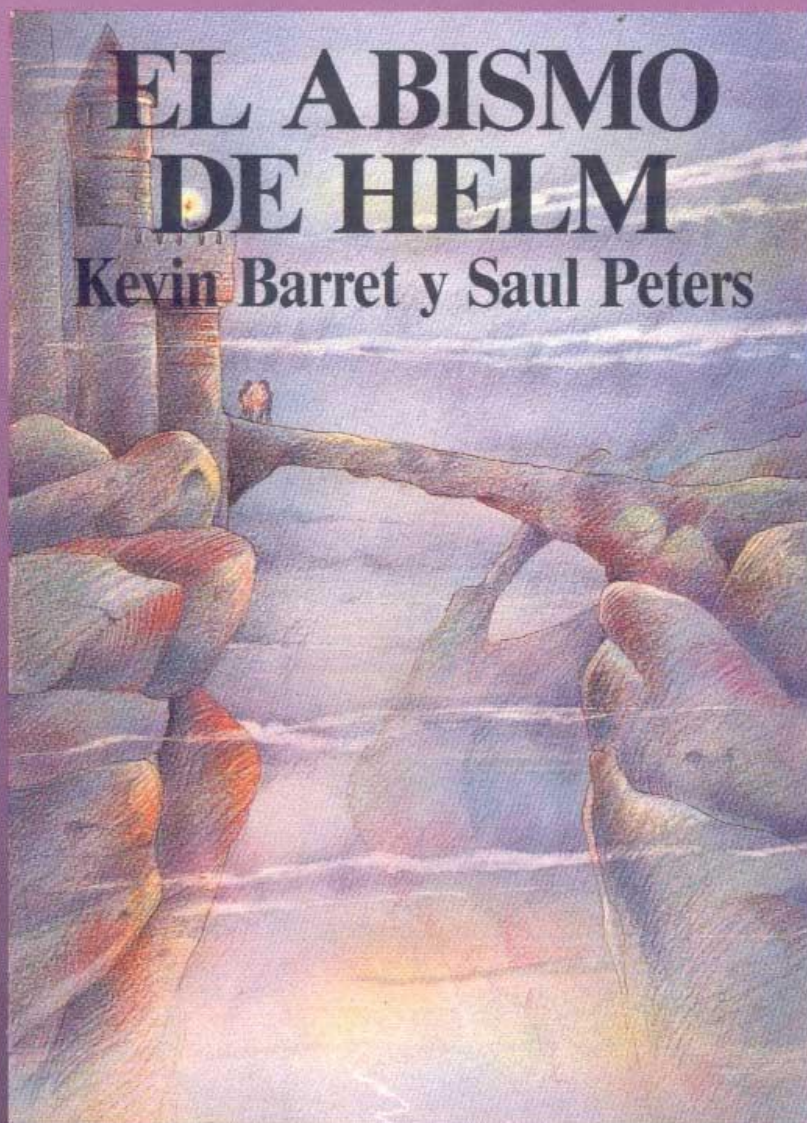


ENTRA EN EL MUNDO DE J.R.R. TOLKIEN

Aventuras en la Tierra Media

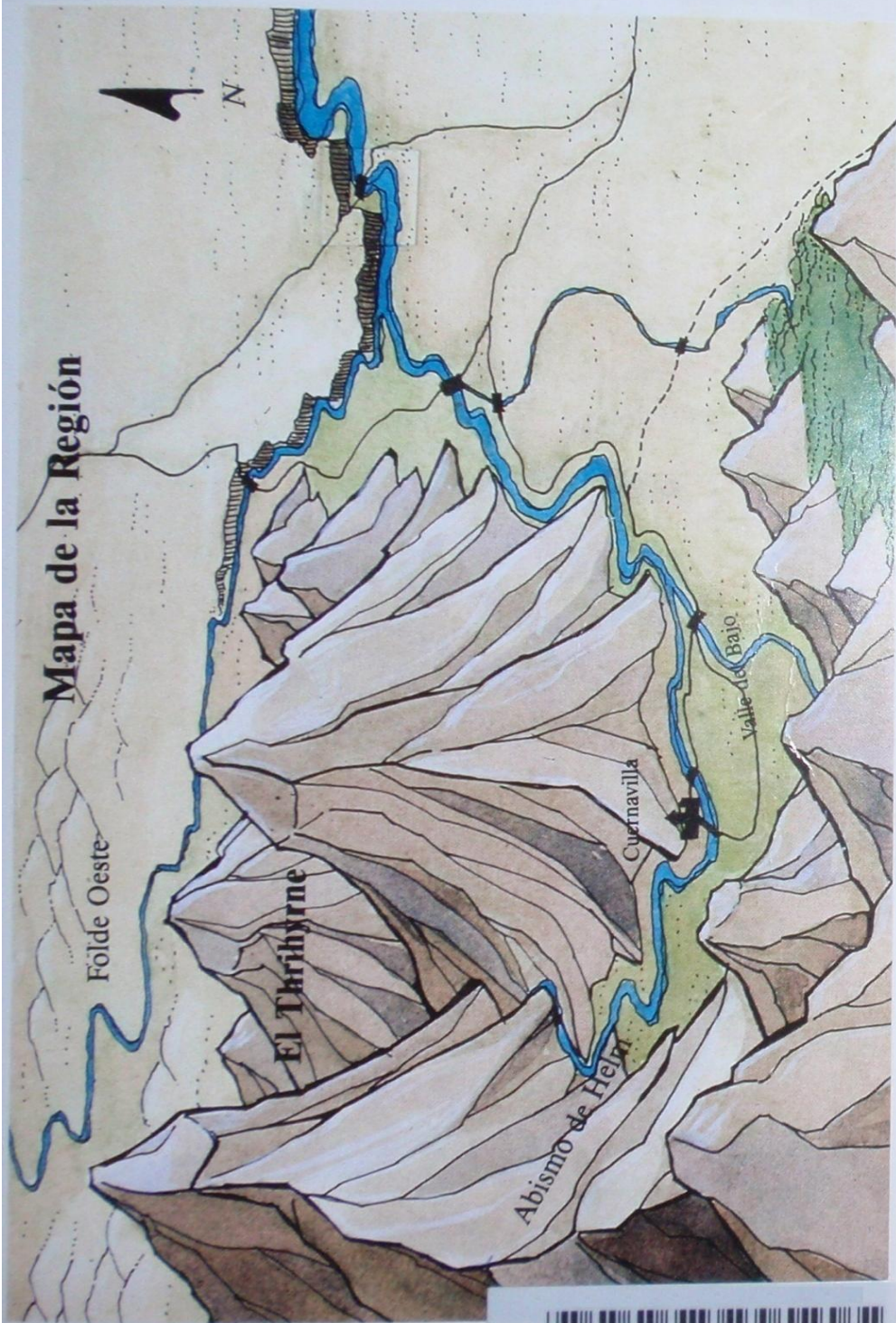
LIBRO-JUEGO



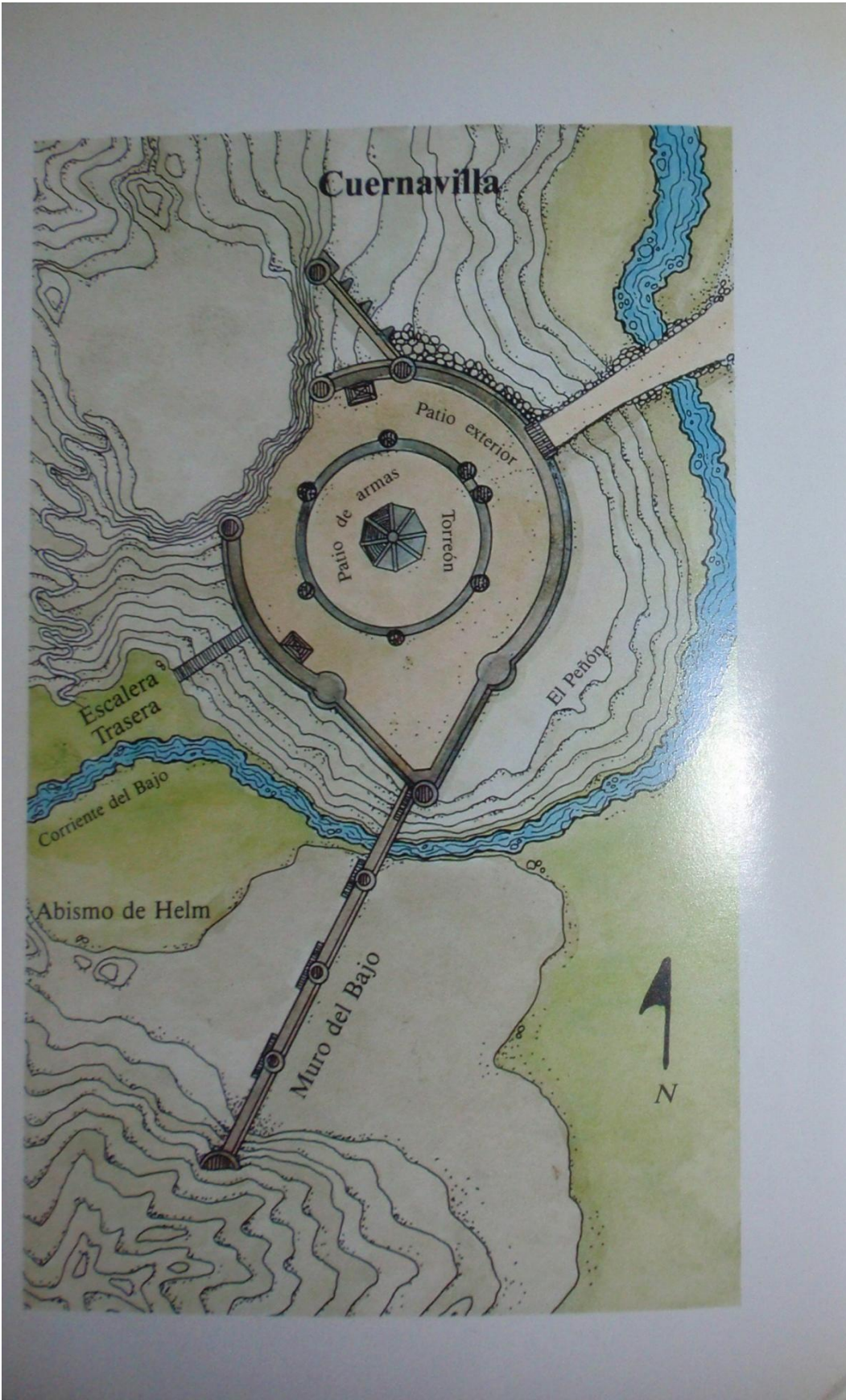
EL ABISMO DE HELM

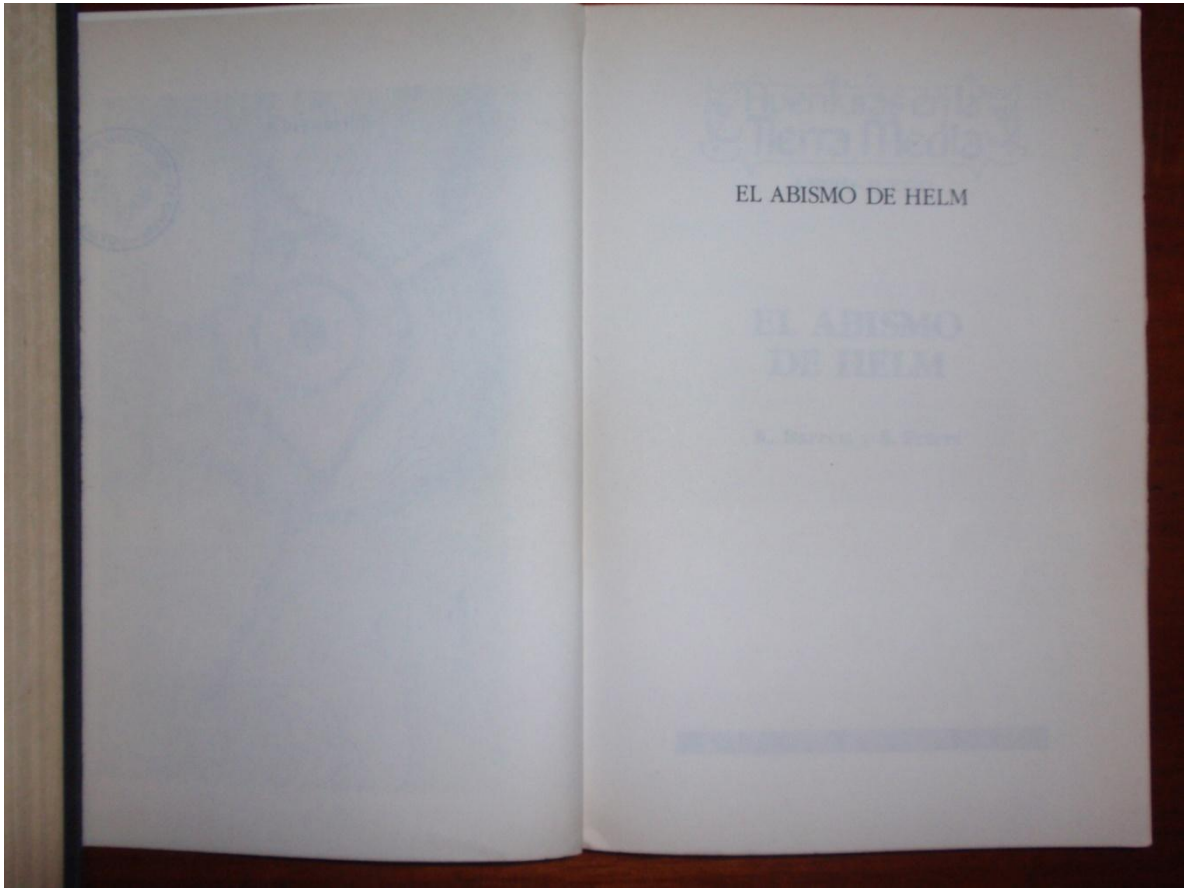
Kevin Barret y Saul Peters

EDITORIAL TIMUN MAS



0071845





**Aventuras en la
Tierra Media**

LIBRO-JUEGO

**EL ABISMO
DE HELM**

K. Barrett y S. Peters

EDITORIAL LIMUN MAS

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni el registro en un sistema informático, ni la transmisión bajo cualquier forma o a través de cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación o por otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

A Christine, por la espera

Título original: *Treason at Helm's Deep*

Traducción: Jaime de Marcos Andreu

Diseño e ilustración de cubierta: Horacio Elena

Mapas: Carolyn Savoy

Ilustraciones interiores: Gerald Forton

© Copyright 1988, 1989 by Unwin Hyman Ltd., publishing successors to Allen & Unwin Ltd., London UK.

Middle Earth (R) and *The Hobbit* are registered trademarks of Elan Merchandising Inc.

Other fanciful names of characters and places derived from the works of J.R.R. Tolkien are common law trademarks used by license from Unwin Hyman Ltd. and Elan Merchandising Inc.

Treason at Helm's Deep TM and *Middle-earth Quest* TