si está guardada en una bolsa o cuelga de la espalda mientras se va montado, la maniobra es muy difícil (-30).



18. Observatorio del tejado. El tejado es un lugar mágico. Aunque está abierto, tiene un techo de piedra caliza blanca con una chimenea central (18a) en la parte superior de la escalera. Antiguamente, las fogatas de la chimenea calentaban un Cetro de la Luz que había colocado encima, provocando diversas señales de luz. Enfrente del hogar de fuego hay una pequeña escalera en cuya base hay un cuadrado de piedra caliza amarilla (18b) en el suelo. Aquí aparece la gente que es transportada desde la Puerta del Vidente (ver 16, 17). Hay una columnata que rodea la cúspide de la Torre y que soporta el techo. El viento aulla a través de las almenas. Entre cada columna, sobre un pedestal que hay sobre las almenas, hay una pequeña (42 centímetros de diámetro) esfera de laen. Al subir por las escaleras y mirar en la esfera se puede ver claramente a una distancia de hasta treinta leguas (unos 135 kilómetros). Estas piedras-videntes mágicas aportan un panorama espectacular de los alrededores, ignorando los árboles, muros u obstáculos que haya en medio, aunque la oscuridad impide la visión y la contemplación nocturna o las nubes obstaculizan la misma. Por lo tanto no se pueden contemplar las partes interiores de cavernas o estructuras sin

iluminar. Las doce esferas sólo permiten ver en un ángulo de 30 grados y pesan cada uno 100 kilos. Son extremadamente difíciles (-30) de desalojar, y perderán su poder si son separadas de sus pedestales mágicos. Como el usuario debe concentrarse y mirar habilidosamente en el interior de las esferas, sólo Sunil y Gorghiric han descubierto su utilidad. Ninguno de los dos sabe de los descubrimientos del otro; sólo sospechan y guardan su secreto.

LAS ESTANCIAS BAJO LA HONDONADA

19. Almacén. Solía ser un vestíbulo. La mayoría de los antiguos suministros han desaparecido, pero los bandidos han adquirido recientemente 20 sacos de avena, cinco barriles de vino, ocho jamones serranos, un saco de zanahorias y tres rollos de lana de color verde. Aún hay varios tablones, una sierra, un martillo y una caja de clavos, todo ello dejado aquí por el hombre de confianza de Níniel (un dunadan muerto hace más de medio año).

20. Habitación de Gorghiric. La banda de Coerba iba acompañada de un viejo loco que creían les traía buena suerte. Por razones que sólo al conoce, al clérigo chiflado le gustaba vivir en un subterráneo, así que los bandidos le han dejado a tal efecto este antiguo almacén. Tiene un jergón en una esquina y un primitivo altar situado contra el muro trasero. Gorghiric murio hace dos semanas tras negarse inexplicablemente a comer (“ordenes de los espíritus”). Lo enterraron lejos de la torre.

21. Habitación del Pozo. El embalse de piedra está lleno de fresca agua del manantial de las montañas, agua que llega hasta él por un agujero en la pared y vuelve a salir por el fondo. El agua que entra proviene de un manantial, mientras que la que sale atraviesa una serie de cañerías hasta unirse al arroyo subterráneo que hay bajo la Torre; desde aquí continúa hasta las Cataratas de la Larga Mirada (ver anteriormente la Trampa 1 de la sala 9). Tres metros por debajo del estanque de 1,3 x 1,3 metros hay un estrecho pasaje. Si se bucea hasta él (maniobra muy difícil, -20), y se atraviesa dicho pasaje, se llega hasta una escalera. Tras subir tres peldaños se vuelve al nivel de la superficie del agua. La escalera conecta con otro estrecho pasaje (21a) que conduce hasta un oculto salón secreto que finalmente lleva hasta la Bóveda del Vidente (ver 27a).

22. Baños. El embalse más pequeño recibe un flujo continuo de agua, y tiene jabón y cepillos de cerdas a mano para limpiarse antes de remojarse en el recipiente caliente mayor. Para hacer caer el agua debe girarse hacia arriba la espita que hay en el muro. Bajo el embalse hay un hogar de fuego que puede ser empleado para calentar el cobre del que está hecho el mismo, proceso que tarda dos horas.

23. Bodega de vinos. Níniel no bebía mucho, de manera que la reserva no es abundante, y Coerba y sus muchachos ya han dado buena cuenta de la mayoría de ella. Una puerta de tejo conduce hasta un pasaje de escape para casos de ataques o asedios; está recubierta de hierro y es difícil (-10) de abrir. Esta puerta se halla oculta bajo una sección de estanterías de vinos, sección que se desplazará para dejar al descubierto un hueco y la puerta. Los bandidos aún no se han enterado de su existencia, porque es muy difícil (-20) de descubrir. Dentro del hueco, entre la parte trasera de las estanterías y la puerta, hay una baldosa cuadrada de color azul en el suelo. Esta baldosa sirve como entrada y salida mágica para aquellos que son transportados mediante el Cubo Azul desde la Caja de los Cristales (ver 16, en c).

24. Pasaje secreto. Conduce hasta la prisión del sótano. Es difícil (-10) de encontrar.

25. Prisión secreta. La puerta de piedra está cerrada y es muy difícil (-20) de abrir. En el centro del suelo hay un agujero de 2,6 x 2,6 metros. Por encima suyo hay un sistema de poleas que permite que un cesto se introduzca por el agujero (para el suministro de comida). Bajo el agujero, 20 metros más abajo, se halla la celda secreta. Los intrusos que entren en cualquiera de las brumosas puertas de la Sala de las Puertas, excepto en 15e, serán enviados a esta celda (ver 15). Ocurriendo lo mismo a aquellos que entren en la Puerta del Vidente (17) mientras el Cubo Rojo esté colocado en el centro de la Caja de los Cristales (ver 16h). Estas trampas son la única forma de entrar. La única salida es también mágica y consiste en la transferencia desde aquí hasta la cercana Prisión del Sótano (26) mediante el Cuadro de la Telaraña de la Biblioteca de la Vidente (ver 16). Actualmente, el mayor interés de la celda lo constituye el semipodrido cadáver de Craun, un aventurero miembro de la banda de Coerba. Entre los restos de Craun hay un alfanje +5, un amuleto que añade +5 a todas las TR contra Canalización (y, para RM, Mentalismo), y 26 mp.

26. Prisión del sótano. Contiene los restos podridos de unos cuantos colchones llenos de paja y un agujero como letrinas. La puerta con rejas de hierro está abierta, pero puede ser cerrada; es difícil (-10) de abrir.

27. Bóveda del vidente. Esta cámara forrada de tejo tiene un aroma que invita a la confianza. Las únicas maneras de entrar

(aparte de excavar a través de un mínimo de 10 metros de sólida roca) son 1) usando los objetos mágicos de la biblioteca (ver 16d), o 2) atravesando la escalera secreta (27a) que conecta con los desagües de la Habitación del Pozo. La escalera secreta se halla tras una puerta oculta corrediza, que es extremadamente difícil (-30) de descubrir. La bóveda contiene todos los tesoros acumulados por los Videntes de Minas Marendil, la riqueza de más de 500 años. Hay seis cofres de roble en el suelo y un bastón de roble +30 apoyado en una esquina. Los cofres son de diferentes tamaños y están cerrados (-40), aunque no tienen trampas.

-Cofre 1 (grande): Contiene 360 mo, en doce bolsitas de 30 mo cada una.

-Cofre 2 (mediano): Hay un par de zapatillas de piel verde con bordados de oro y unas cuantas pequeñas piedras de luna de color azul pálido e iridiscentes (valoradas en 40 mo); le irían bien a una mujer humana pequeña. El cofre también contiene un anillo de electrum con una enorme y perfecta esmeralda incrustada (valorado en 530 mo). Bajo ellos hay un cinturón de Paso sin Huellas de color blanco con una hebilla de plata y un ágata de musgo (transparente con inclusiones que parecen musgo, valorado en 45 mo); es mágico, y permite al portador moverse sin dejar rastros. Bajo el cinturón hay Saco Portátil de Brea mágico negro que mide 2,10 x 0,9 metros hecho de seda y que pesa unos 80 gramos. Al colocar en su interior cualquier objeto que mida hasta 2,10 metros de largo y pese hasta 175 kilos de peso, éste se reducirá hasta un décimo de su peso y medidas, siempre que los cordones del saco sean atados. Ya atado, el saco encogerá hasta tener el tamaño del mayor objeto que contenga, una vez reducido. No se pueden introducir más de 45 kilos mediante este procedimiento (ya reducidos; en realidad serían 450 kilos). Si se sobrepasa este peso, el saco será destruido. Los objetos pueden ser extraídos desatando las cuerdas, momento en que el saco recuperará su tamaño original y podrán sacarse los objetos que contenga.

-Cofre 3 (pequeño): Este cofre, caracterizado por sus incrustaciones de plata, contiene un par de muñequeras de piel de serpiente negra -se trata de los Brazaletes de Blyga. Cuando se llevan puestos, añaden +10 a los ataques con arco y actúan como unos brazaletes sin penalización por peso. Le sentarían bien a un hombre de tamaño medio o a una mujer de tamaño medio o grande. Las filigranas de oro que contiene son soberbias, y sólo el oro ya vale 15 mo. Bajo los brazaletes descansa un collar hecho de cadenas de oro y plata finamente entretejidas. Es una bonita pieza que tiene un jacinto (que muchos confundirán con un rubí, valorado en 70 mo) y cuatro pequeños granates de las estrellas (20 mo cada uno). Sin embargo, el collar es en realidad la Cadena de la Incertidumbre, una reliquia forjada en las montañas al norte de Acebeda a finales de la Segunda Edad. Cuando es tocada y alguien se concentra, la cadena permite al portador confundir a cualquiera que se halle a menos de 15 metros y falle una TR (contra un ataque de magia de nivel 7). Las víctimas confusas actúan con un -50 y no atacarán a nadie salvo que alguien esté hablándoles o tocándoles, pero atacarán tanto a amigos como a enemigos indiscriminadamente en cuando se presente la ocasión. Sin embargo, existe un peligro; cada vez que el portador saque un resultado de 01-05 seguido de otro resultado exactamente igual (p. ej., dos 02), el collar se encogerá hasta decapitar a la pobre víctima.

-Cofre 4 (grande): Contiene el Yelmo de Froeca, un yelmo que proporciona un campo de visión de 270 grados y añade un +15 a todas las TRs. Su superficie es de plata pulimentada que brillará como un espejo siempre que el portador lo desee, y está tachonado con seis grandes placas de coral rojo (10 mo cada uno). Por la noche el yelmo se vuelve de color negro como el azabache, añadiendo un +5 a las habilidades de acecho y ocultamiento nocturnas. Este cofre gris también contiene los Guantes de Iom Fegc. Están hechos de piel violeta y tienen bordados de hilo de platino así como pequeñas amatistas

(valorado en total en 320 mo). Son unas de las grandes herencias de los antiguos Dunmen, los Daen Coentis. Estos guantes compactos actúan como brazaes y permiten al portador golpear con ambos puños como si estuviera utilizando mazas -5. El Hacha de Fegc acompaña a los guanteletes y yace bajo ellos. Se trata de un arma arrojada +15 (de nivel 6) que no tiene penalizaciones cuando se usa en distancias de hasta 23 metros. Si el lanzador también posee los Guantes de Iom Fegc, el hacha volverá a las manos del usuario en cuanto éste así lo ordene. El Hacha de Fegc también "extermina las armaduras"; cuando es usada y el resultado sólo son pérdidas de puntos de vida (sin críticos), la armadura de la víctima deberá hacer una TR o quedará inutilizada.

-Cofre 5 (pequeño): Este cofre contiene una Diadema de Ceun de oro y plata con una turmalina rosa y unos cuantos leucosafiros incrustados (de color azul pálido; valorada en 95 mo). Esta diadema es mágica y actúa como un yelmo sin penalizaciones y ajustable al tamaño de la cabeza del usuario. Bajo la diadema hay un broche de oro y platino elaboradamente trabajado con forma de águila (valorado en 50 mo).

-Cofre 6 (pequeño): Contiene un copa de vino de plata con varios grandes discos de lapislázuli incrustados (cuatro, valorados en 20 mo cada uno). Bajo ella, en un pequeño cofre de madera de haya, se halla el Anillo de las Piedras; dicho anillo tiene un gran ópalo negro incrustado. Es mágico y proporciona Visión en la Oscuridad durante 30 minutos una vez al día (permite al usuario ver como si se hallará la luz del día) siempre que el portador esté "en contacto con piedra" (p. ej., dentro de una caverna o una construcción de piedra). El anillo también permite al usuario (3 veces/día; 3 asaltos/vez) tocar una piedra y mirar como si se hallara exactamente en el mismo punto en el otro lado de la piedra (tenga la roca el tamaño que tenga). El bastón era el de Niniel, aunque ella lo usó pocas veces. Además de su calidad +30, es un sumando de sortilegios +4 que le permite al usuario tener conocimiento de las actividades que están teniendo lugar (ver "Presencias") en un radio de 100 metros (1 minuto; 3 veces/ día).

El botín que hay dentro del Cofre 1 es el dinero que Niniel quería donar al Hospicio de Sarn Erech. Cuando se abra el cofre, el Fantasma de Niniel empezará a manifestarse en la esquina en la que se halla su bastón. Si el bastón es movido, intentará materializarse tan cerca de él como sea posible, mientras no tenga que hacerlo encima de nadie. Tarda tres asaltos en materializarse. Solo se atisban retazos de lo que fue un viejo rostro humano, mientras una poderosa voz de mujer ordena llevar el dinero a Cea de Sarn Erech o dejarlo reposar donde está. Luego desaparecerá. Esta visión requiere una tirada de 1D100. El que saque menos de su total en INT, comprenderá las palabras de la mujer y su identidad, recibiendo 400 PX. Los que no, quedarán paralizados hasta que el espectro desaparezca. Cuando "despierten", solo sabrán que hay que llevar el dinero a Cea, Sarn Erech, al sur, o dejarlo ahí para siempre. Desobedecer la orden de Niniel hará que los no-elfos sufran una enfermedad degenerativa en un brazo que se extenderá por todo el cuerpo, haciendo inútiles las partes afectadas a un ritmo de 1 miembro cada 8 horas, empezando por los brazos, luego las piernas, luego genitales, tronco y cabeza. Melebrian puede curar fácilmente esta enfermedad con un antídoto que posee, aunque reprenderá al enfermo por desobedecer órdenes de seres supremos". Llevar el dinero a Sarn Erech de inmediato desvincula al grupo con esta aventura, pero reportará 2000 PX a los que consigan entregárselo a Cea, la lechera de Sarn Erech.

Antes de partir, si no hay urgencia, Faramis ordena dejar en el vestíbulo los cuerpos de Niniel y Treva: al día siguiente, una partida de hombres acompañados de una de las mujeres de Melebrian enterrarán ritualmente los cadáveres.

Si algun PJ resulta herido, Melebrian y sus chicas se afanarán en darle los mejores cuidados, por orden de Faramis.

La banda de Sunil y Coerba										
Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Coerba la Serpiente	4	65	CE/10	35	S25	N	78ea	72acp	15	Guerrero burgués
ea +10, acp +5, daga invisible +15, 2 Arpsusar										
Sunil Nuevededos	4	57	C/7	30	S25	N	87h	55ac	10	Guerrera burguesa
h +10, Amuleto +5 MM, 2 Mirena										
Dagnir	1	31	CE/9	30	S25	Br/Gr	35ea	30ac	10	Guerrero dunlendino
Gorlim	1	28	CM/13	20	S20	N	40fa	30ac	5	Guerrero burgués
Vagor	1	30	CE/10	25	S20	Br/Gr	35ha	30acp	10	Guerrero dunlendino
Pwyll	1	31	CE/9	25	S20	N	35ca	30al	10	Guerrero campesino
Hirgon	1	27	C/7	20	S20	N	40ci	20ac	5	Guerrero burgués
Dirhavel	1	30	CM/14	20	S15	Br/Gr	45é	20ac	10	Guerrero campesino, é +5

Día 4: De picnic

Planeado como una diversión para Melyanna, Faramis pide a Matha que prepare una de sus famosas cestas de merienda. Él mismo prepara un pequeño campamento en las lindes bosque.

Faramis llevará a tres hombres con él. Los PJs que quieran pueden acudir como escolta o quedarse descansando después de la incursión del día anterior.

El viaje al campamento coincide con las primeras nieves. Suerte que a Faramis se le ocurrió coger un trineo. Sentada en el trineo, Melyanna es arrojada por los fuertes brazos y el tremendo amor de Faramis. Rodando por la nieve y riendo, los ojos se encuentran y poco a poco Faramis se acerca hasta besar a la dama lenta y apasionadamente.

El día transcurrirá feliz y dichoso, e incluso tendrá lugar una tierna guerra de bolas de nieve entre los amantes.

Mientras Faramis está fuera, Thangon y Eresgal, los dos hombres con más rango y experiencia en Ilmaryen, pasarán el día examinando mapas y conversan sobre resistir un posible asedio. Si hubiera algún PJ con experiencia en *Tácticas de guerra* y habilidades similares, será invitado por los dos oficiales a participar en la reunión.

Eresgal cree que los ejércitos de la Sombra no llegarán hasta después del invierno, pues hasta los orcos necesitan abrigo. En cambio, Thangon sostiene la inminente llegada de las tropas llegadas, basándose en los crecientes ataques a las patrullas (de hecho, la patrulla de hoy nunca volverá a Ilmaryen).

Esta misma noche comienza el asedio a Ilmaryen, con el ataque de los uruks a los centinelas.

Ilmaryen será la tumba de todos los hombres y mujeres de la fortaleza, excepto el grupo de Melyanna, Matha, Dimrod, Faramis y los PJs. Por supuesto, los PJs pueden intervenir expresamente para salvar a algún PNJ: si así fuera, es más que probable que ese personaje se una al grupo de aventureros. La mayoría de los PNJs de Ilmaryen tienen la cuasi

Thangon

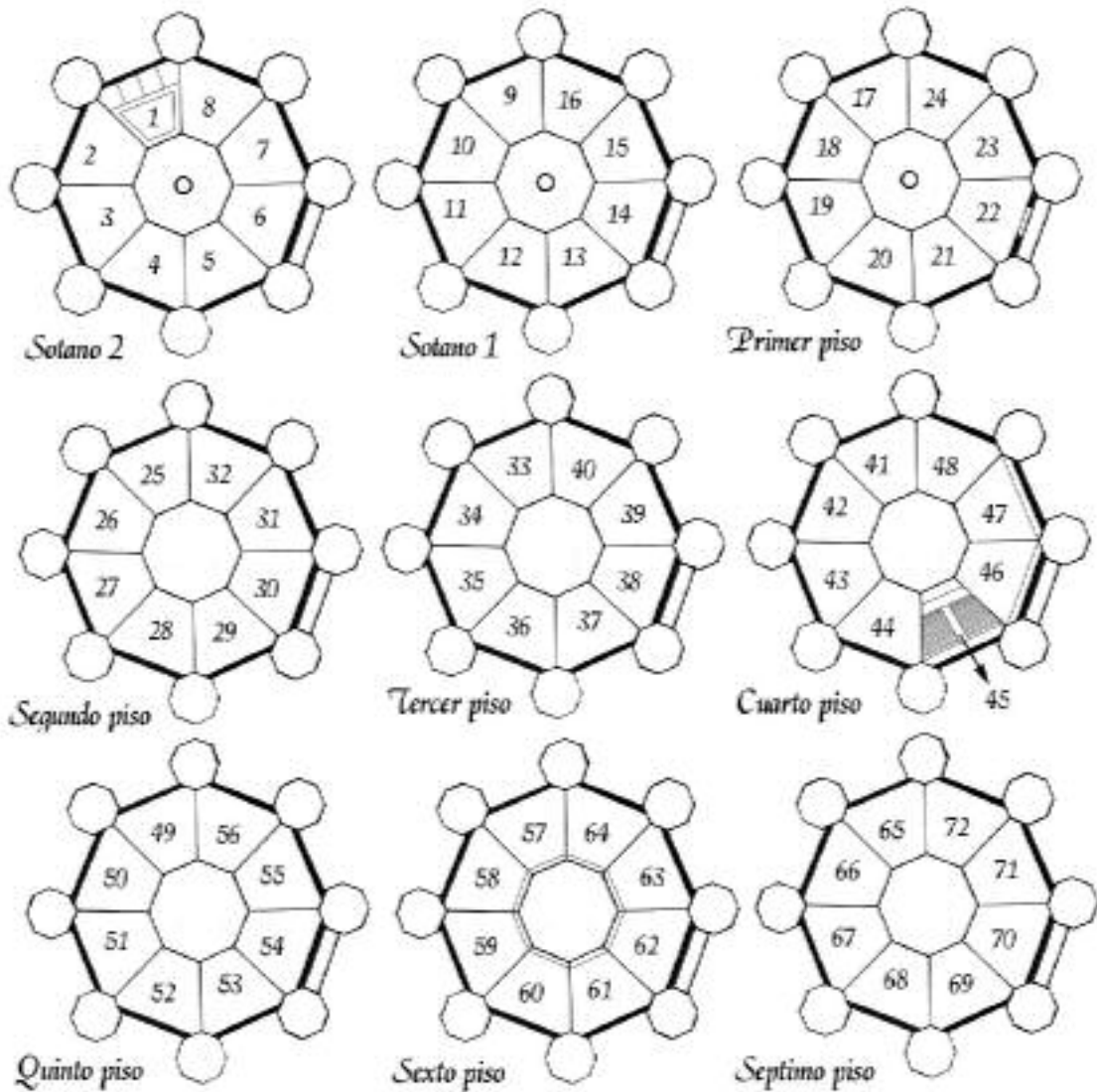
El capitán Thangon cuenta con la lealtad de todos sus hombres. Está en un gran momento físico y, aunque taciturno, ha conseguido el respeto de sus soldados encabezando cargas de caballería, luchando a brazo partido en primera línea y no mostrando clemencia alguna con sus enemigos, hombres u orcos. Maneja con destreza un enorme hacha, "Abretumbas", con la que, según los soldados, ha matado a más de cien orcos.



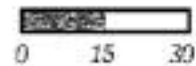
certeza de ser arrasados por Angmar (no conocen el túnel y se saben sitiados), y cualquiera que sea salvado del infierno del asedio guardará enorme aprecio por los PJs, pero ninguno permanecerá un minuto más en Arthedain. Todos, excepto el aguerrido Thangon, preferirán huir a Bree y esperar allí a los PJs (en la próxima aventura se uniría al grupo). Salvar a alguien de la tragedia podría recompensarse con 100-400 PXs para el/los PJs que decidieron hacerlo de buen corazón (y sin esperar PXs, por supuesto).

Personalidades en Ilmaryen

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Thangon	6	110	CM/13	15	N	N	105hc*	80acp	15	Guerrero dúnadan
*: "Abretumbas", hacha de combate +10, exterminadora de orcos. Lleva también una cota de malla de buen acero, +5										
Eresgal	5	89	CM/16	35	S5	Gr	95ea	80al	10	Guerrero eridoriano
Melebrian	5	51	SA/1	20	N	N	35ba	40ho	15	Sanadora dúnadan
Filmacá	2	28	SA/1	10	N	N	20ba	30ho	5	Ama de llaves eridoriana
Urcamir	4	75	CE/10	10	N	N	80ma	40ha	10	Herrero eridoriano
Goromil	3	50	CE/9	20	N	N	65la	50la	20	Montaraz dundlendino
Banarmil	3	29	SA/1	5	N	N	28ec	28ac	5	Bardo eridoriano

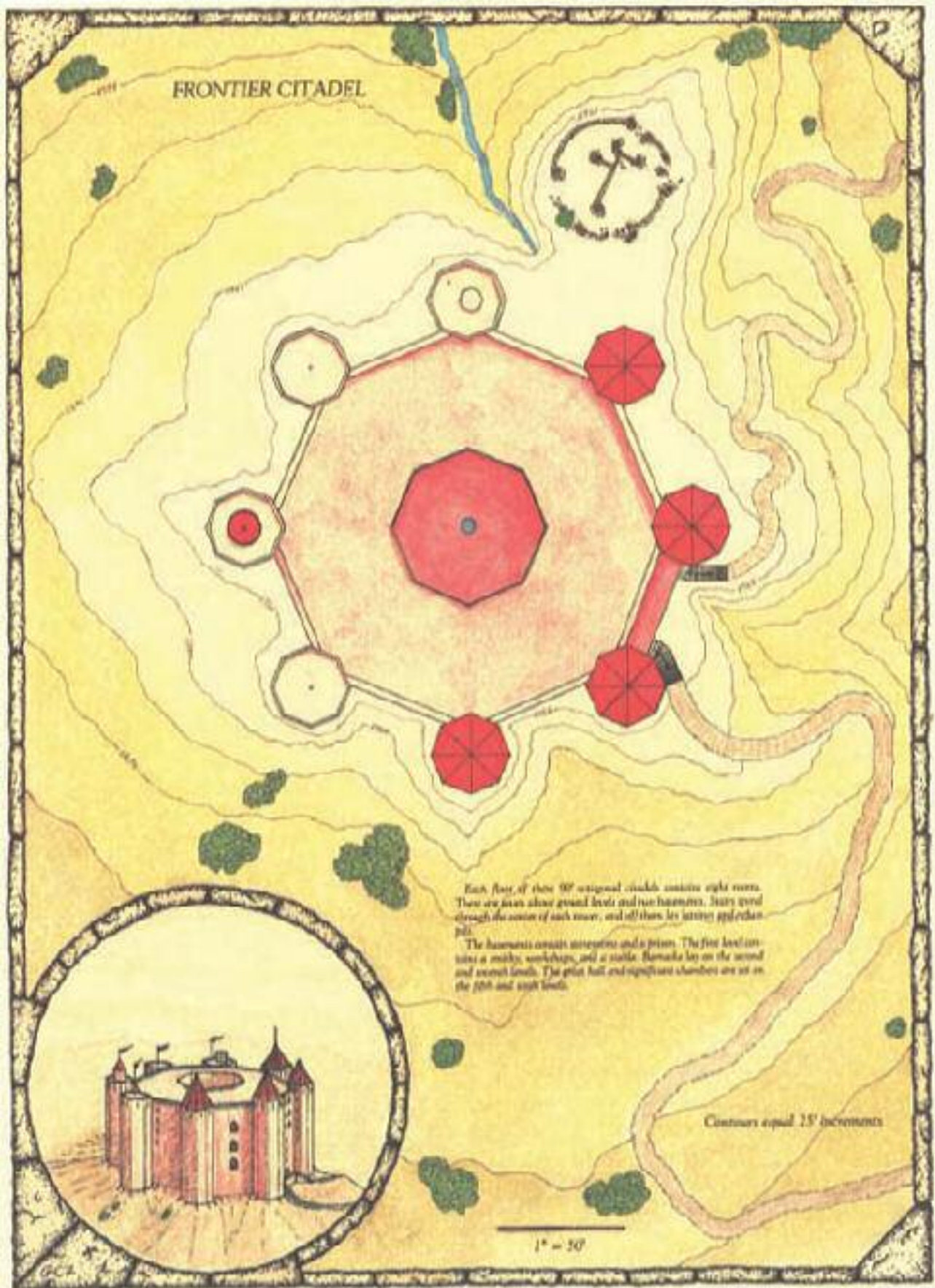


Ilmarinen



- | | | |
|---|---|---|
| 1. Alberca con cuatro pequeños almacenes. | 27. Barracones de oficiales. | 50. Templo. |
| 2-4. Almacenes. | 28. Panadería/Hornos | 51-52. Salón grande con bóveda de arquería. |
| 5. Prisión. | 29. Cocina. | 53. Sala para recepciones formales. |
| 6. Antigua cámara acorazada (<i>ahora almacén</i>) | 30. Salón para soldados, desordenado | 54. Sala de audiencias. |
| 7-9. Almacenes. | 31. Barraca. | 55. Sala de meditación |
| 10. Almacén de combustible (aceite para lámparas, etc). | 32. Barracón hospital. | 56. Habitación del maestro de armas. |
| 11. Bodega de vino. | 33. Habitaciones de los sirvientes. | 57-59. Habitaciones para invitados. |
| 12. Lechería/Quesería. | 34. Sala de lámparas. | 60. Sala de descanso |
| 13-16. Almacenes. | 35. Salón para sirvientes. | 61. Biblioteca. |
| 17. Forja/Taller. | 36. Cocina. | 62. Barracón de oficiales |
| 18. Igual que 10. | 37. Salón para los sirvientes. | 63. Barracón del capitán |
| 19. Almacén. | 38. Mantequería. | 64. Comedor. |
| 20. Granero. | 39-40. Habitaciones de los sirvientes. | 65. Armería. |
| 21. Establo. | 41. Gimnasio. | 66. Salón de oficiales. |
| 22. Salón de reuniones/Sala de la Guardia. | 42. Lavandería. El agua es suministrada mediante cisternas instaladas en el tejado. | 67. Habitaciones de oficiales. |
| 23. Establo. | 43. Sala de secado. | 68. Panadería/Hornos |
| 24. Pajar. | 44. Almacén de la lavandería. | 69. Cocina. |
| 25. Armería. | 45. Teatro. | 70. Salón. |
| 26. Sala de oficiales. | 46. Almacén de equipo. | 71-72. Barracas para familiares. |
| | 47-48. Salón de baile/diversiones. | |
| | 49. Habitación del ama de llaves. | |

N. de A.(D.R.): En el primer piso (o sea, la planta baja) está el pozo que surte de agua al edificio. Éste pozo hace que la parte central de la fortaleza sea sólida en los dos sótanos, en lugar de abierta, como el resto del edificio. A las habitaciones inferiores se accede mediante las torres, comunicándose también entre ellas por medio de un pasillo circular.



Capítulo 8: El ataque a la torre

Decidido a ocupar la zona de las Quebradas para abrir camino a una futura invasión, Rogrog envía un contingente de orcos y humanos para asediar y tomar Ilmaryen. Por desgracia para Arthedain, el ataque tendrá éxito y los PJs se verán obligados a huir.

Fase uno: Ataque sorpresa

Por la noche, algunos humanos seguidos de un grupo uruk-hai embozados en capas se acercan, disfrazados de viajeros. El centinela se acerca a darles encuentro e intenta dar la alarma, pero es asesinado antes de poder gritar. Los guardias se apresuran a cerrar las puertas antes de que los uruks logren entrar. Durante toda la noche, de la oscuridad que rodea al fuerte surgen gritos y alaridos de dolor: la patrulla está siendo torturada donde todo Ilmaryen pueda oírles gritar. A las 4 de la madrugada las pocas y pequeñas casas que había al pie de la elevación, casas de granjeros con algunos animales y huertos, son quemadas y arrasadas. Quince de los treinta labradores perecen brutalmente, mientras el resto, que se encontraba en la torre, se une a la soldadesca.

Fase dos: Cerco

Día 5

El día amanece gris, mientras pequeños copos de nieve no dejan de caer. Desde las ventanas y torres, el panorama es asolador: una pila de cadáveres se yergue como una macabra broma a pocos metros de los portones de Ilmaryen. Más atrás, una masa de más de cuatrocientos individuos de oscuras ropas y armaduras, hombres y orcos, construyen parapetos y catapultas, preparando los pertrechos para asaltar la puerta. Los hombres están en un extraño estado entre un nerviosismo pesimista y una furia contenida.

Los PJs son despertados (si han podido dormir) por Dimrod. El vendaje de su hombro está cubierto de malla de acero, junto al resto de su cuerpo. Está completamente equipado para el asalto, imponente. “Seguidme, Eresgal va a hablar”.

Faramis, vestido con sus galas guerreras, contempla silencioso el exterior desde una de las torres acompañado de Thangon (y de los PJs que se hayan mostrado competentes en los asuntos de guerra). Eresgal está reuniendo a todos los hombres que no están vigilando en las torres para hablarles de la situación, en la sala de reuniones (22). Los PJs se unen a la masa de soldados inquietos y callados que observan a Eresgal, que mira fijamente a los soldados que se dedican afanosamente a apuntalar los portones. Los personajes divisan a Eoden: está vestido de soldado, unido a un grupo de los más jóvenes. (tirada oculta PER, exitosa: sus ojos denotan que ha estado llorando). Pasados unos minutos, el capitán se pone en pie en la tarima y habla alto y decidido:

- Soldados, ya sabéis qué hacer: honrar a vuestros muertos y defended vuestro sitio. Ahora os asignaré una posición por grupos, y ahí es donde comereis y donde dormireis. Ni por un instante os distraigais, y, por todos los dioses, no os dejéis matar por esas sucias flechas orcas. ¡Valor!

Cuando termina, Eresgal baja de la tarima y va hablando con grupos de hombres para darles un sitio donde colocarse. Al llegar a los PJs, les saluda sombrío:

- No es de justicia pedirlos que resistáis con nosotros, y por ello os pido disculpas. Pero la situación es en verdad desesperada, y no podeis huir: las puertas han sido ya bloqueadas. Es por esto que os pido que lucheis con honor y orgullo, mas no os daré obligación alguna. Hasta el día en que vengamos o caigamos,

sois libres de elegir lugar para defender nuestra plaza. O para ocultaros. Que vuestros ancestros os cuiden, mis amigos.

Poco antes del mediodía, los enemigos comienzan a lanzar ráfagas de flechas negras a los centinelas de las torres, pero ninguno cae. Fimalcá y Melebrian se erigen como cabecillas de la retaguardia, afanándose en que haya comida, descanso y cuidados para la guarnición. Urcamir el herrero no cesa de hacer flechas y armas, pues hasta los viejos se hacen con armaduras y lanzas. Faramis no quiere a un hombre sin armas, excepto los niños, que son refugiados en los sótanos junto a Matha y Melyanna, que los mantienen alejados de la guerra y sus horrores.

Faramis y Thangon siguen en la torre, cubiertos con gruesas mantas de piel de alce mientras observan impasibles los movimientos del ejército que tienen delante. La oscura masa no deja de hacer preparativos. A lo lejos, las nubes son aún más oscuras.

Nada puede hacerse durante el resto del día, salvo esperar y mantenerse atento a las separadas lluvias de flechas negras.

Día 6

El día es casi igual al anterior. Los soldados siguen apostados en los lugares que Eresgal les señaló, sin abandonarlos. Las doncellas trabajan sin parar, llevando la comida a cada grupo de soldado. Melyanna y Matha siguen en el sótano, mientras los tres oficiales miran al horizonte, sin esperanza en recibir ayuda alguna y sabedores de que aguantar el asedio será un imposible. Faramis se muestra callado y con el ceño fruncido: sabe en su interior que todas las mujeres y niños morirán o serán esclavizados en cuanto los hombres caigan, y ese peso ya hace presión en su corazón. Aprieta el pomo de su espada con fuerza y no recibirá a nadie en su torre si no es algo urgente.

Los PJs pueden hacer lo que quieran, aunque no hay mucho que hacer y la tónica de lanzamientos esporádicos de flechas se repite. Thangon ha ordenado, mediante Eresgal, que no se lance proyectil alguno, pues se arriesgan los arqueros a ser blanco de los numerosos arqueros orcos. Las flechas orcas son usadas como combustible (madera) y como materia prima (hierro) para las flechas de la guarnición.

Durante la noche se levantará cierto revuelo en el comedor de los soldados. Los jugadores que acudan verán que un pequeño corro de soldados rodean a dos figuras que se enfrentan. Una es la de un soldado con todos su equipamiento, espada en mano. La otra es la de Eoden. El joven está vestido solo con unos calzones y la camiseta. Ambos se miran, nerviosos como el resto de soldados, pero enfurecidos. Si los PJs no ponen paz, el soldado lanzará una suerte de estocadas que el joven esquivará con destreza, aunque recibe pequeñas heridas que poco a poco le hacen perder sangre. En una de las acometidas, el joven rohir cae de espaldas, quedando a merced de su rival. Cuando está a punto de recibir la muerte, Eresgal, aparecido de improviso, empujará con fuerza al soldado, lanzándolo al suelo y mirando a ambos con gran furia en sus ojos.

- ¡Levantaos y decidme qué demonios está pasando aquí!

El soldado, ya en pie, acusa a gritos a “ese sucio chacal del Anduin” de haberse acostado con su mujer. El rostro del chico, enrojecido y a punto de llorar, revela que es cierto. Eresgal echará a todos del comedor, quedándose a solas con ambos. Allí les dará una dura reprimenda y les dirá que no les va a castigar ahora por la situación de asedio, pero si salen de ésta pueden tener claro que serán llevados a la justicia. Pone a cada uno de los dos en una torre opuesta a la otra y habla con Fimalcá para que reprenda duramente a la chica.

El Discurso de Faramis

“Soldados, el temido día ha llegado. Son trescientos o más: nosotros, setenta y cinco. Pero... ¡esperad! –dice al oír algunos murmullos-. Somos los Hombres Altos. Somos los Dunedain. Somos el Mundo. Ellos son orcos y montañeses: ¡escoria! ¡Mirad los pendones! ¡Mirad esta enseña! –dice, golpeándose el signo de los arthedain de su librea-. Aquí descansa nuestro poder, de aquí resurgirá nuestra fuerza. ¡No os acobardeis! ¡Lucharemos y resistiremos orgullosos! Y si por oscuro designio nuestros portones ceden, ¡por nuestros ancestros que bañaremos el suelo de Ilmaryen con sangre negra! –muchos hombres responden con gritos guerreros al discurso de Faramis-. No hay más plan que este, mis hombres. ¡Aguantad, resistid, pero a la vez encorajinaos y orgulleceos! ¡La élite de Angmar es solo basura para nosotros, los Dunedain! –los hombres responden con un sonoro grito de guerra dunadan, alzando los puños y las armas, crecidos tras el discurso del comandante.

Día 7

Amanece más oscuro que antes, con nubarrones importantes. Sigue nevando pequeños copos y lloviendo flechas negras intermitentemente. Faramis y sus dos oficiales siguen reunidos en la misma torre cerrada de la que no se han movido –excepto Eresgal– en los últimos días. Siguen manejando posibilidades de resistir el asedio. En estos tres días, el que haya pasado todo el tiempo atento a los razonamientos militares de los oficiales, tendrá un 20%+total INT de posibilidades de recibir un rango en la habilidad secundaria *Tácticas de Guerra*. Un grupo de hombres buscan a los oficiales, mientras un rumor recorre la fortaleza: Goromil el montañés no aparece. Eresgal va pues a buscar a los PJs: deben hallar al montaraz, pues se sospecha de ser espía de Rogrog. Tirada exitosa de PER: podrán hallar a Goromil en el almacén 15, en el primer sótano, ahorcado con una soga que cuelga de una viga. Su rostro está desencajado, los ojos fuera de sus órbitas enrojecidas por el llanto. Da verdadera pena, pues pareciera que se suicidó por desesperación, y que no guardaba ninguna mala intención. Por cada hora que cada PJ pase buscándolo añade un +5 a la tirada. Si no lo encuentran nunca, se dirá que el montañés era un espía y que había escapado de alguna manera de la torre. Hallar su cadáver supondrá una mala señal para los hombres de la guarnición, y Faramis ordenará darle un entierro digno para después del asedio.

Día 8

El cuarto día de asedio, los orcos corren hacia la puerta con haces de madera empapados en aceite de lámpara, lanzándolos a la entrada. Los defensores practican puntería con los orcos (hay más posibilidades, aunque un par de hombres resultan levemente heridos por dardos negros), pero no logran evitar que se acumule una cantidad importante de madera en la puerta. Los atacantes lanzan flechas flamígeras a la madera, y grandes lenguas de fuego comienzan a morder la madera del portón.

Costará una hora acabar con el fuego mediante una cadena de cubos de agua.

Día 9

Faramis baja al mediodía de su torre, acompañado de Thangon y Eresgal. Reune a la guarnición (excepto la guardia mínima), mostrando un esperanzador aire de grandiosidad. Los hombres confían en su comandante, que con voz potente saluda a sus soldados, que responden con vítores. Él impone silencio con un solo gesto con la mano y comienza a hablar (leer *El Discurso de Faramis*).

Dicho esto, Faramis se retrasa, dejando el protagonismo a Thangon, el respetado capitán. Este hinca la rodilla en el estrado, y el resto, incluido Faramis, le imitan. Entonces, el capitán comienza un solemne y ronco rezo en adunaico. Los que puedan entenderlo, advertirán que es una plegaria a los muertos para que les den fuerza a sus brazos y a su corazón para enfrentarse al enemigo. Los hombres siguen el rezo en voz baja, produciéndose un momento de quietud y

solemnidad. La plegaria dura cuatro minutos, tras los cuales, todos se ponen firmes en pie y, con la mano en el pecho, lanzan un potente grito de guerra audible desde el exterior.

Thangon, al volver el silencio entre los hombres, les ordena que vuelvan a sus posiciones y se preparen para defender su honor.

El resto del día discurrirá igual que los anteriores, con intermitentes lluvias de flechas. Los cadáveres de los orcos asaeteados son cubiertos rápidamente por la nieve.

Fase tres: Asalto

Día 10

El sexto día se vislumbra desde las torres un nuevo –aunque pequeño– grupo que se une al ejército atacante. La nueva partida va encabezada por Aglazar, un hechicero enviado por el mismo Rogrog, que empieza a preparar el asalto final.

No caen más flechas durante todo el día. En cambio, las tropas de orcos se pertrechan con todo su basto y sucio equipo: el ejército es una oscura mancha que ruge y grita sin cesar. Se pueden oír los gritos de los cabecillas orcos arengando a sus mezzinas tropas, aullando mientras el cielo sigue oscuro y la nieve sigue cayendo.

La noche llega, y el rugiente ejército orco es una oscura masa salpicada de puntos de luz: los montañeses portan antorchas y ladran como perros cercanos a su presa. Los soldados arthedain se aferran a las empuñaduras de sus armas. Eresgal recorre la fortaleza ultimando órdenes y gritando consignas guerreras para levantar el ánimo de sus hombres. Faramis reúne a siete de sus mejores hombres, a Dimrod y a los PJs como escolta y se coloca junto al pozo del patio, en la planta baja. Faramis ordenará a los PJs no-luchadores (magos, clérigos, bardos, etc) que vayan a escoltar a Melyanna. Delante suya, frente a los portones, coloca al grueso de sus hombres. “Entrarán por los portones como una lanza que atraviesa la superficie de un lago helado. Entonces será el momento de vencer o de morir”. Las puertas hacia los establos laterales han sido tapiadas, dejando dentro a la mayoría de los caballos, que en el interior del recinto son inútiles. Las bestias se remueven inquietas. Treinta hombres afianzan sus lanzas en el suelo del salón, formando una mortífera barrera de lanzas, justo detrás de la cual se encuentra Thangon asido a su enorme hacha a dos manos.

En las torres, los pocos arqueros de la guarnición lanzan flechas sin parar y casi sin ver.

Después de una tensa media hora escuchando los rugidos del ejército en el exterior, la puerta de Ilmaryen vuelve a arder (Muero de Fuego, lanzado por el mago). Una nueva cadena de cubos se forma, cuando un grupo de llameantes esferas impacta con gran fuerza en la maltrecha madera de la puerta, estallando ésta en llamas y dejando un gran hueco en la parte inferior.

Una inhumana turba se lanza a gritos hacia el hueco, sobrepasando a los defensores mientras el fuego se extiende rápidamente. En pocos minutos la torre parece una chimenea gigante, y algunos de los pisos superiores quedan bloqueados e incinerados.

Mientras, los PJs que traten de enfrentar el empuje inicial que atraviesa el portón, se enfrentarán a un enemigo por turno. A partir del tercer turno, añade un enemigo más por turno para cada PJs. Thangon lanza hachazos a diestro y siniestro, partiendo escudos y decapitando orcos. La espada de Faramis es un constante relámpago de muerte y exterminio, segando vidas orcas sin miramientos. Su visión encorajina al que la contemple, dándole un +5 a todo durante el combate.

Diez asaltos más tarde, la jauría de orcos y montañeses supera a los hombres en una abusiva proporción. Dimrod sigue luchando valientemente, pero se resiente de su hombro. Al fragor de gritos de la batalla se unen los desgarradores relinchos de los caballos: el fuego ha empezado a entrar en los cerrados establos, convirtiéndolos en un horno. De pronto, Faramis se pone espalda con espalda a uno de los PJs: "Avisa al resto, hemos perdido, debemos huir", le susurra al oído al PJ.

Los PJs que estuvieran en pisos superiores tendrán que tirarse al patio por el hueco central (o bajar por escalas, cuerdas o similares) o intentar huir por las torres esquivando llamas y derrumbamientos (aquí que cada DJ se lo curre con el jugador).

Huir hacia el pasaje secreto no es fácil: los personajes se verán continuamente presionados durante todo el camino por orcos aullantes y bañados en sangre.

Durante el camino de huida, oyen un fuerte grito de dolor a sus espaldas, llamando a uno de los PJs: varios metros por detrás, Eoden se tambalea, a punto de caer. El asta de una lanza pende de su espalda, y el gesto del chico es paralizador. Pierde mucha sangre y en 5 asaltos estará inconsciente. Los PJs que quieran ir a ayudarlo deberán luchar contra 4 orcos antes de llegar a él. Si le ayudan, consiguen frenar la hemorragia (con Primeros Auxilios, hierbas o hechizos) y lo llevan hasta la salida, ganarán 500 PX, aunque retrasarán mucho la huida y deberán defender la escalera de bajada de la torre en cuestión de tres orcos que les han seguido, mientras Faramis carga con Eoden hacia los niveles inferiores.

La entrada al tunel secreto retrasará a los perseguidores, aunque no demasiado. Si quieres darle un poco más de acción a la escena (porque los personajes no hayan sufrido lo suficiente o por lo que quieras), un grupo de (nº PJs-1) uruks aparecerá justo en el momento en el que montan los caballos para huir. Los PJs deberán dar cuenta de ellos, pues tanto Dimrod como Faramis se afanan en proteger la huida de Melyanna (y Matha). Si la cosa se pone fea, los dos hombres también acudirán a acabar con los uruks. Una figura aparece por la boca del tunel cuando está a punto de huir: es Isten, que ha seguido a su señor cuando lo vio escapar. Tiene muchas heridas pequeñas, y está a punto de caer desangrado.

Los caballos estaban frescos pero muy nerviosos. El grupo galopa tan rápido como puede, huyendo del fragor de la batalla, de los gritos tanto de orcos como de hombres, mientras el horizonte a sus espaldas se tiñe de rojo fuego e Ilmaryen cae bajo la garra de Rogrog.

Durante una media hora, los caballos no dejan de correr tanto como pueden. Al cabo de ese tiempo, Faramis alza una mano y refrena a su corcel cerca de un pequeño pero frondoso bosque. Está cabizbajo, cubriéndose la cara con una mano. Sus hombros tiemblan, mientras el comandante, desesperado, llora por la caída de Ilmaryen y la muerte de todos sus hombres.

Unos minutos después, el joven desmonta y habla, con voz quebrada: "Desmontad: buscaremos refugio entre los árboles". Si los PJs no lo hacen, será Dimrod quien encienda una antorcha y encuentre un buen lugar donde acampar. Faramis, después de una conversación entre susurros con Melyanna, decide andar solo entre los árboles. Se aparta del campamento y pasea sin rumbo, hasta acabar casi en la linde del bosque, mirando el lejano punto de luz que ahora es Ilmaryen.

Mientras, los PJs pueden ir a buscar algo más de leña, sanar sus heridas, comer algo, dormir o llorar a los muertos. El resto del viaje, los PNJs (y los PJs con sentido común) permanecerán callados, aún con la herida del desastre de Ilmaryen abierta. No habrá percances durante el camino. Si Eoden les acompaña, durante las noches gritará horrorizado sumido en pesadillas de guerra y destrucción.

Sobrevivir al sitio de Ilmaryen reportará 1000 PXs a cada PJ que participara directamente en la batalla.

El asedio a Ilmaryen										
Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Ulogarúm (350)	4	80	CM/13	25	S	N	80ci	75ac	5	Brutal tribu de orcos canibales
Hombres de Rhudaur	2	40	CM/13	20	S	N	50ea	50ac	10	Infantería.
Los hombres trabajan como apoyo de los orcos (que los tienen atemorizados). Pobremente motivados y entrenados, de día se ocupan en las tareas de asedio.										

Capítulo 9: La ciudad sitiada

Los PJs permanecerán tres días en Fornost desde su llegada, contando que acepten seguir ayudando a los Arthedain en su lucha.

Día 1: Llegada

Cansada y triste, la partida llega a Fornost, cruzándose con un grupo de personas que salen de la ciudad con sus pertenencias en un carro. El guarda de la puerta reconoce a Faramis y lo saluda, con gesto pesaroso, pues se sabe del destino de Ilmaryen gracias a un mensajero que volvió al ver, de lejos, el humo que de la torre surgía. Faramis pregunta por el estado de Fornost y el soldado le informa: la ciudad está ahora en estado de pánico. Muchos ciudadanos y algunos desertores de la guarnición empiezan a huir camino de las Emyrn Uial, las colinas al noroeste del Nenuial, donde los ricos tienen bellas mansiones de campo y se están formando algunas aldeas. La gente no soportará otro ataque de trolls.

La ciudad conforma un triste conjunto de males: saqueos, racionamiento, niños abandonados, ejecuciones sumarias de supuestos espías, etc. El pánico se ha adueñado de los habitantes de Fornost, que se agolpan en las puertas. La peleas empiezan a sucederse en las calles. Los ricos hacen tiempo que se fueron a sus mansiones al oeste de Nenuial; algunos se atrincheran allí con sus propios regimientos de mercenarios.

Faramis dirige al resto a la mansión Eketta, donde le informan los criados que su abuela ha partido ya a Bareketta (la magnífica mansión de campo del clan en las colinas del Nenuial). El joven comandante envía a un criado a buscar al Príncipe (y, si hiciera falta, a sanadores). Aranarth llegará al cabo de media hora, mientras Faramis, Melyanna y el resto se asean intentando liberar la tensión de las últimas jornadas. Normalmente el Príncipe no visita a nadie, sino concede audiencias en su salón, pero la amistad de ambos comandantes empuja a Aranarth a la mansión Eketta, donde llega presto y entristece al ver el gesto de Faramis.

Aranarth, después de pedir información sobre la caída de Ilmaryen, discute sobre abandonar la ciudad: él cree (y tiene toda la razón) que la ciudad no soportará el asalto de la horda angmareana. No quiere desperdiciar vidas humanas. Propone cruzar el Baranduin por Rood y quemar el puente. Annuminas podría ser un buen lugar para defender el vado contra los invasores. Éstos no podrán disponer de todas sus fuerzas contra el mermado ejército de los arthedain. Mientras explica por encima su plan, un capitán de la milicia entra en la casa y se dirige al Príncipe: “Un grupo de exaltados exige discutir con vos, señor. Amenazan con quemar la ciudad”. Aranarth, con gesto cansado pero decidido, posterga la charla para el día siguiente y se marcha.

Faramis, desanimado y muy cansado, come algo con el resto del grupo y se retira a su alcoba tras despedirse calladamente, dando licencia para que cada uno escoja la habitación que prefiera. Melyanna le seguirá rápidamente, quedando reunidos los PJs, Dimrod, Matha y Eoden, en caso de que hubiera sido rescatado. Isten será instalado en una cama hasta que se recupere. Al acabar la cena (silenciosa, si los PJs no interrumpen la quietud), Matha, muy triste y cansada, se retirará a su habitación o se quedará cuidando en medida de lo posible a Eoden. A continuación, Dimrod convocará a los PJs:

- Amigos, me temo que aquí acaba nuestro contrato. La dama Melyanna se encuentra ya bajo la protección del comandante, y tanto vuestro deber como en cierta medida el mío no tienen motivo de existencia más que la pura lealtad a la dama a la que

El plan de Aranarth

Aranarth ha aceptado el legado de su trastornado padre, pero no ha celebrado ceremonia alguna: simplemente, ahora luce una sencilla corona durante sus recorridos por las calles. El joven es consciente de la situación y ha decidido retirarse por el Baranduin hasta Annuminas para reagruparse a salvo y desde allí defender los vados: estos pasos impiden a Angmar atacar con todos sus efectivos a la vez y son la única posibilidad de no ser arrasados. Así habrá tiempo para que puedan llegar Gondor y los Elfos. Piensa cruzar el río por Rood y quemar el puente. Para ello, hay que defender las puertas de Rood mediante las picas de sus Ragers y los arqueros apostados en los muros. La caballería se rebajará a servir de transporte: en las grupas de sus corceles montarán los piqueros y los trabajadores que prepararán el puente y la ciudad para la destrucción. Se planea quemar la ciudad mientras huyen por el puente, pues se ha perdido la esperanza de recuperarla algún día en el futuro.

sirvo y a su señor. Es por esto que os llamo: para ajustar nuestra deuda y quedar en paz.

A continuación, el DJ debe ajustar los días durante los cuales los PJs han permanecido al servicio de Melyanna desde la primera llegada a Fornost (se supone que aquel día Dimrod les pagó y les “renovó” el trato). Hazlo como si fueras Dimrod, permitiendo la intervención de los PJs (porque probablemente dirán que te estás saltando días y eso).

Terminada la cuenta, afirma que al día siguiente, los PJs recibirán su dinero y podrán marchar libremente. Muy cansado y derrotado, con el hombro muy dolorido, Dimrod se despide y se marcha a descansar a uno de los dormitorios. Los PJs podrán ir a descansar a cualquier lugar de la casa, no encontrarán nada de especial valor en ninguna parte (la mansión, vaciada por la baronesa, que huyó a Bareketta, tiene el aspecto de haber sido saqueada por ladrones que pusieron mucho cuidado con los objetos).

Día 2: El Rey, los Ragers y Matha

A las 10 de la mañana, los PJs podrían ser testigos de un hecho importante (si están despiertos): el carruaje del rey, un elegante y robusto vehículo con todos los postigos cerrados, recorre aprisa y sin pausa la ciudad, saliendo de ella, acompañado por una escolta de jinetes. Desde un ventanal de la mansión puede observarse como el carruaje de Arvedui cruza la calzada y se pierde a la salida del distrito. Faramis y Dimrod contemplan este hecho desde el ventanal; el comandante es rotundo: “Arvedui ha huido. Aranarth está solo”.

Faramis irá a conversar con Melyanna a una habitación apartada. Dimrod reunirá a los PJs para desayunar y les dará un cofrecillo con el dinero acordado, en piezas de oro. “Espero que esta sea una justa recompensa por vuestros valientes esfuerzos. Nada nos une ahora sino la amistad que podáis tenerme. Sabeis como están las cosas aquí en el Norte: sabeis que no hay ya refugio más seguro y más desesperado que el escudo del Príncipe. Es por esto que os ruego, amigos, que o marchéis ahora mismo, o permanezcáis a nuestro lado hasta que caigamos o nos alcemos sobre nuestros enemigos”.

En este punto, se espera que los PJs, valerosamente, acepten permanecer junto a la resistencia dunadan en el Norte. En caso de que prefieran marcharse, tienen la puerta abierta y es a ti, querido DJ, a quien se le encarga la tarea de improvisar a partir de ya. Eso sí, si los PJs deciden irse y marchar al sur, se les unirá Matha, que les acompañará hasta Bree si ellos quieren para luego volver a su hogar.

A las 11, Aranth se presentará en la mansión Eketta. Llega acompañado de dos jinetes con armadura y una compañía de lanceros de élite. Él entra en la casa y el resto sigue su trayecto, internándose entre la nerviosa población. Aranth luce una sencilla corona de plata, y entra serio pero decidido. Estrecha el brazo de Faramis y se sienta en la mesa, junto a aquellos que desean compartir la charla (entre ellos Dimrod y Melyanna).

- Mi padre se ha marchado al norte –dice, pesoso-. Esta muerto de miedo, Faramis. Se ha llevado el Palantir, los Tesoros y a una compañía de mis mejores hombres. Huye al páramo, al hielo, donde sin duda morirá consumido por las sospechas y el terror. Pidió ayuda con el Palantir a Gondor y a Círdan, pero nadie ha acudido. Llevamos varios días repeliendo ataques esporádicos de montañeses, trolls y lobos. Rogrog nos aplastará si no nos movemos con fuerza y decisión. Tu compañía de Raggars está a tu disposición, amigo.

Al oír esto, Faramis parece animarse un poco más. Por su expresión, parece que vivió días de gloria a la cabeza de su compañía.

- Estaban repartidos por las diferentes guarniciones menores de los alrededores, pero los hemos reagrupado y están deseando servirte, Faramis.

- ¡Vayamos pues a darles la bienvenida! –dice Faramis, levantándose enérgicamente. Si los PJs siguen ahí, les dirá: ¡Muchachos, los caballos!

Dicho esto, se ausentará brevemente (va a avisar a Melyanna) y aparecerá envuelto en una grandiosa capa roja.

La partida (encabezada por Faramis y Aranth) cabalga hacia los barracones. Aranth saluda a los ciudadanos solemnemente y les grita consignas de esperanza. Insta a la gente a marchar cuanto antes al oeste, pero pide la ayuda de todo hombre sano para enfrentar al Oscuro. Algunos le vitorean, pero la mayoría tienen la expresión nublada por la garra de la desesperanza.

- Cada día –comenta a sus acompañantes- recorro las calles con varios de nuestros héroes más famosos, acompaño a las tropas durante la instrucción y ayudo en los preparativos para la huida... pero no es suficiente: el pueblo está desesperado. Faramis, mi viejo amigo, nuestra salvación pasa por huir a Annuminas y resistir.

Explica ahora *El Plan de Aranth*, mientras el grupo atraviesa el distrito entre carros que huyen y un par de ahorcamientos. Bandadas de pajaros grandes y negros sobrevuelan en círculos la ciudad.

Cuando llegan a los barracones del fuerte (2), un sargento que hay en la puerta se pone firme, saluda militarmente al Rey y marcha al interior. Varios gritos se oyen en el interior cuando al poco tiempo empiezan a salir decenas de hombres del barracón, formando en cuadro. Son todos guerreros curtidos en

la batalla, de brazos fuertes y miradas valerosas. Conforman un feroz grupo de doscientos guerreros de élite, perfectamente entrenados (ver *Los Raggars*, más adelante).

Al formar, todos gritan una potente consigna guerrera, que es recibida por otro grito de guerra lanzado por un entusiasmado Faramis. El comandante desmonta y abraza uno a uno a los cinco sargentos, llamándolos por su nombre. Finalmente, estrecha su brazo con el del capitán de la compañía, un rudo dúnadan que responde al nombre de Gûra.

Faramis presenta a Gûra a los PJs y les concede el honor de formar parte de su compañía de élite –si ellos quieren-. Gûra alabará el trabajo de los personajes con Melyanna y les invitará a acomodarse en los barracones. Interviene Faramis: “Los prefiero en la mansión, pues hasta ahora han sido los mejores escoltas para Melyanna y así seguirá siendo, mi buen Gûra”. Faramis se despide de Gûra y sus hombres y vuelve a montar. Los Raggars vuelven a entrar en el barracón, contentos de volver a ver a su comandante, y el grupo marcha de nuevo a la mansión Eketta. Aranth les acompaña también. Una vez allí, Aranth se sienta con Faramis, Dimrod y los que se unan a reparar el plan. La ciudad está alborotada, hay mucho que hacer: encontrar material inflamable para llevarlo a Rood, facilitar la huida a la población, detener espías y desertores, etc. La charla durará hasta poco antes de la hora de comer, en la que el Rey se marchará a almorzar con varios capitanes. Los personajes pueden unirse a cualquiera de estas tareas, les ocupará toda la tarde. Los PJs no sufrirán daño alguno, solo diles que la jornada es agotadora, aparte de algunos detenidos bajo sospecha de traición, el gran logro ha sido la gran cantidad de material inflamable recogido, apilado en una plaza cerca de las puertas de ciudad.

Mientras los personajes pasan la tarde en estas tareas, Faramis se reunirá con Aranth y el “gabinete de crisis”, formado por nobles guerreros y líderes militares. Casi todos apoyan la idea de huir a Annuminas a resistir, excepto tres nobles que se empeñan en quedarse en la ciudad y defender sus posesiones. Estos nobles, aunque ricos, no desean de ningún modo huir cobardemente de un lugar que consideran propio por derechos. Los tres tienen un pequeño ejército mercenario personal que permanecerá en la ciudad para defenderla. Aranth ha hablado con ellos hasta el agotamiento, pero no ceden: salvarán Fornost o morirán con ella.

Los PJs que aún necesiten asistencia médica, seguirán recibiendo cuidados de un curandero y su ayudante que, bien pagados por Faramis, no dudan en recurrir a hierbas de coste medio, pocimas y conjuros menores de curación para acelerar la curación de los personajes. Dimrod y Eoden (si estuviera) permanecerán sanándose, mientras Matha no para de dar vueltas cabizbaja por la casa (por la noche revelará su intención de volver a la Comarca, aunque una charla íntima –con dos o tres tiradas exitosas de Influencia- hará que la hobbit confiese a su interlocutor su desesperanza y su deseo de marcharse).

Los que no quieran unirse a estas tareas pueden hacer lo que quieran: ahí ya toca improvisar.



Los Ragger

Los hijos que los Numenoreanos de las primeras guarniciones tuvieron con las doncellas de Eriador no fueron bienvenidos en Númenor, por lo que decidieron tomar la profesión de sus padres y permanecer en Cardolan. Los Ragh Crann-Sleagha (D. "Fila de Picas") llevan siglos siendo la fuerza primaria de Cardolan y el verdadero corazón de su potencia militar. Adoptaron su nombre del calificativo honorario que los dunlendinos le asignaron. También son conocidos como los Malthoth (S. "Yelmos dorados").

El orgullo profesional de los Ragger es legendario y, gracias a una incesante instrucción, conforman el mejor grupo de infantería pesada de todo Endor. Y más vale no afirmar lo contrario en presencia de un Ragger. Sus más recordadas gestas son la Batalla de Dagorlad (3434 S.E.), en la que mantuvieron el flanco contra los Mumakiles de Sauron tras la derrota de los elfos silvanos, y el Desastre de Cameth Brin (1217 T.E.), donde, tras un agotador día de lucha desesperada consiguieron reagruparse y abrirse un pasillo entre las hordas de Gundabad. Los Ragger se fueron marchitando poco a poco durante las guerras intestinas entre los Reinos Hermanos, antes de la llegada del Rey Brujo. La última gran hueste formada en Cardolan cayó hecha pedazos en la Batalla de Tyn Gorthad en 1409. Apenas dos centenares de guerreros sobreviven ahora, formando la más feroz y respetada compañía de mercenarios. Los Malthoth son conocidos por no haber traicionado nunca un contrato.

Los que aún quedan todavía usan el equipo de sus ancestros (algunos, el mismo equipo, literalmente). Visten una camisola de malla y botas con refuerzos de acero. Los hombres de armas llevan un yelmo completo con visera separable. Su arma principal es una larga y pesada pica de 4 metros de largo. Los Ragger operan en un orden muy cerrado, confiando en sus irresistibles cargas al atacar y en su impenetrable bosque de lanzas al defenderse. Para combates más cercanos, usan una característica espada corta y pesada a la que llaman "cuchilla".

Actualmente, estos doscientos hombres tienen a Gûra como capitán y a Faramis como comandante. Como mercenarios, siguen cobrando una soldada mensual, aunque lo que los mueve ahora es la lealtad hacia Faramis (su patrón durante años).

Todos los Ragger portan un elemento común: un tatuaje que muestra una lanza vertical con una de sus características cuchillas cruzada en horizontal. Si los PJs ingresan en el grupo serán tatuados allí donde ellos elijan excepto en la espalda.



Gûra

El capitán actual de los Ragger fue hijo bastardo de un oficial dúnadan. Al alcanzar la edad suficiente, y tras acabar con un oficial corrupto en buena lid, ingresó en los Ragger, destacando por su fiereza, su valor y su lealtad por el grupo. Llegó a jefe unos años antes de que Faramis los contratara. Mantiene con él una estrecha amistad, y defenderá la vida del comandante por encima de la suya propia. Tiene voz ronca y risa explosiva, y rápidamente enemistará con quien critique a los Ragger y no tendrá problema en resolver a puñetazos una injuria contra su grupo.



Tras la dura tarde de trabajo, los PJs podrán irse a cenar y a descansar a la mansión Eketta. Faramis está allí, en la gran mesa del comedor, junto a Melyanna, Dimrod, Matha e Isten, ya recuperado. El grupo come silencioso, cansado. Melyanna está muy decaída, Dimrod mantiene el gesto grave, Matha juega triste con su comida y Faramis mastica lentamente, pensativo. Los personajes son recibidos en voz baja. El cordero asado que descansa en el centro de la mesa invita a los PJs a servirse. Durante la comida, si no lo hacen los personajes, nadie hablará hasta que, casi al acabar, Faramis rompe el silencio:

- Matha se va. Partirá mañana de vuelta a la Comarca. Es su decisión. El pueblo está desbocado, los ladrones y bandidos buscan víctimas sin tapujos, y nuestra Matha sería una presa fácil. Es por esto que os pido, pues, que la asistáis hasta la primera guarnición que halleis en el camino.

Matha tiene la cabeza levantada, con expresión de sorpresa: pareciera que no quería implicar a nadie en su marcha. Si los personajes aceptan, se notarán en su gesto un gran agradecimiento y una escondida nota de alivio. Si no aceptan, volverá a bajar la cabeza y a comer sin ganas, antes de que Faramis apele a la bondad o al precio de los PJs.

Durante la cena, Faramis referirá a los comensales la posición de los tres nobles. Opina que serían de mucha más ayuda con el resto del ejército, pero su condición de nobles vasallos fieles durante generaciones ha despertado la permisividad de Aranarth. El Rey ha dado el caso por perdido después de intentar hacerlos entrar en razón. Por lo tanto, después de abandonar los Ragers la ciudad, los tres pequeños ejércitos mercenarios cerrarán las puertas y se prepararán para lo peor.

La hobbit se animará tras el sí de los PJs, y comerá con más ganas. Al final de la carne, Faramis, que está más animado y ha contado varias hazañas de sus Ragers, llama a un criado y le pide el "postre especial". Un momento después, un hobbit con mantel de repostero entra en el comedor portando una humeante bandeja en la que luce una succulenta docena de pasteles de hojaldre, una receta típica de la Cuaderna del Sur. Matha, boquiabierta, des gustará los dulces mientras llora de emoción. Faramis alza su copa de vino y brinda por los medianos y por la paz en el Norte, mientras Melyanna vuelve a reír y Dimrod sonríe y levanta su jarra de cerveza.

El resto de la noche, hasta el momento en que Melyanna se retira (y a su vez Faramis, Dimrod y Matha), el grupo disfruta de una última noche de calidez y amistad que parece haber causado un gran efecto en la joven, que se marcha al dormitorio abrazada a Faramis con las mejillas arreboladas por la risa. Matha aprovecha para agradecer la compañía y la amistad de los PJs y se retira. Unos segundos después, Dimrod también se marcha y con esto acaba el penúltimo día en Fornost.

Día 3: Huída a Rood

El día amanece encapotado y con oscuros nubarrones en el horizonte, al norte. Faramis y Dimrod se despiertan temprano, como buenos soldados. Isten ayuda al comandante a ponerse su mejor armadura, una pulida armadura de placas hecha a medida (+10 en PRE no mágico –diseño y apariencia impresionantes-). A las 8 Dimrod manda a los criados a llamar a los PJs que no se hayan levantado aún y todos se reúnen en el comedor a desayunar. Matha acude a la mesa vestida con ropas de viaje y con su pequeño fardo preparado. Durante el desayuno, Faramis propone que sean dos PJs los que acompañen a la mediana: uno debe llevarla en su grupa y el otro debe acompañarle también a caballo: así asegura que el PJ que lleva a

Los tres barones

Bajo la honorable pero suicida decisión de los tres nobles que deciden quedarse y resistir hay una realidad bien distinta: uno de los barones sirve secretamente al Rey Brujo. Mediante su poderosa y malévola influencia y ha movido a los otros dos nobles, más débiles de mente, a decidir resistir en la ciudad: afirma que el Rey Brujo pasará de largo y atacará Annúminas, que su tropa no es tan inmensa y que cuando lleguen los elfos y venzan sobre el mal, ellos tres serán los dueños de Fornost. Esta última posibilidad es la que ha llevado a los otros dos a movilizar su riqueza y a asentar a sus tropas en la ciudad.

Cuando llegue el momento, los hombres del barón corrupto intentarán abrir las puertas a Rogrog para que asole la ciudad. Por suerte, los soldados de los otros dos se amotinarán, desesperados, y evitarán la traición, si bien es demasiado tarde para huir: el ejército de Rogrog ha llegado ya a la ciudad. El asedio en corto pero duro, pues los 300 guerreros consiguen acabar con 1200 orcos antes de caer asolados. Al día siguiente, gran parte de Fornost arde furiosamente mientras un grupo de hechiceros oscuros, entre ellos Aglazar, entonan siniestros cánticos para levantar a los soldados caídos. Este ejército de cadáveres animados serán enviados a través del territorio invernal para aterrorizar a los refugiados que huyen y amenazar a la Comarca durante las dos próximas décadas.

Matha no vuelva solo. El resto de PJs saldrá con él y con el resto del ejército hacia Rood. En un momento dado, un criado entra en el comedor con las ropas húmedas, con un fardo liado bajo el brazo.

- Aquí tiene lo que me pidió, señor. Está empezando a lloviznar. Señor... ha habido fuertes ataques en los caminos... los jinetes de lobos merodean...

Dicho esto, abre el fardo sobre la mesa y se marcha. A los ojos de todos quedan dispuestos varios uniformes. Iguales a los que portan los Ragers, uno para cada personaje (adaptado a su talla).

- Amigos, ahora pertenecéis al mejor cuerpo de infantería del mundo. ¡Que vuestras armas se empapen del coraje de los Ragers!

Se espera de los personajes que acepten de largo formar parte de los Ragers, por el honor que esto supone. Conociendo a muchos jugadores, alguno hablará del tema monetario, a lo que Faramis responderá: "Estamos al filo de la navaja, hermano. La victoria sobre el Rey Brujo será la recompensa más grande que jamás obtendremos. Aún así, si eso te inquieta, puedo pagarte unas monedas ahora mismo". Dicho esto, pagará 5 mp al jugador/es que se la reclamen. Recompensa este acto de interés egoísta quitándole 75 PXs de los 100 que los personajes recibirán de este capítulo, sin decirles porqué.

Pide que se coloquen los uniformes tras desayunar. El uniforme es una librea de color rojo oscuro con el símbolo de los Ragers en el pecho, en blanco. La mayoría de la gente, incluyendo el aparato militar, ha oído hablar de los piqueros de Faramis, por lo que los tratarán con respeto y algo de desconfianza, aunque se encomendarán a ellos en caso de necesitar protección.

A los 2 PJs que vayan a acompañar a Matha los insta a salir cuanto antes. No quiere más hombres en dicho viaje: los necesita a todos los posibles caminos de Rood.

La Gripe Roja

Gripes, catarros, resfriados y otros problemas respiratorios suponían un problema crónico en el norte durante cualquier frío invierno, pero la Gripe Roja fue especialmente cruel. Bien pudo haber sido una dolencia especialmente destinada a aniquilar a los hobbits. Eran el pueblo más próspero de Arthedain a finales del siglo decimonoveno, hasta que en el invierno de 1889-91 T.E. esta enfermedad griposa acabó con muchos de los smials donde se alojaban numerosas familias, matando a más de la mitad de los habitantes de la Comarca. Cuando la Gripe Roja atacó Fornost al año siguiente, se echó la culpa a los sacerdotes oscuros, pero algunos hobbits mantenían que se extendió por medio de muertos vivientes, generalmente identificados como extraños en la zona, que caminaban envueltos en ropajes protegiéndose de las heladas invernales, pero identificables por su piel y ojos rojizos y la ausencia de vaho al respirar hasta en los más fríos días.

Los hobbits sospecharon de los extraños tras el primer paso de la Gripe Roja, y aparecían las supersticiones sobre ellos siempre que la plaga regresaba. Como con cualquier resfriado, esto ocurrió cada pocas décadas durante los siguientes mil años. La Gripe fue un factor decisivo en la contención de la población de la Comarca dentro del límite de las fronteras de su provincia y dio origen al nuevo hábito de construir casas sobre el terreno.

Nota: La Gripe Roja obliga a una tirada de resistencia contra un ataque de nivel 1 cuando se pasa un aslto a menos de metro y medio de un portador. El interior de un edificio cerrado se llenará del “vapor nocivo” de una víctima infectada y todos los que se encuentren dentro deben resistir cada 4 horas. El primer día la gripe produce síntomas como los de cualquier otra gripe o resfriado, pero transcurridas 11-20 horas la víctima empezará a sufrir un enrojecimiento en la cara y comenzará a resentirse en los pulmones (pérdida de 1-10% de la respiración, Constitución y Puntos de vida cada hora si la víctima no consigue resistir un ataque de nivel 40). Una vez que la víctima haya visto reducida la mitad de su Constitución, la sangre empezará a aparecer en sus fluidos corporales y se mostrará en el blanco de sus ojos. La recuperación puede empezar en cualquier momento (una TR superada por 50 o más niega posteriores deterioros), pero cualquiera que haya tenido estas hemorragias internas sufrirá un daño permanente en su salud y apariencia (-5% a la CON, a la PER basada en la visión y a la APA debido a los vasos sanguíneos “teñidos de púrpura” por la sangre).

Faramis comenta a los dos PJs los planes: los militares que quedan en Fornost terminarán de cargar las bestias y carros con material inflamable y partirán a Rood. De hecho, casi todos están ya camino del pueblo. Faramis y los Ragers cubrirán la retaguardia de la caravana. Los PJs deberán acompañar a Matha al primer puesto y volver con los demás. Para ello, cogerán los dos caballos que más les convengan del establo y partirán ahora mismo. Lo más oportuno es, pues, escoger a los dos mejores jinetes del grupo para que puedan unirse cuanto antes a la caravana. Faramis les da el sobre y les desea un buen viaje.

Matha se despide con abrazos de todo el grupo, especialmente de Melyanna, a quien susurra unas palabras y abraza durante unos momentos. Luego, se pone su capa y se marcha a los establos.

Nota sobre el clima: la lluvia se hará más intensa conforme avanza el día, refrenándose al caer la tarde. El viento corre gélido por las llanuras, haciendo necesarias ropas de abrigo para no sufrir resfriados o fiebres.

Acompañando a Matha

El primer puesto con guarnición está a 32 kms. Tardarán 5 horas y media a trote rápido, o 3 horas y media al galope. Contando que hay obstáculos humanos en la carretera y que el clima está empezando a ser invernal, cada PJ debe hacer una tirada ‘normal’ (van por un buen camino) de Montar para todo el viaje.. Los personajes portarán un sobre en el que Faramis emplaza al jefe de la reducida guarnición a asignar un soldado como acompañante para la mediana: que la suba a su grupa y la lleve a donde ella desee.

La salida de la ciudad se hace entre una fina lluvia y un camino salpicado de familias y grupos de civiles que huyen de la ciudad. Ya quedan pocos y la ciudad empieza a verse prácticamente vacía, excepto por los soldados de los tres barones y el puñado de ciudadanos que están terminando de empacar

Matha no hablará durante todo el camino. Fuera de la ciudad, todo es blancura. La nieve de los últimos días ha dejado las llanuras completamente cubiertas, y también lo estaría el camino si no fuese por el intenso flujo de refugiados de estos días. Los últimos viajeros aún salpican la ruta, reunidos en grupo para soportar mejor el clima.

A las dos horas de camino, haz una tirada oculta de PER para cada personaje. Si la pasan, advertirán la presencia de tres personas a unos 10 metros del camino. Avanzan lentamente por la nieve, cubiertos con capas raídas y otros harapos, cubriéndose la cabeza del frío con restos de varias capuchas, renqueantes y haciendo señas a los personajes. Casi parece que el viento se lo fuese a llevar en cualquier momento.

Los viajeros en realidad son víctimas de la Gripe Roja, casi meros cadáveres andantes portadores de la enfermedad. Si los jugadores se acercan a un mínimo de dos metros, y pasando una tirada de

PER, verán finalmente el rostro descubierto de los viajeros: su piel y sus ojos tienen un extraño color rojizo. Los personajes oirán entonces el grito de Matha entre los silbidos del viento: “¡Apartaos! ¡Están muertos! ¡La Gripe Roja!”. Los infectados se lanzarán a por ellos entonces, intentando alcanzarlos con sus garras y, si hubiera ocasión, con sus dientes. Uno puede infectarse con solo estar a menos de un metro y medio (ver *La Gripe Roja*). Los personajes pueden hacerles frente o huir. Eso si, si se enfrentan a ellos deben pasar cada turno la TR o quedar infectados (recuerda que los elfos son inmunes).

Al llegar al puesto de guardia, la hobbit pide a los PJs que coman con ella y luego se despide de ellos, con lágrimas en los ojos y deseándoles mucha suerte. Si algún personaje hubiera quedado infectado por la Gripe Roja, Matha preparará un caldo con unas hojas que tiene y se lo dará. Luego dará 4 hojas más al otro PJ, dándole las instrucciones: “Cada medio día haz un caldo con medio litro de agua y dos de estas hojas, házselo beber y sanará. De lo contrario, será otro cadáver andante más”. El caldo frenará la enfermedad, pero no curará los daños ya causados. Los soldados tratarán con deferencia a los PJs vestidos de Ragers y les dan caballos frescos para la vuelta.

Para la vuelta, los PJs elegirán a que ritmo irán. La retaguardia de la caravana salió una hora después de los personajes, así que haz un cálculo rápido de la distancia a la que la caravana está de Fornost, contando que cubren 12 kms cada cuatro horas y no harán descansos hasta 12 horas después de partir. Si los PJs pasan por Fornost, verán que las puertas de la ciudad están cerradas a cal y canto, y que en las almenas y en las torres se ven centinelas quietos y silenciosos que no podrán abrir las puertas a los personajes, pues “están apuntaladas y listas para recibir el empuje de Angmar”. Las bandadas de cuervos siguen sobrevolando la ciudad.

Cuando Matha y su escolta desaparecieron por la esquina de la calle principal, Faramis besa a Melyanna en la frente y se dirige a los PJs: “Vayamos con los Ragers. No debemos tardar en abandonar esta ciudad.”

Junto a la puerta de la mansión, que Faramis cierra con una ornamentada llave de acero, esperan los cuatro criados de la familia. Faramis, una vez montado en su caballo preferido y acompañado de los PJs, su escudero y Dimrod, despide afectuosamente a los sirvientes y les insta a irse cuanto antes. Si estuviera Eoden, también partirá: si está recuperado, irá a caballo con el resto; si está aún mal, se marchará con los sirvientes. Melyanna acompaña al grupo a caballo.

Hecho esto, el grupo sigue a Faramis, que sube la calle principal hacia el fuerte. A mitad de camino aparecen los Ragers por la puerta del distrito. Forman un cuadro formidable, un bosque de picas perfecto y temible. A la cabeza, Gûra, a pie como el resto de sus hombres, saluda a Faramis: “Ibamos a buscarle, señor. La ciudad está casi vacía.”

Faramis encabeza a los Ragers hacia la salida, bajo las miradas de reojo de los soldados de los barones apostados en los muros. Mientras, charla con Gûra sobre el magnífico ánimo de los hombres. Todos los Ragers van a pie, excepto los personajes. El distrito inferior alberga los últimos restos de civiles huyendo y soldados cargando madera y aceite en carros. Faramis frena a la compañía y se dirige a los personajes: “Partid con Melyanna hasta la primera aldea que encontreis.” El comandante besa a Melyanna breve pero cariñosamente y estrecha el brazo de Dimrod.

Mientras cabalgan fuera de la ciudad, Dimrod señala a las torres de la puerta. En lo alto se vislumbran algunas figuras oscuras, centinelas firmes y silenciosos: “Mirad lo que hace la codicia y la corrupción. Si Angmar no ataca en tres días, esos soldados acabarán comiéndose los unos a los otros. Pretenden cerrar las puertas para siempre. Es un suicidio.” –dice, mientras mira a los grandes cuervos que sobrevuelan la ciudad.

El paisaje es el mismo que para los que acompañan a Matha: llanuras cubiertas de nieve y un horizonte brumoso. La primera aldea está a 6 kms, a una hora a caballo. El camino está salpicado de civiles que huyen y pequeños grupos de milicianos (la mayoría viejos o tullidos) dispuestos para alejar a los bandidos. Las pequeñas casas están acompañadas por un buen número de caravanas y carros, todos exiliados en camino de un lugar seguro. La población, silenciosa y cabizbaja, acoge al grupo sin especial interés. Una pequeña fonda les da comida y bebida por un bajo precio, mientras Dimrod decide seguir marchando al oeste, hacia Annuminas, tan rápido como pueda. Luego él acompañará a Melyanna hacia las costas occidentales, donde estará más segura. Dimrod hace los cálculos con los personajes: quedan 58 Kms hasta Rood, y espera hacerlos en un día. Allí podrán descansar el tiempo necesario para volver a viajar al oeste. En este momento, Melyanna revela que no desea partir al oeste: permanecerá junto a Faramis pase lo que pase. Dimrod se opondrá ligeramente, pero la joven lo manda a callar,

Volviendo a la caravana

Para saber cuando se unirán a la caravana los PJs que acompañaron a Matha, lo mejor es saber los datos de la ruta de la retaguardia. Los Ragers van al mismo paso que las mulas (paso lento, 3 kms/h). La caravana sale a las 10 AM, más o menos. Acampará para descansar a las 22, con 12 horas de viaje y 36 kms recorridos (más de medio camino). El campamento, apartado del camino, es silencioso pero visible en la noche encapotada. A las 3 comenzará el fuego (ver *Atacan la retaguardia*, más adelante). Después del fuego, la caravana seguirá su camino a las 10 AM, logrando alcanzar Rood sin problemas a las 19 horas.

Tras unos sencillos cálculos, teniendo en cuenta las posibilidades de velocidad (trote o galope) que podían elegir los personajes en cada tramo del camino, logré sacar el tiempo que tardarían en alcanzar la caravana. Hay tres tramos: Fornost-Guarnición, Guarnición-Fornost y Fornost-Caravana. Ahí van los resultados de los cálculos:

Ejemplo: G-T-G= 4 h >>>23:30 *significa que en el primer tramo fueron a galope, en el segundo al trote y en el último a galope, y que tardarán 4 horas en alcanzar la caravana desde Fornost, llegando a las 23:30 al campamento (recuerda que acampan a las 22).*

G-G-T= 4:30 h >>> 22:00
 G-G-G= 3:20 h >>> 20:50
 G-T-T= 5:40 h >>> 1:10
 G-T-G= 4 h >>> 23:30
 T-G-T= 5:40 h >>> 1:10
 T-G-G= 4 h >>> 23:30
 T-T-T= 6,9 h >>> 4:20 ----- Pasada la escaramuza
 T-T-G= 5 h >>> 2:30

Se han tenido en cuenta las paradas para las comidas, incluida la despedida de Matha, pero no las paradas por otros factores (encuentros, caídas, etc).

recordándole con autoridad su calidad de escolta. Dimrod permanecerá callado y malencarado el resto del viaje. Después de comer, salen hacia Annuminas, donde llegarán casi anocheciendo. Si le preguntan por sus cofres y sus bártulos, dirá, después de comprobar que no hay oídos indiscretos, que los ha dejado enterrados en los sótanos de la mansión Eketta, por si algún día pudiera volver a recogerlos.

La tarde (19 h) da la bienvenida a los personajes a Rood. Las casas están poco menos que tapiadas: sus habitantes ya han huido. Tres soldados a caballo salen al encuentro del grupo y les da la bienvenida tan pronto como ven los uniformes de Ragers. Dimrod cuenta su intención de llegar a Annuminas, y un soldado montado acompaña al grupo siguiendo el río, bordeando el centro del pueblo: la calle principal está llena de obstáculos y barreras dispuestas para frenar un ataque rápido de Angmar. Numerosos soldados y civiles cavan una ancha y profunda zanja en un radio de 40 metros alrededor del puente,

Los infectados por la Gripe Roja

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	Veloc	Notas
Infectados	3	50	Cu/4	10	N	N	40PGo/50PGa/45Mo	M/MdR	Muertos vivos

Ignora los resultados de aturdimiento y pv/asalto.

por la parte del pueblo. “Esperamos que esta zanja suponga un obstáculo para la caballería del Oscuro. Son los únicos que nos harían daño ahora mismo.” Pasando sobre una de las plataformas dispuestas para ello, el grupo va llegando al puente. El embarcadero ha sido hundido, y las barcas, con todo el material inflamable, ha sido apilado bajo el puente y a sus lados, preparado para ser colocado cuando todos hayan pasado a la orilla oeste. “Pueden descansar y comer algo en aquel pabellón”.

En la otra orilla hay dispuesto una gran tienda. En el centro, tres fuegos doran sendos asados, mientras varios soldados se alimentan encogidos por el fresco del anochecer.

Dimrod busca un hueco recogido junto a la pared. Allí se instala el grupo. Pueden comer mientras oyen las conversaciones de los soldados (mira *Rumores en Rood*). Melyanna se echa a dormir enseguida y Dimrod se dirige en voz baja a los personajes:

- La dama Melyanna quiere seguir hasta Annúminas, y yo debo ver sus deseos cumplidos. Pero no es un buen momento para malgastar a varios hombres en este viaje: partid al este, deshaced en camino y encontraos con Faramis de nuevo. Por lo que he oído esta noche, sereis mucho más útiles con él que con nosotros. Partid ahora, tardareis cuatro horas en llegar. Nos veremos en Annuminas.

Dicho esto, sin esperar respuesta, se arrebujaba en su manto y se tumba a dormir. Las hogueras se mantendrán toda la noche, al igual que los jadeos de los que cavan, en el exterior, la zanja para los caballos.

Los personajes que partan ahora venciendo el cansancio del viaje recibirán 50 PXs “secretos” más al final de la sesión, cosa que no tendrán los que remoloneen. Podrán alcanzar la caravana en 4 horas y media al trote o en tres horas al galope. La caravana acampa a las 22, por lo que tarden lo que tarden la alcanzarán ya acampada.

Noche del día 3: Atacan la retaguardia

A las 22 horas, la caravana, consistente en 20 carros cargados de víveres y material inflamable frena y acampa a 30 metros del camino, que a su vez está a 300 metros de un pequeño río afluente del Baranduin. Faramis y sus Ragers son la principal escolta, aunque hay también 20 hombres de guarniciones menores repartidos entre los carros. Las carretas van cubiertas por varias lonas embreadas, que mantienen secas las provisiones y el material inflamable.

Al acampar, se disponen todas las carretas en círculo, dentro del cual se resguardan los hombres del fuerte y gélido viento que se aulla al anochecer. Dentro del círculo se encienden varias hogueras y se tienden las lonas cerca para secarlas. Las carretas son aseguradas con calzos y vientos y se prepara un cobertizo para las bestias. Algunos civiles preparan carne en las hogueras y los hombres se agarran a sus capas y mantas mientras intentan dormir algo junto a las fogatas, casi pegados unos con otros.

Se monta una guardia de 15 hombres que, montados en las carretas y moviéndose tan poco como pueden, vigilan los alrededores tras unos pequeños parapetos improvisados. Los PJs que lleguen ahora solo tendrán que mostrar sus libreas de Ragers para entrar en el círculo. Allí, Faramis les da las gracias y les envía a comer y a dormir.

A las 3 se alza la voz de alarma quebrada por el potente viento. Una tirada obligatoria de percepción +20 exitosa ayuda a despertarse en el primer asalto, pues muchos son los hombres –la mayoría de los Ragers– que rápido toman las

Rumores en Rood

Los soldados que descansan y comen en la tienda, además de hablar de temas banales, comentan algunas cosas interesantes para los que tengan buen oído (1 tirada PER exitosa = 1 rumor).

“Dicen los batidores que el Ejército Oscuro está a tres días de Fornost. Hay tantos orcos como piedras en los muros de la ciudad.”

“Los tres barones que han quedado en la ciudad pagarán un gran tributo a Rogrog y así el ejército de Rogrog pasará de largo y nos atacará mucho antes.”

“¿Gondor? ¡Ja! Pidieron una gran recompensa a cambio, por eso Arvedui se negó a que vinieran y se marchó a buscar ayuda al norte.”

“Los elfos han dicho que no somos su problema. El Príncipe no quiere ni oír hablar de ellos.”

“¿Sabes quien se nos viene encima, eh? ¡El Rey Brujo en persona! Dicen que encabeza el ejército, con veinte trolls a su alrededor.”

“En Annuminas hay muertos de pie, cadáveres que aullan por la noche y se llevan a los incautos. Me da grima ese maldito lugar.”

“Dicen los que van llegando que la retaguardia está aún a mitad de camino. ¡Espero que lleguen mañana o los cogerá el propio Rogrog!”

armas. Si se falla la tirada, al siguiente asalto se hace con +40, sumando 20 por cada turno que pase el personaje dormido.

Un centinela grita, y luego otro, hasta que el campamento entero está movilizado, ignorante de que ocurre. Un asalto más tarde, divisan entre la confusión a los centinelas que gritan: cuatro grandes lanzas, robustas como ramas de pino y envueltas en llamas, se yerguen clavadas en tres carros de material inflamable.

En ese momento, cualquiera que mire en derredor del campamento verá un panorama abrumador: la capa blanca de las llanuras de los alrededores empieza a ceder en decenas de puntos, de los que surgen oscuras figuras. En medio del enfurecido viento, más de un centenar de orcos cubiertos de nieve sacan sus siniestras armas y corren en tropel hacia el círculo, que ya empieza a arden en parte. La noche se llena de espantosos aullidos de guerra.

“¡Nos atacan! ¡El campamento está rodea...!” grita el centinela que dió la alarma antes de ser golpeado por una enorme roca que se lo lleva por delante. La roca rueda por enmedio del campamento, sin tocar a nadie, afortunadamente. En ese momento, un terrible rugido revela tres gigantesas moles blancas que avanzan hacia las carretas con largas y lentas zancadas.

“¡Trolls de las nieves! ¡A las armas! ¡Elbereth!” gritan varios hombres. Los orcos están empezando a saltar sobre las carretas cuando los Ragers, ordenados por sus sargentos y estos por Gûra, comienzan a ensartar a las repelentes criaturas. Un relincho rasgado destaca entre el inhumano griterío: Faramis se alza sobre su caballo. Se ha puesto la armadura tan rápido como ha podido y se alza sobre los estribos gritando la consigna de los Ragers, levantando una lanza de brillante punta. A su lado, Isten empuña otra lanza y no quita ojo de su señor. El comandante se lanza a defender la plaza, asestando certeros lanzazos.

Esta será la tónica de la pelea: los Ragers defienden la línea de batalla frente a los orcos, mientras los otros

milicianos echan nieve tan rápido como pueden sobre los carros que arden. Los trolls, grandes monstruos cubiertos de pelo blanco) tardan tres asaltos en llegar, y buscar, sobre todo, la muerte y la destrucción. Alguno sacudirá e incluso levantará y tirará al exterior alguna carreta, abriendo hueco a los orcos; pero su función (y fuente de diversión) principal es aplastar a los humanos, ya sea con sus enormes lanzas (grandes ramas de árboles con puntas endurecidas a fuego y adornadas con clavos) o a pisotones. Los ragers los intentan mantener apartados a lanzazos, pero resultan casi imparables. Los PJs, mientras, deben ayudar como puedan en este combate.

Hay que tener en cuenta que es de noche, aunque el cielo esté nublado y halla varios carros ardiendo. Algunos civiles sujetan antorchas cerca de los lugares de lucha para mejorar la visibilidad de los defensores. El fuerte viento hace casi nulas las armas de proyectiles (-150 a cualquier ataque de proyectiles/arrojadizas).

El destino general del combate

Los Ragers son una fuerza bastante más potente que los orcos, a pesar de ser de noche. Rogrog confía en la nocturnidad y en la sorpresa para acabar con la retaguardia sin tener que enviar un contingente serio, pero ignora que son los feroces Ragers los que guardan la huida a Rood. Los lanceros de Faramis destrozarán a los orcos, aunque el verdadero problema son los trolls, que destrozarán 5 carretas, rompiéndolas y tirándolas sobre los defensores: morirán así 10 Ragers y 5 milicianos (que se ocupan durante el combate de mantener calmadas a las bestias en la cuadra). Finalmente, los trolls caerán bajo un infernal ataque de los lanceros. En su defensa, los trolls matarán a otros 8 Ragers lanzándolos por los aires con golpes a ciegas. Faramis reluce en la tempestad, atravesando incontables orcos con su poderosa lanza.

El fuego se propagará por otras 3 carretas antes de ser apagado por algunos civiles y milicianos, dejando inútiles en total 6 carretas desde el comienzo del ataque. Los trolls inutilizan otras 5, por lo que la mitad de la carga se ha perdido.

La escaramuza se resolverá en media hora de sangre, sudor, fuego y aullidos. Cuando finalice, Faramis ordena de inmediato arrastrar los cuerpos de los orcos y trolls tan lejos como sea posible en dirección al viento y dar sepultura inmediata y honorable a los Ragers fallecidos. Los mismos lanceros toman las palas y entierran a sus compañeros a la vez,

en diferentes tumbas, en una solemne y silenciosa ceremonia. A las dos horas, el campamento está de nuevo preparado para pasar la noche descansando o sanándose como buenamente pueda cada uno. Ni Faramis ni Gûra pegarán ojo, y se les puede oír susurrar de vez en cuando acurrucados junto al fuego. Si antes había 15 vigilantes, ahora hay 25.

El combate para los personajes

Los personajes se verán sorprendidos por el ataque, pero también asombrados por la capacidad de reacción de los Ragers. Los lanceros disponen un cerco defensivo y pretenden evitar que los orcos crucen las carretas. Los personajes pueden hacer lo mismo, ya sea subiéndose en una carreta para aventajarse por la posición (lo que les deja más descubiertos para los trolls) o esperando a que el orco aparezca (ya sea defendiendo con lanza o con armas más cortas). Recuerda que los proyectiles/arrojadizas de nada valen. Si un orco muere, a los dos asaltos aparecerá otro por el mismo hueco.

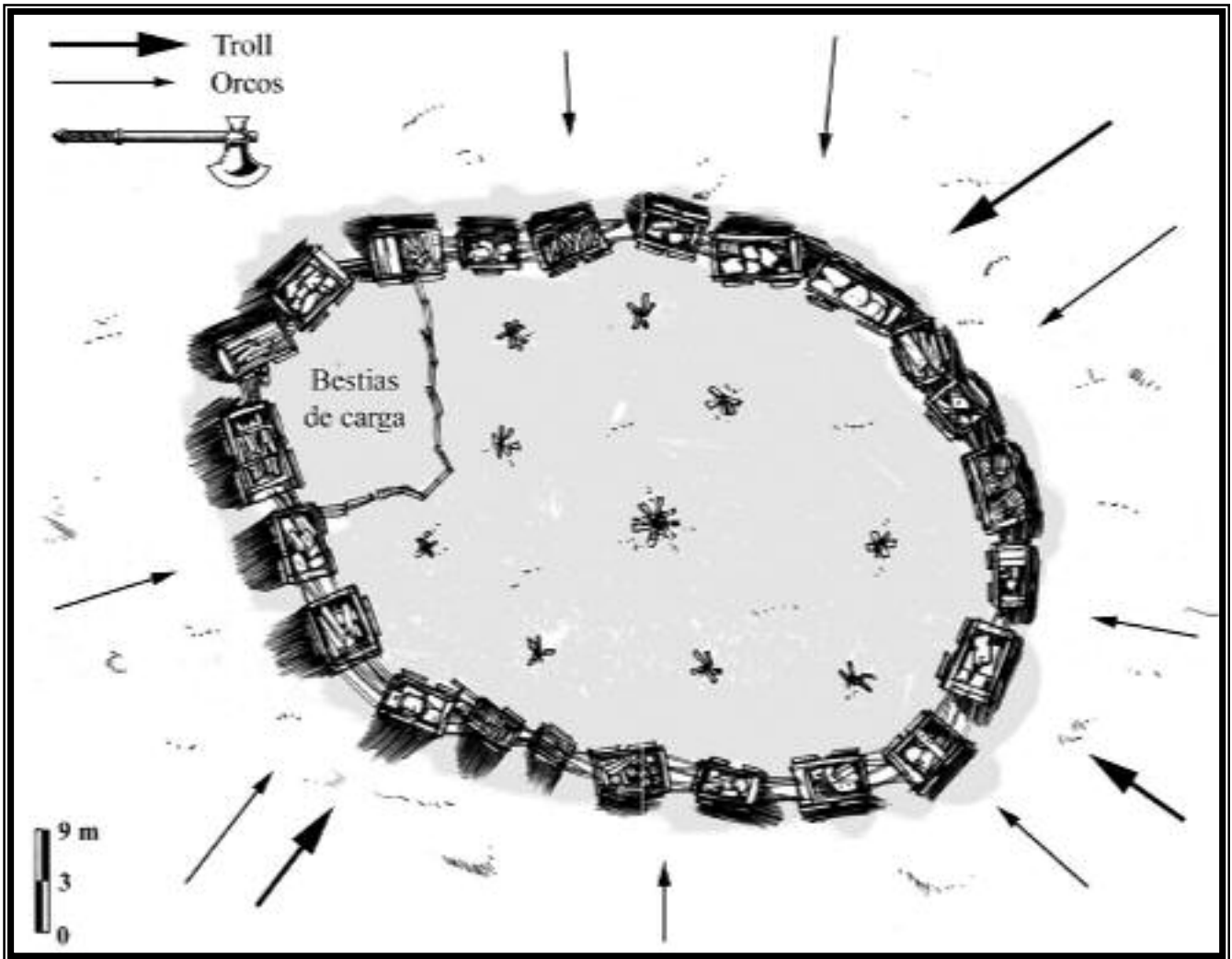
A los 15 asaltos, un troll consigue abrir brecha al levantar en peso una carreta y arrojarla al interior (si los personajes se hallan por ahí en medio deberían cuidarse de no recibir el impacto –crit. E de AP). Los orcos intentan entrar y será un feroz combate cuerpo a cuerpo, en el que podrán participar los personajes. Tras 6 asaltos de dura lucha, un grupo de lanceros acudirá a reforzar la posición y a crear un muro de lanzas imposible de traspasar.

Por lo demás, los personajes pueden hacer lo que deseen –incluso huir-. Los trolls son enemigos formidables, pues sus bramidos retumban entre el griterio general. Luchar a solas contra ellos supone un riesgo enorme de ser aplastado, pero una victoria personal sobre uno de esos monstruos reportaría gran gloria al personaje entre los Ragers, que le darán el apodo de “Trinchatrolls”. Ayudar a los Ragers a matar a un troll en conjunto da 1/15 parte de los PXs que normalmente se ganarían por matarlo.

Faramis deja descansar a sus hombres hasta las 9 de la mañana. Luego, el grupo se pone en marcha: engancha las bestias a los carros y levantan el campamento. A las 10 están ya en marcha. Llegará a Rood a las 19 horas, exhaustos. Faramis manda montar su tienda más allá del puente y se retira a descansar, agotado.



Una cuadrilla de orcos con troll



El ataque a la retaguardía

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Uroth-Burm (120)	4	75	CM/15	30	S	Ambos	80ci	75la	5	Los orcos más agresivos de Angmar, viajan rápido por la nieve.
Hilketereg (3)	14	181	CE/11	35	N	Ambos	160lc	120la	10	Trolls de las nieves. Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.

Los orcos viajan en lobos, aunque este destacamento ha sido enviado a pie, pues no se trata de perseguir o huir, solo de destruir o hacer huir a la retaguardía. Los orcos se han cubierto con pieles blancas y nieve para camuflarse en la tempestad.

Capítulo 10: Misión en Rood

La llegada de la retaguardia es acogida con sequedad. Los carros pasan con crujidos sordos por las pasarelas sobre la zanja y solo los de provisiones cruzan el puente. Los carros con material inflamable son descargados y colocados en las barricadas. El fuerte viento que ha predominado todo el día, acompañado de fuertes ráfagas intermitentes de lluvia, azota los refugios improvisados más allá del puente. Allí se dirigen los Ragers, callados y con los rostros endurecidos por el frío. Faramis se ha retirado a su tienda (junto con su escudero, si tuviera uno). No hay rastro de Dimrod o Melyanna, aunque cualquier soldado de los alrededores sabe que ambos partieron veloces por la mañana.

La tienda es un refugio algo precario pero quita la mayoría del viento del exterior y guarda el calor que producen las fogatas del interior. Cada hombre puede coger un trozo de carne del fuego y una jarra de cerveza de unos barriles mohosos, y oír algunas conversaciones sobre el estado actual (ver *Noticias en el barro*). A pesar del suelo embarrado, los PJs podrán encontrar descanso junto al resto de los Ragers. Los hombres, muy juntos para no perder calor, duermen silenciosamente hasta el siguiente amanecer.

Los que necesiten curación la hallarán en un par de sanadores, aunque éstos no cuentan con ayudas de hierbas o conjuros, solo auxilios ordinarios.

La primeras tropas del Rey Brujo tardarán unos días en llegar: en un día llegarán a Fornost y dos días más tarde empezarán a atacar el paso de Rood mientras machacan Fornost. En esos tres días los personajes se enfretarán a varias complicaciones: la aparición de una enloquecedora enfermedad tras la llegada de unos “campesinos”, el rescate del Estandarte Blanco, un poderoso símbolo del Príncipe, y el problema del agua envenenada.



Rood

Noticias en el barro

Los soldados que descansan y comen en la tienda, además de hablar de temas banales, comentan algunas cosas interesantes de las que se hacen eco los Ragers y, por tanto, los personajes.

“La caballería y los arqueros ya han llegado a Annuminas. Debería haber hecho caso a mi madre y haberme alistado como arquero: ¡siempre lejos del daño!”

“Ayer llegó uno de los exploradores de Lord Karanâth: ¡Rogrog está a cuatro días de Fornost! ¡Antes mataría a mi señor que seguir en la ciudad un día más!”

“Hay más de cincuenta trolls en camino. No quedará un dúnadan vivo cuando pase el invierno.”

“Si aplicas bien el oído al viento, puedes escuchar los siniestros susurros del Rey Brujo. ¡Es el responsable de este terrible temporal!”

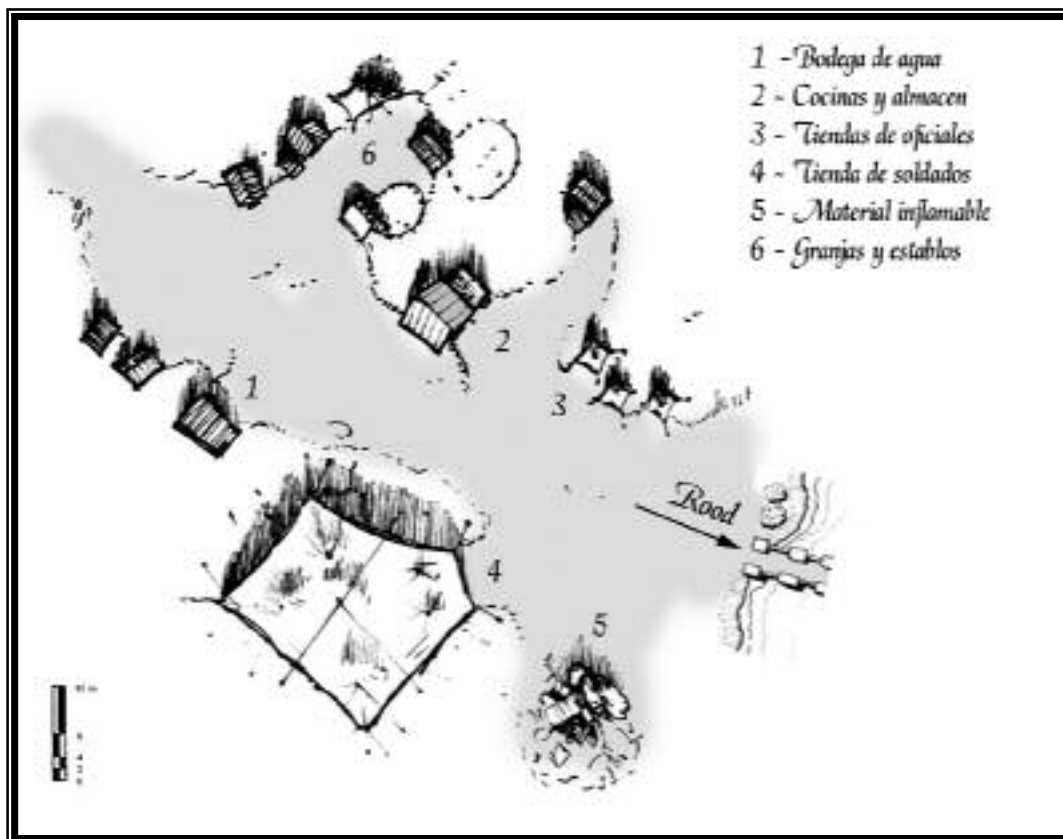
“Por lo visto, un mensajero llegado de Imladris ha dejado claro que los elfos no tienen cabida en esta lucha. ¡Algunos capitanes dicen que deberíamos darles una lección a esas sabandijas de orejas picudas!”

Día 4: La Plaga del Aullido y el Estandarte del Rey Supremo

Al amanecer, los personajes son despertados gracias a unos terribles gritos de dolor. Uno de los soldados aulla desde el otro lado de la tienda. Cualquiera que se una al grupo de soldados que ya rodea al hombre verá que el soldado, uno de los Ragers, no cesa de gritar y de llevarse la mano a los ojos, cerrados con fuerza. Gûra se acerca al hombre e intenta calmarle, pero no deja de gritar y mover convulsamente el cuerpo. El soldado agarra de la manga a Gûra, tirando de ella con fuerza, pero nadie sabe qué quiere hacer o decir, pues no deja de gritar y convulsionarse. Los dos curanderos se presentan en la tienda y examinan al Rager, y poco más tarde se presenta Faramis, alertado por los gritos. Los curanderos no hallan explicación a semejante comportamiento, solo han notado que el estómago del hombre está excesivamente caliente, comparado con el resto de su cuerpo. El comandante mira a su soldado, nervioso y preocupado. Éste sigue gritando dolorosamente, agarrado a Gûra y con los ojos fuertemente cerrados. Mientras los médicos siguen examinándolo y preguntándole a los soldados qué comieron la noche anterior, del exterior llega un hombre: “Señor, un mensajero del Príncipe”.

Faramis sale, preocupado por su soldado, y recibe a un hombre espigado que porta un papel doblado. Faramis toma el papel y unas llaves que lleva dentro y lee callado, con el gesto serio. Cuando termina, piensa unos segundos y busca a los PJs.

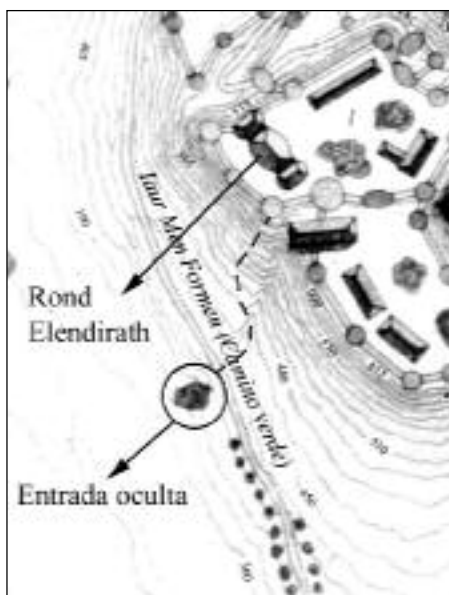
- Hermanos, el Príncipe vuelve a necesitaros. Se trata del Estandarte del Rey supremo. –Faramis comienza a caminar hasta el puente. Hay muchos escombros apilados a su alrededor, varias tinajas de vinagre (el vinagre, vertido sobre las rocas al rojo, las agrieta y facilita mucho su desmoronamiento), y muchas picas a un lado para meterlas en los huecos entre las piedras del puente cuando sea oportuno-. El Estandarte es uno de los objetos pertenecientes a la familia real: es herencia del mismísimo Elendil. Al desplegarse, el Estandarte encorajina a todo hombre e inspira temor en sus enemigos. Al parecer, el Príncipe encargó a uno de sus criados que se lo diese a su escudero, pero éste dice que nunca lo recibió. Aranth cree que el criado olvidó su tarea, puesto que no cogió la llave del cofre donde se guarda. Fornost caerá en breve, y mi deber es enviar a alguien a recuperar el Estandarte. Necesito a dos hombres valientes y habilidosos, buenos jinetes y mejores ladrones. Confío en vosotros... ¿aceptais, hermanos?



No hay obligación de aceptar salvo la relacionada con el honor, la valentía y la lealtad hacia Faramis. Si no aceptan, el comandante lo comprenderá y buscará a otros soldados que acepten la tarea. A la media hora, dos hombres partirán a caballo para nunca volver.

El Estandarte del Rey Supremo

Aceptar la misión es ganarse el respeto y la amistad de Faramis. “Sabía que aceptaríais”, es su respuesta. Luego toma del brazo a los dos personajes y les lleva hasta su propia tienda. Es un lugar confortable, pues, aunque azotado por el viento, mantiene el calor gracias a un brasero. Hay una mesa con taburetes y un catre improvisado pero bastante más cómodo que el frío lodo. De una botella junto al brasero llena el joven tres cuencos de vino caliente, mientras explica a los personajes:



- Como sabéis, las puertas de Fornost han sido cerradas y su destino tristemente sellado. Las tropas de los tres barones siguen encerradas en su interior, y se sospecha que Rogrog está a pocos días de la capital. Es de vital importancia que ningún soldado, hombre o orco, os vean, pues no dudarían en torturaros para descubrir el paradero del Estandarte. Pero hay un hueco. Sentaos, os explicaré.

“El Estandarte se guarda en un cofre de la Sala de los Herederos, en la Rond Elendirath (S. “Sala de los Astrólogos”), en el extremo occidental de la Ciudadela. Es el edificio donde han vivido los reyes durante siglos. La Ciudadela tiene difícil acceso, conociendo la altura de los muros y lo vigilados que están los distritos inferiores. Por suerte, existe un túnel secreto para entrar en la ciudad. Se supone que sólo los Videntes y la Familia Real lo conocen, pero yo bien lo recuerdo, pues Aranarth y yo solíamos jugar a escondernos en él de pequeños.”

El comandante busca un pliego de pergamino entre sus pertenencias y coge una ramita semiquemada para seguidamente dibujar un pequeño plano. *DJ, haz la misma operación que Faramis: coge un papel y dibuja un primitivo plano que señale las partes más esenciales del plano a continuación.*

Hay un pequeño bosquecillo cerca del Camino Verde. En él, un montículo de hierba con una entrada: es la tumba de un antiguo caudillo dunlendino. Aunque para todos es fuente de mala suerte y casa de fantasmas, tanto el Príncipe como yo sabemos que desde hace mucho tiempo está saqueada y no contiene trampa alguna. Girad el cuerno del buey y podreis entrar. Por ella se accede al paso oculto, una vieja caverna artificial que os conducirá a una larga escalera de piedra en espiral. Subir la escalera y alcanzareis una de las torres laterales. Luego podreis entrar en la Rond por una puerta trasera que da a las cocinas –con una de estas llaves– y sacar el Estandarte del cofre. Es fundamental que no os vean, o tendreis una huída difícil. Las trampas de la Rond no están armadas, por lo que no hallareis obstáculos en vuestra búsqueda. Guardaos bien el Estandarte y volad hacia aquí. Creemos que Rogrog atacará Fornost dentro de cuatro días, por lo que no conviene

El perro de Fornost

Es un perro cazador de los más jóvenes de las perreras reales. Extraviado, perdió su oportunidad para salir de la ciudad y ahora se encuentra encerrado en la Ciudadela. Lleva días alimentándose de alimañas y nieve descongelada, por lo que recibirá a los PJs con cautela pero con ansia. Está acostumbrado a la compañía humana y ve en los PJs unos nuevos amos. Los seguirá hasta que entren en la torre. Si prefieren dejarle allí, se quedará bastante triste y aullará a la puerta, delatando a los PJs y, si el DJ quiere, causándoles algunos problemas.

El perro es de pelo marrón claro, con algunas manchas blancas (el rabo es blanco entero). Es un auténtico perro cazador, y captará oídos y olores con gran facilidad. Sigue rastros de forma muy eficaz, pero no es útil para el combate. Es rápido y ágil, pero no muy fuerte. Será leal y obediente si encuentra un buen amo.

retrasarnos. Coged lo que necesiteis y partid cuando antes. Tomad, las llaves. Buena suerte.”

Los caballos de los personajes son cubiertos con mantas de lana blanca –para mejor camuflaje contra el frío y los enemigos-. Mientras salen de las caballerizas, aún llegan a oír los aullidos de dolor del soldado en la tienda. Con el potente viento de cara, parten de nuevo a Fornost.

Pueden ir al galope (7 kms/h, debido a las condiciones de terreno nevado y clima) o al trote (5 kms/h), aunque hacer galopar todo el viaje a las bestias las dejará muy cansadas para la vuelta.

La ciudad de Fornost, encaramada al montículo, se vislumbra en el horizonte brumoso como una aparición, un fantasma oscuro en la niebla. El bosquecillo está nevado, tenebroso en su interior pero accesible para los caballos. En su centro reposa el antiguo túmulo, un monte más largo que ancho con un extremo cortado a rás, vertical, mostrando una fría lápida de piedra musgosa a modo de puerta. Sobre ella, una reproducción en piedra de la cabeza de un buey. Girar su cuerno izquierdo abrirá pesadamente la puerta. El interior, una lápida guarda el antiguo cadáver dunlendino, pero la tumba se abre a un pasadizo sumido en la oscuridad, frío y húmedo. Tras diez minutos de marcha ascendente, entre curvas y cambios de altura, se llega a una escalinata de piedra en espiral, pegada a las paredes (no hay posibilidad de caerse por el exterior de la misma). La piedra está muy fría, mojada en muchas partes y con abundante musgo. Subirla o bajarla con rapidez implicaría cuidadosas tiradas de MM. Finalmente se llega a una trampilla oculta por un amplio cajón con un falso fondo. Dicho cajón está en un pequeño sótano, oscuro y vacío. Una escalerilla y una trampilla llevan a la base de una de las torres que rodea a la Rond. En la habitación (y en el resto de la torre de 4 pisos) no hay nada remarcable.

En el horizonte: Los personajes podrían querer subir a lo alto de las torres y mirar al horizonte. Descubrirán, con gran sorpresa, la enorme masa oscura que cubre el horizonte. Por el norte avanza la mayor horda que posiblemente hayan visto nunca los personajes. La blanca superficie se ve manchada por una lenta pero insalvable marea negra. A ojo de buen cubero, la horda está a medio día de camino. Más abajo, en las murallas ordinarias de la ciudad, la guarnición dispuesta por los barones mantiene la vista pegada en el ejército enemigo.

El Estandarte del Rey Supremo

Este estandarte ondeó en la batalla de la Última Alianza, junto al Estandarte de Lindon de Gil-Galad y el Estandarte de Aldarion.

El pendón, de 60 cm de base y 3,60 metros de largo, está realizado en seda negra. Un árbol blanco lo adorna de modo llamativo; alrededor del árbol hay un círculo de siete estrellas, y sobre él una corona de plata y oro.

El Estandarte de Elendil añadirá +20 a la BD y a las TR del portador, y la misma cantidad a la moral y resistencia al miedo de cualquier ser amistoso en un radio de 12 metros.

Está mágicamente protegido contra el daño, defendiéndose como CM/12 (-50). Cualquier siervo de Sauron que lo toque recibirá una descarga eléctrica equivalente a un Relampago +150. El estuche también tiene esta protección siempre que el Estandarte esté en su interior. El estuche puede desplegarse para formar un poste adecuado para que un jinete porte el Estandarte.

La Rond Elendirath se alza poderosa en el patio de la Ciudadela. La torre del homenaje está flanqueada por dos edificios adosados, en uno de los cuales (el más cercano a la torre del túnel) se halla una puerta trasera. Dicha puerta es comentada por Faramis. El patio está completamente vacío. El viento corre entre las almenas, y el único sonido que se oye es el de las pisadas de los personajes en la nieve. La ciudad, antes foco de comercio y capital del reino, es ahora un montón de piedras abandonado y silencioso. Cuando están a punto de llegar a la puerta, notan que alguien los mira. Cerca de la Rond, con las orejas levantadas, un perro solitario les mira atentamente. Tiembla de frío y parece no haber comido en días. Si los personajes se acercan y le dan calor y algo de cariño (y no digamos comida), el perro les seguirá, agradecido. Pueden dejarlo fuera, pero cuando salgan de la Rond les estará esperando. Quedarse con el perro da unos PXs ocultos extras. *Trato de plantear esta escena como un pequeño momento dramático: la ciudadela vacía, el sonido del viento entre las almenas, el perro abandonado, la horda enemiga invadiendo el horizonte. No hay mapa del castillo, pues la escena se plantea no como una exploración, sino como un momento dramático, de huida.*

Una de las llaves del puñado que recibieron de Faramis abre la reforzadísima puerta del almacén. Como era de esperar, no queda nada guardado en él. Una puerta da a una inmensa cocina, repleta de fogones, estanterías y barreños, todo vacío y abandonado. La cocina da a un pasillo amplio pero corto, sin puertas a los lados. Una doble puerta, cerrada sin candados ni llaves, da al inmenso salón. Es una gran habitación, muy alta. Amplios ventanales, colocados a 4 metros del suelo, permiten que entre la poca luz que las nubes dejan pasar. Tres solitarios tronos presiden la sala, en el centro de ésta. En el muro opuesto, las grandes puertas dobles están cerradas por dentro con dos grandes pasadores (los criados las cerraron y salieron por detrás).

En cada extremo del salón hay dos ornamentadas y altas puertas, una para cada edificio adosado. También hay otras puertas menores, que llevan a otras estancias y a otros pisos. Poco después de que entren en el salón los personajes (*dales un poco de tiempo para que no dé una fuerte sensación de secuencialidad, pero no les dejes abrir puerta alguna*), un golpe se oír en las grandes puertas del salón.

Acercarse a las puertas ayuda a oír la agitación que hay fuera. Dos voces se distinguen entre la amalgama que acaba de llegar. Una, bronca y nerviosa, grita: “¡Apártate, estúpido! Nosotros defendemos la ciudad y nuestro es el derecho de ir adonde queramos”. Numerosas voces le corean. “No es vuestra ciudad, Belzamar. No podeis entrar en la Ciudadela del Príncipe. ¡Marchaos!”; replica una voz grave y firme. “El Príncipe ¡Ja! Ese cobarde no tiene poder aquí. ¡Fornost es nuestra!”. “¡Ni hablar! ¡Lárgate!”. Se oye una hoja que es desenvainada: “Azrahil, apártate de ahí o te colgaremos de la Torre de la Estrella”. “¡¡Elbereth!!”. Enseguida, un griterío y el sonido del chocar de aceros se apodera del otro lado de la puerta. Una pelea se desarrolla al otro lado de la puerta. Si los personajes abren la puerta, verán un grupo de hombres de diferentes uniformes luchando entre sí. Los combatientes se pararán, perplejos, mirándoles. Un hombretón calvo, gordo y con una maza en la mano grita: “¡Entrad! ¡La Sala es nuestra!”. Pronto, los hombres vuelven a luchar: un grupo intenta evitar que el otro entre. Si no abren las puertas, oirán la pelea y a Azrahil ordenando cerrar las puertas. Luego, que todo acontezca como sigue.

Hay 5 hombres por parte de los defensores y 10 por los invasores, aunque los primeros golpean con rapidez y precisión. Los personajes pueden tomar parte de un bando o de otro, aunque se espera que tomen partido del grupo de los “buenos”, que intentan defender el honor de la morada del Príncipe. Pueden meterse en la pelea y luchar como buenamente puedan. Pronto, los “buenos” acaban con sus rivales, dejando inconsciente a la mayoría.

El cabecilla del grupo, el llamado Azrahil, es un hombre alto y espigado, ágil con su espada larga y de mirada sagaz. Los personajes deben tirar 1D100, sumándole al resultado 15 y su total en INT. Si la tirada modificada supera el 85, recuerdan al hombre: es el cazador que más sobresalió en la

La Plaga del Aullido

El veneno procede de una especie de gusano de agua oscuro y resbaladizo, que supura un líquido pálido amarillento, casi imperceptible a la vista, al olfato y al gusto (habría que sacar una tirada Absurda de Percepción – modificada si se quiere con Conocimiento de hierbas/venenos o Cocinar- para descubrir el agua contaminada). Es de nivel 10, y tiene las siguientes consecuencias: si se falla la tirada por 1-75: diarrea, ardores y vómitos incontrolados (-25 a todas las acciones durante 8 horas); si se falla por 76-∞: un creciente dolor en el estómago, semejante a tener una brasa ardiendo dentro, lo que produce un gran dolor interno y constante que fuerza a la víctima a gritar de dolor continuamente, además de notar quemazón en los ojos. El veneno se pega a las paredes del estómago de la víctima, produciendo un gran calor y un incesante dolor. Este dolor consumirá poco a poco a la víctima, a un ritmo de 1 PV cada diez minutos. El inhumano dolor no cesa, a pesar de ser una pérdida de PVs tan lenta: el veneno está pensado para hacer gritar a la víctima de sufrimiento, de forma que, además de morir, baje la moral de sus compañeros involuntariamente.

Un gusano de agua de esta especie puede infectar un barril de 30 litros de agua en cuatro horas. Su medio natural son las profundidades acuáticas, por lo que en la oscuridad y el frío de los barriles se encuentra más que a gusto. El animal mide unos quince centímetros de largo y tiene un ancho de medio centímetro. Se mueve muy rápido en el agua, pero fuera de ella muere con rapidez.

Los personajes que beban agua de los cántaros o de los barriles tienen un 30% de probabilidad de tomar agua venenosa (Niradán ha infectado 3 de los diez barriles de agua.

partida de caza que hicieron con Aranarth.

- No se de donde salís, pero ahora os pido vuestra ayuda. ¡A las puertas!

Azrahil y sus hombres corren a las puertas de la ciudadela. Por el camino sube otro grupo de soldados como el derrotado en la puerta. El cazador empuja las puertas, hasta cerrarlas con pasador. Muchos golpes y juramentos se oyen desde detrás de las puertas. Azrahil sube a las torres de la entrada y mira abajo, a la ciudad. Llama entonces a los hombres (y a los PJs) a subir al muro. “Mirad: como suponía”. Mucho más abajo, en las calles, decenas de hombres luchan entre sí. Los hombres que golpean la puerta, abajo, con sus gritos de rabia, son símbolo de lo que ocurre: el ejército del barón traidor está siendo atacado por los hombres de los otros dos. “Lord Migleth, mi señor, fue seducido por el señor de estos chacales para permanecer aquí –explica Azrahil-. Muchos le instamos a huir con el Príncipe, pero él se opuso. Ahora, muchos hombres valientes hallarán su muerte aquí, entre las lanzas de los corruptos y la maza de Rogrog – dice, mirando al horizonte-. ¿Como habeis entrado aquí?”. Si los PJs le explican cómo entraron, rápidamente propondrá huir cuanto antes. Si no se lo dicen, intentará bajar los muros trepando con cuerdas y otras artes escalatorias.

Azrahil puede ayudar a los personajes: conoce el camino a la Sala de los Herederos. Les conducirá allí presuroso, conocedor del poco tiempo que les queda.

Pensé que esta parte, como parte de una misión rápida y sin un gran peligro real –solo aparente-, debe hacerse rápida, para dar sensación de huida rápida.

Entrando por una de las dos altas puertas (la de la pared sur), Azrahil guía a los personajes a través de puertas y pasillos, salas y escaleras, hasta alcanzar la Sala de los Herederos. Es una estancia polvorienta, un corredor amplio con bultos cubiertos por lonas flanqueando el pasillo. Huele a antigüedad

y moho. Entra algo de luz por los huecos entre los tablones que cubren las ventanas. Más o menos en el centro, un cofre sobre una pequeña tarima descansa bajo la enseña de la casa de Isildur. el cofre en sí es una obra de gran factura, pero demasiado pesado. En su interior (previa apertura con determinada llave que los PJs poseen) se guardan varias ropas de fina factura, todas con el emblema de la casa de Arnor.

También se hallan aquí unos finos guantes de cuero negro (+10 a maña, protegen las manos del frío extremo hasta -35°), dos cuchillos de plata +5 (valor material: 15 mo; valor histórico: muchísimo más, aunque son fácilmente reconocibles para cualquiera que pueda pagarlos –no en vano llevan la enseña real labrada en el pomo), un cofrecillo con tres rubíes (15 mo cada uno) y un cilindro exquisitamente tallado en cuyo interior descansa el Estandarte.

Los personajes podrían querer curiosear por el castillo y sus habitaciones: improvisa, pero ten en cuenta que pronto, los hombre del barón corrupto abrirán las puertas de la Ciudadela y entrarán en la Rond, a pesar de que más tarde los sublevados de los otros dos barones les venzan.

Azrahil, que se muestra devoto y muy respetuoso con la Sala, les conduce de vuelta. No hay que decir quenó permitirá que los personajes se queden para sí los objetos del Rey y, si ocurriera, lo denunciaría en Rood. Cuando llegan al salón, les abordan los hombres de Azrahil: “Señor, las puertas están a punto de ceder”. Azrahil mira a los PJs, esperando que le revelen por donde huir. Si no lo hacen, subirá a la muralla y buscará resistir mientras halla algún lugar para huir al exterior o

a los distritos inferiores. Si lo hacen, él y sus 5 hombres –y el perrillo- les seguirán, entrando en la torre justo a tiempo para ver como las puertas se abren a una multitud que entra furiosa a invadir la ciudadela.

En el bosquecillo, los caballos intentan encontrar algo de hierba por los alrededores. Desde Fornost llegan gritos traídos por el viento. Antes de salir, los PJs deben hacer una tirada oculta de PER exitosa para ver a tres hombres a caballo pasar a caballo por el camino, cerca del bosque. Van de negro, y galopan en dirección al ejército de Angmar. “Batidores de Rogrog –dice Azrahil, serio-. Mañana, Fornost sufrirá asedio.”

Los hombres inician pues su viaje a Rood. Azrahil se despide de los PJs: “Nos encontraremos allí. Gracias por todo, amigos.”

Calcula otra vez el tiempo de vuelta y listo. Faramis les abrazará por haber conseguido el estandarte y Gûra les felicitará, diciéndoles que es un orgullo tenerles entre los Ragers. Lograr esta misión con éxito reportará 550 PX extras a los personajes. La información sobre la proximidad de las fuerzas de Angmar es agradecida pero recibida con preocupación. Faramis envía a un mensajero a caballo hacia Anúminas, con el estandarte y la información.

Contando que se tarda más o menos un día en llegar a Rood, se supone que los personajes implicados en la aventura de El Estandarte Blanco no participarán en los hechos del día 5 y día 6. Eso sí, si llegan antes ya es otro cantar.

La Plaga del Aullido

Los rescatadores se enfrentan a un viaje y a una situación “incómoda”, pero teóricamente con un mínimo de riesgo real. Los que se queden en el campamento de Rood se la verán con una “misión” de investigación, donde poco importa a priori la habilidad en la lucha.

Mientras los rescatadores del Estandarte se preparan y se marchan, el soldado en la tienda no para de gritar. Su garganta está enrojecida, pero el joven no deja de aullar de dolor. Los curanderos recitan algunos cánticos mientras preparan una infusión y le ponen paños con agua fría por todo el cuerpo.

La infusión valdrá para poco: en realidad, el dolor del guerrero se debe al agua de ciertos toneles, que ha sido convenientemente envenenada por un espía angmareano: uno de los civiles que cuidan las vacas que han dejado en Rood para abastecer de carne y leche a los soldados. Su nombre es Niradán y es un granjero de baja estatura, delgado pero fuerte y, sobre todo, astuto y discreto. El agua, tanto la procedente del río como la nieve descongelada, se guarda en grandes toneles. Con esos toneles se llenan los cántaros que luego van a la tienda de los soldados y a las de los oficiales.

El soldado morirá entre estertores pasadas diez horas. Durante la mañana, habrá otros 3 casos: uno exactamente igual al primero y los otros dos serán soldados que sufrirán las consecuencias menos agresivas del veneno. Así pues, la tienda de los soldados se ve inundada de lamentos y aullidos descontrolados: los soldados empiezan a murmurar y a preocuparse seriamente. Poco a poco, un nauseabundo hedor, proveniente de las heces y vómitos, lleva a Faramis a ordenar el levantamiento de una amplia tienda para los enfermos después del almuerzo.

La tienda se instala algo alejada del campamento, pues hay temor entre los hombres e incluso de los sanadores de que

Una posible solución

Solo los que saquen una tirada Locura Completa de Conocimiento de hierbas/venenos vislumbran la única solución no-mágica (aparte de evitar el agua contaminada): un fortísimo lavado de estómago. Este lavado puede hacerse con unos potentes laxantes que tienen los curanderos, pero ellos mismos desconfían de este método: son los laxantes que usan para los dolores de estómago de los caballos. Estos lavados dejan a la víctima cerca de la muerte (TR contra veneno niv. 5: fallo 1-10: el veneno cede y se muestra como una materia viscosa que rodea las heces de la víctima; ésta sufrirá grandes diarreas y vómitos durante 48 horas, con una pérdida de 2 pts de vida cada hora; precisa de hospitalización (cama y cuidados); fallo 11-50: igual que el anterior, pero perdiendo 3 pts vida por hora y con un 30% de probabilidad de perder la visión en un ojo –al azar; fallo 51-100: igual, pero con 50% de perder la vista en ambos ojos; fallo 100+: muerte entre horribles aullidos en 15 horas, después de vomitar todo lo vomitable y encogerse con grandes dolores internos.

pueda llegar a extenderse. Los sanadores pasan allí la mayor parte del tiempo, cubiertos con paños hasta los ojos. Los gritos de los hombres son arrastrados por el viento, pero son dolorosamente audibles por todo el campamento.

Durante la tarde, los personajes pueden hacer lo que les apetezca. Su prioridad como soldados es ayudar en las tareas de preparar las defensas. Esto es: una dura tarde trabajando entre zanjas, escombros y nieve. Hay soldados construyendo barreras de escombros, montando la tienda de los enfermos, cavando zanjas, partiendo el hielo que se forma en el río (dejándolo imposible para las tropas), preparando el puente para su derribo, saliendo de patrulla y despejando el camino de nieve hacia Anúminas. Unirse a estas tareas dejarán bastante cansados a los personajes (excepto los especialmente rudos y acostumbrados a la nieve). Eso sí, todos que trabajen en la orilla oeste del río notarán un creciente nudo en el estómago mientras oyen los constantes aullidos de los enfermos. Conforme pasa la tarde, otros 2 soldados y un civil caen en desgracia, y empieza a extenderse el nerviosismo y el rumor de que es otra de las Plagas de Angmar.

Cuando oscurece, la mayoría de los soldados vuelven a la tienda. En un ambiente moralmente sombrío y con los gritos de los enfermos, los soldados cogen su ración de sopa caliente de una

El soldado morirá entre estertores pasadas diez horas. Durante la mañana, habrá otros 3 casos: uno exactamente igual al primero y los otros dos serán soldados que sufrirán las consecuencias menos agresivas del veneno. Así pues, la tienda de los soldados se ve inundada de lamentos y aullidos descontrolados: los soldados empiezan a murmurar y a preocuparse seriamente. Poco a poco, un nauseabundo hedor, proveniente de las heces y vómitos, lleva a Faramis a ordenar el levantamiento de una amplia tienda para los enfermos después del almuerzo.

La tienda se instala algo alejada del campamento, pues hay temor entre los hombres e incluso de los sanadores de que pueda llegar a extenderse. Los sanadores pasan allí la mayor parte del tiempo, cubiertos con paños hasta los ojos. Los gritos de los hombres son arrastrados por el viento, pero son dolorosamente audibles por todo el campamento.

Durante la tarde, los personajes pueden hacer lo que les apetezca. Su prioridad como soldados es ayudar en las tareas de preparar las defensas. Esto es: una dura tarde trabajando entre zanjas, escombros y nieve. Hay soldados construyendo barreras de escombros, montando la tienda de los enfermos, cavando zanjas, partiendo el hielo que se forma en el río (dejándolo imposible para las tropas), preparando el puente para su derribo, saliendo de patrulla y despejando el camino de nieve hacia Annuminas. Unirse a estas tareas dejarán bastante cansados a los personajes (excepto los especialmente rudos y acostumbrados a la nieve). Eso sí, todos que trabajen en la orilla oeste del río notarán un creciente nudo en el estómago mientras oyen los constantes aullidos de los enfermos. Conforme pasa la tarde, otros 2 soldados y un civil caen en desgracia, y empieza a extenderse el nerviosismo y el rumor de que es otra de las Plagas de Angmar.

Cuando oscurece, la mayoría de los soldados vuelven a la tienda. En un ambiente moralmente sombrío y con los gritos de los enfermos, los soldados cogen su ración de sopa caliente de una marmita y se retiran a conversar en voz baja y a descansar. Faramis se ha llevado la tarde revisando las tareas, especialmente la que concierne al puente. Al anochecer, aguardará a los personajes en la tienda de los soldados para, con gesto grave, pedir que les acompañe a su tienda.

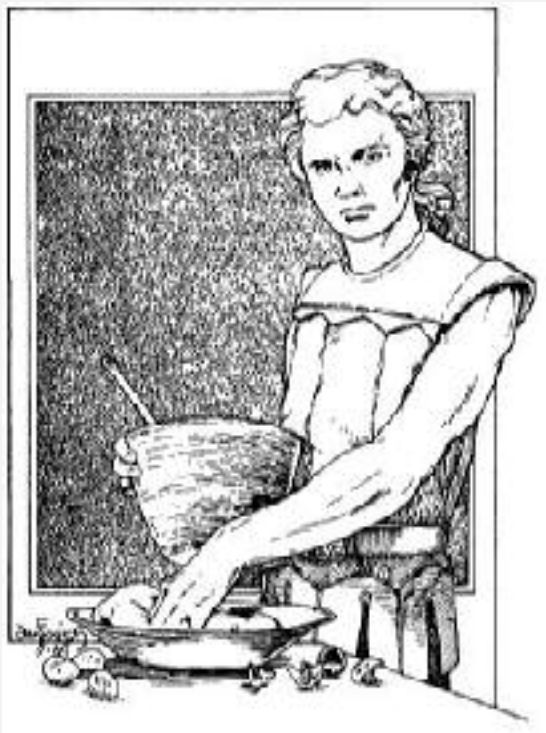
Allí está Gûra, ceñudo. Gruñe un saludo, mientras los personajes y Faramis toman asiento alrededor del pequeño fuego. El viento ruge en el exterior.

- Hermanos –comienza el comandante-, ya sabéis qué nuevo mal nos ataca. Esos hombres enfermos están muriendo entre grandes dolores y, por si fuera poco, están volviendo cada vez más nerviosos al resto de soldados –dice Faramis, levantándose y paseando por la pequeña tienda-. Me han llegado los primeros rumores: muchos empiezan a creer en una plaga proveniente de este viento de locos. Nunca ha soplado tan fuerte como estos días. Pero creo que realmente todo ha sido provocado por la mano de un hombre –el joven mira al exterior, por un hueco en la puerta de lona. Parece asegurarse de que nadie anda por los alrededores-. Son malos tiempos. Los hombres están desesperados y muchos... sucumben a la tentación. Debeis saber –dice, sentándose y bajando la voz- que el Rey Brujo tiene espías y asesinos por doquier. Incluidos nuestros ejércitos. Los Ragers son mis hombres más fieles: los conozco a todos y se que no podrían traicionarnos. Pero hay más gente aquí: milicianos, granjeros, mensajeros e incluso mercaderes. Gûra y yo creemos que hay uno o varios espías de Angmar en Rood. ¡Estamos seguros!. Mirad a esos hombres: una muerte tan agonizante y desesperanzadora no puede ser natural. Alguien les ha hecho eso. Alguien está aquí, observándonos, vigilándonos, matándonos. Mis Ragers son fieles, pero si supieran lo que voy a pedirlos podrían hablar entre ellos, y el enemigo aplicaría sus oídos con presteza. En cambio, se que puedo confiar en vosotros. De haberlo querido, ya me hubierais matado o traicionado de otra forma. Me habeis servido bien hasta hoy; es por esto que os confío esta tarea: encontrad a la víbora que nos envenena, y cortadle la cabeza para que no vuelva a morder. Pero hacedlo con sigilo y discreción, u os podría costar la propia vida. Espero que podais ayudarnos, amigos.

Se supone que los personajes aceptan. Lo hagan o no, Faramis les ofrecerá carne de una bandeja cercana: “Comed, pues nunca sabremos si volveremos a probar carne asada una vez más”. Si no aceptan, quedan desligados de la investigación, aunque Niradân seguirá con sus planes (ver *Planes de una*

Niradân, el saboteador

Niradân es uno de los espías de Angmar en la región. Residía en Bree, trabajando como quesero, pero recibió orden de movilizarse y unirse al ejército dúnadan para hacer cuanto daño pueda. Así pues, cogió sus pertenencias (entre las que se encontraban los gusanos negros) y marchó a Fornost, donde encontró trabajo como vaquero y ahora acompaña a la retaguardia. Ha decidido poner en marcha su plan ahora basándose en la creencia de que no hay mejor momento de poner en jaque a la retaguardia desde dentro, pues nadie volverá desde Annúminas para reforzar la última línea de batalla.



serpiente): sus deberes se reducirán a los básicos de todos los soldados, hasta el ataque de la noche del día 6 al 7.

El resto de la noche pasa sin novedades, salvo los incesantes gritos (hasta que llegado a un punto, alrededor de las 4, cesan: la mayoría de los enfermos han muerto). A las 3, aproximadamente, ruidos de madera rompiéndose encubiertos por el viento y un soldado avisan de la caída de 2 barriles de agua en la bodega.

Allí están el oficial de guardia y dos soldados, amontonando los trozos de madera rotos en un lado de la bodega, el suelo lleno de agua. Los soldados y el oficial están medio adormilados, pero un personaje despierto (tirada exitosa PER Difícil (-20) puede hallar los restos de un vial de cristal roto. Los restos están mojados por el agua de los barriles rotos, y no hay muestras de haber contenido nada (excepto el alcohol que guardaba al gusano, ya mezclada con el agua). Si los PJs no lo encuentran, el día 5 por la mañana lo encontrará un joven pinche y se lo llevará a Faramis.

Planes de una serpiente

Niradân tiene planeado hacer tanto daño como pueda en los pocos días que tarde el ejército angmareano en llegar. Su objetivo es desmoralizar y desunir a la tropa, recurriendo para ello al asesinato, al envenenamiento y al sabotaje. Para ello, ha tomado el papel de granjero con síntomas de gripe roja, lo que le asegura que nadie entre en su tienda ni trate de acercarse a él (aunque el vaho de su aliento le traiciona). Siempre anda cubierto con una capa, para evitar que se le vea la cara en medida de lo posible. En su cabaña, aparte de un pequeño fuego, un catre y algunos efectos personales, esconde una daga y cuatro pequeños frascos de vidrio con un pequeño gusano negro metido en alcohol (este medio evita el crecimiento del gusano y la supuración de su veneno, cosa que se activa al estar en el agua). Junto a su cabaña hay un pequeño cobertizo y un corral para sus tres famélicas vacas. En el cobertizo, aparte de los útiles de granjero, tiene un pequeño pilón donde guarda nieve para descongelar y beber, evitando así el riesgo de tomar su propio veneno.

Este es su plan, día a día:

Día 3, noche: en la bodega del agua, abre tres barriles e introduce sendos gusanos. Al día siguiente, el agua estará lo suficientemente envenenada para hacer efecto.

Día 4: cuidadosamente, por la tarde, visita la tienda de los enfermos para ver sus evoluciones y hablarle al curandero sobre sus nuevos dolores (haciendo pensar a los médicos que tiene gripe roja). De madrugada, mientras muchos duermen y unos pocos trabajan en las defensas, provocará la caída y rotura de dos de los barriles de agua, tras introducir dos gusanos más en dos barriles. Así habrá 5 barriles contaminados y un 50% de probabilidad, para los personajes, de contraer la enfermedad. Este acto de sabotaje no le sale tan bien, pues, a pesar de romper los dos barriles y huir a tiempo, ha dejado uno de los frascos de cristal roto en la bodega. Sale de la bodega y se esconde tras la tienda del oficial de guardia. Allí, mientras el oficial inspecciona la bodega, Niradân vierte en el cántaro del oficial un pequeño vial de agua infectada. Hecho esto, marchará a su cabaña a dormir.

Día 5: su intención es sabotear las tinas de vinagre, fundamentales para la destrucción del puente. Éstas se guardan en el almacén de la cocina. Al levantarse, se maquillará para enrojecerse la cara (y simular la gripe). Mientras lleva unos cántaros de leche al almacén, aprovechará para abrir y tumbar dos de las diez tinas. La segunda se le resbala, cayendo con estrépito y llamando la atención del cocinero, que llega a tiempo para llevarse las manos a la cabeza y salir a buscar al culpable. Niradân, que tenía preparado un cántaro de leche fuera, se hará el enconadizo y se sorprenderá del desastre. Dejará la leche allí y, tras comentarle al cocinero que se encuentra peor del catarro, se marchará a llevar a las vacas a pastar. Por la noche, apuñalará al ayudante del curandero en la tienda de los enfermos (aprovechando que éstos no pueden verle) y se deshará del cuchillo, yéndose a dormir bordeando el campamento.

Día 6: Soltará en los barriles de agua los cuatro gusanos que le quedan, aunque uno se le resbalará e intentará cogerlo. Un civil entrará entonces a por agua y lo verá buscando entre los barriles. Niradân, nervioso, intentará estrangularlo, sin conseguirlo. Si puede, tomará un caballo y huirá al oeste camino de Annuminas, donde espera fundirse con el ejército y pasar inadvertido.

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM
Niradân	6	53	SA/1	20	N	N	90da	72al	Explorador eridoriano, espía de Angmar
+55 Acechar/Escondarse, +40 Disfraces, +20 Conoc. de venenos									

Día 5: Gusanos en las tripas

Los vientos continúan azotando las tiendas y cabañas. Seis hombres empiezan a sentir los síntomas de lo que ya se conoce entre los soldados como la Plaga del Aullido. Faramis despierta preocupado por sus hombres, habla con el sanador sobre su estado y luego comenta con dos oficiales las tareas del día. Luego, hablará con Gûra y le enviará a buscar a los PJs para enviarlos a su tienda. Allí les espera a las 8. Les comenta que hay uno de los oficiales esperando la muerte a gritos, además de cuatro hombres y un puñado de tumulos nevados. Si Angmar no acaba con la retaguardia, la Plaga lo hará. Comentarán el incidente de los barriles. Si los PJs no hallaron el vial, Faramis se lo mostrará: “Un soldado lo encontró hace media hora. Eso demuestra lo que os dije: hay un traidor entre nosotros...”

En ese momento, llaman desde afuera: “Lord Eketta, ¿estais ahí?”. Es el cocinero, un hombre corpulento y bigotudo. Su presencia va acompañada de un potente olor a vinagre. El cocinero explica a un Faramis grave como oyó romperse una de las tinas de vinagre del almacén. “Alguien tuvo que haberlo hecho, pero huyó antes de verle”. Faramis, con una resolutiva mirada, ordena a los PJs que investiguen: “Acompañadle”.

El almacén es parte de la cabaña que sirve de cocina. La nieve se agolpa sobre sus paredes, arrastrada durante días por

el fuerte viento procedente del norte. Tras una sólida puerta de madera se encuentra el almacén: es un espacio más largo que ancho, la oscuridad del lugar rota por varios haces de tenue luz que se cuele por los recovecos de la techumbre. El almacén huele fuertemente a vinagre, en contraste con el exterior, donde el viento sigue corriendo, violento. En el cuarto se apilan todo tipo de viveres: pollos muertos colgados de una barra de madera, junto a cecinas y ristas de cebollas. Hay cajones con verduras, un barril con agua con trozos de nieve flotando, y varios cántaros de leche. Hay varios sacos de cereales y legumbres, y algunas cajas de carne conservada. Cerca de la entrada descansan nueve grandes tinas de barro. Son las tinas de vinagre que se usarán para hundir el puente. Todas están tapadas con tapones de madera, excepto una. Explica el cocinero: “Quien quiera que fuera, hundió los tapones al interior y tumbó las tinas. Parece que la segunda no la cogió bien y se le cayó, aquí”. El suelo está lavado con abundante agua, pero el hedor persiste. Una puerta entreabierta da a una humeante cocina, un espacio resguardado con una gran marmita en el centro.

Las pocas pistas que puede dar el cocinero: no pudieron ser sus pinches, estaban los dos con él cuando oyeron el golpe; y no puede ser gordo o cojo, pues huyó rápido.

Si preguntan –solo si preguntan– si alguien estuvo por allí, recordará a Burios y a Niradân, dos granjeros que traen leche todas las mañanas. Eso sí, les recomendarán que no se

acerquen mucho a ellos, “pues el primero es un montañés medio sordo y el segundo, me parece, tiene la gripe roja”.

En el almacén ninguna pista, excepto que uno de los cántaros de leche tiene la base mojada (tirada absurda (-50) de PER), lo que explicaría la extraña marca en la nieve junto al almacén.

En el exterior, hay varias huellas. En el camino al almacén, una tirada de Rastrear con Dificultad Media mostrará huellas del cocinero –alguien grande y pesado-, otras huellas de pies ligeros (un pinche), y otras de dos personas de características medias, ambos iban cargados (por la profundidad de la huella en el barro). Pueden rastrear la nieve de los alrededores, lo que puede dar resultados. Unas huellas vienen de una de las granjas (la de Niradán) hasta el almacén, a través de la nieve. No hay huellas de vuelta. Un tirada de PER Dificil revelará una extraña huella en la nieve apilada cerca de la entrada, a la izquierda de la puerta, como si hubieran dejado algo pesado ahí. Pueden llegar pues a descubrir lo que pasó realmente, pero no tendrán seguridad quien trajo el cántaro, pues, según certifica el cocinero, todos los cántaros son iguales, son propiedad del cocinero, los granjeros los recogen de noche y los devuelven con leche. Esto dejará a Burios y a Niradán como sospechosos.

Buscarles no resulta difícil: cualquier granjero los conoce. Niradán vive en la cabaña con corral más al norte, mientras que Burios reside en la primera casa a la izquierda, entrando en la zona de granjas (6, en el mapita). Cualquiera sabe que tanto Burios como Niradán (ambos vaqueros) y Rosfella (una mujer madura que posee varias cabras) llevan a sus animales a pastar durante todo el día, cada uno a un sitio determinado y desconocido por los demás (hay pocos sitios aceptables para pastar con esta nieve, nadie quiere que se le mueran las vacas).

Los vecinos, de moral baja y mal humor –cuidar gallinas bajo una fuerte ventolera para alimentar soldados gratuitamente no agrada a nadie- pueden contar algunos rumores si se les invita a algo difícil de conseguir (buena carne, licor, algún alimento extraño pero sabroso, nada de dinero –un campesino con monedas no vale nada durante la guerra-). Hablarán sobre la Plaga: creen que hay algún animal oculto, quizás un insecto, que propaga la enfermedad (y no fallan en su suposición, pero no imaginan que se trata de gusanos ocultos en las tinas); comentarán la medio sordera de Burios, al que describen como “delgado, rubio como esos malditos montañeses y con un dedo meñique deformado, se lo mordió un perro de pequeño, o eso dice. No es de aquí, dice que vino de las Montañas Blancas... o Nubladas... no se”. A Niradán le describen como “rubiasco, entre joven y maduro, a menudo malhumorado y también venido de lejos, aunque trabajaba en Fornost antes de huir. Pero cuidado con acercarse: hace días que parece que tenga fiebre, y, no es por asustar, pero su piel se empieza a enrojecer, ya sabe a qué me refiero”.

La cabaña de Burios es una cabaña compacta, no muy grande pero sí robusta y maciza. Su puerta está cerrada con una cadena sin candado (vamos, que se puede abrir). En su interior, nada especial: un catre de paja, un taburete, una escupidera de latón, un barrilete con agua y trocitos de nieve y un pequeño hogar para fogatas, con algo de leña. Colgado de un clavo en la pared, un enorme cuchillo de monte, limpio pero con restos de sangre reseca y el borde mellado pero afilado. Apoyado junto a la puerta hay un cántaro del cocinero, vacío.

La casa que ocupa Niradán es bastante parecida. Sólida, con la puerta cerrada con un tablón por fuera. En su interior, un colchón de paja, unos cuantos harapos colgados de un clavo – que huelen a estiércol-, un pequeño caldero de latón con restos de agua en su interior y un lugar destinado a un pequeño fuego.

Gusanos en las tripas

El curandero está avisado de la tarea de los PJs como investigadores, por lo que no tiene problemas en contar lo ocurrido. Por lo visto, a media mañana, uno de los hombres que gritaban como posesos sacó un cuchillo de entre sus ropas y se abrió el estómago. “Se metió la mano en la herida, como queriendo sacarse algo”. Seguidamente, con el semblante asqueado, afirmó que el interior de estómago emanaba calor y era hogar de varios gusanos pequeños y negros, que murieron poco después de morir el hombre. Nunca ha visto algo así antes y empieza a sospechar de la carne de vaca.

Fuera, un corral para las vacas y un cobertizo con útiles de granja y un pilón con nieve descongelada. Bajo el catre, enterradas, están sus posesiones ocultas, imposibles de detectar si no es buscando específicamente en ese lugar.

La casa de Rosfella es la otra casa con corral. En ella se encuentra ahora mismo el marido de Rosfella, un antiguo soldado con el brazo izquierdo cortado a la altura del codo. El corral es para gallinas y cabras. La mujer sale con las cabras, y el hombre se ocupa de las gallinas. Ni hombre ni casa aportarán datos interesantes.

Buscar a los dos granjeros sería una locura, no permitida por Faramis (“Prefiero que remitais vuestra búsqueda al campamento”).

En el tiempo que les queda a los personajes, pueden hablar con los sanadores (fuera de la tienda de enfermos, por supuesto, ver *Gusanos en las tripas*), ayudar a las labores ordinarias, ayudar a enterrar a los soldados muertos o investigar en lo que deseen. Eso sí, si siguen tomando agua de los toneles (es decir, de los cántaros de la tienda de los soldados), seguirán teniendo el 50% de probabilidad de caer enfermos.

Niradán y Burios volverán por el camino juntos, con sus vacas. Ambos se reunieron en un punto del camino a Annuminas para volver juntos, y cada uno defenderá la virtud y bondad del otro por encima de todo. Niradán alegrará haber llegado al almacén y haber visto el vinagre derramado, pero no vio nada. Él atravesó la nieve para dejar el cántaro –es el camino más corto para llevar tan pesado cántaro- y luego volvió a casa por el sendero de barro. “Si alguien huyó del almacén, no fue a través de la nieve: no creo que ninguno de los granjeros hayan podido hacer tal cosa” (esta declaración le señala como sospechoso, sin quererlo: supuestamente, no debería saber si hay o no huellas de vuelta en la nieve). Si se le acuse de acoger la gripe roja, se hará el esquivo: “¿Gripe roja? No, por Manwe. Solo es un catarro, nada más”, dirá, cubriéndose un poco la cara e intentando irse. Burios alega no saber nada del asunto del vinagre: él dejó la leche y se fue, nada más. Ambos dirán estar muy cansados y llevarán a sus animales al corral de Niradán. Luego, cada uno se meterá en casa, cerrándola por dentro, encenderá un fuego y se acostará.

Asesinato en la tienda de los enfermos

Por la noche, a las 3, Niradán se levantará. Con sus ropas más ligeras y oscuras puestas, desenterrará un puñal de debajo de su catre e irá a la tienda de los enfermos. Si algún PJ le da el encuentro o se hace ver, Niradán dirá que busca al curandero para pedirle un remedio a su catarro. Si llega a la tienda y se encuentra allí solo con el curandero, le pedirá el remedio y, en medio de los gritos de los enfermos, le degollará por la espalda. Luego cogerá el cuerpo del enfermo muerto más cercano, lo tirará al suelo y lo apuñalará en el estómago, dejándole el arma clavada y cerrándole el puño izquierdo

La Serpiente, capturada

Si se llegase a capturar a Niradân –que opondrían resistencia hasta morir o caer inconsciente-, Gûra lo interrogará a solas, el espía atado. El oficial lo golpeará con saña, gritándole el nombre de cada soldado muerto. Niradân solo podrá sonreír maliciosamente entre golpe y golpe, lo que aumenta la dureza y constancia de éstos, hasta casi morir. Faramis decreta su decapitación, de la que el propio Gûra se encarga, gustoso. El traidor maldecirá a los dunedain hasta que el hacha le corte la voz y el resto de la cabeza. Su cabeza será exhibida en una pica encima de las puertas de Rood, después de recibir los orines de la mayoría de los Ragers cercanos. Su cuerpo será enterrado bocaabajo más allá de la muralla de tierra de Rood.

Si los PJs logran desenmascarar al espía, recompénsales con 800 PXs, más 300 PXs extra si lo capturan, vivo o muerto. Faramis les agradecerá mucho su trabajo y les prometerá un homenaje “cuando acabemos con Angmar y todo vuelva a la normalidad”. Los Ragers también le rendirán un sonoro aplauso durante la siguiente comida.

alrededor de esta, simulando un suicidio. Si llegara a la tienda acompañado, se marchará con el remedio para intentarlo más tarde.

Tras asesinar al ayudante del curandero, saldrá por debajo de las lonas que conforman las paredes de la tienda, logrando llegar a su cabaña bordeando el campamento con rapidez. Su prisa le hará dejar pisadas que resultarán incómodas si son halladas.

Día 6: La serpiente al descubierto

Es posible que los personajes que partieron en busca del Estandarte lleguen durante la noche del día 5 o la mañana del 6. Faramis los felicitará con un abrazo y enviará un mensajero a Annuminas.

El día amanece ventoso, pero sin esa furia de los últimos días. A las seis y media, recién amanecido, Niradân hará su última fechoría y huirá, si hasta este punto nadie ha hecho nada por evitarlo. Poco después -a las 8- los gritos de los nuevos enfermos (5 más morirán durante el día, 15 en total en los tres días, 13 soldados, un oficial y un civil) se mezclan con los del sanador. Faramis acudirá enseguida al exterior de la tienda de los enfermos, donde el sanador, cabizbajo y muy apenado, habla con Gûra. Faramis mandará llamar a los PJs, si no están ya allí. “Echad un vistazo ahí dentro”.

En el interior se acumula el hedor dulzón y corrupto de la muerte. Entre los cuatro soldados tumbados y ya difuntos, se encuentran los cuerpos del ayudante del sanador, degollado, mucha sangre fundida con la nieve alrededor de su garganta. Cerca de él, el cadáver bocarriba de un soldado, con el rostro congelado por el dolor, como el del resto de los enfermos. Su mano izquierda sujeta debilmente un puñal que se hunde en su estómago. La sangre no tiñe la nieve a su alrededor.

Posibles pistas:

- Tirada difícil de PER en el suelo: hay huellas en el barro, hacia una pared de lona. Pueden seguirse bajo la lona, en el exterior, aunque las huellas son extremadamente difíciles de seguir (-50) y desaparecen cerca del camino de salida hacia Annuminas, más allá de los establos. En este camino hay una amalgama de huellas que hacen imposible seguir rastreando.

- Tirada específica (hay que buscar ahí expresamente) de PER, dif. media: la herida en el cuello está hecha de izquierda a derecha, visto desde detrás. O sea, hecha por un diestro (como es Niradân). En cambio –esto ya deben razonarlo los jugadores- el cadáver del puñal parece habérselo hincado con la izquierda, lo que supone una contradicción. Gûra, cuando entre a los 5 minutos y reconozca el cadáver, afirmará saber que el hombre era diestro en realidad.
- La mano del soldado no tiene sangre, algo impensable suponiendo que hubiera degollado al sanador (di esto solo en caso de que algún PJ se halla fijado expresamente en este tipo de detalles, por supuesto).

Llegan los montaraces

Media hora después de iniciar las pesquisas, se anuncia a Faramis la llegada de un grupo de montaraces, que dicen traer noticias sobre el ejército angmareano. Faramis y Gûra, muy interesados, reciben al grupo de Azrahil. El hombre está muy agitado, cansado, pero saluda militarmente a Faramis. Éste le invita a su tienda, mientras el resto de montaraces busca refugio y comida en la tienda de los soldados. Uno de estos montaraces detectará el mal en el agua cinco minutos después. Los PJs pueden acudir a la reunión de Faramis con Azrahil y Gûra.

Según Azrahil, Fornost sufrió asedio “ayer con el sol en lo alto”. Sobre todo hombres salvajes, jinetes de lobos y caballería sureña, una vez el portón cayó bajo un potente ariete cargado por ologs. Los hombres de los dos barones leales lucharon con honor y valentía hasta caer, pero el ejército de Rogrog los aplastó en tan solo dos horas. Los trolls pasan el día en Fornost, mientras “el resto del ejército nos pisaba los talones. Presumiblemente, atacarán hoy mismo, esta noche. Son demasiados, debemos partir ya”. Faramis frunce el ceño: “Antes debemos derribar el puente”. Dicho esto, ordena a Gûra inspeccionar en persona las defensas, preparar a los hombres y comenzar el incendio del puente. Pronto, un soldado abre la lona de la puerta: “Señor, el agua. ¡Está envenenada!”. Todos saldrán rápidos: un montaraz de Azrahil le alarga un cuenco con agua a su líder, que huele el líquido y lo derrama sobre la nieve. Faramis, enfadado (es muy enojoso que tantos hombres mueran por algo tan simple como agua envenenada), ordenará a los PJs: “A la bodega! ¡Vaciad los toneles, aprisa!”.

En la bodega, un civil yace inconsciente, con un fuerte golpe en la frente y la garganta morada: parece que hubieran tratado de estrangularle. El sanador lo atenderá rápidamente, en la tienda de los soldados. En 20 minutos, el hombre recuperará la consciencia y señalará a Niradân como el atacante: “Estaba hurgando entre los barriles, su mirada era frenética. Intentó matarme y huyó”.

Pistas a encontrar en la bodega: una tirada difícil de PER mostrará a un guñapo negro, largo y arrugado, metido entre dos barriles. Es el gusano, reseco e inofensivo. Al vaciar los barriles, aparecerán los gusanos venenosos, de unos 30 cms de largo por dos de diámetros, negros como el carbón y resbaladizos. Al caer en el barro, se sacudirán con fuerza durante 10 segundos, antes de morir bañados en su propio veneno.

En el barro hay huellas (extremadamente difícil de encontrar y seguir) hacia el establo. En casa del espía no hallarán nada, excepto algo de tierra removida cerca del jergón bajo el cual está el agujero, ya vacío. Burios se quedará sorprendido cuando se entere, jurando mil veces que nada sabía de la naturaleza maligna de su amigo.

Faramis se enfadará muchísimo si el espía logra huir, jurando empalarle si lo encuentra. A los personajes solo les

pondrá el gesto serio y rehusará hablarles durante el resto de la mañana. Su enfado y la presión que siente desde que se confirmó la proximidad de Rogrog le hace tratar de tan injusta forma a los PJs, aunque después de comer les pedirá perdón: “Os pedí algo casi imposible. Ahora, solo espero que esta noche podamos partir hacia Annuminas con el deber cumplido”.

Los gritos de los cinco hombres, los últimos enfermos, recorren el campamento. Faramis, en un gesto de lo que él cree misericordia (y con gran sentido práctico), dispone dar muerte limpia a los enfermos, ordenando al sanador que administre una dosis de veneno a cada hombre, que a los 30 minutos habrá callado y perdido en sueños su último hálito de vida.

Durante el resto del día, el viento amaina poco a poco. Las labores de los PJs son las mismas que días anteriores – excepto las tareas de investigación-. Pueden trabajar en desmontar las tiendas, enterrar a los muertos o ayudar en la destrucción del puente. Durante todo el día el puente arderá, poniendo la piedra al rojo. Se acaban incluso quemando las lonas de las tiendas: el frío impide calentar las piedras tanto como se necesita. Las tinas de vinagre esperan junto al puente. Se introducen picas en los huecos entre las piedras, haciendo palanca, metiendo material inflamable también por esos huecos. Faramis, ceñudo, vigila estas labores envuelto en su capa. Su mirada a veces se torna lejana, y pronuncia en susurros el nombre de Melyanna.

Mientras el puente empieza a arder, antes de que caiga la tarde, Gûra reúne a la mayoría de los Ragggers donde antes estaba la tienda. Allí, un Faramis serio y pertrechado para la guerra espera a sus hombres.

“Soldados míos, mis hermanos. Como todos sabéis, el inicio de la tormenta es un rayo solitario, un relámpago letal que parte los árboles en dos e incendia un gran bosque en pocos minutos. Este, mis valientes, es el principio de una terrible tormenta, y nosotros somos ese árbol, un roble alto y robusto que debe soportar el golpe para que el bosque no sucumba al fuego y a la destrucción. ¡Empuñad las lanzas con fuerza! ¡Sostened el peso del enemigo ensartado en su punta! ¡Soportad el peso del mástil firme! Hoy combatiremos juntos, como antaño, ¡y no espero

menos que salir victorioso! ¡Pronto sabrán esos perros del norte quienes somos los Ragggers!”

Los soldados corean a su líder. Gûra toma la palabra y comienza a ordenar a los hombres. No sabe la magnitud de las fuerzas que tendrán que soportar, aunque supone que Angmar querrá tomar cuanto antes Rood y evitar la destrucción del puente, por lo que prevee una avanzadilla de tropas ligeras que pretenderán tomar la plaza valiéndose de su superioridad numérica. Tanto Gûra como Faramis pretenden aprovechar su condición de defensores y mermar cuanto se pueda las fuerzas de Angmar, hasta quedar el puente destruido. A pesar de solo contar con una simple muralla de tierra, la defensa de Rood puede conseguir una importante merma entre el enemigo. Se preparan en la cocina fardos de comida para la huida. Los granjeros parten al oeste y al sur, quedando solo el sanador y el cocinero con sus pinches.

Oscureciendo, los vigías en la muralla de tierra dan la voz de alarma: ¡montañeses y caballeros sureños!

Día 6, atardecer: Angmar ataca

A las 20:00, aproximadamente, comienzan a llegar los primeros contingentes de Rogrog: la cabeza de la columna de infantería dunlendina y un grupo de caballería sureña. A las cinco horas comenzarán, ya entrada la noche, a llegar tropas orcas y jinetes de lobos, la masa principal del ejército angmareano. Más tarde hará su aparición el grupo más potente de todos: los trolls, que acompañan a Rogrog y al propio Rey Brujo –cuya llegada nadie conoce, ni conocerán, hasta la batalla en Annuminas-.

Este último grupo no llegarán a verlo hoy los PJs y algunos no participarán en la batalla de Annuminas. Tras ésta, las fuerzas del Rey Brujo recularán hasta Fornost, donde más tarde (y ya fuera de este módulo) serán arrasadas por las tropas de Cirdan, Earnur y Aranarth.

La avanzadilla angmareana tiene la misión de tomar el puente. Los generales del Rey Brujo adivinaron la intención de Aranarth de quemar el último puente sobre el Baranduin, por lo que pretenden tomarlo cuanto antes, enviando esta avanzadilla



Jinetes sureños

de hombres y un cuerpo de caballeros, pero desconociendo que son los aguerridos Ragers los que defenderán la plaza. Por lo tanto, la escaramuza tendrá lugar entre unos 200 soldados de Arthedain, unos 500 montañeses y 100 jinetes sureños.

La huida

Cuando los hombres huyen y tiran las pasarelas sobre el río, ven a Faramis, a caballo, alzado sobre los estribos: mira al frente, hacia el puente que arde a punto de caer. Mira fijamente, preocupado, hasta que en uno segundos su expresión se alarma y grita: “¡Gûra!”.

Los personajes observarán desde su lado del puente esta escena: siempre dales opción a participar cuando lo deseen.

Gûra está más allá del puente. Escudo y espada presta, lanza tajos a diestro y siniestro, tumbando a cuantos dunlendinos se le acercan. Los montañeses, aunque temerosos del fiero guerrero que ya apila más de quince muertos a sus pies, se acercan a él. Son decenas... pocos segundos después, Gûra, consciente de su situación, emprende una pesada carrera hacia el puente en llamas. Algunos dunlendinos, pensando quizás en hacerse con las armas del hombre cuando caiga desmayado por el fuego, corren detrás suya, salvajemente. Gûra lanza su espada con fuerza hacia el otro lado del puente y se cubre con el escudo, lanzándose a través de las llamas. Pronto no es más que una sombra entre el fulgor del fuego. Muchos dunlendinos se arrojan ahora sobre el puente, con esperanza incluso de llegar al otro lado. Faramis se revuelve en su caballo, inquieto. Algunos Ragers se acercan al puente, dudosos de si intervenir. La silueta de Gûra, tambaleante, se deja ver cerca del extremo del puente.

De pronto, el puente se viene abajo. Entre alaridos y fuerte chocar de rocas, la construcción se derrumba sobre el río, decenas de siluetas se funden con los escombros que caen al agua. Faramis lanza un grito y se acerca, cuando de repente se oye otra voz que se eleva: ¡nos atacan!

La encerrona

Una de las misiones de Niradân fue hallar un paso fiable por el río, al oeste de Rood. En una de sus tardes de fingido pastoreo, el espía logró encontrar un estrecho vado unos kilómetros al oeste. Al otro lado del río esperaba un pequeño contingente de 100 jinetes sureños, que cruzarían el río y llegado el momento cortarían la huida de los defensores de Rood. Por desgracia para los Arthedain, ese día ha llegado, y es hoy.

La atención prestada a la caída del puente y el viento del norte impidió a los hombres oír el lejano sonido de cascos, que pronto son captados por todos: por el oeste, a toda velocidad, están llegando al campamento todo un aluvión de jinetes sureños a la carga.

La alarma, dada a tiempo por un granjero, permite a los cansados Ragers formar una agresiva muralla de lanzas. Todos fijan sus lanzas en el barro endurecido, aprietan fuerte manos y dientes y esperan al potente contingente sureño. Faramis desenvaina su reluciente espada y espera, detrás de sus

hombres. Algo le inquieta y le hace mirar de hito en hito a sus espaldas, a los lamentos que surgen de las ruinas del puente. Pronto, llama a los personajes a gritos. “¡Dos de vosotros! ¡Buscad a Gûra o a su cadaver, rápido!”.

La carga de la caballería se dará en 3 asaltos. Caballos y hombres chocarán contra el muro de lanzas, muriendo la mayoría de la primera fila pero logrando abrir brecha. En ese momento se sucederá una sangrienta batalla campal entre los Ragers supervivientes (unos 160) y los jinetes que no mueren en la primera carga (unos 85). Relinchos, alaridos y choque de metales. Faramis se funde entre los jinetes y los piqueros.

Los Ragers aguantarán el ataque, sufriendo numerosas bajas antes de dar cuenta de los jinetes (para ver cuantos hombres caen por asalto, tira 1d4 para los Ragers y 1d8 para los jinetes. Si por azar ocurriera que el número de jinetes supera al de Ragers, intercambia los dados: 1d4 para jinetes, 1d8 para Ragers). Cuando queden 5 jinetes, estos tratarán de huir. Los Ragers lucharán hasta la muerte, descargando en cada golpe su odio hacia los sureños. Posiblemente los personajes que se queden en la carga se verán mezclados en esta vorágine. Permanecer en la primera línea de defensa en la primera carga da un 15% de posibilidad de recibir un ataque de un jinete; el resto del porcentaje significa derribar al jinete y si se saca más de 80-(la mitad de la BO con lanza) se habrá ensartado al sureño. Luego de la primera carga, todo será una algarabía de metal y sangre. Hay un 20% por asalto de sufrir un ataque adicional aparte del enemigo al que ataca, y un 20% de intentar ser arrollado por un caballo. Una vez acabada la lucha, se podrán recuperar 35 de los caballos para usarlos en el viaje a Annuminas.

Rescatando a Gûra

Encontrar a Gûra entre los escombros necesitará una tirada difícil de PER: a cuatro metros, sobre unos cascotes que sobresalen del agua, descansa bocabajo el cuerpo del oficial. Una gran roca descansa sobre su espalda. Tiene quemaduras en las partes del cuerpo visibles, y su coraza tiene golpes por todas partes. Su cabeza está cubierta en parte por el yelmo, roto. Las aguas del río se tornan rojas al rozarle.

Bajar hasta el cuerpo requiere como mínimo una cuerda fuerte y una maniobra de dif. media para no caer a los escombros y recibir un crit. B de desequilibrio y calor. Las llamas aún perviven bajo los cascotes, lanzando peligrosas lenguas de fuego. El cuerpo acorazado de Gûra, con 150 kilos, será muy lento de subir y necesitará varias maniobras difíciles para llegar arriba. El guerrero no ha muerto, aunque así lo parezca: permanece inconsciente, pierde 1 PV por asalto y le quedan 25. Un fallo en estas tiradas significaría una caída (que podría acabar con la poca vida que le queda al oficial) y vuelta a empezar.

Una vez subido Gûra, podrán o quedarse con él y sanarle o unirse a la batalla. Lo segundo conlleva la muerte de Gûra por desangramiento. Quitarle la armadura supone 10 asaltos de trabajo y 10 PVs menos para el hombre. La espada de Gûra está a pocos centímetros al borde de la ribera del río. Su yelmo está destrozado.

Dura escaramuza en Rood										
Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Jinetes (100)	5	65	CM/15	30	S	Ambos	95lc	75ac	10	Guerreros orientales, usan caballos pequeños y peludos.
Montañeses (500)	2	40	CM/13	20	S	N	50ea	50ac	0	Infantería tosca, mal entrenados y desmotivados

Decenas de dunlendinos se agolpan en la otra orilla. Algunos intentan bajar por las ruinas para cruzar el río, otros lanzan jabalinas con esperanza de llegar a los Ragers, consiguiendo a lo máximo clavarlas en la nieve de la ribera.

Si Gûra muere antes de partir, Faramis ordenará a tres soldados que lo envuelvan en paños: será enterrado en un túmulo, en los acántilados de Annuminas, como los héroes.

Al acabar la escaramuza de los jinetes, y después de pasar a Gûra, vivo o muerto, a una camilla, Faramis ordena la marcha. Los capitanes organizan a los hombres y el grupo, agotado pero resuelto, inicia la retirada. Faramis, vencedor pero preocupado, mira desafiante al este. Más allá del puente, la masa de montañeses frenados por el río deja ver una siniestra figura: un caballero de negro corcel y oscura armadura, con cabeza de huargo. El fuego de los escombros se refleja en sus ojos, dos puntos dorados en medio de una insondable oscuridad.

Sobrevivir al sitio de Rood proporcionará 2500 PXs a cada personaje, variando en función de su actuación.

Días 6 y 7: El duro camino a Annúminas

El camino hasta Annúminas se alarga 75 kms. Los hombres están agotados, a pesar de contar con 35 caballos; Faramis, sin embargo, aún les pide más: que caminen mientras oscurece, aunque solo sean 2 horas. Se oyen algunas protestas débiles, pero el grupo, consciente de que debe partir cuanto antes, toma los fardos de comida y camina a un ritmo lento, tambaleante, durante esas 2 horas. Luego, Faramis ordena levantar un apresurado campamento y, en plena noche, deja a sus hombres descansar durante 5 horas –los menos cansados harán guardia en turnos de 1 hora. Se aprovecha para dormir, comer o sanar (el curandero de Rood acompaña al grupo, aunque no podrá usar su magia curativa hasta descansar 8 horas, por lo que intentará curar usando procedimientos ordinarios). El propio Faramis dormirá junto a sus hombres.

Teniendo en cuenta las condiciones climáticas y la situación, durante estas 5 horas los que duerman recuperarán 2 PVs por hora de sueño y los que no, 1 PV cada 2 horas de vigilia. Es muy difícil dormir en nieve, con un cortante y frío viento norteño y con oscuras pesadillas provocadas por la matanza de Rood. La falta de abrigo, salvo las propias capas, pueden producir efectos dañinos en los hombres no acostumbrados a climas duros (ver *El Invierno de 1974*, en los apéndices).

Al despertar, Faramis ordenará levantar el campamento. Se muestra severo, tiene claro que no se debe retrasar más la marcha –realmente hace lo correcto, y lo sabe-. Se decretan 12 horas de viaje. Los Ragers, algo más descansados, vuelven al camino. La carretera está llena de charcos de barro. Muchas veces, un par de batidores a caballo tienen que adelantarse, pues numerosos tramos de camino están cubiertos de nieve. A los lados, todo es llanura, todo es blanco. Alguna que otra casa abandonada hace semanas, varias cercas que protegen campos de nieve e hielo. Ni un alma, hombre o bestia, puebla las llanuras nevadas.

Faramis hace un alto, mirando fijamente a un lado del camino. A unos quince metros a la derecha de la carretera, una extraña formación nevada se alza sobre el terreno. A sus pies, esparcidos por la nieve, se distinguen algunos puntos oscuros. Faramis desmonta y se sale del camino. Ningún soldado se mueve, todos atentos a su comandante. Faramis se acerca al montón y pone su mano en él. Con un rápido y fuerte movimiento, hace que una parte empiece a girar: la nieve se desparrama por doquier, dejando una rueda al descubierto. De

pronto, el joven Eketta se arrodilla a poca distancia. Parece buscar algo en la nieve, cuando logra sacar un bulto de ella: es parte del cuerpo de alguien, alguien cubierto por la nieve... una niña de 10 años.

Bajo la nieve, un carro matado y una familia de 5 miembros, todos cubiertos de heridas ya azules y moradas. Faramis decreta enterrarlos dignamente, tarea que se resuelve en media hora. Los soldados retoman su andadura, serios y pensativos. La muerte ha hecho de Arthedain su campo de cultivo.

Tras doce horas de marcha, con brevísimas paradas para comer, la compañía acampa. Unos centenares de metros al sur descansa el Brandivino, ancho, azotado por el viento pero lento en su recorrido, la vegetación de sus orillas congelada. Se permiten cuatro horas de descanso, con guardias de 1 hora. Se repite lo mismo del descanso anterior: dormir, comer y sanar. Faramis no descansará ahora, sino que quedará meditando junto al cuerpo –en caso de que este no-activo- de Gûra. Si se le intenta dar conversación, pareciera como ido. Al poco rato, “despertará” y oír a quien le hable, aunque no responderá con demasiado acierto a la conversación del otro: tiene la mente puesta en Melyanna: “Quizás no llegara a Annúminas... Ojalá Dimrod se encuentre con ella en este momento...”.

Luego de descansar, Faramis pedirá una oración por los caídos en Rood. Cualquier dunedain o elfo (que sepa adunaico) con INT 75+ conocerá la canción. Si alguno tiene una buena puntuación en *Cantar*, podría ofrecerse a hacerlo. Si se consigue, el momento estará colmado de solemnidad. Si no se consigue o no hubiera solista para el rezo, éste se hará en privado. Cualquier interrupción deliberada será considerada una falta gravísima de respeto y se ganará decenas de miradas irritadas. Cantar y conseguir un momento solemne hace ganar un mínimo de 150 PXs extra, por supuesto.

Se reanuda la marcha, planeada para durar 9 horas antes del próximo descanso. Pero los planes se ven trucados cuando la noche cae sobre el grupo: la medianoche es el momento elegido por el Hoerk más adelantado para atacar.

Día 7, medianoche: La mordedura del huargo

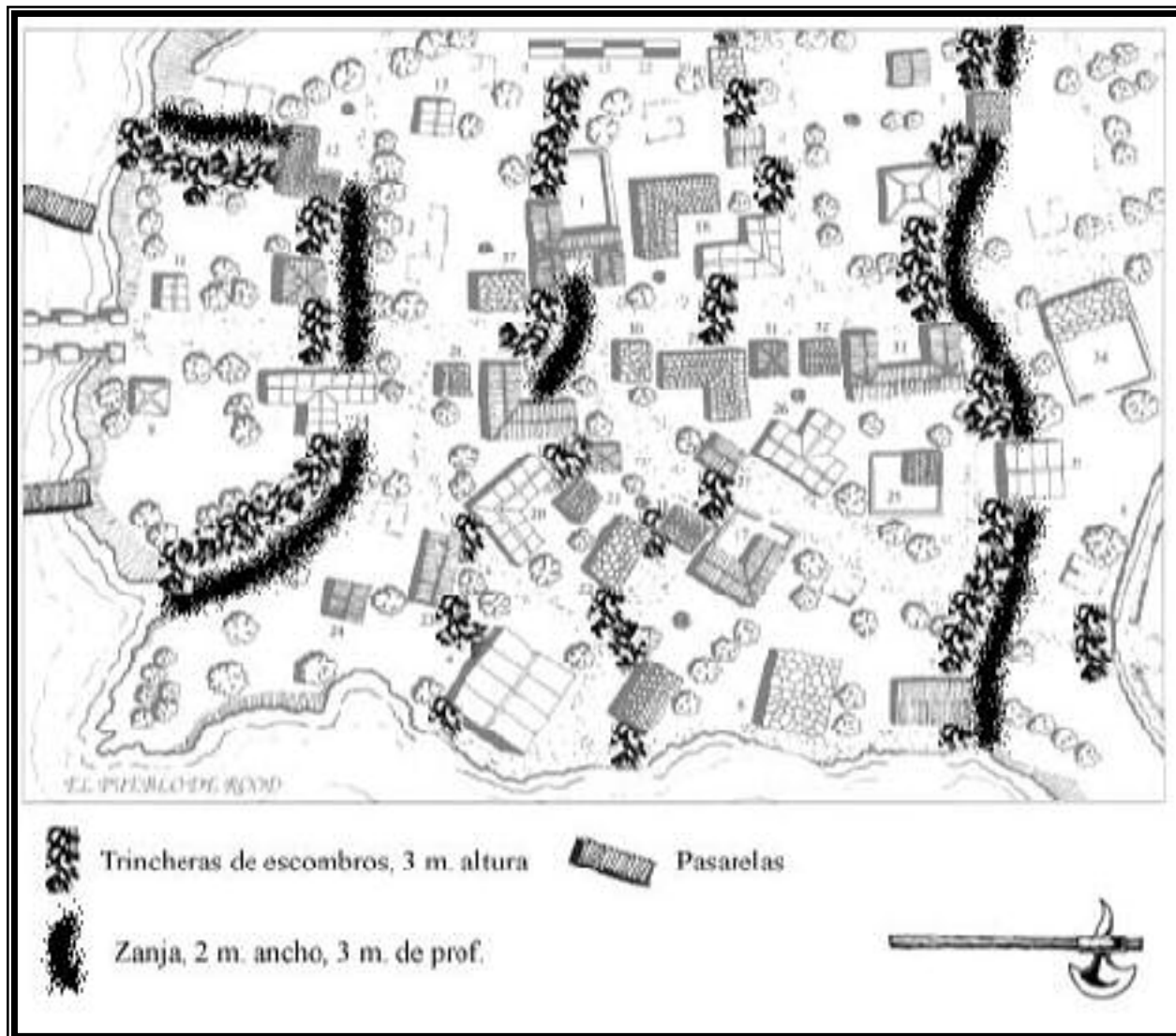
Es noche cerrada, encapotada. Las estrellas no aparecen y solo la luna aporta una espectral claridad a rachas. El viento sigue soplando del norte, más duro aún de noche. Entre los Ragers solo se oyen fuertes respiraciones y quejidos de dolor por las heridas recientes. Faramis cabalga al frente, arrebujado en su capa, el rostro cansado. Los caballos de los capitanes relinchan quedamente, moviéndose inquietos.

Una tirada de PER difícil permitirá detectar el amargo olor de los lobos.

De pronto, en la penumbra de la noche, un estridente grito de guerra y un alarido despiertan a los Ragers de su cuasi letargo: ¡Uroth! ¡A las armas!

Puede que los personajes no tengan ni idea de que son los Uroth, pero en breve lo descubrirán, pues en alboroto de la retaguardia se extiende por toda la formación cuando por todas partes (excepto el norte) aparecen veloces relámpagos blancos, grandes lobos de piel albina que se lanzan sobre los soldados como ratas al queso. Sobre un montículo cercano, recortada contra el cielo nublado, la silueta de un caballero contempla intimidatoria el ataque. Cuando todos los soldados, incluido Faramis, estén enzarzados en el combate, cargará inexorablemente hacia Faramis, golpeando de pasada a todos los que se le enfrenten. Si logran tirarlo del caballo, ya sea con picas, cuerdas, etc antes de llegar a Faramis, desenvainará su larga espada negra e intentará dar muerte al que lo tumbó y después a Faramis.

Dura escaramuza en Rood



La estrategia defensiva escogida para la ocasión es simple: la mayoría de los hombres, excepto 20 que se quedan al oeste del puente, defenderá la plaza desde la muralla de tierra (tras la cual se han montado 30 plataformas que alojarán a los piqueros) y desde los tejados de las casas, donde serán apostados hombres con arcos y jabalinas baratas y ligeras. Llegará un momento en que el enemigo derribe las puertas o consiga sobrepasar las defensas de la muralla: en ese caso, la orden es retirarse a las trincheras. En éstas hay huecos para sobre cada hueco hay preparados montones de escombros soportados por tablones, que caerán y cerrarán el hueco con tan solo tirar de la cuerda atada a ellos. Tras las trincheras también hay plataformas, dando una importante ventaja a los piqueros sobre sus enemigos, que tendrán que trepar por las trincheras. En el último reducto de trincheras hay dos plataformas que servirán como medio de escape a los hombres tras la caída del puente. Estas pasarelas de madera serán retiradas cuando el último Ragger pase por ellas.

Muy cansados, los montañeses empezarán su ataque nada más llegar: un intimidante general anmareano les obliga a lanzarse contra la muralla. Los defensores de las plataformas empezarán a ser blanco de jabalinas, por lo que todos bajarán de

ellas al poco tiempo y esperarán a los montañeses con las lanzas listas. Los dunlendinos portan grandes escaleras, que apoyarán en las murallas y comenzarán a subir, uno cada asalto por cada 5 metros de muralla. También portan un ariete destartado pero útil: golpearán las puertas hasta tumbarlas. Sistema: el ariete ataca a la puerta como una maza con +70 de BO. La BD base de la puerta es 30, sumando 3 por cada hombre que arrime el hombro a ella. Las puertas, de madera, son CA 10, tienen 400 PVs, y no reciben críticos. En su lugar, suma 10 PVs por cada grado de crítico (p.ej, un ataque que resultara *15 A* supondría 25 PVs menos para la puerta; un *36 E* restaría 86 PVs). Por ellas entrará, al caer, un torrente de hombres salvajes que obligará a los Ragers a recular.

De esta manera, la defensa del pueblo será tarea dura y larga. Las tropas dunlendinas prefieren atacar lo que tienen enfrente que recular y ser azotados, lo que hará que ataquen pero sin demasiado arrojito, al contrario que los Ragers: muchos de ellos creen que será una matanza de dunlendinos. Y no se equivocan.

Son 50 jinetes de lobos comandados por el hoerk que no logró tomar el puente de Rood, cuya ansia de venganza hacia Faramis le ha empujado a emprender una letal persecución para cazar al comandante y sus hombres (ver *El hoerk clama venganza*).

Los jinetes de lobos causarán verdaderos estragos entre la tropa, pues tanto las mandíbulas de los lobos como los golpes de sus jinetes son potentes y mortíferos. La lucha será encarnizada. El ataque inicial provocará diez bajas humanas y 3 en los enemigos. A partir de ahí, cada 2 asaltos tira un 1d6 para el ejército con menos individuos y 1d4 para el que tenga más.

Será muy difícil reagrupar a los lanceros, necesitaría tres éxitos en una tirada de Mando o Liderazgo extremadamente difícil. Eso sí, reportaría grandes beneficios en la lucha (tirar 1d2 para los Ragers muertos y 1d8 para los orcos, hasta que se abra brecha). Una vez juntos, habría que pasar una tirada difícil de Liderazgo cada 4 asaltos para mantener unidos a los nerviosos soldados.

El hoerk tardará 9 asaltos en alcanzar el tumulto y 4 más en llegar a Faramis para enfrentarse a él. Si nada se interpone, el duelo será muy duro, pero debes procurar que gane Faramis, que también se llevará un potente golpe en el pecho (rotura de tres costillas) y muchos cortes, algunos bastante profundos.

En caso de que queden 15 o menos Ragers y muchos más orcos, Faramis tocará retirada y sálvese quien pueda. Ahí, improvisa.

Tras la escaramuza –siempre que acaben por ganar los Ragers-, Faramis ordenará, rendido de cansancio y muy triste, que se cavén tumbas para los caídos. Se hará por turnos: los soldados más sanos y menos cansados se turnarán para vigilar y cavar mientras el resto descansa y se recupera. Otros amontonarán los cadáveres orcos a un lado y antes de marchar se les prenderá fuego. El cuerpo del hoerk será clavado al suelo con una lanza, y sobre él descansará la pila de cadáveres. Faramis está cabizbajo, se lamenta en susurros, menea la cabeza lentamente mientras se limpia las manos de sangre propia y ajena. No querrá hablar con nadie, incluidos los PJs. El bajón moral que sufre es evidente. Tras cuatro horas de trabajo y descanso por turnos, se decide volver a caminar.

Se reanuda el paso: la mermada columna está completamente desmoralizada: han perdido a gran parte de sus compañeros y algunos creen que no llegarán vivos a Annúminas.

Antes de descansar de nuevo, haz el cálculo. El hoerk y sus Uroth atacaron a medianoche. Hasta entonces, los hombres estuvieron caminando. Calcula cuanto tiempo caminaron. El tiempo que falte hasta las 4 horas es lo que caminarán en este nuevo tramo. Luego, se acampará de nuevo durante 4 horas más. Se seguirá la misma rutina que en anteriores acampadas. Los hombres están nerviosos, escrutan los alrededores con el convencimiento de que volverán a ser atacados.

Se reanuda el viaje, los hombres más descansados pero igual de preocupados y desmoralizados. Casi ninguno tiene ganas de conversar, están ausentes. A las cinco horas de camino, tras subir el camino por una nevada loma, en la lejanía, aparece por fin el Nenuial.

Los hombres alzan la mirada, aliviados en parte. El gran lago es una superficie azul acerada cuyo final se pierde de vista al norte. Sus orillas al oeste acarician las faldas de una cadena de altas colinas grises de neblinosas cimas blancas. Gran cantidad de cañas y juncos bordean las orillas del lago, especialmente en la boca del Brandivino. Ahí, las cañas crecen

El hoerk clama venganza

Forma parte del contingente más potente del ejército angmaerano, que durante la paz constituía la guardia personal del Rey Brujo. Este hoerk fue designado por el propio nazgûl para tomar la cabeza de la vanguardia, tomar el puente de Rood y exterminar a la retaguardia arthedain. Falló en su misión gracias al arrojo de los Ragers de Faramis, quedando en evidencia frente a su señor. Es por esto que su obsesivo objetivo actual sea masacrar a los hombres de Faramis. Para eso, él mismo se ha adelantado, junto con un cuerpo de 50 Uroth –jinetes de lobos-. Piensa que un ataque nocturno y rápido acabará con los soldados de Faramis, al que ansía destrozarse con sus propias manos.

El Hoerk mantiene una presencia sumamente intimidatoria. Su armadura de color gris oscuro está blasonada con el símbolo de un anillo rojo y, como sus iguales, lleva una cabeza de huargo verdadera encajada en sus yelmos de acero con la cara descubierta. Su arma preferida es una terrible espada a dos manos, que hará destrozos entre las filas humanas (ver *La Hoja Negra*). Aquel que mate un hoerk por sí solo será considerado poco menos que un héroe de guerra.

El caballo negro del hoerk es indomable, de naturaleza maligna. El guerrero porta una maza +10, dos dagas negras +10 y su abominable armadura está hecha a medida.



frondosamente, casi invadiendo los cascotes y muros que se levantan en la colina, blanca y salpicada de ruinas, de Annúminas, la antigua capital de Arthedain.

Faramis se anima al avistar la colina, alzándose en su silla para mirarla fijamente: “¡Animo! ¡La colina está a un tiro de piedra! ¡una hora más y tendremos cama y vino caliente!”. Los soldados no responden. Se limitan a mirar al lago. No responden ni sonríen, pero al menos no miran al suelo. A la media hora, un grupo de 20 jinetes ligeros se acercan desde Annúminas.

“Gracias al cielo, Lord Ek...”- El saludo se le congela al joven oficial al ver la expresión de Faramis. “¿Os siguen? Erais dos centenas, al menos”. Con voz especialmente severa, el comandante responde: “Volved a la colina. Y procurad tener vino caliente, mantas y comida para mis hombre o acabareis

patrullando el mismísimo Carn Durn, sargento”. Dicho esto, el joven, contrariado y a punto de replicar, tira de las riendas de su caballo y vuelve a toda prisa a Annúminas, con el resto de los jinetes.

Recorrer el camino desde Rood y llegar a Annúminas consciente representan 1000 PXs por personaje.

La Hoja Negra

La posesión más llamativa del hoerk es su larga espada ancha. Es una hoja negra muy pulida y con un borde afiladísimo. No se distinguen muescas ni señal alguna de uso, y la parte de la hoja cercana a la empuñadura muestra un elegante ornamento tallado. La empuñadura es ancha, lo suficiente como para coger la espada a dos manos. Las tiras que cubren esta empuñadura son de cuero negro de gran calidad. El crucero es simple en ornamentos aunque muy atractivo en cuanto a material y fabricación. Al tacto resulta muy pulido, agradable de acariciar. En el pomo se muestra una cabeza de huargo con las fauces abiertas tallada en algún metal negro. La vaina, al contrario, no tiene nada especial, aparte de su inmejorable factura en materiales oscuros.

El arma es una espada bastarda +10 a una o a dos manos, +15 para servidores del mal, pesada (4 kgs) pero muy rápida cuando se blande en el aire (permite hacer 3 ataques cada 2 asaltos, el ataque adicional entre ambos asaltos).

Por supuesto, este arma tiene su parte mala, que compensa con creces su parte buena. Esta espada, como todas las de los hoerk, son uno de los vínculos que los unen a los poderes oscuros. Cada noche que el portador pase con ella debería hacer una TR contra Esencia de un nivel por semana. O sea, la primera semana, cada día, una TR contra Esencia del nivel 1. La siguiente semana, de nivel 2, así sucesivamente. Cada fallo significa que el espíritu de la espada ha poseído a su portador, mediante los sueños, induciéndole a entrar en un estado casi hipnótico, una especie de ataque a la propia conciencia (la víctima no es consciente de los ataques, no podrá evitarlos y no los recordará una vez hallan pasado). Antes de ser poseído al completo, se sufrirán 4 ataques.

- Primer ataque: en cualquier momento de ese día, el portador se verá poseído y se pondrá irritable y agresivo, y no dudará en atacar con la espada a aquello que él crea supone una amenaza para sí mismo o para la espada. Se puede salir de esta crisis pasando una TR contra Esencia de nivel 15 o esperando 5 minutos.

- Segundo ataque: el portador reirá, gritará y llorará entrecortadamente, con el mentón apoyado en el pomo (si estuviera sentado). Responderá agresivamente a cualquier contacto físico e ignorará a quien le hable. Sus efectos se cancelan como en el primer ataque.

- Tercer ataque: al portador le entrará un ataque de paranoia. Se sentará, negándose a moverse. Susurra incoherencias, balbucea mientras la saliva le resbala fuera de la boca, los ojos perdidos en algún punto del infinito, canta extraños rezos en lenguas extrañas (que ni el mismo portador conoce). No atiende a palabras, y se muestra muy atemorizado cuando alguien le toca, aunque sus frenéticos ojos estén fijos en ninguna parte. Lo único que se le puede entender es: “el vacío... desolación... victoria...”

- Cuarto ataque: el portador blande la espada salvajemente y, con los ojos fuertemente cerrados, reparte mandobles a dos manos a su alrededor. Grita incoherencias y palabras desconocidas mientras lo hace. No parará hasta que alguien lo detenga o sea derribado de alguna manera, tras lo cual se quedará postrado sollozando, agarrado a la empuñadura de la espada, durante unos momentos. Hasta la noche, se comportará como una persona normal. Por última vez en su vida.

Esa noche, después del cuarto ataque, el portador debe hacer una TR contra Esencia de nivel 15. Si la supera, no ocurrirá nada, seguirá como siempre hasta sufrir otro ataque semejante. Si la falla, el personaje sucumbe al espíritu del arma y huye durante la noche tan rápido como puede con la espada en dirección al Rey Brujo, que le acogerá (aunque ya no por mucho tiempo). Cualquier intento de detenerle le hará atacar ferozmente. El personaje como tal ya es irrecuperable (salvo extrañísimas excepciones).

Tras el segundo ataque, el portador está más unido a la espada de lo que cree. Separarse del arma le pone de mal humor, y si sabe que está cerca tendrá que superar una TR contra Esencia del nivel que corresponda a esa semana para evitar ir a buscarla. “Me ayuda demasiado como para perderla, no todos los días se encuentra una arma como esta”. Si alguien intenta robársela, se pondrá agresivo, llegando incluso a las armas.

Después del tercer ataque queda patente su unión con la espada. Siempre la lleva, y más de una vez se descubrirá acariciando el crucero. Separarse de ella le causa un violento “síndrome de abstinencia”, que comprende desde actitudes agresivas a -10 a todas sus habilidades hasta recuperarla o pasar 5 días de TRs.

La mordedura del huargo

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Hoerk (1)	15	155	CO/19	30	S	Ambos	160ea/ma	140acp	10	Guerrero humano
Uroth-Burm (50)	4	75	CM/15	30	S	Ambos	80ci	65la	5	Guerreros orcos
Lobos blancos (50)	3	95	C/3	35	N	-	70GMo	-	30	Monturas lobunas. Muy Rápidos. Montados o en nieve, rápidos

Capítulo II: *La Colina de los desesperados*

La borrosa silueta de una gran ciudad se extiende por las colinas azotadas por los vientos del norte. Numerosas columnas de humo salen de la colina para ser arrastradas por el viento, que en las últimas jornadas ha decrecido. A medida que el grupo se acerca se atisba con mayor facilidad el contingente acampado entre las ruinas de la antigua capital. El último ejército del Norte acampa en la colina de Annuminas, amontonado miserablemente alrededor de las fogatas, esperando una batalla que acabará en aplastante derrota. Cruzais el Brandivino por un vado a varios centenares de metros de su boca, tomando un antiguo sendero que conduce directamente a la colina. Algunos grupos de soldados flanquean el camino, posiblemente batidores reposando. La nevada falda de la colina está marcada por un sinuoso camino por el que bajan tres jinetes. Faramis, al pie del camino, se detiene.

El trío a caballo llega hasta vosotros: los más retrasados son dos oficiales de negra armadura. El hombre en cabeza luce el azul oscuro en sus vestiduras: es un Arequain, un Caballero Real. Toma el brazo de Faramis como saludo: “Salve, Lord Eketta. Nos alegra en gran medida vuestra vuelta, creímos que Rogrog lanzó sobre vosotros a sus lobos”. Faramis, tan serio como con el sargento, responde: “Y así fue, Lord Adrathil. Lobos, orcos, salvajes y jinetes. Más de lo que nunca habeis visto, seguro. Llevadme presto ante el Príncipe”. Si Gûra o algún otro hombre estuviera grave, ordenaría a uno de los soldados: “Vos, buscad rápidamente a un sanador, mis hombres están heridos”. El caballero de la casa Adrathil mira de manera tosca a Faramis y guía al grupo a lo largo del serpenteante sendero. Las ruinas de una ancha torre comprenden el inicio de un mar de cascotes y edificios derribados, nevados y olvidados.

En seguida llegais a una plaza (7) en el antiguo Distrito Superior, poblada ahora por soldados de negras ropas que charlan al amor de una fogata. Un ligero calor os acaricia la piel al pasar a su lado... pronto hallareis descanso. Os internais ahora por una estrecha avenida, flanqueada por un puñado de casas venidas abajo hace siglos pero con muros semireconstruidos y tejados de paja. Ahora las ocupan milicianos cabibzajos, desesperanzados, hombres del campo y de ciudad sin instinto de soldado. Por fin el camino se abre a una gran explanada (4), una larga extensión cubierta por zarzas y malas hierbas que apenas está ocupada por varios grupos de soldados. Si Faramis envió al soldado a por un curandero, aparecerá ahora con un sanador, y ahí, al refugio de las ruinas cercanas, comenzará las curas de urgencia. El viento sopla por la elevada llanura, y parece traer el silencio que domina el lugar. Enfilais por un antiguo camino que atraviesa la explanada, hasta el antiguo recinto real.

El antiguo Salón (1) está derrumbado en casi toda su extensión, pero no es allí adonde os dirigís, sino a una alta torre a la derecha, el único edificio que habeis visto que conserve su tejado original. Dos alabarderos guardan el alto portón de madera tallada, ambos se cuadran frente a los dos caballeros. Faramis ordena severamente: “Llamad al Príncipe”.

Poco después de desaparecer el guardia por la puerta, ésta se abre con un solemne crujido. La expresión de entusiasmo de Aranarth se torna en abatimiento cuando ve el rostro de Faramis y sus hombres. Sin palabras, avanza dubitativo hacia Faramis, que ha desmontado diligentemente. El comandante se arrodilla levemente frente al Príncipe y le toma el brazo como saludo. Aranarth, unos segundos después, abraza con fuerza al joven, al que toma por el brazo para llevarlo al interior. De pronto, alguien se echa sobre Faramis: es Melyanna. La joven

viste un vestido caro y parece arreglada con rapidez. Está muy emocionada, pero sorprendida de ver el estado de Faramis y sus hombres. No distinguirá a los personajes entre el grupo de Ragggers. Antes de entrar, bajo la atenta mirada de todos, Aranarth da la vuelta y señala al caballero: “Acomodad a estos hombres en un buen sitio: proveedles de comida, bebida, descanso y curación. Rápido.”

El caballero, en seguida, habla con uno de los capitanes de los Ragggers. Unos segundos después, el capitán encabeza al grupo por el camino de la explanada, deshaciendo lo andado hasta llegar a los derribados edificios del otro extremo. Allí, en la primera esquina a la izquierda, se agrupan las ruinas de lo que parecen antiguos edificios amplios y resguardados del viento (tres edificios iguales de color turquesa en el mapa). “Acamparemos aquí. Encended fuegos y descansad, compañeros”.

A partir de ese momento, y hasta los próximos tres días, los Ragggers supervivientes no tendrán obligación y ni deber ninguno. No participarán en guardias ni en patrullas, y tendrán siempre, como mínimo, a un sanador hasta que todos estén curados. Una hora después de llegar, varios civiles les llevarán mantas, una por soldado. Las mantas están muy usadas y algunas bastante húmedas, pero alivian bastante el frío del Norte. Las comidas, sopas calientes preparadas en enormes marmitas, se sirven en la gran explanada a las horas normales, tres comidas al día. Largas colas de soldados se crean frente a las puertas de las cocinas. Una legión de cocineros y pinches preparan las comidas en los 5 edificios marrones del mapa al oeste de la explanada. A los Ragggers se les llevará puntualmente la comida a su refugio durante estos tres primeros días.

Pocos pueden dormir debido al frío, el hambre y el miedo. Cualquiera que pase la noche en la Explanada tiene un 20% de posibilidad de experimentar sueños sobre la caída de la ciudad, algunos de los cuales pueden contener información útil y otros pueden ser solo pesadillas. Algunos ya lo han sufrido, y corre el rumor entre los hombres de que la explanada está invadida por los espíritus nocturnos de los muertos, por lo que todos intentan evitarla incluso de día –excepto a la hora de comer–.

A continuación, algunas escenas en las que pueden intervenir los personajes si quisieran durante los primeros 3 días. El DJ puede añadir historias que invente o eliminar las propuestas, por supuesto.

Everithil y Urgregim

En los Salones Reales, derrumbados y desiertos –improvisate un plano, grandioso y ruinoso–, un gran cascote mantiene apresado el cuerpo de Urgregim, un olog que fue aplastado cuando cayeron las murallas del palacio. A cambio de un gran medallón-calavera de marfil que daba a Urgregim fuerza para derribar un edificio con un simple golpe de su garrote, el Rey Brujo puso un geas sobre el troll que no le permitía morir hasta la caída de Arthedain. Urgregim ha padecido gran dolor en estos últimos doscientos treinta y cuatro años. Si es liberado, buscará venganza en cualquiera que se encuentre en las proximidades; su segunda prioridad será vivir lo suficiente para acabar con la vida de los gobernantes de Arthedain y Angmar.

Otra roca cubre al fantasma de Everithil el Oscuro. Era el comandante de la Tirith Aran al servicio de Arveleg, el rey de Arthedain que murió defendiendo a Sûl en el 1408 de la Tercera Edad. Movido por un sentimiento de culpabilidad, juró que nunca descansaría hasta que el último de los esbirros del Rey Brujo muriera o fuera expulsado de Arthedain. Urgegrim arrojó una gran piedra sobre Everithil mientras éste trataba de

cubrir la huida de algunas de las familias de los soldados mientras el palacio real ardía. La voluntad de Everithil ligó su espíritu a su cuerpo y se mantuvo así a través de los años. Si el troll es liberado, Everithil podría quedar libre también, pues está muy cerca. Si no es así, su mente buscará a alguien que esté cerca para que le libere. El cuerpo en estado de descomposición de Everithil es asqueroso, e irá perdiendo restos de sí mismo al rozarse con objetos afilados. Al margen de su temperamento fiero y toscos modales, Everithil no es un mal tipo. Encontrará aliados en el lugar con el suficiente coraje como para soportar su presencia; luego, perseguirá y matará a Urgregim.

Los personajes podrían verse atraídos por Everithil mediante sueños enviados a quienes duerman en la Explanada, o mediante mensajes o visiones de las rocas que lo cubren a aquellos que merodeen por el palacio. Quitar las rocas que le cubren llevará 3 horas de trabajo si se cuenta con una cuadrilla de 5 hombres fuertes (FUE 90 o superior). Las rocas que liberan al hombre liberarán también al monstruo, lo que provocará un violento combate entre el hombre, el olog y los que se queden.

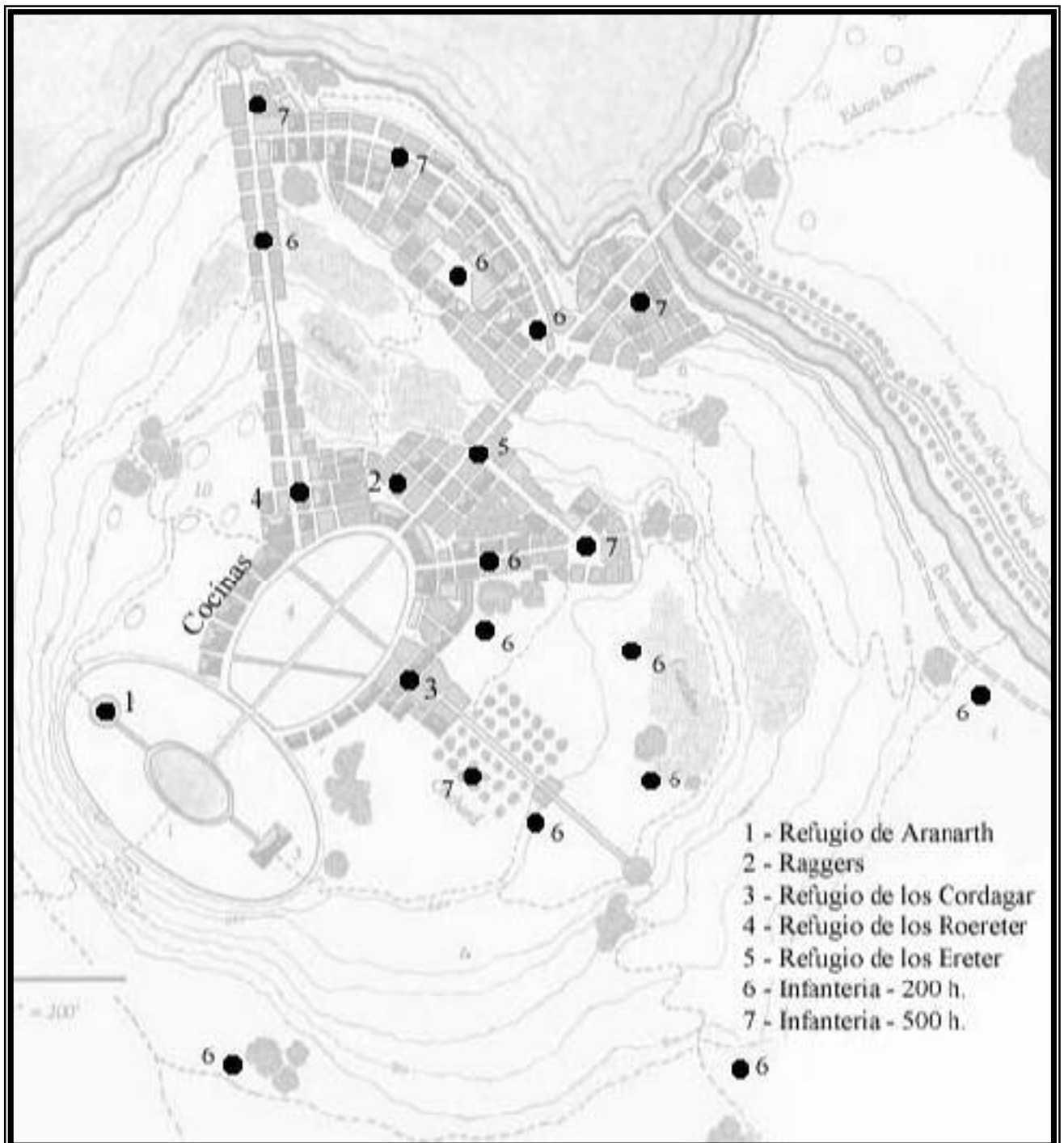
Si el olog se excediera y lograra salir del palacio vivo, sería atacado y muerto por un importante número de soldados. Everithil es consciente de la repugna que produce y huirá de la Colina, para volver en la batalla del último día.

Ayudar a Everithil y salir airoso del combate contra Urgregim reporta 250 PXs extra

Peleas y duelos al sol

Espontáneamente, y debido al nerviosismo y la desesperación, surgirán peleas en algunos campamentos de infantería. Estas peleas suelen cortarse cuando llega la guardia, y algunas acaban convirtiéndose en duelos, con hora y lugar. La guardia tiene prohibido intermediar en duelos aceptados por ambas partes, y al ganador de estos no se le imputan cargos, pues el perdedor, al aceptar el duelo, acepta sus consecuencias.

Si los personajes no tienen una notoriedad especial o algún



La Rutina en la Colina

La rutina, en los días que faltan hasta la batalla, se basa en la construcción de defensas, en guardias por turnos y en patrullas.

Construcción de defensas:

Turnos de 6 horas, construyendo muretes, almenas y barreras de picas fijas en el suelo. En los caminos que suben la colina por el lado este se construyen muretes, almenas y trampas de desprendimiento con grande rocas, pues se presume que, si Angmar rompe las defensas del este, intentará tomar la colina por esa zona. El antiguo puente que unía la ciudad con el Camino del Rey al noreste, ya derruido, será reforzado con barreras de picas en la orilla y almenas para los arqueros. Fabricando estas defensas se corre el riesgo (5% por turno) de sufrir un accidente producido por rocas desprendidas (crít. C de AP).

Guardias:

Consisten en turnos de 6 horas de vigilancia en los puestos avanzados en los caminos y en los puestos altos en la colina (las derruidas torres marrones del mapa, con plataformas construidas al uso). También se incluye la vigilancia del refugio de Aranth. Por dicha puerta no dejan de pasar nobles caballeros y otros guerreros y estrategas de prestigio. Matar a un aliado en las labores de guardia supone 5 latigazos y tres días de prisión, aunque siempre se tendrán en cuenta las circunstancias y es muy raro llegar a castigar a un guardia con latigazos, que suelen ser sustituidos por dinero (unas 30 mp por muerto de media).

Patrullas:

Las patrullas se dividen en dos tipos: batidores y patrulleros. Los batidores se reúnen en grupos de cuatro y patrullan a caballo las zonas que circundan la ciudad en uno o dos kilómetros a la redonda en servicios de 4 horas. Su deber es identificar a los viajeros y vigilar que no se acerquen tropas enemigas (con las que no deben luchar, tan solo vigilar en la distancia e informar). Los patrulleros se encargan de cuidar el orden entre las tropas. A menudo se producen peleas, duelos y enfrentamientos, consecuencias del nerviosismo y casi el aburrimiento entre los hombres. Estos duelos se salvan con detenciones y cárcel temporal. Las patrullas recorren durante 4 horas las calles y caminos de la Colina.

Participar en estos servicios durante un mínimo de 10 días proporciona un rango en la habilidad secundaria Costumbres Militares (ver Apéndice A.2).

rango militar visible y pasean por los campamentos de soldados mostrando algo que un hombre pobre, hambriento y desesperado pudiera ambicionar (desde una manta de armiño a una pata de cordero), se las verá con alguien intentando robársela, a menudo recurriendo a la violencia. A los 15 asaltos acudirá una patrulla que separará a los hombres y alejará a uno, amenazándoles con la prisión si reinciden. La lucha puede derivar en un duelo: estos combates se realizan, a menudo, con las manos desnudas y rodeados de hombres. El duelo termina con la rendición, la inconsciencia o la muerte del perdedor. Si se han dado dado circunstancias poco honorables en la lucha, es posible que los hombres que les rodean insulten y carguen contra el tramposo. Ganar con honor reportará gloria y respeto frente a los soldados y un poco entre los oficiales.

El adiós a Gûra

Para el enterramiento, Faramis y los otros tres capitanes de los Ragers portarán el cuerpo sin vida de Gûra en una camilla ceremonial improvisada desde la Explanada hasta la Pradera de los héroes, siguiendo el viejo sendero hasta el túmulo más al noreste. Gûra va vestido con un uniforme limpio de los Ragers, con una capa de capitán y su arma entre las manos. La brisa y el balanceo de la camilla provocan la caída de pétalos desde la camilla, pétalos de rosa como los que se lanzan a los héroes. Con gran cuidado, se deposita el cuerpo en el túmulo, después sus armas secundarias –entre las que se encuentra una robusta lanza como las de sus hombres-, y finalmente se cierra el túmulo con una gran roca. Durante unos minutos, el cortejo fúnebre –los supervivientes de los Ragers-, junto con unos cabizbajos Faramis y Aranth, mantienen un silencio sepulcral, solo acompañado por el suave mecer del viento sobre la hierba alta. Después, el grupo se marcha en orden tal y como llegó.

Los personajes podrían ver algunos de estos combates sin tener que inmiscuirse, aunque entrometerse para defender a alguien en un combate injusto hará ganar al PJ un amigo y un enemigo –que probablemente les buscará para enfrentarse en un duelo-.

Animando a la tropa

Los personajes con la habilidad de cantar o contar chistes o entretener con trucos de prestidigitador podrían tratar de entretener a las masas aburridas de soldados, ya sea yendo a sus puntos de reunión (marcados en el mapa) o en la Explanada a la hora de comer. Si se hace bien (tirada dif., media) se recibirán reconocimiento, aplausos y coros por parte de los hombres (y algunos PX por parte del DJ), pero si se hace mal muchos volverán la cara o se encararán con él –si la actuación ha sido ofensiva en algún punto-.

Día 1: Al fin, reposo

El primero de los tres días libres. Y exactamente eso es lo que tienen los personajes: tiempo para recuperarse, distraerse o ayudar, lo que prefieran. Durante todo el día, algunos soldados y oficiales se acercará al refugio de los Ragers a felicitarles por su resistencia y su valor frente al enemigo. Antes de la hora de comer, Dimrod aparecerá para visitar a los personajes. Está algo desmejorado que antes de dejarlo, pero tiene el brazo recuperado. “Sigo sirviendo a la dama Melyanna. Duermo con los criados en el refugio del Príncipe. Me gustaría oír vuestras aventuras, amigos, aunque no me gusta ausentarme del lado de la dama”. Dimrod contará que llegaron a Annuminas sin problemas y que ahí llevan días y días esperando.

En caso de que Gûra muriese, al atardecer se le enterraría en la Pradera de los Héroes (10), en un pequeño túmulo pero con honores de héroe (ver *El adiós a Gûra*).

Faramis volverá con sus hombres varias horas después de que éstos se asienten. Conversará con los oficiales y con algunos hombres y luego se hará un hueco resguardado entre los cascotes de las casas.

Rumores en la Colina

La colina de Annúminas son ahora una concentración de hombres, tanto civiles como soldados de a pie, caballeros y nobles. Por los lugares de reunión de cada estrato circulan diferentes rumores y habladurías, y solo los que pasen un buen rato entre estos grupos alcanzarán a oírlos.

Civiles: Sivientes, cocineros, chicucos y algunas cortesanas.

“Dicen en las cocinas que hay provisiones para una semana. Si el Enemigo está tan cerca... no pienso quedarme mucho tiempo por aquí.”

“Algunos hombres de armas hablan de rehuir la batalla, de la matanza que habrá en la Colina.”

“Si el pueblo del río ha huído, es que no hay nada que hacer. Cuando las ratas saltan del barco...”

Soldados: Infantería, rasos y oficiales, escuderos, piqueros y arqueros.

“Rogrog ha machacado la capital, y los orcos se han comido vivos a los tres barones. Dentro de unos días, nosotros seremos su postre”.

“Algunos caballeros hablan de marchar ellos al oeste a buscar ayuda... los muy canallas, ¡solo quieren huir! Si alguien intenta huir de aquí, ¡lo colgaremos de un acebo!”.

“Dicen los batidores que no hay señales de Angmar... me han dicho que el Troll Negro va a dejar en Fornost medio ejército”.

“El tiempo se ha calmado... el mismísimo señor de Carn Durn lo ha apaciguado, seguro, para que sus ejércitos viajen más deprisa...seguro que al llegar vuelven los vendavales”.

“Deberíamos correr a las mansiones que los ricos tienen en el noroeste y saquearlas, y luego desperdigarnos por ahí... aunque, ¡demonios, prefiero morir frente a los orcos que no colgado de una sogá frente a mi familia!

Caballeros: Arequain, Requain y Ereter, nobles de bajo calado que se reúnen entre sí durante las comidas, por lo general.

“La moral de los hombres decae; saben, y no fallan, que después de esto no quedará hombre con vida en el Norte”.

“Algunos que vieron el Ejército Oscuro en Fornost dicen que tienen muchos caballos, frescos, venidos del este: con ellos han recompuesto sus cuadradas después de la plaga del ojo sanguinolento.”.

“Los elfos parten en grupos, sigilosos y escurridizos, el este. Los batidores traen noticias: algunos viajeros han visto elfos partiendo de Rivendel para nunca volver. Nos dejan solos, los muy cobardes”.

El refugio del Príncipe: Aranarth y los Cordagar, Roereter y Arequin Iaur

“El Rey Arvedui llegó sano a los túneles abandonados de las minas enanas de las Montañas Azules. Ojalá quedé allí algún enano que lo acoja”.

“Rogrog tardará unas dos semanas aún en llegar, y su hueste nos dobla en número. Y Gondor no vendrá”.

“Debemos protegernos mutuamente. Una retirada a tiempo asegurará la supervivencia de la sangre de Númenor. ¿Cobardía, decis? Lo digo por nuestro bien”.

Día 2: Otro día de reposo

Al día siguiente volverá con Aranarth, pues cada día los nobles y los estrategas más veteranos se reúnen para debatir cómo enfrentarse a Angmar. La noche del segundo día Faramis hablará en privado con los personajes, antes de acostarse. Tiene

El tribunal

Si alguien comete uno de los siguientes actos, el tribunal de guerra, formado por 9 caballeros reales y 1 Arequain Iaur (que toma la última decisión). El juicio se llevará a cabo un día después del delito, y la condena se ejecutará en el momento. El acusado puede defenderse a sí mismo contra la acusación, pudiendo aportar testigos. El tribunal es especialmente benigno con los delitos leves, pues la guerra se acerca y nos cuestiona de perder hombres por un simple robo. Eso sí, la pena de muerte sigue vigente para los asesinos.

Delitos

Agredir a un igual: 1 día de prisión

Agredir a un superior: 3 latigazos y 3 días de prisión

Agredir a un Arequain Iaur: 10 latigazos y 9 días de prisión

Agredir a un Cordagar: 20 latigazos y 40 días de prisión

Agredir al Príncipe: 50 latigazos y 100 días de prisión

Robar: 1 día de prisión por cada 1 mp, en mercancía o en metálico, robada.

Matar a un igual: 10 años de prisión

Matar a un superior: 20 años de prisión

Matar a un Arequain Iaur o al Príncipe: Horca

Espionaje: Horca

Deserción: 15 latigazos y 200 días de prisión

Las circunstancias atenuantes se tendrán en cuenta y según el caso se podrán sustituir los latigazos por una suma de dinero, alrededor de las 6 mp por latigazos (excepto en caso de agredir a un Cordagar o al Príncipe, donde los latigazos son insalvables).

el gesto cansado y parece que las reuniones no hacen más que empeorarle.

- Venid, venid junto al fuego. ¿Como os encontráis? ¿Bien? Oid, tengo algo que quizás os interese –dice, mientras añade unas ramitas secas a la tenue fogata-. En el consejo de hoy, un viejo amigo me ha hablado de cierta preocupación que le ronda estos días. Necesita de hombres resueltos y hábiles, no solo en la lucha. Señaló que había una interesante recompensa de por medio, en piezas de oro. ¿Os veis con fuerzas para intentarlo? No puedo deciros de que se trata si no estoy seguro de vuestra convicción y vuestros músculos.

Lo más seguro es que acepten. Si no lo hacen, Faramis tampoco insistirá y comentará que no se metan en peleas: la batalla está cercana y sería de estúpidos acudir a ella con una pierna rota. Si aceptan, Faramis, que evita desvelar el nombre del amigo y la cantidad de la recompensa, continúa:

- Supongo que sabéis que son las ruinas a la izquierda del Palacio, ¿verdad? Es la gran Biblioteca Real de Annúminas. Es ahí donde tendréis que ir. Mañana al amanecer os estaré esperando junto a las ruinas. Descansad, si mañana queréis tener fuerza para la tarea que habéis aceptado.

Dicho esto, Faramis despide a los personajes y se acuesta. Parece dormir, pero en realidad no hace más que pensar en su mujer.

Día 3: La Galería de los Espejos

Si los personajes declinaron la oferta de Faramis la noche anterior, olvida todo lo siguiente y deja el día para que los PJs lo inviertan en lo que prefieran.

El día amanece frío y nublado, una seca brisa del este recorre la Explanada, y en el enorme montón de escombros nevados que siglos atrás fuera la gloriosa Biblioteca Real, dos figuras se refugian del frío tras un enorme cascote.

Arrebujado en un capa de fina factura, un

encapuchado hombre alto y de ancha cintura conversa en voz baja con Faramis. Cuando los PJs se acercan se hace el silencio, hasta que, después de unos segundos en que el desconocido examina con los ojos a los personajes, Faramis habla:

- Este es el caballero del que os hablé. Prefiere no desvelar su

Aprender en la Colina

Aparte de guardias, patrullas, peleas y duelos, en la Colina también se pueden aprender cosas interesantes. Ejemplos de ellas son:

- **Manejo de armas:** algunos oficiales se encargan de enseñar a las cuadrillas de milicianos (civiles desentrenados) a usar la espada y la lanza. Estos entrenamientos de dos horas se realizan durante los turnos libres de los hombres, está prohibido asistir herido o faltando a las labores. Cualquiera que tenga dos o menos rangos en Armas de Filo o de Asta y acuda a 10 horas –como mínimo- de entrenamiento con le mismo tipo de arma podrá hacer una tirada con 1D100. A esa tirada se le suma la media de los valores de FUE+INT. Si el total suma 80 o más, podrá sumarse un grado al arma en la que haya entrenado.

- **Estrategia militar:** Faramis se reúne cada día con los nobles y los estrategas en el Refugio para meditar los diferentes planes de defensa. Los personajes que sepan algo de Tácticas de Guerra y muestren decisión e inteligencia podrán asistir a estas reuniones, en las que no tendrán voz ni voto. Estas largas y cansadas reuniones de 14 horas son también una buena oportunidad de empaparse en el saber de los mejores estrategas del reino, lo que da la oportunidad de aprender. Pasar al menos 42 horas en estas reuniones da una oportunidad para conseguir una tirada. A esta tirada se le suma el total en INT del personaje. Se conseguirá un rango si la tirada supera a 50 + habilidad del personaje en Tácticas de Guerra. Si supera el 70 + habilidad, se conseguirán dos rangos inmediatos.

- **Oficialidad:** puede que algún personaje haya hecho méritos para llamar la atención de un capitán –incluidos los tres de los Ragers-. Éste le tomará como ayudante, lo que implica 10 horas diarias de trabajo. Eso sí, este trabajo puede dar la oportunidad de aprender Liderazgo y Costumbres militares. Para realizar la tirada de aprendizaje se necesitan al menos 40 horas. Para Liderazgo: se hace una tirada y se le suma el total en PRE. Si se supera el 80, se gana un rango. Para Costumbres: se tira 1D100 y se le suma el valor de la INT. Si supera 50 + habilidad del personaje en Costumbres militares, se gana un rango y alguna posible recomendación. Si supera el 70 + habilidad, se conseguirán dos rangos inmediatos.

- **Forrajeo:** todas las mañanas, una partida de montaraces, con algún animista, recorren las riberas del norte del Nenuial y algunos bosquecillos al sur en busca de comida y hierbas. Estas partidas pasan 10 horas fuera de la Colina, pescando, buscando madrigueras, recogiendo raíces y bayas. Los componentes podrían pedir la ayuda de los personajes por medio de Azrahil, si se mostraran válidos para ello (tener algún rango el Forrajeo). Pasar 35 horas al menos en estas partidas da derecho a una tirada de 1D100. A la tirada se le suma su total en I, y si supera 60 + habilidad del personaje en Forrajeo, se gana un rango. Si supera el 90 + habilidad, se conseguirán dos rangos inmediatos.

- **Medicina:** los sanadores no dan abasto. Son muchos los soldados heridos y pocas las hierbas curativas, por lo que la curación se convierte en un proceso lento y delicado que necesita cuantos hombres mejor. Los médicos aceptarán ayudantes siempre que muestren capacidad (tengan más de 80 en INT). Las labores de los sanadores les tienen ocupados unas 14 duras horas diarias, por lo que se deberán pasar unas 42 horas como mínimo para poder conseguir un rango. El personaje puede tirar 1D100, y sumarle el total en I. Si supera 50 + habilidad del personaje en Primeros Auxilios, se ganará un rango en Primeros Auxilios. Si supera 80 + habilidad del personaje en Primeros Auxilios, se gana un rango en Medicina. Si supera el 100 + habilidad, se conseguirán dos rangos inmediatos.

- **Cocina:** ayudar en las cocinas no es nada gratificante; significa trabajar 15 agotadoras horas diarias entre candelas y marmitas, rodeado de civiles cabizbajos y callados. Trabajar en las cocinas durante al menos 45 horas da el derecho a una tirada de aprendizaje. A esta tirada se le suma el total en I del personaje; si supera 50 + habilidad del personaje en Cocinar, se gana un rango en esa habilidad secundaria. No se pueden conseguir dos rangos en esta habilidad (siempre se cocina lo mismo, sin variar ni mejorar).

- **Jugar:** los personajes pueden pasar los ratos de descanso (comida, cena y antes de dormir) en los grupúsculos de soldados que matan el tiempo jugando a las cartas, a veces apostando dinero, comida o simplemente para pasar el rato. La mayoría de los soldados conocen numerosos juegos y, como no, numerosos trucos que usarán y de los que alardearán. Jugar durante unos 12 descansos con ellos permite aprender esos trucos y juegos. A la tirada de 1D100 se le suma el total en I. Si supera 40 + habilidad del personaje en Jugar, se gana un rango. Si supera el 60 + habilidad, se conseguirán dos rangos inmediatos.

- **Herrería:** en la Colina se han instalado unas improvisadas forjas donde se fabrican armas y escudos para la milicia y flechas para los arqueros. Se trabaja en ella 12 horas diarias. Se puede aprender Trabajar el metal (FUE), Herrería (FUE) o Hacer Flechas (AGI), debiendo haber trabajado durante 50 horas en una especialidad determinada. A la tirada de 1D100 se le suma el total en INT + la media de los personajes en FUE o AGI (según la habilidad). Si supera 40 + habilidad del personaje en Jugar, se gana un rango. Si supera el 70 + habilidad, se conseguirán dos rangos inmediatos.

- **Historias:** en muchos grupos de soldados, después de las comidas o en los descansos, se suele contar alguna historia, sobre todo historias épicas y heroicas con finales felices (para levantar el ánimo). La gente que sabe historias suele ganarse la simpatía de los que los oyen, por lo que quizás los personajes quieran aprender algunas. Se han de oír 10 canciones (una por descanso) para optar a subir un rango en Contar Historias. A esta tirada se le suma el total en INT del personaje. Se conseguirá un rango si la tirada supera 40 + habilidad del personaje en Contar Historias. Si supera el 65 + habilidad, se conseguirán dos rangos inmediatos.

Estos son algunos de los ejemplos, si se te ocurre alguno más no dudes en ponerlo en práctica.

identidad ni dar explicaciones, pero yo mismo os doy mi palabra sobre su honestidad.

El caballero (ver *Gimar-Zâbar*), de voz ronca pero profunda, se explica:

- Todo lo que necesito es un tomo de los guardados en una de las salas de la antigua biblioteca. Es un gran libro, muy antiguo, y sería una locura para eruditos como yo que se perdiera en las profundidades de estas ruinas. Os pagaré cien piezas de oro si me lo traéis completo.

Cien piezas de oro es una cantidad bastante importante, aunque es posible que los personajes quieran aún más. El noble puede llegar a ofrecer 120 mo, aunque si se le rechaza cortará las negociaciones y dirá que buscará a otros: “Por ese dinero podría mandar a 200 hombres a buscar el libro... y estoy pensando en hacerlo”.

Una vez acepten, el hombre saca de debajo de su capa un papel doblado, un *Mapa de la Biblioteca*. Según dice, hace dos días envió a un grupo de cuatro hombres ahí abajo, con una copia de este mapa, y todavía no han aparecido. “Quizás hayan sufrido un accidente, las ruinas son inseguras. Si los encuentran, traiganlos a la superficie”.

El libro es un grueso y pesado tomo, encuadernado con esmero y con espejos en las tapas. La cinta que marca las páginas es de un puro color azul, y se de buena tinta que en el canto de sus páginas hay sangre reseca. “Es fundamental que trateis el libro con el mayor de los cuidados”.

Sobre el mapa, el hombre solo alegrará que lo realizó un aventurero que consiguió salir vivo de las ruinas. El paradero del libro es casi seguro, está en la antigua Galería de los Espejos, aunque no se conoce su emplazamiento exacto dentro de la sala.

En cuanto cojan el mapa y estén listos, Faramis y el hombre les mostrarán un hueco al pie del cascote tras del que se cubren del viento. “Esta obertura lleva al interior. Bajad con cuidado, no es terreno seguro. Buscad a Lord Eketta cuando salgais, y os pagaré lo acordado. Una última cosa –dice, señalando el nº 14, pero en el boceto para los jugadores-: es en esta sala donde cuentan se guarda el volumen que necesito. A ella se accede, al parecer, por esta puerta –señala la puerta entre la sala 14 y la 11-. Tenía la llave de ese pasaje, pero se la di al anterior grupo... si encontrais al hombre de la oreja mutilada, encontrareis la llave”.

Dicho esto, se cubre con su capa y se aleja unos metros. Faramis, antes de seguirle, aconseja a los personajes: “Temo que los anteriores murieran. No arriesguéis la vida por un viejo libraco, os quiero vivos y con los Raggars. Id con cuidado”. Minutos después, las dos figuras se pierden por la puerta del refugio del Príncipe.

La obertura es un accidentado agujero de 1x1 m. Se extiende en una peligrosa diagonal (tirada exitosa de maniobra difícil para no resbalar y caer –y sufrir 1 crit. D de Desequilibrio-, excepto si se usan cuerdas). Este resbaladizo tunel baja 15 metros en pendiente, hasta abrirse. La mínima luz que pueda entrar por la obertura mostrará un suelo lleno de escombros encharcados a 3 metros bajo el fin de la obertura, y el principio de unas escaleras. El resto es oscuridad y olor a cerrado.

Un cuchillo en la oscuridad

El mapa del caballero es un burdo esquema del interior de la Biblioteca. Las zonas oscuras (Cúpula Central) marcan las zonas con trampas, cosa que no saben ni caballero ni los

Gimar-Zâbar

Este dúnadan es uno de los 10 arequain iaur, los Caballeros Reales más ancianos. Su trayectoria como siervo del Príncipe es intachable, pero su voluntad y su esperanza han decaído con los años, lo que le ha llevado a buscar refugio y alivio secretamente en las artes mágicas y la alquimia. Conoce el estado real de Arthedain y piensa que resistir en Annúminas es un sueño de locos suicidas. La edad le ha vuelto prudente y más conservador, hasta el punto de planear una huida vergonzosa pero provechosa.

La situación actual, piensa, es propicia para conseguir un preciado volumen hermético de la peligrosa Biblioteca Real. Sabe que hay infinidad de trampas mortales bajo los cascotes, pero no renegará del libro: debe conseguirlo a cualquier coste. El caballero cree que sacar más libros a la superficie podría llamar la atención, por lo que prefiere conseguir un tomo con seguridad que arriesgarse a preguntas indiscretas. Su plan concluye con una huida en barca pocos días antes de la batalla. Se escapará al sur, refugiándose en unas lejanas propiedades de su familia; esta huida dará al traste con el plan de Faramis de alejar a Melyanna de la ciudad.



personajes. Otra cosa que no conocen los personajes ni nadie en la superficie es el cambio producido en uno de los hombres del grupo anterior. Durante la búsqueda del libro halló el cadáver de Malborn, un antiguo vidente leal al Rey Brujo, muerto en 1415.

Malborn puso su ojo en la extensa colección hermética de la Biblioteca Real, y no frenó sus esfuerzos hasta conseguir un permiso real para visitar la Biblioteca. Contrató a un pequeño cuerpo de guerreros que le ayudarían a liberar las ruinas de los orcos que la poblaban. El vidente ya servía por entonces al rey de Angmar, por lo que no tuvo reparos en fingir su muerte y hacer huir a los hombres. Durante una temporada estudió los libros de hechicería que descansan en Annúminas, pretendiendo llamar la atención del Rey Brujo. Pero sus intenciones se frustraron cuando el montañés que lideraba a los orcos se hartó del vidente y lo ahogó con sus propias manos en el estanque del jardín este (7). Malborn utilizó sus malas artes para unir su voluntad al anillo de hueso que portaba (semejante a la relación

El anillo de Malborn

Es un aro de hueso finamente trabajado y esculpido con enmarañados adornos geométricos, pulido y muy atractivo a la vista. Fue un regalo del Rey Brujo al vidente, un presente que cerró el oscuro trato que se traían entre manos y que acabó de convencer a Malborn de que, si el Rey Brujo confiaba en él, debía conseguir poder por todos los medios. Estudiando los volúmenes de hechicería y alquimia de Annúminas consiguió unir su voluntad al anillo, haciendo perdurar su alma tras el asesinato.

Cualquiera que se ponga el anillo debe pasar una TR contra Esencia de nivel 6 cada día o caerá dominado por la voluntad de Malborn. En este estado, el portador intentará completar un ritual y buscará por todos los medios siete almas humanas, las necesarias para conseguir la resurrección del cadáver del vidente. Para ello, entrará en un estado casi salvaje y se convertirá en un asesino eficaz: se hará con un arma cuerpo a cuerpo que sepa manejar bien y buscará víctimas, asesinando sin escrúpulos en el menor tiempo posible.

El ritual consiste en acumular, en un recipiente sobre un pequeño altar, sangre de siete personas distintas. Luego, esta sangre ha de ser bebida por el poseído mientras sujeta alguna parte del cuerpo del vidente (un hueso, pelo, algún diente, uñas, etc.). En seguida, Malborn se encarnará en el poseído, acabando con su alma.

Ahora el anillo está en posesión de Corhir, uno de los cuatro hombres reclutados por Gimar-Zábar. Ha matado a uno de sus compañeros y está oculto, en la oscuridad de la Biblioteca, loco por hallar sangre nueva, pues le es imposible salir por donde entró. El ladrón del grupo, Meur, se encerró en una habitación (12), tras cerrar con llave la Galería de los Espejos (14), en la que descansa el malherido Arphos, el último miembro de la expedición.

El anillo en sí tiene también otro poder: es un multiplicador x3 PP, que fue lo que realmente sedujo a Malborn al ver triplicados sus poderes.

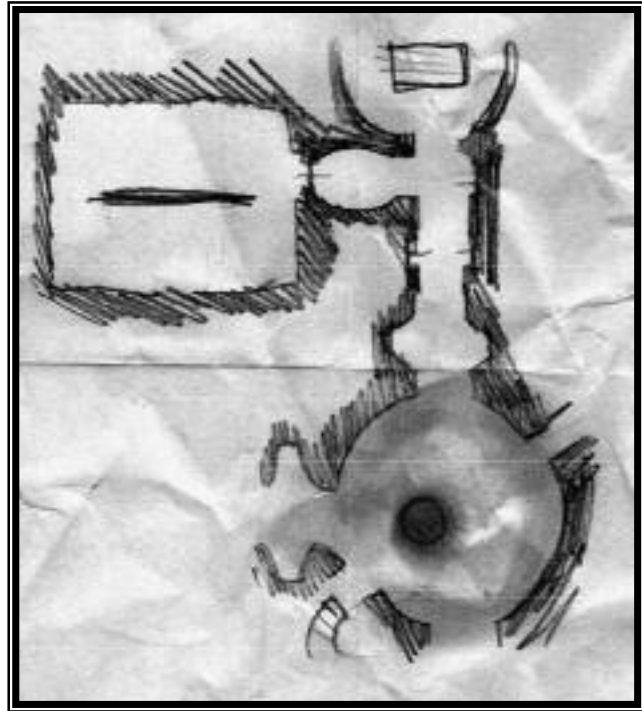
Sauron-Anillo Único) y murió entre los lirios del estanque. Su cuerpo fue abandonado por su asesino, y el tiempo transcurrió lento y silencioso para Malborn en su tumba de agua. Hasta que los hombres del caballero bajaron y uno de ellos descubrió el anillo del vidente.

La Biblioteca Real: el nivel inferior enterrado

Esta parte puede resolverse utilizando solo la porción de mapa incluida aquí, aunque el DJ puede acudir al mapa completo incluido en el módulo La Tierra de Arnor, de La Factoría de Ideas.

La escena está pensada como un momento de tensión sumergida, de silencio malsano, de claustrofóbica oscuridad rota por tenues haces de luz. Debe dar sensación de estar en una compleja trampa que a su vez es un cofre del tesoro. Hay alguna presencia amenazante en el aire, una sensación de peligro oculto. Solo se oirán los pasos de los personajes y un lento e incesante repiqueteo de nieve fundida que se cuele por algunas grietas, aunque también se oyen susurros, ecos de pasos que se arrastran y crujidos invisibles. Debe parecer un sepulcro que se protege a sí mismo de los ladrones de tumbas.

1. Escalera de entrada. Una inmensa escalera de mármol blanco desciende en curva hasta una sala circular construida sobre el mismo material. Las enredaderas crecen entre el agrietado pavimento. Unos quince escalones más abajo del hueco de entrada, la escalera está derrumbada en un tramo de 3 metros (maniobra muy difícil, estando los escalones mojados; no lograrlo conlleva una caída de cinco metros de altura sobre un montón de escombros –entre los que hay varios cadáveres ya en



los huesos). El resto de la escalera (un tramo de 15 metros) está intacto, aunque sus cimientos han sido debilitados intencionadamente y empieza a tambalearse levemente con el peso de dos hombres y con el de tres se derrumba. Cualquiera que caiga por estas escaleras está sujeto a 3-6 críticos D de aplastamiento. Detectar esta trampa es Muy Difícil (-20) y desactivarla es una Locura Completa (-50). El suelo está ennegrecido, como si hubieran hecho en él una gran hoguera, aunque sin restos de ceniza o combustible. Una tirada difícil de percepción muestra una cuña de madera colocada cuidadosamente entre el último escalón y el suelo, y una cuerda atada entre el pasamanos y una estaca clavada en cierta grieta en el muro. Estos elementos son las medidas tomadas por un visitante anterior, que logró desactivar una trampa que reside en el suelo: cualquier intruso que llegue al suelo es incinerado por una potente bola de fuego. Por suerte, alguien logró desactivarla, aunque mover la cuña, estaca o cuerda conlleva activarla de nuevo. Una puerta de doble hoja en la pared oeste (cerradura Locura Completa, -50), lleva a la Habitación Blanca (ver mapa completo en La Tierra de Arnor)

2. Escalera de entrada. Idéntica a la descrita arriba, excepto que ésta está derrumbada completamente, incluso parte de las paredes ha caído al interior. Restos humanos y orcos, de gran antigüedad, yacen entre los cascotes.

3. Cúpula central. Unos arcos desde las dos cámaras de las escaleras permiten acceder a esta magnífica bóveda. No hay puertas que impidan el paso, aunque unos rastrillos (que pesan más de una tonelada) están preparados para aplastar a cualquiera que pase bajo los arcos, infligiendo 2-5 críticos C de perforación a aquellos que queden atrapados debajo (detectarlos supone una Dificultad Media, +0, y desactivarlos es Extremadamente Difícil, -30). Las columnas, paredes y cúpula de este espacio subterráneo están revestidas de mármol negro, aunque en las columnas del círculo interior están manchadas con siniestros e impulsivos trazos oscuros (tirada de Dificultad Media, +0, de PER, Rastrear o INT: sangre humana de hace dos días) –obra de un frenético Corhir, blandiendo un brazo arrancado a su antiguo compañero-. El mithril adorna las cornisas y los capiteles de las columnas y traza las siluetas de bestias fantásticas en las sombras de la cúpula. Lo que en su tiempo fue una fuente, ahora es un estanque que muestra la escultura de un joven desnudo en una actitud de triunfo tras una victoria atlética. Sobre sus hombros reposa un brazo humano, arrancado bestialmente hace relativamente poco. En sus pies de mármol, las aguas estancadas están extrañamente cristalinas (el agua está envenenada con la

toxina rúthin, que deja el agua cristalina y venenosa para el que la beba). Toda esta grandeza casi no se puede contemplar, pues las abrazaderas que sustentaban las enjovadas linternas están vacías. Pegada al estante en su cara norte hay una solitaria estructura: fabricada apilando restos de madera carcomida, forma una especie de mesa estrecha y alargada, de un metro de ancho por un palmo de profundo y medio metro de alto. En el centro descansa un rudimentario cuenco de latón, que contiene un poco de líquido: es sangre humana, que se mantiene líquida (es la sangre reunida por Corhir, de su primera víctima; si alguien la derrama, la tira, etc, montará en una silenciosa y vengativa cólera y se verá llevado a matar a una persona más).

4. Vestíbulos. De la cúpula central parten cuatro grandes salas de mármol blanco con vetas plateadas. Adornadas pilastras, complejos arcos apuntados y hermosas estatuas adornan estos espacios reverberantes. Bóvedas de crucería, revestidas con enredaderas de mármol, resisten la masa de tierra que hay encima. Pero la oscuridad oculta el brillo de la piedra pulimentada. La luz que inunda los jardines Oeste y Este no tiene cabida aquí.

a. Sala Oeste. Una estatua, colocada en uno de los nichos de la sala, aparenta ser un hombre ataviado con armadura completa. Porta una gran espada (tirada oculta PER difícil, -15: hay sangre reseca en la hojas de la espada). En realidad es un golem que atacará a cualquiera que entre en la sala, y solo se detendrá si es destruido. Esparcidos por los alrededores, hay restos de piedra: tres golems destruidos tiempo ha.

b. Sala Este. Toda la zona situada a continuación de los tres escalones descendentes está inscripta con una runa que afecta solo a aquellos que intenten hacer daño o quieran robar en la biblioteca (como es el caso). Los individuos que se incluyan en este grupo deben resistir contra un hechizo de Miedo o regresar corriendo a la escalera de entrada, donde se acurrucarán hasta caer dormidos de cansancio, mientras esperan a que sus amigos se dirijan a la salida. En el centro reposa el cuerpo de un hombre fornido y barbudo muerto: su brazo derecho está cortado salvajemente a la altura del antebrazo; el torso está cosido a puñaladas, aunque la herida más grave –aparte del brazo– es la

de una estocada en el abdomen, que lo atraviesa y que parece la causa de su muerte. Un rastro de sangre (tirada de PER fácil) lleva hasta la Habitación Ovalada (10).

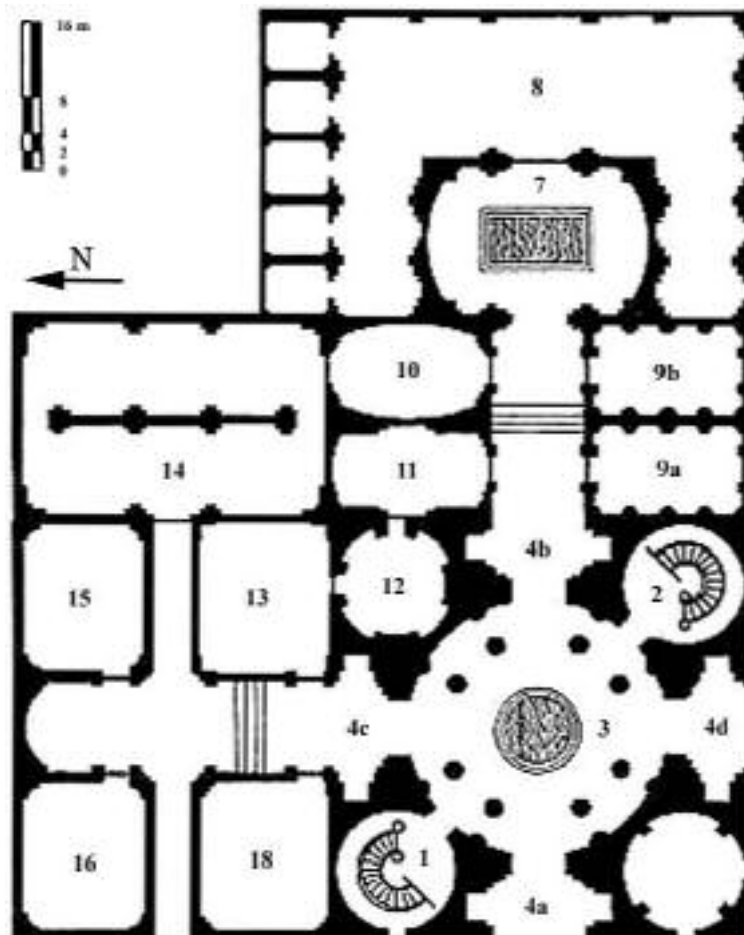
c. Sala Norte. Todos los individuos que entren en esta sala deben hacer una tirada para ver si resisten un hechizo de Alucianación. Aquellos que fallen deben vencer a su enemigo imaginario antes de poder continuar.

d. Sala Sur. Cada individuo que entre en la sala activará un Torbellino que durará 10 asaltos, hiriendo a cualquiera que se demore o pase a través de su área de efecto.

7. Jardín Este. Pilares de jade ascienden hacia el cielo por paredes de jade, visibles a través de los huecos entre los cascotes que componen el precario techo de la sala. El suelo está regado de fragmentos de cristal que una vez formaron el techo original. Un estante reflectante, lleno con agua de lluvia y lirios, refleja como un boceto el verde esplendor que le rodea. Helechos pálidos, dentro de sus macetas emiten gases tóxicos. Todos los que entren en el jardín deben resistir contra el veneno o caer en un sueño profundo durante 6-12 horas. Del borde del estante sobresale una mano derecha con el dedo índice cercenado limpiamente. Tras esta mano se puede ver el cadaver, muy descompuesto (pero mucho menos de lo que debería, sabiendo los años que lleva sumergido) de un hombre de gesto horriblemente desencajado. Sacar el cadaver es una tarea horrible, pues pedazos de carne descompuesta podrían quedar en las manos de los aventureros al tirar del muerto. Un examen detenido apunta a un brutal asesinato por estrangulación y ahogamiento, además del dedo ausente. Manipular el cadaver también desata las iras del poseído Corhir, que se ensañará con los aventureros si lograra matar a alguno.

Tres pesadas puertas de piedra (que dan a la inaccesible Cámara Rosa -8-) se mantienen cerradas, pero un vistazo (tirada de PER oculta de Dificultad Media, +0) desvela que su autentica función es la de soporte. Mover las puertas podría resultar fatal y provocar un mortal alud de rocas en el Jardín Este.

9. Las Bibliotecas de Roble. Un par de estancias forradas enteramente en roble. Cada una de ellas está protegida contra los



intrusos por una puerta de roble con doble cerradura (Muy Difícil, -20).

a. Los libros en esta habitación tratan sobre la creación de las bestias y monstruos de la Tierra Media. Sus distintas características físicas y mágicas están algo exageradas.

b. Los aspectos ecológicos y ambientales de la vida animal se tratan en los escritos de esta habitación.

10. La Habitación Ovalada. Una puerta de roble de dos hojas, abierta, brilla con zafiros engarzados que dan forma a una runa, Pensamientos Profundos. Aquellos que no consigan resistir, tras conocer las verdaderas intenciones de sus compañeros, pueden entrar en disputas si comprueban que el interés propio es la principal motivación. Dentro de esta habitación, la piedra de color crema forma olas sobre las paredes y roza con la espuma el techo curvo. El conocimiento de los videntes se almacena en los libros que se hallan aquí: historias de gente famosa, aquellos que inventaron o ampliaron las listas de hechizos, instrucciones detalladas sobre hechizos concretos y un libro de runas, que contiene las runas de todos los hechizos de las listas básicas de Vidente. En el lado opuesto a la puerta de roble de dos hojas se encuentra otra, cerrada (cerradura Absurda, -70), que da acceso a la Galería de los Espejos: un rastro reciente (tirada de Rastrear fácil: tiene dos días de antigüedad y lo hizo alguien fornido y herido que se arrastraba) de sangre atraviesa el umbral a la habitación siguiente. Uno de los supervivientes de grupo anterior conserva la llave de esta puerta en su escondite (12). Otro superviviente está dentro de la Galería, pero está tan debilitado que no puede moverse ni articular palabra.

11. La Habitación Verde. Un imperceptible (tirada PER oculta Muy Difícil, -20) rastro de sangre llevan a la puerta de esta sala. Unas esmeraldas dibujan una runa en la puerta de dos hojas (cerradura Extremadamente Difícil, -30) que obliga a los que la vean a resistir contra Ceguera (tirada de PER oculta, Dificultad Media, +0: alrededor de la cerradura hay marcas como si hubiesen pinchado y arañado la madera frenéticamente con algún objeto punzante). Las lisas paredes, interrumpidas por nichos y revestidas con pórfido verde, dan nombre a la habitación. Los libros contienen la sabiduría de los animistas, incluido un libro de runas con las runas de todos los hechizos de listas básicas de Animista. Una puerta cerrada (absurda, -70) en la pared oeste da paso a la Cúpula Añil (12). Una tirada de PER (oculta si no la piden) difícil, -20 –Fácil, si ya seguían el rastro desde fuera-, revelará un rastro de sangre: unas gruesas gotas atraviesan la sala desde la puerta de entrada hasta la puerta de la Cúpula Añil. La cerradura de la habitación, por dentro, está manchada como si el que la manipuló tuviera las manos llenas de sangre. También tienen dos días de antigüedad (tirada exitosa de Rastrear). Si los personajes permanecen en esta sala más de un minuto, haciendo algún tipo de sonido (pasos, diálogo, etc.), podrán oír una tenue voz (tirada de PER oculta Difícil, -15) que pide ayuda desde detrás de la puerta de la cúpula. Si no oyen la voz y salen de la sala, oirán claramente una especie de grito ahogado proveniente del mismo lugar. Eso sí, Corhir también lo oír y se preparará para atacar cuando el grupo se dirija a la Habitación Ovalada para entrar en la Galería.

12. La Cúpula Añil. Una cúpula cristalina, de color azul oscuro, descansa sobre unos muros de mithril. Conocimientos de astrología llenan sus libros, incluyendo un juego de runas de astrólogo. La puerta del norte está forrada con mithril y cerrada con llave (Absurda, -70). En el interior está Meur, el ladrón del grupo anterior. Les pasará la llave por debajo de la puerta si los personajes juran protegerle de Corhir (no dirá ni hará nada hasta que lo juren: aunque parezca una tontería, Meur necesita oírlo después de tres tenso días encerrado de un maníaco); luego les pedirá que abran la cerradura y empujen fuerte: colocó varios refuerzos que ahora no tiene fuerzas para quitar. Meur, un hombre de mediana edad, de 1,60, pelo oscuro, cara de niño flaco y manos largas, mirará a sus libertadores de arriba abajo y les abrazará, agradecido. Sus ropas están manchadas de sangre, pero no tiene herida alguna: la sangre pertenece a Arphos, a quien es urgente atender o morirá. En la pared opuesta de la sala

Lo ocurrido hace tres días

Los cuatro (Corhir y Sdreth, guerreros, Meur el pícaro y Arphos el montaraz, todos eriadorianos), amigos de antiguo, fueron contratados por el caballero, que les entregó la llave de la Galería. Todo fue bien, hasta que Corhir se salió de la ruta. Miraba a un estanque al fondo del pasillo. Mientras, Meur había conseguido abrir la puerta de la Habitación Ovalada (10). Arphos, el montaraz, abrió la puerta de la Galería con la llave del caballero cuando oí una queja y un entrechocar de aceros. A mis espaldas, Corhir lanzaba estocadas a un derribado Sdreth, hasta que lo atravesó como a un animal. Arphos acudió a la pelea y se enfrentó a un Corhir de mirada turbada y asesina. Cruzaron los aceros hasta que el montaraz quedó herido de gravedad en una pierna. Aprovechó entonces Meur para golpear a Corhir con una roca y ayudar a Arphos a arrastrarse al interior de la Galería. Rápidamente, cerró la puerta de la sala con llave y corrió a esconderse en otra de las salas. A tiempo abrió la cerradura de la Habitación Verde, tras la cual se refugió del enloquecido Corhir, que no paró, durante horas, de lanzar golpes y estocadas a la puerta, hasta quebrar la espada. Amedrentado por la furia salvaje mostrada por su antiguo amigo, se refugió en la habitación de la Cúpula. La primera noche casi no pudo dormir, oyendo los gritos delirantes, risotadas, llantos y canciones en extraños idiomas que aullaba Corhir. Los cuatro tenían provisiones para un día cada uno, de ahí el débil estado de Meur. Corhir debería ser el más sano de todos, pues contaba también con las provisiones del guerrero Sdreth. En los últimos dos días no ha oído nada, hasta que los personajes aparecieron.

hay una ligera mochila que guarda un surtido juego de ganzuas (+15) y un pequeño resto de un mendrugo de pan duro; en un pellejo hay un dedo de agua. Meur encomienda ir a por Arphos, pero si los personajes se lo piden contará *Lo Ocurrido hace tres días*, de forma rápida y entrecortada. Mientras acompaña al grupo, Meur advierte: “vigilad cada rincón, cada sombra: estoy seguro que ahora mismo Corhir nos está mirando fijamente”. Y no le falta razón.

14. La Galería de los Espejos. Tiene dos entradas, la que viene de la Habitación Ovalada y la conformada por dos puertas negras de hierro decoradas con dos runas: Dolor en las Extremidades y Rotura de Extremidades (además, una cerradura Absurda, -70, la protege). Dentro, todas las superficies de la habitación están cubiertas de espejos. Incluso los libros tienen las cubiertas forradas de espejos, haciendo difícil su identificación. Más de la mitad muestran una runa de las listas Destrucción de la Mente o Destrucción de la Carne en la página del título, para angustia de los lectores incautos. En la esquina noroeste, sentado con la espalda apoyada en la pared, se encuentra el cuerpo de Arphos. Viste ropas verdes y grises y luce una descuidada barba; con la barbilla apoyada en el pecho y una fea herida en el muslo izquierdo, el guardabosques parece acabado. Si los personajes han tardado más de una hora desde que entraron, el montaraz habrá fallecido; si no, es posible salvarle si se le da de beber y se le reanima, aunque su pierna, sujeta con un rudimentario torniquete, tiene una terrible herida que empieza a infectarse. No podrá caminar de ninguna manera. Junto a él descansa su espada (ea +10), una mochila con algo de equipo (una cuerda, una antorcha, yesca y pedernal), un pellejo de agua vacío y un gran libro forrado de espejos rotos. El libro tiene una cinta azul oscuro para marcar las páginas y restos de sangre reseca, como dijo el caballero, aunque también hay numerosas manchas de sangre nueva

Corhir atacará al grupo cuando vayan entrando en la Galería a través de la Habitación Ovalada. Allí se deslizará hasta el último del grupo, que puede intentar una tirada de PER difícil, -15, para detectar pasos a sus espaldas (contando que el resto de

El Volumen

Es un enorme libro forrado con espejos que contiene todos los hechizos de las listas básicas de Hechicero. Estudiado en profundidad, podría convertir a una persona con talento mágico en alguien muy poderoso. Es por esto que es ambicionado por Gimar-Zâbar.

Si los PJs intentaran venderlo y encontraran un comprador, podrían conseguir hasta 200 mo. Eso sí, podrían ser objetivo de Gimar u otros que ambicionen dicho volumen.

compañeros también se estén moviendo; si la estancia estuviese en silencio, la tirada de PER sería Fácil). Si no es detectado, Corhir saldrá de la oscuridad e intentará apuñalar por la espalda al personaje. Cuenta con el factor sorpresa y el ataque por la espalda, y el personaje no podrá usar su AGI ni su BD por escudo, brazales o grebas. Si tuviese éxito y apuñalase en silencio a su víctima, la arrastraría sigilosamente hasta la oscuridad de los cascotes de la escalera (2) y volvería a por más. Esta es la parte decisiva de la incursión, pues hay serias posibilidades de acabar apuñalado si no se toman las precauciones necesarias.

El asesino no cesará en sus ansias de sangre hasta morir o matar a todos uno por uno. En las ruinas de la escalera (2) tiene un mendrugo de pal y un pellejo de agua medio lleno. Sus posesiones más preciadas son la espada quebrada que usa (espada corta -10), el dedo de Malborn. (para usarlo en el ritual) y el anillo del vidente. No tiene arco, pero si lograra hacerse con uno lo usaría como principal método para acabar con sus desprevenidos rivales. Cualquiera que se ponga el anillo tomará el lugar de Corhir (siempre que no resista la TR).

Salir de la Biblioteca no debería conllevar complicación alguna, salvo en la posibilidad de que los personajes no dejaran cuerdas que llegaran a la escalera, o que se derrumbara la escalera o algo así. Si no quisieran tomar ese camino de salida, podrían buscar su propia salida: por ejemplo, podrían derribar las puertas de piedra del Jardín Este para que el techo se viniera abajo y salir

por algún hueco entre los cascotes. Si los PJs salen por otro lado llevando a cabo alguna idea de este estilo, recompénsales con sus buenos PXs.

Al fin fuera de las ruinas

Un fresco viento del norte les da la bienvenida a la superficie. Las extensas ruinas de la biblioteca siguen igual que antes de entrar, guardando y escondiendo del mundo un gigantesco legado de conocimiento y poder. Los alrededores continúan vacíos, nadie ve al grupo emergen de entre los cascotes. Es hora de buscar un sanador o de descansar.

Faramis volverá del refugio del Príncipe por la noche. Cuando vea a los personajes les tratará con camaradería y dedicación, alegre de que salieran vivos. Les traerá cuanto necesiten (médicos, comida, bebida, mujeres, lo que sea). Lamentará toda muerte de PJ y organizará un modesto funeral para el día después junto al túmulo de Gûra, al que solo asistirán los PJs, Dimrod, Melyanna y Faramis. Luego de asegurarse que están todos bien, se marcha a descansar.

Completar con éxito la incursión a la Biblioteca Real tiene una recompensa de 400 PXs extra.

Día 4: La última barca en el Nenuial

El cuarto día significa arrimar el hombro. Los ragers se unen a las tareas normales y los PJs, si están sanos y no hicieron la misión de la Biblioteca, también deberán trabajar.

El oro por el libro

Si lograron salir vivos de las ruinas, y más aún con el libro, tendrán permiso para descansar todo el día. A la hora de comer aparecerá Faramis con un cuenco de sopa en cada mano seguido de un sirviente que trae el resto de cuencos para los PJs. Si los PJs dijeron a Faramis que sacaron el libro, tras el sirviente aparecerá el caballero, que parece algo nervioso y no deja de mirar alrededor, buscando algo con la mirada (el libro, evidentemente). Faramis, sonriente, toma asiento y da un cuenco a un PJ: "El señor caballero está muy contento por vuestro trabajo y no en vano ha traído una generosa bolsa, muchachos". El caballero, aún desconfiado, les pide el volumen. Una vez lo toma, con mal disimulada alegría, lo mete en una funda de terciopelo y les alarga una pesada y tintineante bolsa que guardaba dentro de la funda: "Lo que acordamos, señores. Y un poco más, para olvidarnos los unos de los otros, ¿de acuerdo? Ha sido un placer, Manwe nos ayude en esta guerra. Adios". Dicho esto, el caballero se marcha, solitario, hacia su refugio en las casonas al norte de la explanada. La bolsa contiene las monedas de oro convenidas y tres rubies que podrían ser vendidos fácilmente por 10 mo cada uno.

Faramis sostiene una mirada cómplice con los personajes y continua comiendo. Al cabo de un rato, dice, en voz baja (no por precaución a que lo oigan los ragers, sino más por los soldados y sirvientes que puedan aplicar el oído): "Si os veis con fuerzas, tengo una tarea para vosotros. Se trata de Melyanna".

Dos muertos y un ribereño

Faramis continua: "Ayer descubrí a Melyanna probándose un yelmo. Lo hacía en broma, con una criada, pero la sola imagen de relacionarla con la guerra me aterroriza y no

Un cuchillo en la oscuridad

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Corhir	4	54	SA/1	30	N	N	55ec*	35ac	15	Guerrero humano. Espada corta -10
Golem	6	105	CO/19	20	N	Ambos	70e2	-	0	Guerreros de piedra. Ignora efecto de aturdimiento y los pv/as.
Meur	5	50	C/3	40	N	N	50ec	60ac	30	Ladrón, +55 Abrir cerraduras, +45 Desactivar trampas
Arphos	4	55	CE/12	15	N	N	60ea	65al	30	Montaraz inválido.

deseo que siga más tiempo aquí. Si todo esto acaba como parece y los orcos nos arrasan, quiero que ella esté lejos de Annúminas... con los elfos, al oeste. Como sabéis, el pueblo del río, que tenían un asentamiento en esta colina, huyeron hace semanas: algunos al sur, otros al oeste. Esos ribereños se alejan de la guerra, y estoy seguro de que si el Rey Brujo se impone, acabarán trocando pieles incluso con los orcos. Pero algunos batidores han informado de rastros de hombres por la ribera sur del Lago, y eso es algo que me da esperanzas. Lo que necesito de vosotros, hermanos, es que voleis siguiendo la ribera hasta encontrar a algunos, a uno solo, de esos ribereños. Haced que vengan con una de sus barcas, eso es todo. Son ambiciosos y vendrán por un buen puñado de plata. ¿Querreis buscadles por mi, amigos?”.

Si dudan y rechazan, Faramis lo comprenderá y enviará a Dimrod (que ejerce como guardia personal de la dama). Si aceptan, el comandante se mostrará contento y abrirá un cofre que tiene en su rincón. Volverá con una bolsa de cuero. “Aquí hay veinticinco monedas de plata y dos piezas de oro. Cualquier ribereño navegaría hasta las profundidades infernales por este dinero. Salid pronto y negociad con el primer barquero que veais para que venga cuanto antes y amarre en la playa al oeste de la Colina, aquella a la que se llega por la Pradera de los Héroe. Decidle que si viene, tendrá muchas más monedas. No le amenaceis, pues es un pueblo orgulloso y podrían no ayudarnos. En la Pradera os espera Dimrod con dos caballos. Partid ya, y volved sanos”.

Dimrod, entre los túmulos de la Pradera, sujeta a dos caballos de buenas hechuras, deseándoos suerte antes de marchar.

Un sendero casi oculto por la nieve bordea el Nenuial de orillas heladas. El viaje se hace extrañamente solitario e inquieto, a pesar del bello paisaje invernal que ofrece el lago. Lo único que se puede encontrar en el camino es el cadaver de un hombre. Tiene el craneo fracturado por un fuerte golpe. Viste con ropas de invierno y por la complexión parecería un soldado o un aventurero. Su vaina está vacía y no tiene bolsa ni riqueza alguna.

A las cuatro horas de viaje, una debil columna de humo se arrastra unos pies del horizonte antes de que se la lleve el viento. El humo se eleva desde los restos de lo que antes eran cuatro pequeñas chozas cercanas al agua. Alguien está arrodillado sobre un bulto. El bulto es el cuerpo de un joven soldado, vestido con la librea de Arthedain. El que se agachaba sobre él está ahora de pie, envuelto en pieles, la mirada puesta en los personajes. Es un hombre maduro, de rala barba rubia y ojos azules de mirada penetrante; en su mano derecha sostiene una maza. A pocos metros, junto a un primitivo amarradero, una fuerte barcaza se mece en las frías aguas del lago. El cadaver tiene un fuerte golpe en un costado y otro en un lado de la cabeza. Una lanza está tirada a un lado y tiene la espada envainada.

El individuo no hablará ni hará nada hasta que los personajes le hablen o se vaya. Es terco y de recio hablar, y no dará más datos que: es el último hombre del río en el Lago, y va camino de las Emyrn Uial, donde se refugiará. Paró ahí para ver de donde provenía el humo y el soldado le acusó. Discutieron y el soldado intentó matarle, por lo que se defendió.

No dirá más sobre su vida. El hombre rechazará entre gruñidos las posibles acusaciones de asesinato y, si se ve acosado, tratará de huir en la barca a toda velocidad. En la barca hay un hatillo en el que se podría encontrar la espada corta del muerto del camino y una bolsa de cuero fino con varias monedas de plata, además de algunas pieles de valor y varias raciones de viaje. Todo es producto, claro, del asesinato y la rapiña de este ribereño (que realmente buscará refugio en las Emyrn Uial).

Respecto a la oferta, la sopesará durante unos instantes solo después de ver el dinero y guardarlo entre sus ropas. Luego

encenderá un fuego en un hueco entre la nieve y dirá que saldrá para Annúminas a la mañana siguiente. “Preparen la plata, no quiero permanecer ni dos días en la Colina”, gruñe, antes de despedir a los personajes con una última mirada desconfiada.

Es evidente que el ribereño es el causante de los dos asesinatos, robando a los cadáveres y beneficiándose de la situación bélica. Si a los personajes se les ocurre atacarle o entregarle a la justicia, deberían antes tener en cuenta que es necesaria una gran habilidad como barquero para navegar por el Nenuial. Eso sí, si algún PJ es un as al timón y cree que podría realizar una huida en condiciones, y entregan al asesino, podrán quedarse con su bolsa y el ribereño pendería de una soga al amanecer. En cualquier caso, la huída, a menos que los PJs se salgan de lo común y la organicen especialmente bien, será frustrada la noche del día 6.

Faramis les esperará despierto al volver: está muy preocupado pero cree que Melyanna podrá huir antes de la llegada de Angmar. Tiene pensado que sea Dimrod quien la acompañe, y si algún PJ insiste en acompañar a la dama, Faramis lo meditará unos segundos y le dará permiso. Tiene pensado enviar a la dama en barca hasta el extremo suroeste del Nenuial; luego cruzarán por las colinas más al sur de las Emyrn Uial hasta llegar a Caras Celairmen, un pueblo de mercaderes en el que puede encontrar buen refugio (de hecho, allí está refugiado lo que queda de la familia real). Serían muchos días de fatigoso viaje, pero escaparía del tormento y de la muerte que está destinado a los que permanezcan en la Colina.

El plan está detallado de forma que los jugadores crean que realmente pueden huir de la guerra con Melyanna. Mayor será su sorpresa cuando conozcan los hechos del día 7.

Cerca del anochecer, llega una partida de batidores por el camino del Baranduin e informan de una compañía de Ulogarúm que marchan muy adelantados, como para ir asentando puestos avanzados y acabar con los batidores y patrullas. Están a tres horas a caballo, por el camino. Pronto, los estrategas creen que es preciso atacar por sorpresa a los ulogs y retirarse velozmente. Para ello, necesitan unos veinte hombres, que viajarán durante la noche y atacarán. En la Explanada, mientras se reparte la cena, se piden voluntarios para la incursión, que será capitaneada por Azrahil el montero; es necesario manejar bien el arco. Los que acudan recibirán una manta y ración extra durante dos semanas, además de descanso al día siguiente, por supuesto.

Si los personajes se deciden a unirse, partirán a caballo junto con otros soldados –la mayoría montaraces– a medianoche. El cielo está nublado y oscuro, con pinceladas púrpuras en las nubes; pequeños copos caen sin cesar.

Si los personajes no participan, olvida la *Sucia emboscada* del día 5.

Tres horas después de partir la compañía de incursores, unos gritos llamarán la atención de los que duermen cerca de la explanada. Un grupo de soldados empujan y amenazan con picas a varios hombres, al grito de “traición”. Un caballero se acerca, desde su refugio en los caserones de un lado de la plaza. Los soldados postran a tres hombres, con contusiones y moratones, a sus pies: “Señor, estos son los batidores que dieron la noticia de los uruks. ¡Son agentes de Angmar! ¡Mirad!”. Los soldados obligan a los presuntos traidores a mostrar la cara interna del codo, donde aparece un pequeño tatuaje en forma de vibora negra, el símbolo de algunos espías del Rey Brujo. El veredicto del caballero es rápido y directo: “Colgadlos”. Los cuerpos de los tres hombres son mecidos por el viento en la ribera del camino, a las entradas de Annúminas. Mientras, el resto de hombres sabe los que partieron se dirigen a una emboscada de la que no saldrán vivos.

Día 5: Cazadores cazados

Los que no se unieran al grupo incursor y no estén heridos deberán realizar trabajos ordinarios, sin más preocupación.

Sucia Emboscada

Los caballos avanzan por el Viejo Camino del Norte, luchando con el viento en contra y la nieve que lentamente se acumula sobre la nieve antigua, cubriendo lo poco que queda de camino. Los compañeros son hombres experimentados, a cargo de Azrahil, que vuelve a demostrar arrojo y seriedad al capitanear al grupo. Después de tres horas y media de silencioso viaje, Azrahil alza el brazo, deteniendo al grupo. Tirada de PER oculta, Dificultad Media, +0: el viento, de cara, trae un hedor velado, un olor nauseabundo que viene de lejos. Azrahil también ha captado ese olor y decide abandonar el camino. “Dejaremos los caballos en aquel caserón y avanzaremos a pie”. Unos doscientos metros al norte del camino reposan los restos de lo que antes fue una granja. Ahora solo hay escombros cubiertos de nieve, pero un pequeño desnivel y una pared de madera aún en pie componen un refugio perfecto para las bestias. Un joven explorador se queda con los animales mientras Azrahil encabeza a los incursores por una elevación. Unos quinientos metros adelante, el olor a orco y a humo se hace patente. Los pies de los incursores se hunden trabajosa y silenciosamente en la nieve, hasta que el capitán echa cuerpo a tierra y señala al este.

El camino bordea la loma por la que han subido los incursores, hasta formar un pequeño recodo del que sale una leve columna de humo. A unos trescientos metros, bajo una empinada cuesta, un grupo de unos quince grandes ulogs se apiña alrededor de una hoguera en la que se asan trozos de carne (que vistos de cerca resultan ser humanos). Azrahil escupe al suelo y saca el arco. “Son ulogs, muy fuertes, se comen a sus muertos. Nos acercaremos por el borde de la loma, hasta alcanzar una buena distancia de tiro”. Los personajes deberán realizar un par de tiradas de Acechar, para seguir creyendo en su capacidad de sorpresa (los ulogs de la hoguera ya saben que los incursores se acercan). Si la fallan, los orcos harán como que no se dan cuenta. Si arman mucho escándalo deliberadamente, la emboscada enemiga comenzará. Si no, los enemigos esperarán que se coloquen y lancen su primera flecha. En cuanto hagan esto, un grupo de quince ulogs más saldrá de bajo la nieve y atacarán a los incursores arthedain, primero tirando una lanza cada uno y acometiendo luego con las cimitarras. El otro grupo subirá la loma y se unirá a la batalla en 10 asaltos.

El primer ataque de lanza cuenta con los beneficios de la sorpresa; un asalto después comienza el combate cuerpo a cuerpo. Mientras el combate se desarrolle entre el grupo 1 de ulogs y los montaraces, cada tres asaltos morirán 1d4 miembros de cada grupo (aparte de los combates de los personajes). Cuando llegue el segundo grupo, el que esté en mayoría pierde 1d4 cada tres asaltos y los que sean menos perderán 1d6. Los ulogs pelearán brutalmente hasta la muerte, pero los montaraces tocarán retirada cuando queden 5 o menos (sin contar a los personajes). El plan de retirada es correr a toda prisa hacia los

caballos y huir. Uno de los montaraces tocará un pequeño cuerno para avisar al explorador que guarda los caballos para que prepare la huida.

Si los ulogs acaban con todo, nada más se volverá a saber de los incursores. Si sobreviven a la trampa y regresan a Annuminas, serán recompensados con lo prometido y con una botella de buen vino, además de 300 PXs extra. Si además se imponen y vencen a los ulogs, recibirán una felicitación del Príncipe y dos botellas de vino, además de 500 PXs. Faramis felicitará a los personajes con gran efusión y les llevará un poco de carne del refugio del Príncipe. Está cansado e inquieto: no ve el día en que el barquero cumpla su palabra.

Día 6: Llega el ribereño

Ni los heridos ni los personajes que hayan servido en la incursión contra los ulogs no tienen obligación de trabajar este día.

Después del almuerzo, Melyanna irá a visitar a los PJs. Parece cansada y aburrida, pero se alegra mucho de ver a los personajes, a los que abrazará cordialmente. Echa mucho de menos a Matha, pero cree que cada una tenía destinos diferentes. Se aburre mucho en el refugio del Príncipe, donde solo ve comandantes y nobles aburridos, pero no quiere huir: es su deber unir su destino al de Arthedain. Pide que les cuenten los relatos de las aventuras que han pasado desde que se separaron, en Fornost. Se asombrará y divertirá mucho con las historias, si los PJs se animan a contarla. Faramis también ríe a gusto, pero al cabo de dos horas decide que deben volver con Aranarth.

En el resto del día no ocurre nada extraordinario, hasta que al atardecer aparece Dimrod con una buena noticia: ha llegado el ribereño.

Efectivamente, en un viejo amarradero en la playa oeste se encuentra la balsa del hombre del río. El tipo está arrebujado en pieles, refugiado del frío tras un pequeño parapeto de nieve. Desconfiado, mira a Dimrod (y a los personajes que lo acompañen). Dimrod le alarga una pieza de oro: “Esto por venir. Esta noche hablaremos”. Dicho esto, Dimrod se marcha. En efecto, esta noche bajará de nuevo con Faramis y negociarán el viaje.

A media noche, los dos hombres (acompañados de los PJs que quieran) bajan por la Pradera de los Héroe hasta el pequeño refugio del ribereño, y allí hablan del viaje. El ribereño acaba aceptando trasladar a Dimrod y Melyanna (y los PJs que se apunten, tres como máximo) hasta el extremo suroeste del Lago. El precio se eleva a cinco piezas de oro y diez de plata, la mitad al principio del viaje y la otra mitad cuando lleguen a destino. El trato se cierra con un apretón de manos: al amanecer, la barca partirá de Annúminas.

Día 7: Deserción

Es un amanecer frío y nublado cuando Dimrod despierta a Faramis y a los personajes: “¡Es el barquero! ¡Venid!”. El hombre está muy serio y no quiere hablar

Sucia Emboscada										
Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Ulogarâm (30)	4	80	CM/13	25	S	N	80ci	60la	5	Brutal tribu de orcos canibales
Atacarán hasta la muerte y atravesarán las cabezas de los vencidos con sus lanzas, como inmundo adorno										

de nada: ellos mismos verán. Cruzan rápidos la Explanada y la Pradera hasta que llegan a la playa, donde no hay ni rastro del ribereño ni de su barca. Si no se fijan ellos, tirada PER oculta, difícil, -10: hay otras huellas, en la nieve, aparte de las del barquero. Si ven esas huellas, una tirada Fácil de Rastrear, +10, señalará la presencia de dos personas más en el lugar, dos personas que recorrieron el mismo camino de ellos. Ambas huellas son de personas grandes, y todas confluyen en todos los puntos entre el pequeño refugio del ribereño y su barca. No hay huellas de vuelta de los dos extraños. Parece que el ribereño se ha marchado con otros, ganando un doble sueldo y un fuerte enemigo para cuando termine la guerra. Faramis está rabioso. Patea la nieve y jura en tres idiomas diferentes, blande su espada mirando al lago y maldice a todos los ribereños. Sumamente enfadado, sube el camino sin decir nada hacia el refugio de Aranarth. Dimrod le sigue, despidiendo a los PJs con gesto serio.

Durante el resto de la mañana, tareas ordinarias y reposo a los heridos. A la hora de la comida, Faramis llega malhumorado, pero más calmado. “Ha sido un día difícil con los nobles. Algunos pensaban en retirarse. Por suerte, al final, han comprendido que aquí lucharemos todos”.

Por la tarde, vuelta al trabajo. Por la noche, Faramis vuelve, cansado y con el ceño fruncido: “No hemos visto a Gamir-Zábar en todo el día... es aquel del libro de espejos (lo dirá si los personajes hicieron la misión de la Biblioteca), uno de los caballeros viejos. No ha aparecido en las reuniones, y su sirviente solo sabe decir que tiene fiebres, pero no deja pasar a los médicos... estoy seguro de que trama algo, y creo que se quien está ahora en la barca del ribereño. ¡Maldita sea su cabeza llena de secretos! ¡Más le vale que no le encuentre en el futuro o Aranarth deberá contar con un viejo rico menos!”. El comandante, disgustado por la situación, retoma su labor de líder y visita uno a uno a los Ragers que desean hablarle de algo; luego atenderá a los PJs y les confesará su pérdida de esperanza: “El ribereño juró ser el último de los suyos en el lago... Melyanna no podrá huir de aquí, los jinetes de Angmar, ayudados por algunos barqueros, la alcanzarían durante su huida. Solo nos queda resistir y morir con dignidad”. Faramis escuchará a los PJs si estos tuvieran un plan de huida juicioso, aunque comentará: “Mi deseo es alejarla de la guerra y la muerte, pero ella no admite irse sin mí... y yo no traicionaré a Aranarth”. Dicho esto, se acostará, pesaroso.

Día 8: La Colina se tambalea

El día comienza, de nuevo, con Dimrod apareciendo en el campamento de los Ragers, a las 8 de la mañana. Faramis está enjuagándose la cara en fría agua de nieve cuando aparece el dúnadan. “Un soldado ha llegado al refugio del Príncipe. El amanecer ha revelado un cuerpo flotando en las aguas del lago, retenido entre una maraña de gruesas raíces cerca del puente derruido. Dice el soldado que parece un hombre del río”.

Faramis se viste presto, con el ceño fruncido: “Desertor y asesino... un justo final para un noble, sin duda, aunque no hay remedio ya y toda esperanza que tuviera está derrotada. Vayamos a ver el cadáver”.

El muerto ha sido sacado del agua y reposa sobre la arena. Sin duda es el ribereño, despojado de pieles y ropas por la corriente y las raíces; su espalda desnuda muestra varias puñaladas. “Era el ribereño hombre de palabra... lo que no puedo decir de algunos arthadan, por noble que sea su linaje”. Faramis volverá entonces al refugio, como todos los días: “Creo que hoy tendré una larga discusión con mi primo. Oh, él es el cabeza de familia ahora: los Eketta aportamos muchos soldados en esta batalla. Él los comanda y no tiene en cuenta siquiera a mis Ragers cuando habla de gloria y botín. No le dejaré llevarse los honores familiares a él solo: ¡mi familia debe recompensar a mis

lanceros!”. Pareciera que Faramis compensa su enfado con nuevos bríos militares, y sus pasos se dirigen resueltos al Refugio, acompañado de Dimrod.

Como los días anteriores, éste se dedicará a trabajos ordinarios y reposo de heridos. Después de tanto batallar, estos días son unos merecidos momentos de calma antes de la tempestad.

Los batidores del turno matinal volverán rápidos y alterados: las primeras tropas de Angmar están llegando. Callados murmullos de temor empiezan a levantarse entre los soldados, que empiezan a ponerse nerviosos.

Faramis, a la hora de comer, comenta a los Ragers: “Columnas de montañeses salvajes y orientales sanguinarios se acercan. Id afilando vuestras armas, hermanos”. Comerá con sus capitanes, en vez de con los PJs. Luego volverá con los estrategas: la gente del refugio está muy alborotada.

Por la tarde, los batidores que vigilan el norte y el este ya no salen y se dedican a la preparación de la defensa. Se desmontan las pasarelas, barcasas y puentes provisionales montados sobre el río y se usan los restos para las barreras.

Al atardecer, las primeras filas de hombres aparecen en el horizonte cercano. Cientos de salvajes de las montañas y caballeros de oriente pisotean la nieve, gritan obscenas conjuras en un oscuro lenguaje a modo de “saludo” y comienzan a instalar rudimentarios campamentos a menos de dos kilómetros al sureste de la ciudad, al otro lado del Baranduín. Los ecos de los gritos llegan arrastrados por el viento del este hasta la Colina, donde todos y cada uno de los hombres observa en silencio, sumidos en pesar, sabedores que son las primeras aguas de una irrefrenable tormenta. Poco a poco, los hombres, callados, retornan a sus lugares. Los nobles y estrategas, seguidos de un ceñudo príncipe Aranarth, se encierran en la torre, ultimando los planes de defensa. Los capitanes se reúnen con sus iguales, y los soldados se juntan alrededor de tísicas fogatas, tan quebradizas como las esperanzas de los hombres.

Las labores se retoman y los rumores sobre la cercana destrucción del Reino del Norte recorren las filas. Capitanes y nobles se reúnen entre ellos, buscando la forma de alentar los corazones de sus hombres, cuando no saben ni como confortar los suyos propios.

Tras la cena, cada hombre con capacidad de mando vuelve al campamento de sus hombres e intenta animarles. Por supuesto, Faramis acude junto a los Ragers, pero esta vez acompañado de Melyanna y Dimrod.

“Nada puedo deciros, mis amigos, que no sepáis. Ya habeis mirado al horizonte y visto lo que yo: una tropa de salvajes y jinetes, hombres que gritan y ocultan su propio miedo detrás de sus escudos. Se amontonan sobre la nieve, justo enfrente de la Colina, y esta noche se pelarán las manos fabricando refugios para orcos y trolls. Esos hombres correrán hacia nuestras lanzas, como un amante a su esposa, ¡pero su única esposa será la Muerte! Débiles y sin control, serán presas fáciles para nosotros. Descansad cuanto podais, pero no dejéis que un puñado de bárbaros os encoja el corazón. Tened una buena noche, mis buenos Ragers”.

Dicho esto, tanto él como la dama hacen una ligera reverencia y se retiran al rincón de Faramis. Melyanna está silenciosa y pareciera que carga un pesado fardo. La pareja se acuesta entre gruesas pieles y Dimrod se tumba junto a los PJs, buscando conciliar el sueño cuanto antes.

Durante la noche, las patrullas se concentran en el flanco este de Annuminas, y un fuerte destacamento es enviado a cubrir el vado del Baranduín. La zona donde acamparon los angmaeranos es ahora una constelación de puntos de luz que no

dejan de moverse. La vigilancia entre las ruinas es casi nula, circunstancia que aprovechan los civiles para llevar a cabo su secreto plan de escape (ver *Las barcas de Saader*). Poco a poco, los hombres y mujeres salen silenciosamente de las cocinas y abandonan la Colina. Poco antes del amanecer saltará la voz de alarma: no queda ni un solo civil en Annuminas.

Día 9: Oscuras columnas de desesperanza

El grito de alarma suena temprano, poco antes del alba. En un frío día plagado de oscuras nubes, el Príncipe sale raudo de su refugio y recorre a pie la Explanada, seguido de algunos soldados. Los edificios de las cocinas están vacíos, abandonados. En una de las puertas, escrito con sangre de animal, luce un mensaje de despedida: “Lâi bâ Kalab”, el Pueblo no Caerá.

Varios soldados, atónitos, recomiendan al Príncipe que persiga a los traidores, a lo que Aranarth, con gesto compasivo, sacude negativamente la cabeza y camina de vuelta al refugio, donde algunos nobles le esperan en la puerta. Antes de entrar, el Príncipe ordena que una cuadrilla de milicianos ocupe el lugar en las cocinas.

La vista al este empeora. Múltiples formaciones de madera y agujeros en la tierra se extienden en el terreno nevado: miles de hombres han trabajado durante la noche para construir refugios para las criaturas oscuras de Angmar. Llevan haciéndolo desde que bajaron de las Quebradas del Norte, y su eficacia está más que demostrada: han creado muchos refugios para trolls y orcos, además de adelantar sus campamentos hasta poco más de un kilómetro de la Colina. El destacamento en el vado se refuerza vigorosamente, completando una línea de mil hombres junto al río. Desde allí informan que no ha habido incidentes durante la noche, excepto gritos y burlas y sonidos de cascos de exploradores sureños, pero ni una sola flecha.

Durante el día, las columnas de enemigos no cesan. Poco a poco empiezan a llegar grandes compañías de orcos grandes y bien armados, temibles soldados de piel negra y portentosa musculatura que no temen a la poca luz que el sol vierte sobre la nieve. Los orcos fuertes se disponen por gran de grupos, manadas de soldados que comienzan a ocupar la superficie nevada como un emplasto de brea resbalando sobre el marmol. Gritos, gruñidos y perversas carcajadas inundan el aire, ensombreciendo el gesto de los hombres que se afanan en las defensas, ocupando sus manos para desocupar su cabeza. Además, la mayoría de los hombres están enfadados por lo ocurrido con los “traidores” civiles, aunque muchos les envidian por no tener enfrente la tormenta angmareana.

A las horas del almuerzo y la cena son frecuentes las peleas: la tensa situación creada por los acontecimientos deriva en insultos y pullas, que acaban casi siempre en peleas y duelos que los oficiales tratan de evitar tajantemente. Si los PJs han pasado los últimos días demasiado tranquilos, una pelea a puños desnudos les vendría bien para entrar en tensión.

La llegada de los enemigos y sus campamentos siguen copando la vista al este. Una tirada fácil, +10, de Tácticas de Guerra da a entender que cada vez serán menos los humanos en las columnas, y que a partir de ahora será toda una riada de orcos la que aparezca en la orilla norte del Baranduin; la cifra de humanos podría alcanzar rondar entre 8.000 y 10.000 hombres, y los orcos, aunque escondidos muchos en los refugios, no se quedarán atrás en número.

Faramis y Melyanna vuelven a descansar juntos, abrazados fuertemente bajo las mantas. Antes de acostarse, abrirá una botella de brandy que tenía guardada, repartiendo el escaso licor entre sus capitanes y los PJs, reunidos alrededor de

Faramis ante sus Ragers

Con gesto resuelto, Faramis habla a sus hombres con familiaridad:

“Hermanos, aquí nos hallamos al fin. Nuestro destino y nuestros pasos han confluído en esta Colina, antiguo hogar de reyes, y nos enfrentan ahora a una tormenta negra cuyo final la vista no puede alcanzar. Los mugrientos orcos gritan y perjuran, pero saben que no son nada frente al poder de los dúnedain, de los descendientes de Elendil y de las puntas de nuestras lanzas. Habeis visto al Príncipe Aranarth, nuestro señor, y habeis visto el gran ejército que formamos. Nuestros estandartes permanecerán cuando el último orco haya caído, y los trolls retrocederán ante nuestras picas, ¡los sureños necesitarían caballos el doble de grandes para acercarse a nosotros! Os conozco a todos y cada uno de vosotros, y conozco cuán fuerte aferrais los mástiles de nuestras poderosas lanzas, y os digo que la escoria de Angmar deberá arrastrarse hacia su escondite del Norte. ¡El Baranduin será un torrente de sangre negra! Y cuando esta batalla concluya, las humaredas de los orcos muertos se verán en todo el mundo, ¡y el Enemigo sabrá que el Norte pertenece a los Hombres! Nuestras picas serán los estandartes del gran Reino del Norte, y nadie osará jamás poner la mano encima de los dúnedain. Dormid hoy agarrados a vuestras lanzas, porque serán vuestras amantes en los días por venir. Que las bendiciones del Astaldo nos protejan”.

una fogata. “Ayer, Bareketa cayó. La fortaleza de mi familia arde ahora, y solo mi primo y yo representamos a la familia en el Norte. El Reino está a punto de sucumbir”. Dicho esto, apura su licor y se retira con la triste Melyanna a su lugar de reposo.

Durante la noche, los soldados intentan descansar, aunque están tensos y desesperanzados. Gritos en la horrible lengua de los orcos salpican la noche, y en el grupo que guarda el vado se aferra a las astas de las lanzas, sabedores que si los orcos se lo propusieran podrían barrerles.

Aquellos que estén despiertos a las 5 de la noche, con el sol aún escondido en el este, podrán oír claramente unos rugidos que se diferencian de los orcos, unos grotescos aullidos roncros y potentes, que cualquier soldado experimentado reconoce. Los trolls han llegado.

Día 10: La última noche en la Tierra

Nubes negras se arrastran desde el norte, cubriendo poco a poco el cielo. Los soldados vuelven a mirar al este, para tormento de su ánimo: la llanura al norte del Baranduin empieza a ser ocupada por miles de orcos y hombres, una marea negra que toma posiciones poco a poco. Algunos empiezan a ocupar las cercanías de las orillas del Nenuial, a unos 300 metros de la ciudad, donde ni jabalina ni flecha alguna pueden dañarles. Grandes agujeros en la tierra señalan las recién excavadas guaridas de los trolls, salpicadas por la llanura. Se calcula que podrían contar con al menos 50 trolls. Desde una gran roca elevada, a unos 500 metros al norte de la Colina, una enorme mole de músculos recubierta de metal otea Annuminas. Todo oficial reconoce al individuo: es el temible Rogrog, cabeza pensante y puño demoledor del ejército angmareano. Subirá al rudimentario pedestal cada cierto tiempo, desde donde rugirá furiosas consignas en la lengua de los orcos y lanzará maldiciones y provocadoras palabras a los hombres en la lengua común. Cuando el sol, cubierto por las nubes, llegue a lo alto, Aranarth saldrá del refugio. En la torre este, en la que se construyó una sólida plataforma de madera sobre los cascos, el Príncipe mantiene un silencioso y tenso duelo de miradas con Rogrog. Finalmente es Aranarth quien se vuelve, para

satisfacción de Rogrog; el Príncipe, ceñudo, manda reforzar la línea del vado con mil hombres más. Decenas de voces, desde nobles a cabos, dan las órdenes oportunas y a la hora del almuerzo dos mil hombre cubren el paso del río.

El día, como los anteriores, se dedican a las tareas ordinarias, a pesar de lo crítico de la situación.

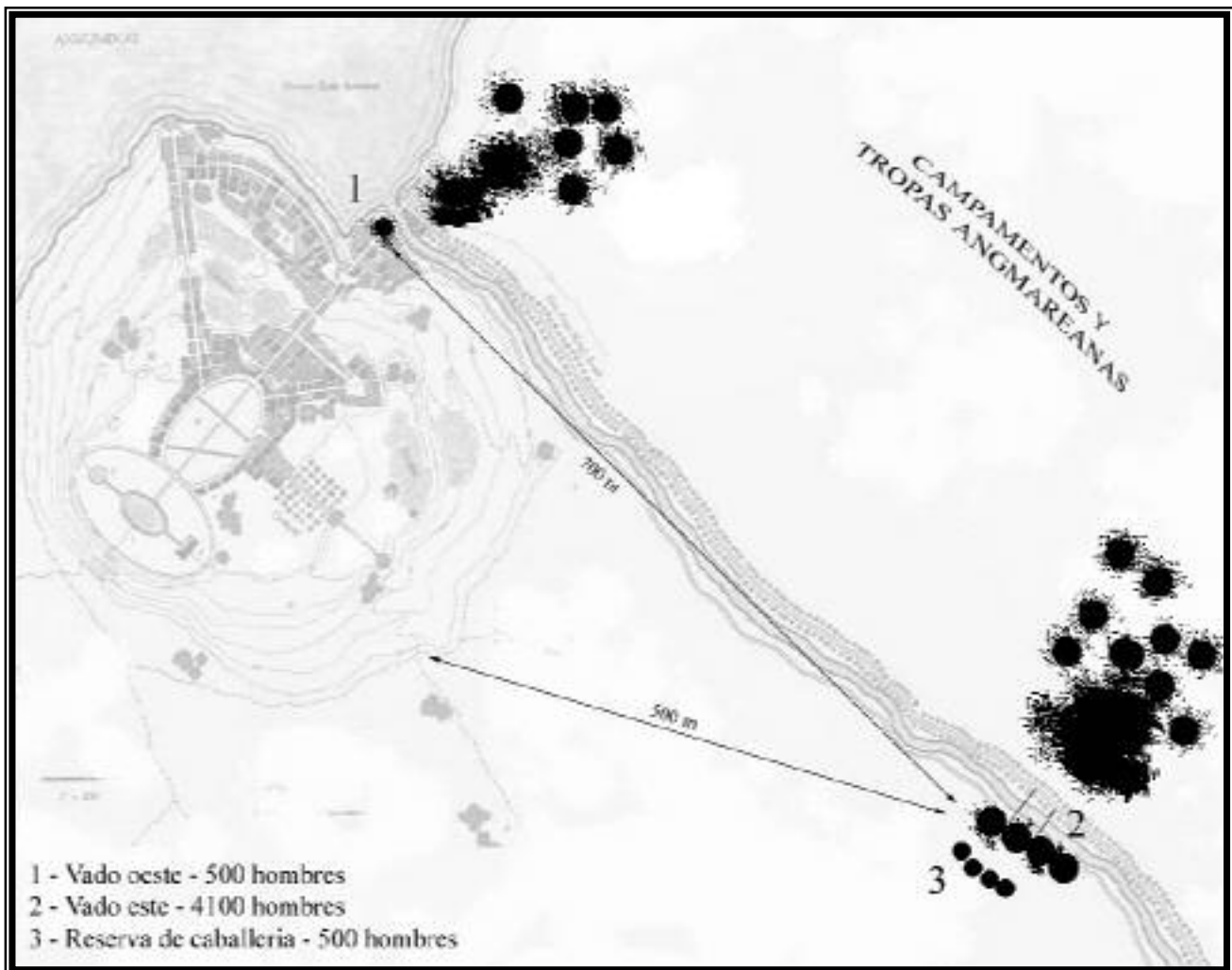
Al atardecer, Aranarth convoca a sus hombres en la Explanada. Los soldados forman por primera vez desde que acamparan en la Colina. Miles de hombres ocupan la explanada dejando un amplio pasillo que los atraviesa a lo largo. En el extremo más cercano al refugio del Príncipe se alinean los nobles, dos filas de caballeros de armaduras relucientes y vistosas capas, todos de gesto adusto y valeroso. En cabeza, Aranarth. Porta una espléndida coraza de plata que crea un tenue halo brillante a su alrededor. En su brazo izquierdo sostiene un hermoso yelmo plateado, y la mano derecha sujeta una afilada espada larga. Su magnífico caballo blanco luce las bardas reales, con las siete estrellas de plata bordadas en el paño negro. Con paso decidido, el corcel del Príncipe recorre el pasillo mientras éste entona un valeroso discurso que es oído en silencio por los hombres, que al final prorrumpen en vítores, alentados por el coraje de su señor.

Durante la tarde, hasta poco antes de la hora de descansar, se suceden los discursos de ánimo de los nobles,

capitanes y otros oficiales a sus hombres. Faramis se reúne con sus Ragers poco después de la cena. Viste con el uniforme de siempre, pero tocado con una brillante capa roja con el símbolo de los Ragers bordado en negro. Habla con voz más animada que en los días anteriores (ver *Faramis ante sus Ragers*), arengando a sus lanceros, que corean y juran fidelidad eterna al finalizar. Luego, parlamentaré con los capitanes, Gûra (si estuviera vivo) y PJs sobre temas no relacionados con la guerra. Melyanna y Dimrod conversarán con los PJs e Isten el Joven (en caso de que éste aún viviera); Eoden, si sigue vivo, visitará al grupo. Está más endurecido, pero sigue igual de presumido o incluso más (perteneció a una compañía de exploradores de un noble menor). Al cabo de una hora todos se despiden y se marchan a dormir; en la cabeza de todos ronda la creencia de que será la última noche de descanso para los Hombres del Norte.

Durante la noche, los trolls salen de sus refugios y braman desde el otro lado del río. Algunos tiran grandes rocas desde la orilla norte, pero no llegan por muy poco a la orilla sur. Los hombres del vado están muy nerviosos y piden refuerzos.

Un levisísimo cambio en el cielo, una variación en el tono de las nubes anuncian la llegada del alba. Los rugidos de los trolls se cambian por la ominosa presencia de grandes nubes rojas y negras que dominan el cielo hasta donde la vista se pierde.



Capítulo 12: La batalla de Annúminas

El amanecer es iluminado no con el brillo del sol, sino con el fuego de cientos de antorchas encendidas en la Colina de Annúminas. El cielo es oscuro y rojizo, con enormes nubes que no dejan pasar ni un solo rayo de luz.

Faramis se muestra decidido y animado. Se viste, con ayuda de su escudero, con sus mejores galas guerreras y comenta que va a bajar al vado este, con otros dos mil hombres. Luego se reunirá con Aranarth y los nobles una última vez, hasta la hora de comer. De ahí en adelante, no habrán más reuniones.

Melyanna y Dimrod se quedarán en el refugio durante la mañana, mientras que los personajes deberán volver a las tareas ordinarias. A la hora de comer, todos se reúnen de nuevo en la zona de los Raggars. La comida es mala y escasa, y los que trabajen en las cocinas sabrán que se han echado los restos: no quedan provisiones en las despensas.

Una luz de esperanza en la oscuridad

Durante la comida, el grupo se sienta alrededor del fuego bajo el viento y la nieve. Faramis envuelve a Melyanna con sus grandes brazos mientras clavan la vista en las llamas.

Faramis se ha vuelto silencioso y huidizo desde que volvió de la visita al contingente del vado. Resulta turbador verle así, comparado con el hombre optimista de la noche anterior. Aunque Faramis se niegue a reconocerlo, hay algo en su interior que le dice que no verá el amanecer de un nuevo día.

Comentará algunos aspectos estratégicos, pues ya está decidida la táctica de defensa. Mientras traza las líneas básicas del plan con una ramita en la arena:

“Es lo mismo que propusimos Aranarth y yo al principio, pero esos tercios nobles se empeñaron en discutir. Annúminas es nuestra única esperanza de sobrevivir, por la imposibilidad de que las fuerzas del Rey Brujo ataquen con todos sus efectivos de una vez.

El vado oeste se encuentra entre los restos del gran puente. Para defenderlo mejor se ha reconstruido el final del puente sobre un acantilado bajo. Ahora, el camino hacia la ciudad pasa por un estrecho desfiladero que debería ser fácil de defender por una guardia de Raggars, piqueros y arqueros (unos 500 hombres en total), de los que yo me haré cargo.

El vado este es más ancho (el agua llega hasta la cintura) y no tiene la protección de lomas ni acantilados. Aranarth tendrá preparada una muralla de escudos conformada por 3500 hombres que combatirán al enemigo al borde de las aguas, flanqueados por 500 diestros arqueros. Detrás suyo, un contingente de 500 caballeros constituirá las tropas de reserva. Es ahí donde se quedarán esos vagos de los Cordagar y lo Roereter, con sus estandartes y sus blasones... ¡me hacen hervir la sangre!. Es de justicia que las canciones recuerden a los héroes que sangran en la batalla, y no a los barrigudos que miran en la distancia”.

Alguien entra entonces en el círculo alrededor del fuego: va cubierto con una capa oscura y vestido de soldado raso, pero al llegar se quita la capucha: es el Príncipe, que se sienta con el grupo, buscando algo de tranquilidad. Trae buenas noticias; ha llegado un elfo a caballo: “hay que resistir un día más: Earmur y Cirdán llegarán al día siguiente. Los caballeros están corriendo la voz... espero que los hombres levanten el ánimo, temo que Angmar se abalance sobre nosotros esta noche. Si eso pasara, ¡que los viejos reyes de Númenor nos protejan

desde su tumba en el Mar!”. Dicho esto, se dedicará a charlar sobre temas triviales un rato y luego se marchará de incognito, como vino.

Poco después de comer, los nobles y caballeros, vestidos con sus mejores galas, se reunirán en la Explanada, todos formados y escuchando las explicaciones del Príncipe. Después de un rato en el que solo habla Aranarth, todos juran valor y fidelidad al unísono y parten a los refugios de sus respectivas guarniciones.

Durante la tarde, los hombres se posicionan dirigidos por sus capitanes y caballeros., tal como se muestra en la ilustración. Los soldados están algo más animados: tras semanas de aburrimiento, están excitados con el posicionamiento, las arengas de sus caballeros y el cercano sabor del combate. A pesar de tener un enemigo muchísimo más superior enfrente, cada individuo ha decidido en su fuero interno que si ha de morir, será con la cabeza alta.

La escasa y rojiza luz del día comienza a menguar con rapidez. La orilla norte bulle de actividad, y las antorchas que salpican la oscuridad más allá del río comienzan a acercarse a sus bordes: son hombres y orcos, los que forman desordenadamente a pocos metros de la orilla. Faramis, a caballo, ordena a los 500 hombres que encabeza. Tras dos líneas de 200 piqueros y Raggars, un nutrido grupo de arqueros castigarán a las tropas enemigas con buenos arcos largos dúnedain. El comandante estrecha los brazos con sus oficiales y con los PJs: “Nos batiremos aquí por honor, por la Muerte y la Gloria. Confieso ahora mi cobardía en Imaryen, donde debí morir con mis hombres; por ello estoy ahora aquí: moriré en esta tierra, y mis hombres, mi mujer y mi hijo serán mi estandarte cuando haya caído. Gracias por todo, mis hermanos”. Dicho esto, monta en su caballo y se aleja, repasando la línea. Serán estas las últimas palabras que oigan de boca de Faramis. Empieza a chispear... en media hora, una fuerte lluvia cae sobre la Colina y sus alrededores.

El rugido de Angmar

Cuando el sol es un tenue punto solo insinuado tras la gruesa cortina de nubes, y la luz en el horizonte se torna roja y oscura como la sangre, un retumbar de tambores invade los oídos de todo ser viviente. Un salvaje pero marcial rugido de tambores inunda la región, amedrentando a los hombres, que no consiguen ver más allá de los reflejos que sus antorchas dejan en el Baranduin. En la otra orilla las antorchas murieron hace rato, y solo el tremendo rugido de tambores presagia la marea de enemigos que está a punto de desbocarse. Los caballos se inquietan, los hombres siguen con la vista puesta en la oscuridad de la orilla opuesta, cuando el tronar de tambores cesa de pronto.

En un santiamén, miles de antorchas se destapan en la oscuridad, agujereándola con pequeños focos de luz anaranjada, que descubre una palpitante amalgama de armaduras, hojas y músculos, que a la vez son gruñidos, juramentos y rechinar de dientes. El ronco sonido parecido al de varios cuernos pero mucho más profundos se alza de repente, alargándose unos segundos, elevando el tono hasta culminar en un bramido como el de cien dragones de fuego, para detenerse de repente y ser sustituido de inmediato por el rugido de la marea de enemigos que se lanza a los vados del Baranduin.

La Batalla para los personajes

Los personajes podrán elegir en que punto de la batalla lucharán, teniendo en cuenta que la orden de Faramis es proteger el vado oeste mientras que Aranarth luchará en el este. Si no se ofrecen para algo diferente, lucharán con Faramis y los Raggars.

Desde el inicio del ataque, se sucederán los siguientes puntos (el texto en cursiva es lo sucedido a efectos prácticos para los PJs):

1. Primer contacto (21:00, aprox.)

- **Vado Este:** La caballería angmareana asaltará el vado, pero al estar ralentizada por el agua y la lluvia no tendrá tanto impacto en el fuerte muro de escudos y lanzas. Los arqueros causarán estragos entre los jinetes y sus caballos, derrotando así al gran contingente de caballería sureña enviada por Rogrog (perfecta para incursiones pero poco acostumbrada a barreras de escudos).
- **Vado Oeste:** Se lanza una oleada de infantería formada por hombres y orcos, apoyada por arqueros orcos. Los arcos largos de los hombres demostrarán ser más eficaces que los arcos cortos orcos, por lo que el comandante enemigo se verá forzado a retrasarlos hasta el punto en que sus flechas empenachadas de negro caen más entre la tropa de orcos asaltante que entre los humanos defensores.

Habrà una dura lucha en la cima del acantilado, aunque los trasgos no ganarán ni un metro, ni aún con la ayuda de trolls. Parece que la fuerza invasora podrá ser retenida fácilmente, y Faramis está pensando en enviar la mitad de sus hombres a ayudar a Aranarth, cuando un jinete llega raudo pidiendo hombres para el vado este.

La defensa del vado es fácil, cada personaje tiene un 20% de posibilidades de recibir un ataque de orco de la tribu de los Durbalag (carne de trinchera). En cambio, ellos podrán realizar 5 ataques +25 si están en el muro de lanzas o 3 ataques -15 (debido a la lluvia) si están con los arqueros. Estos ataques no recibirán respuesta por parte del enemigo, debido a la gran superioridad arthadan en el vado oeste.

2. Reforzando el vado este (21:30 – 23:00)

Aranarth queda satisfecho llevándose 150 piqueros y 50 Ragers (ningún arquero) y a los personajes. La fuerza de apoyo llega justo a tiempo para montar un contraataque contra los orcos de Faulgurum (infantería pesada), que empezaban a abrir brecha en la línea de escudos. Se presiona a los atacantes hasta la corriente. Las aguas del Brandivino corren negruzcas, con miles de cadáveres flotando río abajo, víctimas muchos de ellos de las flechas de los dunedain; éstos no tienen más remedio que reutilizar flechas orcas.

Al llegar al vado este, cada PJ puede enfrentarse a un rival, con un +20 en su primer ataque (gracias al ímpetu de la llegada). Participar en el muro de escudos durante la siguiente hora y media conlleva sufrir 1D6 ataques -15 (los enemigos llegan cansados de vadear el río) de orcos Faulgurum y Kurkurum (al azar), alternando con unos 10-15 ataques +20 (posición) a orcos de las mismas tribus.

Aquellos que se mantengan con los caballeros no atacarán ni sufrirán ataque todavía, y los que se unan a los arqueros podrán disparar tantas veces como flechas tengan (con un -15 debido a la lluvia).

3. El muro de escudos tiembla (23:00 – 00:10)

Rachas intermitentes de orcos chocan contra el muro de escudos, que poco a poco empieza a ceder. Aún así, la balanza de muertos de cada bando está muy a favor de Arthedain. El vado oeste no tiene problema alguno: incluso algún troll ha caído ya bajo las letales lanzas de Faramis.



El Vado Oeste

A medianoche, una imponente figura llama la atención de cuantos defienden el vado este: una inmensa mole de músculos negros avanza firmemente por el Brandivino, pisando cadáveres de ambos bandos a su paso: Rogrog ha llegado.

El olog está cansado de la ineficacia de sus tropas para abrir brecha en lo que él considera una cobarde manada de hombres. En mitad del río, dirige su maza hacia los hombres, da un salvaje y horrendo grito, profundo como el rugido de un volcán, y una bola de fuego vuela desde la cabeza de la maza hasta la barrera de escudos. Un estallido de llamas se produce entre los escudos cuando decenas y decenas de grandes uruks sobrepasan la posición de Rogrog y chocan salvajemente contra los defensores.

Participar en el muro de escudos durante los primeros 40 minutos conlleva sufrir 1D6 ataques -15 (los enemigos llegan cansados de vadear el río, pero van ganando terreno y atacando con más efectivos) de orcos Bagronkutz y Kurkurum (al azar), que se alternan con unos 10-15 ataques +20 (posición) de los PJs a orcos de las mismas tribus.

Aquellos que se mantengan con los caballeros no atacarán ni sufrirán ataque todavía, y los que se unan a los arqueros podrán disparar tantas veces como flechas tengan (con un -15 debido a la lluvia).

La bola de fuego de Rogrog impacta en el centro de las defensas. Hay un 3% de probabilidad de estar tras los escudos que reciben el impacto (ataque de Bola +20); otro 7% implica estar en el radio del estallido (recibiendo un ataque de bola +5).

Pelear contra los Uruk-Uflag es un trabajo durísimo. Son rivales de élite, y durante los primeros minutos la barrera de escudos es golpeada sin cuartel por los uruks, que logran abrir hueco en el centro. Los personajes pueden sufrir 1D4 ataques de esta infantería de élite durante la embestida inicial, mientras que podrán contratacar con 1d6 ataques a los uruks.

Rogrog avanzará a grandes pasos mientras los uruks chocan con los escudos, hasta entrar él mismo en combate, mientras ríos de orcos menores siguen cruzando el vado. La barrera de escudos está a punto de sucumbir cuando un poderoso retumbar de cascos llega desde los flancos: la caballería sorprende a los uruks y orcos, impidiendo que la barrera de escudos ceda.



La carga de los caballeros merma considerablemente el número de enemigos acumulados frente a los escudos. La primera carga necesita de una tirada de Montar para poder atacar. Durante toda la carga, de flanco a flanco, los PJs participantes podrán realizar 1d6 ataques +50 (por sorpresa, flanco y posición). Muchos orcos y uruks caerán en la primera carga.

Los caballeros siguen atravesando de lado a lado las filas enemigas (solo con un +20 a la BO por cada carga). Los orcos y uruks intentan montar defensa en los flancos, pero son empujados al río por una reformada línea de escudos (los capitanes no dejan de gritar a sus hombres para volver a la formación). Durante la media hora que dura este asalto, los PJs pueden elegir que hacer:

1 – Apuntalan la barrera de escudos: reciben 1d6 ataques (cada ataque tiene un 30% de probabilidad de provenir de un uruk, el resto es de orco). En cambio, podrán realizar 1d8 ataques, donde cada ataque tiene un 30% de tener como objetivo a un uruk (en una barrera de escudos no es tan fácil escoger blanco).

2 – Enfrentarse a Rogrog: el olog está en el centro de la contienda, entre la barrera y el agua. Muchos piqueros y caballeros (incluidos algunos nobles) le rodean, intentando esquivar los tremendos golpes de maza que el olog lanza. Estar en el rango de alcance de tan portentoso enemigo da una posibilidad de ser su blanco (y más si se es caballero): hay un 30% de posibilidad de ser golpeado por uno de sus potentes barridos con la maza, un 50% si el PJ va a caballo.

Si no lo impide antes, poco después de la media noche un tremendísimo rugido recorre la región, helando los corazones de los presentes, tanto hombres como orcos. Todas las miradas se dirigen a un punto: la gigantesca figura de Rogrog se retuerce y se contorsiona lentamente, tambaleándose y rugiendo: de su vientre cuelga el astil de una brillante lanza. El troll se lleva las manos al estómago, pero palpitantes vísceras negras se escapan entre sus dedos, mientras mira con la cara desencajada al dueño de tan fatídica lanza: sobre su magnífico corcel blanco, el Príncipe Aranarth desenvaina su reluciente espada mientras mira atento al moribundo general de Angmar. Éste, impotente, da dos pasos hacia el Príncipe antes de caer de bruces a pocos pies del caballo blanco.

Aranarth se yergue sobre los estribos alzando la espada, mientras un victorioso cuerno regala los oídos de los hombres. Orcos y uruks parecen aterrados bajo la visión de su líder muerto, y muchos comienzan a retroceder. La eufórica barrera de escudos se deshace, en plena persecución de los enemigos. Una tirada de PER Difícil, -20, muestra a Aranarth gritando y ordenando a los hombres que vuelvan a su puesto. Demasiado tarde: algunos hombres ya han llegado al agua en su persecución.

Perseguir a los orcos posibilita cada asalto (5 segundos) el hacer un ataque +40 (moral y posición), aunque se pierde la posición. También hay la posibilidad (20%) de darse de cara con un uruk. La mayoría de éstos, en lugar de huir, luchan frenéticos hasta la muerte (cuentan con un +10 a su BO y un -10 a su BD).

4. El Enemigo del Norte (00:10 – 00:25)

El Rey Brujo se encuentra frustrado: la caballería dúnadan ha destrozado sus mejores guerreros, los uruks, y Rogrog ha caído en combate sin necesidad. Enfurecido, decide tomar parte él mismo, cabalgando por el vado seguido de su guardia privada de olog-hai y con dos batallones de infantería humana a sus espaldas.

Cuando algunos hombres pisaban el vado, con las líneas dunedain deshechas en impetuosa persecución, un ronco batir de tambores inunda el vado. Los hombres se frenan, y algunos empiezan a recular poco a poco cuando distinguen las siluetas en la otra orilla. Como una fortaleza rodeada de montañas, un terrible caballero de negra armadura irrumpe en el vado. Algunos gritos de terror en los hombres y de victoria entre los orcos se comienzan a oír, y hasta las aguas parecen encrespase ante la aparición del más poderoso enemigo del Norte, del Señor de Angmar.

El efecto que produce la aparición del Rey Brujo es devastador: su entrada en el vado produce un estremecimiento entre la masa de hombres y caballos de la orilla sur. Desesperados gritos y cuernos soplados por aterrados capitanes llaman a los soldados y caballeros al orden, a replegarse en una nueva barrea de escudos. Nadie parece poder hacer nada mientras observan a la oscura figura rodeada de enormes trolls negros. En el centro de la temblorosa barrera de escudos, el Príncipe agarra con fuerza las riendas de su corcel. En ese momento, miles de hombres sobrepasan al Nazgûl para chocar con la barrera, capitaneados por varios hoerks a caballo, mientras el espectro y su corte de ologs avanzan inexorablemente hacia la orilla.

La horda de hombres salvajes supera con creces a los aterrados defensores, que aún reúnen coraje para apuntalar sus lanzas contra los montañeses. Durante estos 15 minutos, cada PJ recibirá 1D10 ataques -15 (por la posición) y podrá efectuar 1D20 ataques +0 (+15 por posición, -15 por moral).

Los personajes que decidan ir a por el Rey Brujo, antes se las tendrán que ver con su escolta de ologs.

Cuando el Rey Brujo se acerca a los escudos, en la parte central, la muralla se rompe, los hombres huyen despavoridos, dejando asolado a Aranarth, que recula con el caballo. El estandarte del Príncipe cae, y el Rey Brujo se lanza al galope, dejando atrás a su guardia de ologs, siniestramente majestuoso, hacia un Aranarth cuyo caballo se encabrita y casi le tira. De repente, una compacta masa de hombres aparece por el flanco. Visten de rojo sangre, lanzan impetuosos gritos de guerra y su líder, un enorme guerrero de pelo largo, lanza un fuerte golpe contra el brazo del Nazgûl, cuyo caballo frena y derrapa violentamente, provocando casi la caída del Señor de Angmar.

5. El destino de Faramis

Faramis detuvo el ataque del espectro. A su vez, lanza un potente tajo que cercena la cabeza del caballo negro a la altura de los ojos. El caballo cae, atrapando al Señor de los Nueve. Faramis, en un ataque de furia incontenida, se abalanza con una rapidez cegadora sobre el espectro. Vasamecil, la llameante espada del Rey Brujo, desvía el golpe y se hunde en el pecho de Faramis.

Los personajes pueden intentar entrar en escena, intentando atacar al Rey Brujo, o seguir combatiendo:

1 - Enfrentarse al Rey Brujo, o asistir a Arnanth o Faramis: tardarán 1D20 asaltos en llegar, entre la muchedumbre de hombres que se bate sin cuartel. Por el camino, podrá realizar 1D10 ataques y recibir 1D12. Si consigue llegar, podrá enfrentarse al nazgûl, con previsibles consecuencias.

2 – Luchar: desde la entrada en escena de Faramis hasta el toque de retirada de Arnanth transcurrirán 30 asaltos. En ellos, los personajes podrán hacer 1D12+3 ataques y recibir 1D20. No pueden decidir por quienes serán atacados, por lo que hay un posibilidad para cada tipo de enemigo (tira 1D10: 1: olog; 2: hoerk; 3-5: uruk; 6-10: orco u hombre).

3 – Huir: intentar escapar, aparte de requerir una maniobra difícil (-15) si se está en medio del combate, puede (20% de posibilidad) provocar un conato de retirada que se adelante a las intenciones de Arnanth.

Herido de muerte, Faramis cae entre sus hombres, que son arrastrados por la riada de humanos, trasgos y lobos que atacan desde el vado. Melyanna se descubre con el estandarte roto entre sus manos, vestida de portaestandartes de los Ragers. Dos cuernos dan la temida señal: Arnanth da la orden de retirada.

Los Ragers rompen filas y corren hacia la colina uniéndose a los restos del ejército arthedain. Lo que resta de la caballería se encarga de cubrir la retirada contra la desordenada turba angmareana que avanza como una ola, intentando ganar tiempo para salvar sus vidas y la del Príncipe.

6. Sangrienta retirada (00:30 – 00:50)

Los jinetes de lobos de los Uroth-Burm persiguen a los que huyen, tirándoles lanzas y produciendo bastantes bajas. Se producen pequeñas escaramuzas durante la retirada.

Correr por el terreno nevado y encharcado es -10 a MM. Hay 500 metros entre el vado y las primeras defensas de la Colina. Cada tres asaltos, un personaje recibe un ataque (tira 1d10: 1:hoerk a caballo; 2-3: huargo; 4-5: lobo; 6-10: lanza arrojadiza).

7. Un mar de enemigos y la muerte de un amigo (00:50 – 1:10)

La Colina ofrece en su base una empalizada con varias plataformas para los arqueros. En lo alto de una refulge un pendón carmesí: el de Faramis Eketta y sus Ragers. Bajo el estandarte, Melyanna parece brillar como un faro, el pelo ondulante como una bandera. Se mantiene erguida, portando una espada, aunque fatigada y pálida. Al poco tiempo, cae desmayada de cansancio.

Dándose la vuelta para encarar al enemigo, los dunedain se ven de frente con un mar de enemigos. Con un empinado camino a su espalda, el grupo defensor aprieta los dientes para afrontar lo que será la última oportunidad de resistir. Apenas quedan 300 hombres medianamente sanos. Muchos heridos se acumulan tras las barreras. Una tirada de

PER revela entre ellos a Dimrod. Tiene un brazo destrozado y una letal herida en el pecho: cualquier intento de curación es en vano. Llamará a los personajes, moribundo. “Es mi final... muero con Arthedain, con Faramis, pero... ¿donde... donde esta mi hija? Mi hija... mi...”. Dimrod gasta su último suspiro en señalar con el dedo hacia un recoveco en la ladera. Allí, tres Ragers intentan reanimar a la inconsciente Melyanna.

El enemigo se frena, reorganizándose tras la persecución, mientras grandes murcielagos revolotean sobre sus cabezas. Arnanth está sobre un pequeño promontorio tras la empalizada. Su caballo blanco aún resiste el cansancio, y su amo se aferra a la silla y a la espada. Los enemigos avanzan implacables, portando cuerpos de dunedain atravesados por lanzas. Las primeras filas de orcos y hombres llegan a un tiro de piedra, gritando victoriosos y lanzando cientos de jabalinas y lanzas (30% de posibilidad de tener que recibir un ataque +35 de jabalina). Lejos pero visible, la oscura figura del Señor de Angmar lanza un terrible grito de guerra que hace incluso huir a algunos defensores colina arriba. Pronto, la turba de enemigos se lanza contra la empalizada. Ologs y trolls llegan a la barrera de troncos y comienzan a destruirla. Decenas de enemigos comienzan a entrar por los huecos destrozados.

Mientras los orcos y hombres tiran lanzas y flechas y acometen contra la empalizada, un personaje en buena posición (una posición elevada de un 70% de recibir las lanzas orcas) puede realizar 1D12 ataques de proyectiles o arrojadizas, hasta que los ologs arrasan la empalizada. Intentar defender los huecos supone realizar 1D10 ataques antes de ser sobrepasados y comenzar a ser el blanco de los enemigos. Luego, orcos, hombres, lobos y trolls comienzan a entrar por la brecha, lo que provoca un caos en el que cada personaje se enfrentará a 1D3 enemigos por asalto (1:troll; 2: uruk; 3-5: lobo; 6-10: orco o humano).

Pasarán 5 asaltos antes de...

La esperanza parece perdida, y muchos hombres corren desesperados ladera arriba. Entonces un aterrido grito se alza hasta los oídos de los dunedain: ¡Detrás!

8. Nuevos combatientes

Oscuras figuras se recortan en el horizonte, sobre la silueta de las ruinas. Una extraña luz, velada por la niebla del combate, revela pequeños destellos en la distancia. Una señal, fuera del alcance de la vista de todos, desencadena una lluvia de flechas como nunca antes se había visto; saetas que impactan feroces en las primeras líneas enemigas: los Edain se cubren, desconcertados. Suenan entonces potentes cuernos, y después un grito, y enseguida la ladera se ve asaltada por los elfos de Cirdan, guerreros de brillante armadura azul, que corren cuesta abajo para unirse a los arthedain, mientras el grito de guerra se alza sobre el resto de sonidos: ¡Gondor! ¡Gondor! ¡Eärnur ha llegado!

Los batallones gondorianos toman el llano, provocando una atropellada reorganización de la tropa angmareana, mientras los blancos blasones de Glorfindel de Rivendel refulgen al este. Los lanceros de Cirdan y Arnanth, veloces ladera abajo, acometen contra el ejército del Rey Brujo.

Unirse a la acometida otorga un +35 a la BO (+15 por la moral, +20 por el ímpetu y la posición). Durante 1D3 asaltos se produce una situación caótica de combate (1 enemigo por PJ). Muchos enemigos empiezan a recular, aterrados, y otros luchan salvajemente, sabedores de su muerte cercana.

Las posiciones se han invertido. La horda de Angmar inicia una precipitada retirada hacia el vado, con la esperanza de defenderse lo suficiente para poder huir de noche; pero son las lanzas de la caballería de Eärnur lo único que encuentran durante su huida. El ejército enemigo rompe filas y se dispersa, aterrorizado.

Participar en la persecución da la posibilidad de realizar un ataque +20 (por la espalda) por asalto, o intentar enfrentarse a un olog, troll o hoerk. La persecución durará 40 asaltos. Luego, a menos que se tome un caballo, solo se podrá rematar a los enemigos heridos.

Una tirada exitosa de PER muy difícil revelará a una tenebrosa figura casi caída sobre un caballo que trota por las lejanas lomas al norte del río. La capa negra es cada vez menos visible cuando, entre las nieblas de las lomas, la figura del Rey Brujo de Angmar se funde con la oscuridad de la noche y de la memoria.

9. Los restos de la batalla

Los campos nevados a los pies de Annuminas están sembrados con decenas de miles de cadáveres de hombres, orcos y trolls. La lluvia forma siniestros charcos entre los cuerpos, y el Baranduin corre furioso llevándose cuerpos y sangre, tornándose rojo y negro.

Faramis es hallado muerto junto a la montura decapitada del Rey Brujo. Aunque herido y cansado, Aranth acude junto a Melyanna, ofreciendo un consuelo que él mismo necesita, mientras observan como los Raggars (y PJs) que aún viven recogen el cuerpo de su líder caído y lo transportan a la Colina, donde es enterrado en la Pradera de los Héroes en un gran túmulo. Aranth rinde allí el último homenaje a su amigo.

A cientos de kilómetros de allí, cuando el sol se levantaba alto en la cúpula celeste, muchos hobbits miraban asustados el Brandivino: sus aguas eran oscuras y corrían furiosas. Parecían arrastrar lo que quedaba de los Reinos del Norte: el odio y la muerte. Al menos así lo interpretó Matha.



Epílogo

Y resultó que en aquella batalla cayeron los dos grandes poderes del Norte, que nunca más volvieron a recuperar la grandeza de los días pasados.

La matanza fue tal que no quedo orco vivo al oeste de las Montañas Nubladas, pues todos perecieron en el campo de Annuminas; junto a ellos, los más valientes jóvenes arthedain murieron con sus esperanzas hechas añicos. También cayeron allí muchos elfos de noble corazón, con muchos años por vivir entre los mágicos bosques del oeste.

Unidos por la desgracia, Melyanna y el Príncipe Aranth comenzaron la dura tarea de salvar todo y a todos los que pudieran ser salvados entre los restos de un reino naufragado, y en ellos fue puesta la esperanza de una nación. El joven fue Príncipe de un reino que dejó de existir en la tierra, peor no en sus corazones. Aranth y los doscientos dunedain supervivientes siguieron defendiendo sus antiguas tierras por muchos años, conocidos como Los Montaraces del Norte. Durante el resto de sus vidas, recordaron su dolor subiendo a la ladera sitiada con el estandarte bien alto, en desafío al mismo Señor de los Nueve.

Al Oeste, muchos elfos tomaron los barcos a Valinor, entristecidos por tanta muerte de parientes y amigos. En el este se estremecían los poderes oscuros, sabedores de la derrota de Angmar. En el Sur, el Reino de Piedra se ponía de luto durante cien días. En el Norte, el rey Arvedui llegaba a un poblado lossoth, aterrado sin saber que su Reino había caído. La cruenta batalla de Annuminas parecía haber sacudido el corazón de la Tierra Media.

Durante la primavera, en Rivendel, el amor floreció entre el primer Capitán de los Montaraces y Melyanna Forestel. Poco después la dama dió a luz a un bello niño de cabello negro, al que llamaron Arahael. Aranth supo quien era el padre de la criatura y la tomó en su corazón como si fuera su hijo, y vivieron felices hasta el fin de sus días en la casa de Elrond

El final de historia para los PJs

Tras la victoria, los ejércitos vuelven a sus lugares de origen después de acampar unos días en Annúminas y enterrar a los caídos. Los soldados arthadan supervivientes se unen a estos ejércitos, repartiéndose por la Tierra Media pero con la solemne promesa de volver a Annúminas al año siguiente. Nadie recibe recompensa en bienes, pues no queda bien material en Arthedain, aunque los héroes de guerra excepcionales podrían recibir tierras al norte (los asolados terrenos de Bareketta, por ejemplo). Algunos hombres del sur, de todas formas, buscan rapiña entre los miles de caídos. Cualquiera que lo haga tiene un 30% acumulable por hora de coger una enfermedad. Cada hora que un personaje busque entre los muertos, puede hacer una tirada en la tabla de Botín. Hay orden de entregar a los elfos las posesiones de los líderes oscuros, pues ellos las destruirán en sus potentes fraguas en Lindon. Estas posesiones incluyen las de Rogrog y las armas de los hoerk. El resto de botín pueden quedárselo.

Botín en Annúminas

1d20	Objeto
1-3	10 mo en monedas, joyas y gemas.
4-7	Un arma, escudo o armadura (30%: orca) +5 no mágico, y 5 mo en monedas, joyas y gemas.
8-12	Un caballo de guerra en buenas condiciones.
13-15	Un arma, escudo o armadura (10%: orca) +10 no mágica, y 10 mo en monedas, joyas y gemas.
16-17	Un caballo de guerra en buenas condiciones o un arma, escudo o armadura (10%: orca) +5 no mágica.
18-19	Un caballo de guerra en perfectas condiciones, un arma, escudo o armadura (10%: orca) +10 no mágica
20	Un caballo medio sano, un arma, escudo o armadura +15 y 40 mo en monedas, joyas y gemas.

Cada punto de la batalla da un nº de PXs extra determinado. Si algún PJ huyó o se retiró herido o inconsciente y no vivió los siguientes puntos, guardará los hasta entonces conseguidos. Si huyó, impone una penalización de 1000 PX por la cobardía de la deserción.

Puntos de la batalla	PXs extra
1	300
2	700
3	1500
4	2000
5	1000
6	800
7	1000
8	1500
Extra final	1500
Total	10300 PXs

Si hubiera algún dúnadan en los PJs, Arnanarth le preguntará si jurará volver al año siguiente a Annúminas. Si es así, la primavera de 1976 asistirá, en la Colina, a la formación de los Montaraces del Norte, a los que pertenecerá si el PJ quiere (aunque deberá pasar al menos un año con los Montaraces, limpiando las tierras del Norte de enemigos).

APÉNDICES

A.1 - DISTANCIA Y TIEMPO EN LOS VIAJES

Medido capítulo a capítulo

- **Capítulos 1-3: La Percha Dorada – Bree:** 150 Kms de camino. Contando que es un camino seguro y fácil, y que llevan burros cargados (se viaja pues a una velocidad de 4 km/h), tardarán poco más de tres días de viaje (48 kms de viaje al día), pues se viajará durante 12 horas al día con descansos para reposar y comer. Cada día pueden encontrar (en el momento del día que el DJ considere propicio) una posada o un puesto de guardia donde abastecerse de provisiones.
- **Capítulo 4: Bree – Fornost:** 150 kms de camino seguro y fácil, cruzando dos aldeas con sendos altos peajes (4 mb por carro, 1 mb por viajero, lo paga Dimrod) por el camino. Al igual que en el Gran Camino del Este, hay hospederías y puestos de guardia (en esta época con el doble de guarnición: una consecuencia más del ambiente prebélico) cada 30 kms, aproximadamente. Se invertirán 5 jornadas en el viaje a un ritmo de 12 horas de viaje al día.
- **Capítulo 6: Fornost – Ilmaryen:** 288 de camino poco transitado y con inicios de empezar a embarrarse. El viaje, debido a la lentitud de las mulas, se realizará en 8 jornadas y media, caminando durante 12 horas con descansos.
- **Capítulo 8: Ilmaryen – Fornost:** a pesar de las nieves iniciales que cubren caminos y senderos, la huída a caballo será más rápida, pues en tres días alcanzarán la capital.
- **Capítulo 9: Fornost – Rood:** 64 kms, carretera, nevado.
- **Capítulo 10: Rood – Annuminas:** 75 kms, antigua carretera, nevado.

A.2 - HABILIDADES SECUNDARIAS

- **Tácticas de Guerra (INT):** Esta habilidad permite conocer tanto la situación estratégica de un combate (a media-gran escala) como las mejores soluciones tácticas en éste. Sirve también para diseñar un ejército solvente para una situación determinada, y puede usarse también para intentar adivinar los movimientos estratégicos del general enemigo.
- **Costumbres militares (INT):** Consiste en conocer las obligaciones y disposiciones de soldados y oficiales. Un personaje bueno en esta habilidad sabrá organizar partidas de batidores, patrullas y guardias, además de nociones medias de justicia militar. También puede conocer los entresijos de la vida de las diferentes tropas, desde las funciones de un portaestandarte al entrenamiento cotidiano de un espía.
- **Medicina (INT):** Es el hermano mayor de los Primeros Auxilios. Un médico puede tratar heridas graves (hasta 10 pvs/as.) y llevar a cabo sesiones de cirugía. Además, tiene cierto conocimiento de hierbas y ungüentos, y una buena puntuación en la habilidad podría ayudarle a prepararlos. También es útil para reconocer enfermedades y venenos, pudiendo encontrar curas para éstas o conocer antídotos para aquellos.
- **Cetrería (I):** Trata el arte de la caza con aves. Un personaje con esta habilidad conoce las llamadas a las aves, sabe como sostenerlas y alimentarlas, y como enviarlas a la caza. También sabrá distinguir entre las diferentes aves de presa y sus costumbres, si se tiene una buena puntuación. Esta habilidad está muy bien vista entre la nobleza de cualquier lugar del mundo.

A.3 - ABREVIATURAS *aparecidas en tablas.*

Niv (Nivel), **Tam** (Tamaño: Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme), **PV** (Puntos de vida), **Vel** (Velocidad, dada en términos de “Velocidad de movimientos/Rapidez de ataque”. AR=Arrastrarse, ML=Muy Lento, L=Lento, N=Normal, MdR=Mod. Rapido, R=Rápido, MR=Muy Rápido, RS=Rapidísimo), **BD** (Bonificaciones defensivas), **Crit** (Crítico: cuando una criatura obtiene un crítico, se resuelve en la tabla de críticos que indica estos códigos), **Esc** (Escudo), **Br/Gr** (Brazales/Grebas), **BO c/c** (Bonificación ofensiva en cuerpo a cuerpo), **BO proy.** (BO con proyectiles), **CA** (Clase de armadura: el código de dos letras significa la clase de armadura en SDLA y el número es el equivalente a la clase de armadura usado en RM), **Ataque** (sólo en criaturas – la primera letra indica el tamaño del ataque: D=Diminuto, P=Pequeño, M=Mediano, L=Grande, E=Enorme; las dos últimas letras indican el tipo de ataque: Em=Embestida, Cu=Cuerno/Colmillo, Ps=Pisotón, Mo=Mordisco, Ga=Garra/zarpa, Apr=Apresar/Agarrar), **(Primarios/Secundarios/Terciarios:** cada criatura normalmente inicia el combate usando su ataque “primario”. Dependiendo de la situación o el éxito del ataque Primario, puede a continuación usar sus ataques “Secundario” o “Terciario”, todos en el mismo asalto si el ataque previo fue un éxito). **Armas:** alf=alfanje, ec=espada corta, ea=espada ancha, ci=cimitarra, e2=espadón, ma=maza, ha=hacha, hc=hacha de combate, az=azadóm de guerra, ga=garrote, ba=bastón, da=daga, la=lanza, lc=lanza de caballería, ja=jabalina, aa=arma de asta, ho=honda, acp=arco compuesto, ac=arco corto o de montar, al=arco largo, bsl=ballesta ligera, bsp=ballesta pesada, bo=boleadoras, lt=látigo, ab=alabarda, ro=roca, my=mayal. Los combatientes no entrenados en un tipo de armas (por ejemplo, los orcos no entrenados en el uso de armas de proyectil), sufrirán una penalización de –15 a la Bo al atacar. Las BOs y BDs en la tabla de personajes incluyen sus mejores armas y objetos.

A.4 - PNJs ENCONTRADIZOS

La aparición de PNJs “aleatorios” o “de conveniencia” es tratada por los DJs, por lo general, como un hecho en el que se debe improvisar rápidamente y además hacer que el personaje sea creíble. Para evitar esta incomodidad son presentados aquí diez variados PNJs que podrían ser hallados cuando el DJ crea oportuno. Como simple guía, sólo incluyo el nombre, la raza, la profesión, la motivación y algunos datos extras. El DJ que quiera profundizar en el PNJ está en su derecho: se podrían desarrollar algunas interesantes tramas menores. Entre parentesis, la zona en la que podrían hallar al PNJ (si pone Bree-Fornost, por ejemplo, se presupone que también puede ser encontrado en las regiones y caminos intermedios –como el Camino Verde–).

- **Robin Uñasucias** (Hobbit guerrero): Robin, miembro del fyrd (la milicia hobbit) salió de Hobbiton hace semanas para buscar a su hermano, Tom, que no ha vuelto de su último viaje a Bree (fue a comprar telas). Por lo que ha oído, cree que su hermano pueda haber partido más allá de Bree, aunque no sabe con qué intención. (Comarca, Bree, Camino Verde)
- **Gimrazîr** (Dúnadan civil): Este hombre de rostro ajado y espalda encorvada ha llegado a la región huyendo de una banda de merodeadores que han tomado su granja, a treinta días a pie al este. Busca manutención a cambio de sabiduría (podría enseñar *Historia Dúnadan* a quien le mantenga). (Bree, Fornost)
- **Khaddabazur** (“Khad”, Enano guerrero): Es un rudo combatiente, veterano en escaramuzas contra los orcos. Piensa viajar al Norte a combatir a los orcos, a quienes culpa de la ruina de su familia. Su plan es ganar respeto, dinero y tierras para asentarse con su familia tras la guerra. El enano es un fuerte guerrero, pero pierde los papeles cuando se emborracha (con gran tendencia a formar peleas absurdas). (Comarca, Bree, Fornost)
- **Mileth** (Eriadoriana exploradora): Su pelo largo y rubio se recoge en una trabajada trenza. Aunque es una mujer joven y bella, Mileth no es de ninguna forma frágil: maneja con gran destreza el arco y la espada corta. Está obsesionada por encontrar un marido de buen corazón al que amar y seguir. No dejará de acosar (algunas veces hasta lo insoportable) a quien crea que puede ser el hombre (o elfo) ideal. (Bree, Fornost).
- **Telcilion** (Silvano animista): Desde Lindon, Telcilion viaja por el Norte en busca de hierbas, especialmente la conocida como Tyr-Fyra, que regalará a Cirdan por haberle salvado la vida recientemente. Gran conocedor de hierbas y plantas, Telcilion vaga de aquí allá y se unirá a los PJs si con ellos puede viajar seguro. (Cualquier lugar excepto la Comarca)
- **Avalubar** (Gondoriano guerrero): Es un curtido hombre de armas que, ya retirado del ejército real, pretende formar una compañía de escoltas, mercenarios y aventureros. Para ello necesita bastante dinero, contactos y futuros asalariados, por lo que ha venido al Norte a forjar sus futuros recursos en los fuegos de la guerra. (Bree, Fornost)
- **Tâmar** (Dúnadan bardo): Tâmar es un virtuoso juglar que, en su afán de recopilar historias heroicas y sentir la emoción de las gestas, ha decidido abandonar su cómodo hogar en Tharbad para apurar los últimos días por si el Reino del Norte cayera. En pequeños cuadernos escribe cuantas historias oye, y estaría dispuesto a pagar 1 mc cada dos días por viajar con los PJs hasta que él quiera. (Bree, Fornost).
- **Banath** (Eriadoriano bribón): Banath dice ser hijo de un noble de bajo nivel de Tharbad, y que busca curtirse como guerrero en el Norte. La realidad es que es un ladrón perseguido por un grupo de matones de dicho noble, que pueden caer sobre él en cualquier momento para matarle: robó un enorme zafiro al noble y luego lo perdió a las cartas. Pretende que los PJs le protejan a cambio de una hipotética recompensa a la vuelta. (Bree, Fornost)
- **Agardior** (Sindar montaraz): Como leal a Elrond, Agardior patrulla la región e informa a su señor susurrándole las noticias a los pájaros. Ha decidido buscar un grupo de buen corazón al que unirse para viajar por el Norte. A pesar de demostrar valentía y bondad, Agardior desaparece esporádicamente para volver a aparecer días después. No quiere revelar el porqué, diciendo solo que tiene “cosas que hacer” (informar a su señor y buscar en secreto espías de Angmar). (Cualquier lugar)
- **Ibigundum** (Enano guerrero): Proveniente de las Montañas Azules, este joven enano busca experiencia, riquezas y gloria, pero sobre todo busca un libro sobre orfebrería que cierto comerciante desaparecido de Fornost posee y que el señor de Ibigundum quiere comprar. Eresgal podría decirle que el comerciante fue asesinado por una banda de ladrones del sur. (Comarca, Bree, Fornost)

A.5 - LAS PLAGAS DE ANGMAR en 1974

El Rey Brujo no solo recurrió a los ejércitos para asolar Arthedain: durante largos años utilizó siniestros métodos para debilitar el reino, aunque éstos también infligirían grandes daños a los angmarrim. Muchas perduraron hasta la Cuarta Edad; hasta entonces, produjeron un penoso agotamiento de las gentes y recursos que condujo casi a la rendición del Reino del Norte. Éstas son las plagas más significativas.

- **La Maldición Enloquecedora:** Esta locura surgió de una maligna runa mágica, que fue llevada a Fornost en forma de cartas dedicadas encuadradas en cuero, supuestamente desde Gondor en el 1871 T.E. Los afectados sufrían pérdida de memoria e inteligencia, y ocasionalmente se veía conducidos a la locura, al asesinato y a una obsesiva necesidad de pasar la runa a otros pergaminos parecidos. La maldición arruinó la carrera de la mitad de los videntes de Fornost. En los tiempos de Elessar aún existían pergaminos con dicha runa.

Nota para el DJ: la víctima que lea el papel rúnico debe resistir un ataque de nivel 10. Pierde 1 punto de INT por cada punto que falle la tirada, pero solo desaparece a ritmo de 1 punto por día y no es capaz de detectar esta pérdida por sí mismo. Cada 1-5 días deberá pasar una TR o sentirse obligado a copiar la runa y o bien guardarla o bien enviarla a alguien (50% para cada posibilidad). Si la característica se reduce a la mitad, hay un 30% diario a que la víctima se vuelve inestable y ataque con violencia a alguien que esté próximo a él emocionalmente.

A.5 - LAS PLAGAS DE ANGMAR en 1974, cont,

- **El Mal del Ojo Sanguinolento:** La caballería oriental del Rey Brujo no era rival para la caballería pesada dúnadan, por lo que creó una enfermedad que afectaba a los caballos y que fue extendida por Arthedain por unos mendigos infectados mágicamente. La dolencia se transmitía por los piojos (en un radio de 3 metros alrededor del mendigo, el caballo debe resistir un ataque de nivel 5) y produce un empeoramiento mental y sensorial en el caballo hasta el punto de que los ruidos elevados pueden volverle loco, con los ojos inyectados en sangre, lo que obliga a su amo a sacrificarlo. Esta dolencia acabó con la mitad. Entre 1968-70 T.E., la mitad de los caballos de Eriador perecieron, y solo el hecho de que también se extendiera la plaga entre las manadas angmaeranas evitó que el Rey Brujo lanzara un asalto inmediato. La clave de su campaña de 1974 estuvo en la llegada de grandes manadas de caballos frescos a través de las Tierras Ásperas, el verano de 1973.
- **La Plaga en Cosechas y Rebaños:** Los esfuerzos persistentes y continuados de Angmar para producir enfermedades en los rebaños y campos de Eriador tuvieron un éxito intermitente. No obstante, la mayoría de los animales y las plantas fueron capaces de desarrollar defensas contra estas plagas, y los granjeros de Arthedain podían afirmar que, en general, habían ganado su callada lucha para mantener alimentado al Reino. Los asentamientos que quedaron tras 1974 eran más vulnerables a estas plagas, contribuyendo a que Eriador no se recuperara tras la caída de Angmar.
- **El Tormento del Perro:** Las jaurías de perros que usaba Arthedain para rastrear y matar orcos y lobos fueron el blanco de la siguiente plaga en 1710. Sacerdotes oscuros introdujeron salchichas envenenadas en el Reino, infectando a muchos perros, que tuvieron que ser sacrificados; aún así, las mejores jaurías tenían sangre élfica o numenóreana y mostraron gran resistencia a este mal. El Tormento del Perro acabó volviéndose contra sus creadores. Muchos de los sacerdotes se convirtieron en portadores al verse atacados por las garrapatas de los animales infectados. En 1712-14, la enfermedad se extendió y exterminó a la mitad de los lobos de guerra de Angmar. Después del estallido inicial, se convirtió en un mal endémico entre los portadores de garrapatas como zorros y mofetas. Aunque la enfermedad podía tener horribles efectos en los perros, los hombres y los hobbits cuidaban bien de sus animales, evitando así las garrapatas.

Nota para el DJ: cualquier perro mordido por un portador infectado debe pasar una TR de nivel 10. Si solo se encontrase dentro del alcance de garrapatas infectadas, debe resistir un ataque de nivel 3. El virus provoca un dolor atroz, convirtiendo al perro en un "salvaje", excitado y sufriendo ataques de furia enloquecedora, transcurridas 1-10 horas; de vez en cuando intentará beber sangre para aliviar su dolor. Cada media hora tras aparecer los síntomas, la víctima pierde 2-20 PVs; se puede hacer una TR para evitarlo. El nivel inicial de la TR es 32, y cada vez que se resiste con éxito se reduce el nivel del siguiente ataque a la mitad. Si la víctima puede sobrevivir a este suplicio durante dos días, la maldición habrá sido derrotada. Los hombres mordidos por un perro o lobo con la plaga deben resistir contra un ataque de nivel 1 para evitar la plaga.

- **La Gripe Roja:** ver *Acompañando a Matha*, en el Capítulo 9, para saber de esta plaga.
- **La Fiebre del Arroyo:** Los secuaces angmareanos contaminaron las aguas de todo Eriador con cierto moho de las Profundidades Inferiores. Las esporas producían una fiebre en los herbívoros que los debilitaba y los hacía más propensos a contraer otras enfermedades. El ganado de vacas y cabras, así como otros animales salvajes (conejos, ciervos, etc.) fueron afectados por la epidemia. Al extenderse por la región a principios del siglo vigésimo, permitió a los gélidos inviernos destruir los rebaños de Arthedain y arruinar la economía del país. El moho no podía sobrevivir a la luz del sol y raramente se extendía por los cursos de agua por sí solo. No fue hasta el s. XXV que los hobbits descubrieron cómo acabar con él, y hasta que el Rey Elessar recupó el Norte no desapareció del todo.

A.6 - EL INVIERNO EN 1974: El clima en Arthedain

El Reino del Norte sufre desde hace dos siglos los inviernos más cruentos que esta tierra haya tenido jamás, y el de 1974 será el invierno más duro de todos. Todos le echan la culpa, y con razón, al Señor de Angmar: durante su acoso a Arthedain, los inviernos son dos grados más fríos de lo normal en otros siglos anteriores. Es imposible sobrevivir al invierno sin techo o sin ropas de abrigo.

La siguiente tabla trata el clima en las distintas regiones por la que pasan los personajes. Tira cada día para ver que tiempo hará; para ello, sería conveniente que siguieras la cuenta de los días, desde el 15 de noviembre.

Temperatura en grados Celsius (° C)	Comarca - Bree	Quebradas del Norte (incluidos Ilmaryen y Fornost)	Rood, Annúminas y Eryn Uial
Noviembre (Hithui)	4 a 13	0 a 12	-1 a 13
(Otoño)	Lluvia N.	Lluvia N.	Lluvia N.
Diciembre (Girithron)	-2 a 9	-5 a 6	-8 a 3
(Invierno)	Lluvia M.	Lluvia/Nieve M.	Lluvia M.
Enero (Narwain)	-8 a 1	-11 a 0	-13 a -5
(Invierno)	Lluvia M.	Lluvia/Nieve M.	Nieve M.

LEYENDA

Lluvia N.: Precipitaciones normales para un clima templado, son frecuentes los cielos encapotados. Hay un 25% de probabilidad al día de que llueva (cuanto más cerca del 01, más potente es la lluvia).

Lluvia M.: Lluvias moderadas, con 15% de probabilidad de precipitaciones. El cielo está parcialmente cubierto la mayoría del tiempo.

Lluvia/Nieve M.: 20% de precipitaciones, nublado el 50% del tiempo. Con temperaturas en torno a 0 grados o menos, hay un 50% de que las precipitaciones sean de aguanieve; cualquiera que se encuentre en el exterior se arriesga, cada hora, a un ataque de enfermedad de nivel 2 debido al frío, mientras que los viajeros sufren un ataque +20 de Desequilibrio debido al hielo.

Nieve M.: 10% nieve (de la cual, el 70% será de 3-15 cm y el 30%, de 3-25 cm). La nieve se acumula en capas de 60 cm durante cada mes a temperaturas por debajo de -1. Los días con nevadas junto con temperaturas por debajo de 7 grados bajo cero tienen una posibilidad del 20% de tener unas condiciones de viento que hagan daño por frío: TRs contra enfermedad de nivel 1 y posibilidad de sufrir congelaciones; considéralo como un ataque de Rayo de Frío +10, +50 para los que no vayan bien equipados o estén mojados. Por la noche se incrementa la probabilidad de frío en un 20% y un 1% por cada grado por debajo de los -7.

Areas concretas

Quebradas del Norte: Niebla el 70% de las mañanas con temperaturas entre 0 y 10 grados. Con temperaturas de -7 o menos, hay un 30% de posibilidad de que llegue una tormenta de nieve proveniente de Forochel, provocando una disminución de temperaturas (de unos 10-15 grados menos) durante 1-3 días.

Rood, Annuminas y Emyn Uial: Niebla el 90% de las mañanas con temperaturas entre 0 y 10 grados. Con temperaturas de -7 o menos, hay un 20% de posibilidad de que llegue una tormenta de nieve proveniente de Forochel, provocando una disminución de temperaturas (de unos 10-15 grados menos) durante 1-3 días.

Congelación

La piel humana sufre cuando es expuesta al frío, y hasta las temperaturas menos extremas podrían hacer mucho daño a un hombre desprotegido. La siguiente tabla ilustra el tiempo y la gravedad relacionadas con la exposición de la piel al frío. Un personaje correctamente equipado para el frío debe sumar 20° a la temperatura ambiente. La humedad y las heridas pueden acelerar el proceso de congelación. Sentir temblores o frío en alguna parte del cuerpo es una buena señal, ya que la congelación causa un fuerte entumecimiento.

El primer grado, en el que la piel se vuelve rugosa, blanco o amarillenta, ya puede limitar la movilidad de los miembros en unos pocos días, ya sean manos, brazos, pies o piernas.

El segundo grado de congelación, el cual se manifiesta a través de llagas y ampollas, puede causar lesiones graves que conducen a varias semanas muy dolorosas de curación.

El tercer grado implica que el daño provocado por la congelación acaba de penetrar bajo la piel, dejando ver unas costras secas que recubren toda la parte afectada. Normalmente se necesitan un par de meses para recuperarse de este estado. Largos periodos de dos a cinco semanas con temblores, palpitaciones, fuertes quemaduras y dolores punzantes se harán presentes dos o tres semanas despues de iniciarse el tercer grado.

Temp.	1 ^{er} grado	2 ^o grado	3 ^{er} grado
0° C	un día	días	n/a
-5° C	16 horas	un día	días
-10° C	12 horas	un día	días
-20° C	10 horas	16 horas	días
-25° C	5 horas	12 horas	16 horas



Curación de la congelación (es necesario tener éxito en una tirada de Primeros Auxilios o Medicina, o pertenecer a un pueblo del Norte -umli, lossoth, etc. - para conocerlos).

El primer paso es recuperar la temperatura corporal lo antes posible. Para los casos leves, una suave fricción bastará. En los casos más graves se recomienda meter el miembro afectado en un baño de agua caliente. Otros remedios tradicionales, como fuertes masajes, recubrimientos de nieve y aplicaciones de alta temperatura, lo único que pueden causar son daños posteriores indirectos, a pesar de que algunos curanderos se empeñan en recomendarlos.

La recuperación será buena si el periodo de exposición ha sido corto y seguido por un rápido deshielo. En ese caso, las ampollas, rosadas y grandes, saldrán con relativa prontitud, extendiéndose por todo el miembro afectado. Por el contrario, el pronóstico es malo si el proceso de deshielo se ha alargado mucho o si se ha aplicado demasiado calor. También resulta negativo si se produce un ciclo de congelado y descongelado. En ese caso, la amputación es necesario en cuanto la carne comienza a pudrirse (se empieza por ampollas negras que se extienden y, si no se amputa, se acaba con la pérdida de sensibilidad, dolor fuerte y persistente, agarrotamiento en las articulaciones, deformaciones y aumento de la sensibilidad al frío).

A.7 - HIERBAS, REMEDIOS Y VENENOS en Arthedain

La Tierra de Arnor, de *La Factoria*, describe un amplio catálogo de hierbas y sustancias que pueden ser encontradas por aquellos que forrajeen por la región. Aquí se enumeran los diferentes lugares y las hierbas que se pueden encontrar en ellos (los que no están reflejados aquí es que pertenecen a otras regiones o estaciones climáticas fuera de la historia, aunque los PJs podrían buscar a alguien que las haya traído de lejos y pagar un buen precio por ellas).

Jardines de cultivo: Aloe, Arfandas, Arlan, Athelas, Flúr Rort, Lanza de Elendil, Malimmentê, Nehtelassë, Súrenië, Temsanc, Tulaxar

Ríos y lagos: Ancalthur, Laicahwan, Latha

Cualquier lugar: Arfandas, Árunya, Athelas (sólo donde viven los dunedain), Barnaië, Canasta de Elbin, Delrian, Estesalquë (en campo abierto), Malimmentê (muy raro), Nehtelassë, Nelthandon (en brezales), Reglen, Sindaluin (terrenos arenosos y con hierba)

Bosques: Avellano de la Bruja, Avhail (muy raro), Boskone (Bosque Viejo), Morhereg (Bosque Viejo y otros lugares sombríos), Sandalia de Arlan, Varnalda (árbol poco frecuente)

Especiales: Númenelossë (solo crece a los pies del Árbol Blanco de Fornost), Sereglím (hecho con sangre de pez)

A.8 - TABLA DE ENCUENTROS ALEATORIOS durante la historia

Encuentro	Comarca	Bree y medio Camino Verde	Norte de Arthedain	Encuentro	Comarca	Bree y medio Camino Verde	Norte de Arthedain
Probabilidad	25%	25%	5%	Probabilidad	25%	25%	5%
Distancia (km)	6	8	8	Distancia (km)	6	8	8
Tiempo (horas)	2	4	4	Tiempo (horas)	2	4	4
Peligros Inanimados				Peligros Inanimados			
Trampas generales	-	-	01	Mercaderes	55-60	50	51-55
Peligros naturales	01	01-03	02-05	Nobles o líderes	61-62	51-53	56-59
Lugares y ruinas	02-04	04-08	06-10	Unidad militar	63	54-55	60-63
Animales				Animales			
Lobos	05	09-10	11-14	Gran patrulla	64	56-58	64-67
Huargos	-	-	-	Pequeña patrulla	65-66	59-63	68-72
Osos negros	06-07	11	15	Espías/Exploradores	67-70	64-66	73-76
Herbívoros inusuales	08	12	16-17	Otros individuos	71-72	67	77-78
Jabalí	09-10	13-15	18	Otros hombres			
Herbívoros	11-15	16-20	19-21	Norteños	73	68-69	79-80
Oveja, perro pastor	16-21	21-22	22-26	Orientales	-	-	-
Serpientes venenosas	22-23	23	27	Dunlendinos	-	70	-
Siluro gigante	24	-	-	Sureños	-	-	81
Aves	25-28	24-26	28-30	Otros forasteros	-	71	82
Pequeños animales	29-35	27-34	31-34	Gente corriente	74-80	72-73	83-85
Población local				Población local			
Contrabandistas/Ladrones	36-37	35-36	35	Civiles huyendo al sur	81	74	86-87
Mercenarios/Bandidos	38-39	37-39	36	Razas no humanas			
Tribus de hombres brunos	-	40-42	-	Compañía errante	82-83	75-76	88
Gente común	40-50	43-45	37/43	Otros elfos	84-86	77-84	89-92
Hombres de río	51-54	46-47	44-49	Enanos	87-95	85-87	93-95
Marineros	-	49	50	Orcos	-	88	96
				Trolls	-	-	97
				Hobbits	96-99	89-93	98
				Hobbits fuertes	-	94-97	99
				Otros seres (maiar, etc.)	00	98-00	00

LEYENDA (las características de los animales están en el *Manual Básico* o en *La Tierra de Arnor*)

Animales herbívoros: 01-40 ciervo moteado, 41-80 ciervo rojo, 81-100 goral (oveja salvaje de grandes cuernos).

Herbívoros inusuales: en el norte de Eriador: 01-20 aurych (buey salvaje), 21-00 caru; en la Comarca o Bree: 01-30 nimfiara (ciervo grande y astuto), 31-70 mearas, 71-100 aurych.

Aves: 01-50: de 1 a 10 cuervos, aves cantoras, halcones o búhos; 51-00: de 10 a 100 gansos, patos o palomas azules, de 100 a 2000 en grandes superficies de agua.

Gente común: Gentes asentadas en el lugar. Los hobbits constituyen la mitad de la población de la zona de Bree y la totalidad de la Comarca.

Lobos: 01-90 lobos grises, 90-00 lobos de guerra.

Otros seres: A elección del DJ: maia o seres mágicos, aunque su intervención debería ser bastante discreta.

Pequeños animales: A elección del DJ.

Tribus de hombres brunos: Hombres brunos en clanes, no vinculados a la sociedad.

Evidentemente, esta tabla ha sido alterada por las circunstancias que rodean a 1974. Las patrullas son más frecuentes en el Norte de Arthedain (desde Ilmaryen a la mitad norte del Camino Verde), al igual que son raras las veces que se ven sureños, orcos, orientales o trolls sueltos: todos acuden a la llamada de Angmar. Los hombres de río dejarán de ser vistos en el Norte desde la invasión de Fornost. Los días y semanas anteriores a este hecho aumentan considerablemente la posibilidad de hallar refugiados.

DRAMATIS PERSONAE

Una descripción específica de algunos PNJs

MELYANNA FORESTEL

Melyanna (s. "Amado Don") es una joven animista dunadan. Tiene 17 años. Fue enviada por su viejo padre, cabeza de una noble casa, a casarse con un noble de Arthedain, Faramis Eketta, con el que está prometido desde su infancia. Melyanna, ojito derecho de sus padres, es terca, cabezota y acostumbrada a seguir el camino que ella misma se marca; aun así, este viaje al frío norte no es precisamente el concepto de diversión que ella tiene, y esto la pone de muy mal humor (calmado solo por los derroches que hace al irse de tiendas en cada pueblo que para y las travesuras –como disfrazarse con ropas de guerrero o espiar juguetona a los demás). La chica ha desarrollado un verdadero cariño (y casi inicio de secreto amor) para con Dimrod (su guardaespaldas e inseparable compañía), pero, sabedora de la diferencia de clases entre ellos, y orgullosa de ésta, se niega a revelarlo a nadie. Y, por supuesto, le encantan los regalos.

Nivel: 1

Raza: Dúnadan (de sangre mixta, en realidad)

Profesión: Animista

Hogar: Minas Tirith

Caract: FUE – 33; AGI – 85; CON – 80; INT – 89; I – 95; PRE – 85; APA – 91.

Habilidades:

Trepar 25, Nadar 20, Montar 15, Acechar/Escondarse 30, Leer Runas 15, Usar Objetos 15, Percepción 25, Forragear 20, Conoc. de hierbas 15

Objetos principales

Medallón familiar: esta joya, entregada por su padre, representa a un delfín saltando y un barco con siete estrellas. Da +5 a BD a su portador, +15 si es de la familia Forestel.

Daga-escudo: un enjoyado puñal que, al ser empuñado con la izquierda, protege como si fuera un escudo +20 (no valido contra proyectiles).

Anillo del Animista: x2 PP, +25 a Conocim. de hierbas.

Poderes de Melyanna: 4 PP, conoce la lista Vias de la Superficie.



MATHA PIELDEGAMO

Matha es una buena cocinera hobbit de edad indeterminada. Hace 4 años, fue contratada por un noble gondoriano que estaba en Bree para que entretuviera durante unas semanas a su hija pequeña. De entonces surgió una gran amistad entre ambas, que se consolidará durante esta aventura. Matha es muy amiga de sus amigos, y suele refunfuñar y gruñir cuando alguien hace algo como no debería, aunque la mayoría de las veces lo hace de forma cariñosa. Cuando cocina le gusta ser la jefa, y reñirá a quien meta las narices en su puchero (más aún a la Gente Grande). Trata a los elfos con sumo respeto y cortesía, aunque llegará a coger confianza con los que haya en su grupo. Tiene gran admiración por Dimrod, y, aunque tiene dudas, empieza a sospechar de su secreto parentesco con Melyanna. A Eoden lo trata como a un niño pequeño (que lo es, en el fondo).

Nivel: 1

Raza: Hobbit peloso

Profesión: Exploradora

Hogar: Barracas Tuk

Caract: FUE – 30; AGI – 95; CON – 80; INT – 73; I – 85; PRE – 75; APA – 61.

Habilidades: Trepar 20, Montar 10, Acech/Esc 30, Percepción 20, Forragear 20, Hacer Bordados 20, Cocinar 30



FARAMIS EKETTA

El joven Eketta, a pesar de su juventud (25 años), es ya comandante y caballero real por méritos, más que por sangre como la mayoría de los nobles arthadan. No ha renegado de su familia pero mantiene una discreta distancia: su abuela materna le repugna y el hecho de que uno de sus primos sea el representante de la familia en el Ejército Real, sin tener idea de combate, le hace hervir la sangre. Por eso que trata de llenar ese hueco convirtiendo a sus soldados en su familia, dándolo todo por ellos frente a enemigos, nobles o quien haga falta. Lo mismo le ocurre con Aranth, con quien mantiene una gran amistad por encima de la lealtad como Príncipe. Melyanna y Faramis han decidido no casarse hasta que no acabe la guerra y puedan tener un lugar estable y seguro donde echar raíces, aunque la última noche en Annúminas gozarán de un arrebato de pasión cuya consecuencia será el primer hijo de Melyanna.

Nivel: 18

Raza: Dúnadan

Profesión: Guerrero

Hogar: Fornost, aunque intenta no estar allí mucho tiempo.

Caract: FUE – 100; AGI – 95; CON – 98; INT – 80; I – 89, PRE – 85; APA – 81.

Habilidades: Montar 40, Rastrear 20, Percepción 22, Tácticas de Guerra 40, Costumbres militares 45, Liderazgo 25

Objetos principales:

Cuarghall (D. “Martillo afilado”): Espada ancha +10 que golpea como un Mandoble (se blande con una mano pero se mira en la tabla de A 2 manos). Una especie de inercia mágica hace que la espada golpee con mucha más potencia de lo normal. Para manejarla bien se necesita tener un total de 25 o más en FUE.

Armadura de placas: Elegante armadura de buen acero, +10 a PRE (magnífica factura), lleva el símbolo de la casa Eketta grabado en el pecho.

Escudo de plata: Irrompible, +10 a la BD (+35 BD total en c/c y proyectiles). Este gran escudo, recto por arriba y picudo por abajo, tiene una pulida superficie de metal, que da la sensación de ser de plata.

Voz del Oeste: Hermoso cuerno de buey salvaje. Su sonido es ronco y profundo, y aquellos aliados que lo oigan en un radio de 50 metros ganarán un +5 a todas las acciones que ayuden al bien común (derrotar al enemigo, por ejemplo), durante 2-20 asaltos. Éste poder solo podrá utilizarse 2 veces al día.



DIMROD hijo de Dimdreth

Tiene 35 años y es el capitán de la guardia del padre de Melyanna. Cuando era un apuesto joven se enamoró de la esposa adolescente de su amo, por entonces ya entrado en años. La joven era miserable y solitaria, pero asombrosamente bella, y aceptó a Dimrod, desesperada por encontrar una cara amistosa en su hogar. Durante una temporada fueron realmente felices, y decidieron mantener su amor en secreto frente a los demás, excepto la criada, hasta que la dama murió presa de unas fiebres. Dimrod es el auténtico padre de Melyanna, pero no puede revelárselo. Cada día que pasa ella se parece más a su pobre madre fallecida, llenando a Dimrod de sentimiento de pérdida y a la vez de gozo paternal. Dimrod ha preparado dos cofres, que contienen la dote de Melyanna y los fondos necesarios para el viaje. Morirá, si los PJs no lo remedian, en el sitio de Annúminas.

Nivel: 3

Raza: Campesino

Profesión: Guerrero

Hogar: Minas Tirith

Caract: FUE – 90; AGI – 91; CON – 89; INT – 69; I – 85; PRE – 72; APA – 84.

Habilidades: Tregar 25, Montar 30, Rastrear 10, Percepción 15, Tallar la madera 25, Forragear 10



EODEN hijo de Eothul

Eoden es un joven eothraim de los valles del Anduin. Es un chico de espaldas anchas que intenta seducir a Melyanna sin acabar asesinado por Dimrod. Eoden es endiabladamente atractivo y lo sabe. Las criadas de la cocina se han desmayado por él más de una vez, y una alegre pícara ha aceptado felizmente a disfrutar de sus favores, aunque él mantiene a Melyanna como objetivo principal (al ver a Faramis sabrá que no tiene nada que hacer. La guerra y el contacto con los soldados le endurecerá y le cambiarán el carácter, volviéndose menos bullicioso y más nihilista. Si no muere en Ilimaryen, sobrevivirá a Annuminas y volverá a su hogar.

Nivel: 1

Raza: Eothraim (antiguo rohir)

Profesión: Explorador

Hogar: Un pequeño asentamiento en las orillas del Anduin

Caract: FUE – 82; AGI – 94; CON – 85; INT – 55; I – 65; PRE – 82; APA – 94

Habilidades:

Montar 45, Acech/Esc 25, Abrir Cerraduras 15, Percepción 10, Seducir 25, Conoc. de los caballos 15

Animales:

Hersu: Bonito caballo ligero que Eoden trata como si fuese su hermano, defendiéndolo con su sangre si hiciera falta. El caballo tiene gran cariño por el joven y responde inmediatamente a sus llamadas y órdenes.



ISTEN el Joven

Isten es un joven de 21 años con muchísimo talento. Con la experiencia suficiente, podría hacer proezas que le dieran un honorable título de caballero logrado a base de gloria y no de dinero. Ahora es escudero de Lord Faramis, una posición bastante respetable y que le está granjeando grandes simpatías. Es enérgico, atento y emprendedor, y siempre muy servicial para con su Señor, a quien debe gran lealtad y no menos respeto. Está muy cómodo con Faramis, y el joven noble suele hablarle sobre el combate y sus secretos. Isten no tiene otra idea que la de crear una familia y vivir una vida tranquila (¡y quien no!), pero sin mezclarse con nobles ni mercaderes. Si necesita grandes riquezas, las conseguirá como caballero o como aventurero, pero no con malas artes. Tras la muerte de Faramis, los PJs podrían convencerlo para que se une a ellos. Si no, se unirá a los Montaraces del Norte dos años después.

Nivel: 6

Raza: Dúnadan

Profesión: Guerrero

Hogar: Fornost

Caract: FUE – 95; AGI – 89; CON – 92; INT – 78; I – 75; PRE – 82; APA – 80.

Habilidades: Montar 50, Nadar 20, Rastrear 20, Percepción 20, Tácticas de Guerra 25, Costumbres militares 40, Primeros auxilios 15, Herrería 10

Objetos principales

Colmillo: Espada ancha de buen acero, +10, único legado de un padre que nunca conoció.

Los Ojos de la Lechuza: Escudo ovalado acabado en pico, con el emblema de una lechuza. En la oscuridad, Isten puede concentrarse mientras abraza en escudo: conseguirá ver con perfecta claridad, como si fuera de día, en un radio de 100 metros. Solo puede usarse este poder una vez cada noche, y solo en exteriores. Mientras está concentrado, las líneas que forman el dibujo de la lechuza brillan en la oscuridad con una tenue luz azulada.

Botas del viajero: Isten calza unas cómodas botas que le permiten correr sobre piedras o vegetación espesa como si lo hiciera sobre hierba. Fueron un regalo personal de Faramis cuando le nombró su escudero.



ARANARTH hijo de Arvedui, Príncipe de Arthedain

Aranarth fue el hijo mayor del rey Arvedui de Arthedain. Tras la destrucción de Arthedain, tomó a su familia (refugiada en Caras Celairmen) y gran parte del tesoro de Fornost y marchó a Ímladris (Rivendel), donde organizó a los Montaraces del Norte. Así se convirtió en el primero de sus Capitanes y estableció el precedente de que el Señor de los Montaraces sería criado en Rivendel (cómo el primer hijo que tuvo, con Melyanna – aunque no fuera realmente su padre). Aranarth velaría por las tierras del Norte hasta el 2106 T.E.

Es muy educado y cortés, a la vez que valiente y jovial. Disfruta con los auténticos amigos (entre ellos Faramis) y desea ardorosamente reinstaurar la antigua gloria del Reino. Es inspirador para con sus seguidores, mañoso como un enano y sabio en los bosques como un elfo, llegó a ser el arquetipo de Montaraz.

Nivel: 18 (más tarde 30)

Raza: Dúnadan

Profesión: Montaraz

Hogar: Fornost

Caract: FUE – 99; AGI – 100; CON – 101; INT – 95; I – 100; PRE – 90; APA – 92

Habilidades: Trepar 50, Montar 55, Rastrear 45, Acech/Esc 35, Percepción 30, Tácticas de Guerra 60, Costumbres militares 45, Liderazgo 45, Conoc. de cielos 40, Primeros auxilios 35, Conoc. de hierbas 35

Objetos principales (entre otros):

Espada corta: +20 exterminadora de trolls

Arco compuesto: de acero, +20

Cota de malla: negra, +20

La Piedra de Diamante: engarzado en su negro yelmo, junto con otras 6 piedras (formando las 7 estrellas), es x4 PP.



ROGROG

Rogrog fue el Señor de la Guerra Olor de los Uruk-Engmair, la confederación de tribus de orcos unidas bajo el estandarte del Rey Brujo de Angmar. Comandó las principales fuerzas contra los tres estados arnorianos (Arthedain, Cardolan y Rhudaur) durante la guerra entre los dúnedain del Norte y el Rey Brujo desde 1300 hasta su muerte en la batalla de Annuminas, a manos del Príncipe Aranarth. En 1409 T.E. asoló Cardolan y mató a su rey, Ostoher, acabando así con la línea de Príncipes dúnedain en Cardolan. Sus secuaces ocuparon las zonas salvajes de las solitarias tierras de En Egladil durante gran parte de su mandato.

Nivel: 20

Raza: Olog (Troll negro)

Profesión: Guerrero

Hogar: Morkai

Sobrenombres: Cazacraneos, Señor de los Craneos, Señor de la Guerra del Norte, Capitán de los Uruk-Engmair, Manos del Rey Brujo, Ruina de Ostoher, Ruina de Arnor.

Caract: FUE – 101; AGI – 99; CON – 100; INT – 80; I – 90; PRE – 97; APA – 07.

Objetos principales:

Maza de fuego: maza de acero rojo +20, capacita al portador el lanzar tres Rayos de Fuego +20 (alcance 40 m) al día.

Bolas Asesinas: rocas +30, estas nueve esferas de cristal negro de 22 cms de diámetro pueden ser lanzadas hasta 66 metros sin penalización, y cuentan como armas exterminadoras (siempre que el portador nombre a su objetivo mientras las lanza: si dice “hombres”, por ejemplo, serán exterminadoras de hombres).

Clavo sangriento: clava +60, exterminadora de hombres.



EL REY BRUJO

En 1300, surgió el reino de Angmar y con él el principio del fin para los reinos del Norte. Desde entonces, el Señor de los Nueve no ha parado de atacar y destruir a los dunedain del norte hasta este 1974 T.E., en el que logra por fin la caída de Arthedain pero es vencido en la batalla de Annuminas, sellando también el fin para Angmar y el poder de la oscuridad en el Norte.

La estampa del Murazor es impresionante: la simple corona de hierro negro, símbolo del Rey del Norte, su siniestro yelmo con forma de kraken, sus ropas negras que cubren una negra coraza de escamas y su enorme caballo negro de ojos rojos.

Nivel: 60

Raza: Dúnadan (númenoreano caído)

Profesión: Hechicero/mago

Hogar: Carn Dûm, en Angmar

Sobrenombres: El Rey Espectro, el Rey Brujo de Angmar, El Rey de Angmar, Mog de Angmar, el Rey Negro, el Capitán Negro, el Rey Hechicero.

Caract: FUE – 101; AGI – 100; CON – 101; INT – 101; I – 101; PRE – 90; APA – 05.

Objetos principales:

El Rey Brujo cuenta con numerosos y poderosísimos objetos. Es absurdo listarlos aquí, pues los personajes ignorarán la mayoría de éstos y durante la batalla de Annuminas sólo podrían comprobar la letal calidad de Vasamecil, su espada, una espada ancha negra llameante que puede destruir las armas enemigas con suma facilidad y que además inflige un crítico de calor de igual gravedad al que haya realizado en un ataque. Los personajes, por supuesto, no tendrán oportunidad de hacerse con ninguna de las pertenencias del Rey Brujo, de ahí que no las describa.



Poderes y rasgos especiales (entre otros, que nada afectarían al juego):

Impactos críticos: Se determinan en la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas, tanto para ataques físicos como mágicos.

Fuerza de la forma: Las armas no mágicas se rompen al intentar golpear en un nazgûl. Un Espectro del Anillo puede absorber 20 puntos de CON por asalto con solo tocar a una víctima (que falle la TR en cada turno).

Efecto de Varda: Varda, la Reina de los Cielos, representa la antítesis a los Espectros. Su presencia afecta a los nazgûl más que a cualquier otro ser. Cuando se enfrentan a alguna manifestación de Elbereth (Varda), como en el caso de que un oponente grite su nombre (chillando “en el nombre de Elbereth Gilthoniel”), un nazgûl debe hacer una TR contra el nivel de la manifestación (el nivel de quien habla); en caso de fallar, se verá obligado a huir (durante 1-100 horas).

Presencia: Cualquiera que vea al Señor de los Nueve debe hacer una TR contra un sortilegio de Miedo de nivel 9. Con un fallo de 1-50, la víctima huye aterrorizada durante 1-5 minutos. Si el fallo es de 51-100, la víctima huye atemorizada durante 1-100 minutos. Si se falla por 101+, cae bajo el control del nazgûl durante 1-10 asaltos y luego se hunde en un shock durante 1-100 minutos. Un nazgûl puede, además, mirar a cualquier individuo, y su mirada concentrada puede lanzar un sortilegio de Encantar Verdadero (lista Dominio Espiritual, de Esencia).

Aturdimiento: Gracias a su anillo, un nazgûl pasará de “aturdido e incapaz de parar” (efecto de algunos críticos) a simplemente “aturdido”.

Sortilegios: 180 PP. La BO para los sortilegios de base es de 60; la BO para los sortilegios dirigidos es de 90. El Rey Brujo conoce todas las listas básicas de Hechicero hasta nivel 60, todas las listas básicas de Montaraz hasta nivel 10 (SA) y todas las listas de Canalización Cerrada y Esencia Cerrada hasta nivel 10 (RM).

Destino: Glorfindel predecirá en 1975 en Fornost (tras liberar sus ruinas, después del sitio de Annuminas) que el Rey Brujo no moriría a manos de hombre alguno. Está claro que Eowyn estaba destinada a acabar con él, pero un DJ creativo podrían interpretar la profecía de otra forma y permitir que se diera el caso de que una PJ hembra –y, por tanto, no-hombre- mate al Rey Brujo. Además de el mayor triunfo rolero como personaje de SDLA, sería un hecho excepcionalmente heroico que cubriría de gloria al personaje.

Tras la caída de Angmar, Sauron ordenó al Rey Brujo reunirse con sus compañeros en Mordor. Veintisiete años después, el Señor de los Nueve entraba en Minas Ithil y convertía la ciudad de mármol en su ciudadela, Minas Morgul.

Tabla de Personajes específicos

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Aranarth	18	119	CM/13	65	S15	N	120ec	125acp	15	Montaraz, Príncipe de Arthedain, ver Apéndice
Faramis	12	132	CO/19	45	S10	N	130ea	110acp	10	Guerrero, Caballero Real de Arthedain, ver Apéndice
El Rey Brujo	60	360	CO/20	120	N	N	180ea	90acp	30	Nazgûl, Señor de Angmar, ver Apéndice
Rogrog	20	220	CE/11	40	S	Ambos	200ma	140ro	10	Señor de la Guerra olog, ver Apéndice
Melyanna	1	30	SA/1	15	N	N	20da	35ac	15	Animista dunadan
Dimrod	3	65	CM/13	10	N	N	75ea	80al	10	Guerrero campesino
Matha	1	25	SA/1	20	N	N	10da	40ho	20	Exploradora hobbit
Eoden	1	43	CE/9	30	S	N	50ea	40la	10	Explorador eothraim
Isten	6	95	CM/13	10	N	N	80ea	105al	10	Guerrero dunadan
Gûra	8	115	CM/13	15	N	N	115ha	100al	15	Guerrero eriadoriano
Azrahil	9	110	CE/9	35	S	N	100ea	100al	20	Montaraz dunadan

La horda del Rey Brujo

El ejército principal del Rey Brujo, la tropa que toma Fornost, incluye los 3/5 de sus soldados. El resto está disperso por otras guarniciones y hordas menores. En esta tabla se señala el número de individuos incluidos en la horda del Rey Brujo.

Angmarim (Hombres de Angmar): Son tropas extraídas de diversas alianzas y de pueblos sometidos, que componen los seis ejércitos de campo de Angmar (uno de 5000 y cinco de 1000). Estos ejércitos están comandados por Señores de la guerra que solo responden ante el Rey Brujo y su equipo general en Carn Dûrn. Los ejércitos se dividen en diez cuerpos de 100 hombres, encabezados por un caudillo de nivel 7. A su vez, estos cuerpos se dividen en unidades menores.

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Hoerk (50)	15	155	CO/19	30	S	Ambos	160ea/ma	140acp	10	Guerreros humanos
Forman la guardia personal de élite, que durante la invasión formarán el cuerpo de ataque más temible del ejército. Sus armaduras de color gris oscuro están blasonadas con el símbolo de un anillo rojo y cada uno de ellos lleva una cabeza de huargo verdadera encajada en sus yelmos de acero con la cara descubierta. Cada uno porta una Hoja Negra (ver <i>La Hoja Negra</i>).										
Hoerk Tereg (6)	18	170	CE/12	60	N	N	175my	150ho	5	Guerreros Olog-hai
Esta guardia de ologs generalmente sirve como guardia de los hoerk, pero durante la invasión operarán como guardia personal del Rey Brujo. Nunca se separan de él. Tanto sus enormes mayales como los siniestros yelmos negros les dan una apariencia terrible.										
Montaraces (40)	9	105	CE/9	30*	N	N	85ha	75acp	20	Montaraces humanos
Los Montaraces Negros están entrenados para trabajar en cualquier clima o en cualquier momento. Viven de la tierra y usan la Naturaleza como forma de comunicación. Cada uno está equipado con un peto de piel +10 y comoce 5 listas básicas de Montaraz.										
Rastreadores (150)	7	65	CE/9	20	N	N	65ha	45acp	20	Montaraces dunlendinos
Estos montaraces dunlendinos sirven como batidores, rastreadores y patrullas durante la guerra.										
Jinetes (2500)	5	65	CM/15	30	S	Ambos	95lc	75ac	10	Guerreros orientales
Es una mezcla de orientales y nórdicos organizados por clanes. La mayoría cabalgan en pequeños caballos robustos y peludos, emparentados con los del norte de Rhûn, aunque muchos usan caballos frescos de Rhudaur. Estos soldados ya están acostumbrados al clima del norte de Eriador.										
Infantería (8000)	2	40	CM/13	20	S	N	50ea	50ac	0	Infantería tosca, mal entrenados y desmotivados

La horda del Rey Brujo (cont.)

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Uruk-Engmair (Orcos de Angmar): La gran mayoría de la hueste guerrera del Rey Brujo está formada por orcos. Nueve confederaciones tribales –que unen a más de treinta tribus- componen este cuerpo, incluyendo clanes enfrentados entre si. Estos son los clanes que formaban a lo largo de la frontera con Arthedain y que ahora forman el ejército oscuro. El resto de los 30 clanes está repartido en pequeñas hordas y guarniciones por el norte.										
Ashkai (1100)	3	45	SA/3	35	S	N	65ci	20la	5	Guerreros. Muchos usan la lanza en c/c
Bagronkutz (1300)	2	44	C/6	25	S	Gr	50ci	30ac	5	Guerreros, una extensa pero pobre tribu.
Durbalag (1100)	2	42	CE/9	25	S	N	45ci	40ac	5	Guerreros
Faulgurum (850)	3	50	CM/16	25	S	Ambos	60ma	20la	-5	Guerreros
Infantería pesada orca, algunos usan la lanza en combate cuerpo a cuerpo. Tienen una paz inestable con los Lughoth										
Kurkorum (550)	3	60	CM/16	20	S	Ambos	60ci	50la	0	Guerreros
Algunos usan espadas a dos manos. Están en guerra con los Ashkai.										
Lughoth (2400)	2	35	SA/3	35	S	N	50ci	20ac	5	Guerreros
Conocidos por cegar inmediatamente a los prisioneros										
Snagoth (1300)	2	45	CM/13	20	N	Gr	45aa	50ja	5	Guerreros, algunos usan lanzas envenenadas
Thrakburzum (700)	2	43	CO/17	25	S	Ambos	50ha	25ac	0	Guerreros, soberbios armeros
Ulogarûm (800)	4	80	CM/13	25	N	Gr	80ma	75ac	5	Guerreros. Tribu especialmente brutal, canibal.
Uroth-Burm (700)	4	75	CM/15	30	S	Ambos	80ci	65la	5	Guerreros
Muy móviles, sus patrullas a lomos de lobos atraviesan las mesetas entre Forochel y Arthedain. Son los más agresivos.										
Lobos blancos	3	95	C/3	35	N	-	70GMo	-	30	Monturas lobunas. Muy Rápidos. Montados o en nieve, rápidos
Urughâsh (600)	2	45	C/7	20	S	Gr	40ci	30ac	0	Guerreros, incursionistas
Uruk-uflag (300)	8	110	CO/19	40	S	Ambos	105ea	90bs	15	Guerreros Uruk-hai, tropas de élite
Huargos (10)	5	150	C/4	30	N	-	80GMo	160GGs	30	Muy rápidos y violentos
Tereg Formen (Trolls del norte)										
Hilktereg (24)	14	181	CE/11	35	N	Ambos	160lc	120la	10	Guerreros. Trolls de las nieves nocturnos. Usan la tabla de críticos para grandes criaturas.
Sahrkai (36)	11	153	CE/11	20	N	Ambos	120ga	100ro	5	Guerreros. Trolls de las colinas, estúpido pero entrenados. Usa tabla de crit. para grandes criat.
En total, el ejército consta de 10700 humanos, aprox., 11700 orcos y 126 huargos, trolls, ologs y tropas de élite, además del propio Rey Brujo y su comandante, Rogrog. Un contingente, pues, de 22.528 individuos.										

Las tropas de Arthedain

El Príncipe Arnanarth encabeza lo que queda del ejército. Éste consta de dos partes: el Ejército Real y el Ejército de los nobles. Éste último reúne a los soldados de los 4 familias más importantes de Arthedain, entre las que se incluye la propia familia Eketta.

Dagarim Aran (Ejército Real): consta de 910 soldados, aunque poco más de la mitad está disponible: el resto, dispersado por guarniciones fronterizas, ha muerto o no puede acudir en ayuda de Arnanarth. Los soldados reales llevan armaduras negras y sobrecapas negras blasonadas con las Siete Estrellas del Norte. Sus negros escudos de cubiertas de piel están también embellecidos con el símbolo de Arthedain, siete estrellas de seis puntas colocadas en círculo. El rango se determina según el color del yelmo del soldado, sus plumas y el estandarte. Los guerreros reales tienen el yelmo negro, dos plumas negras de alas y la lanza de los estandartes negra, donde colocan los emblemas de su familia. Los caballeros reales llevan el color azul oscuro, mientras que los caballeros reales más ancianos van adornados con color plateado. Los caballeros reales del Círculo de Plata llevan yelmos únicos y portan estandartes relacionados con su casa o su linaje. Los príncipes, por supuesto, llevan libreas completamente distintas, aunque se requiere la armadura negra.

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Cordagar (10)	15	165	CO/19*	45	S10	Ambos	160ec*	165acp	10	Guerreros dúnadan
Príncipes y Caballeros Sabios. Cada uno conoce una lista básica de animista, tiene 30 PP y lleva un anillo de Montaraz (sumando +2). Su coraza negra les penaliza como CA 10. Llevan escudos ovales +10, espadas cortas +10 (ikit) exterminadoras de orcos, lanzas coloreadas, espadas largas (enkit) y posee cuatro caballos de guerra leales, de los cuales solo dos les acompañan y de los dos, uno lleva colocada la armadura.										
Caballos guerra (40)	4	170	C/3	30	-	-	70GPs	-	30	Gran caballo pesado
Muy rápidos. Con armadura, rápidos y con 10 en MM, aunque se defienden con CA 15 (-10).										
Arequain Iaur (10)	13	150	CM/15	50*	S10	Ambos	145ea*	150acp*	15	Guerreros dúnadan.
Cada uno comanda una unidad de 90 hombres llamada Naudeg. Son caballeros expertos y veteranos, hombres todavía aptos y astutos que llevan yelmos plateados y empuñan escudos redondos y armas +10, lo que incluye una lanza, una lanza corta y una espada corta (eket).										
Caballos guerra (30)	4	160	C/3	25	-	-	65GPs	-	25	Gran caballo pesado
Extremadamente resistentes y rápidos. Cada Arequain Iaur posee 3, aunque parten a la batalla con uno solo, aunque todos sacaron los 3 al salir de la ciudad.										
Arequain (90)	10	130	CM/15*	45*	S5	Ambos	130ea*	135acp*	15	Guerreros dúnadan
Básicamente son Caballeros Reales, y comandan nueve Ohtari, formando la unidad básica de batalla, la Naudeg (10 hombres). Se distinguen de los Arequain Iaur por sus negros yelmos y sus mayores escudos redondos +5. Faramis es uno de ellos, aunque comanda su propia unidad especial: los Ragggers. Cada uno posee 2 caballos.										
Caballos guerra (180)	4	155	C/3	25	-	-	60GPs	-	25	Gran caballo pesado, resistente y rápido
Ohtari Ryhn (180)	4	75	CM/14	35	S5	Gr	85lc	80acp	10	Guerreros eriadorianos
Mezcla de gentes de sangre dunedain y eriadoriana mezcladas. Soberbiamente entrenados, son buenos jinetes y arqueros bastante aceptables. Su cota de malla negra tiene modificaciones en la espalda y mangas para mejorar el disparo de los arqueros. Un Ohtari montado utiliza una lanza y una espada larga como armas principales. Llevan también dos dagas y una espada corta.										
Caballos (200)	3	145	C/3	20	-	-	50GPs	-	20	Caballo medio peludo, duros y rápidos.
Ohtari (300)	4	75	CM/13	40	S5	N	85ec	90acp	10	Guerreros eriadorianos
Mezcla de sangres dúnedain y eriadoriana. Equipados como sus compañeros jinetes, pero con lanza corta en lugar de lanza de caballería. Usan frecuentemente sus carcos y prefieren las tácticas de espada corta en lugar de las de espada larga.										
Ragggers (200)	Capitanes (8)	7	115	CO/20	30	S10	Ambos	135ea/80ec	95ja	
	Sargentos (16)	6	100	CM/16	40	N	N	110pa/70ec	25da	Alabardas +10
	Piqueros (175)	5	90	CM/16	30	N	N	95la/60ec	20da	Picas +10 (4 m.)
Milicianos (2000)	1	30	SA/1	5	S	N	25la	-	0	Civiles de la leva, no soldados

Las tropas de Arthedain, (cont.)

De las 56 casas menores de la nobleza, solo 3 quisieron acuartelar sus tropas en Fornost, con esperanza de recibir perdón del Rey Brujo o resistir en su interior. No lograron ninguno de los dos objetivos.

Degerim Ereter (Ejércitos nobles): Cada Dagarim Aratar es un conjunto casi único. Algunos eran casi tan grandes y estaban tan bien entrenados como el propio Ejército Real, mientras otros son casi bandas guerrilleras organizadas. Por lo tanto, sus estructuras, tácticas y equipo varían, aunque en este estado de crisis todas se adecuan al uso del Ejército Real. Todos marchan bajo las Siete Estrellas de Arthedain como signo de lealtad, y los soldados llevan dicho símbolo en el pecho de su cota o sobrecapa, al igual que las tropas del rey. En algunos casos, solo el color distingue a un luchador de un ejército noble de su contrapartida en el Real. La casa Eketta –cuyas tropas no comanda Faramis, sino un primo lejano suyo- mantiene un ejército que usa sobrecapas blasonadas con estrellas rojas, aunque en los demás aspectos imita perfectamente al Dagarim Aran.

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c/c	BO proy.	MM	Notas
Roereter (7)	15	162	CO/19*	50	S15	Ambos	160ea*	165acp*	10	Guerreros dúnadan

Los siete Altos Nobles gobiernan las Grandes Casas de Arthedain. Cada uno posee un equipo digno de príncipes y generalmente conoce una lista de sortilegios de Canalización abierta (hasta nivel 5). La mayoría tiene un anillo de Montaraz (x3 PP), lo que les otorga 90 PPs. Suelen disponer de la lealtad de uno o más noble menores.

Caballos guerra (27)	4	170	C/3	30	-	-	70GPs	-	30	Gran caballo pesado
----------------------	---	-----	-----	----	---	---	-------	---	----	---------------------

Muy rápidos. Con armadura, rápidos y con 10 en MM, aunque se defienden con CA 15 (-10).

Ereter (53)	12	149	CO/19*	40	S10	Ambos	140ea*	140acp*	5	Guerreros dúnadan.
-------------	----	-----	--------	----	-----	-------	--------	---------	---	--------------------

La nobleza de Arthedain, gobiernan las 53 casas menores que se unen a Aranarth en la guerra. Suelen ir equipados como los Arequain del Ejército Real.

Caballos guerra (100)	4	155	C/3	25	-	-	60GPs	-	25	Gran caballo pesado, resistente y rápido
-----------------------	---	-----	-----	----	---	---	-------	---	----	--

Requain (200)	7	105	CM/15*	40*	S5	Ambos	110ea*	105acp*	10	Guerreros dúnadan
---------------	---	-----	--------	-----	----	-------	--------	---------	----	-------------------

Típicos caballeros de Arthedain, comandan unidades de 9 o 18 guerreros (s. “Rhivilar”). Llevan una lanza de guerra +5 y una espada corta, además de su espada larga.

Caballos guerra (250)	4	155	C/3	20	-	-	60GPs	-	20	Gran caballo pesado, resistente y rápido
-----------------------	---	-----	-----	----	---	---	-------	---	----	--

Rorivilur (300)	3	53	CM/14	40	S5	Gr	75la	80acp	10	Guerreros eriadorianos
-----------------	---	----	-------	----	----	----	------	-------	----	------------------------

Guerreros normalmente montados, constituyen 1/7 parte de los Rhivilur. Cada uno lleva un escudo redondo en lugar del ovalado, y usan la lanza como su principal arma de ataque cuerpo a cuerpo. También llevan una espada larga y una espada corta. Están organizados como los soldados a pie.

Caballos (380)	3	145	C/3	15	-	-	50GPs	-	15	Caballo medio peludo, duros y rápidos. Largos cabellos.
----------------	---	-----	-----	----	---	---	-------	---	----	---

Rhivilur (2000)	3	53	CM/13	35	S	N	75ec	80acp	10	Guerreros eriadorianos
-----------------	---	----	-------	----	---	---	------	-------	----	------------------------

Los guerreros son sacados de sus territorios natales. Están organizados en unidades de nueve o dieciocho hombres.

Esto hace un total de 620 hombres en el Ejército Real y 2560 en los Ejércitos nobles, más los 2000 hombres reclutados del pueblo llano. La masa armada acantonada en Annúminas asciende a 5180 soldados. A ellos se le suman los 150 Raggars de Faramis que alcanzan las ruinas con vida. En la batalla final, frente a los más de 22500 angmareanos, la resistencia humana la forman sólo 5330 hombres.

TIEMPOS DE GUERRA



Edición 2º por Vecino398, Ene 2011
Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones
de los mejores módulos de rol que en años pasados jugué...
Es una lastima que las consolas o juegos de Pc, acaparen tanta atencion a
la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido
rescatar todos estos módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.



vecino398

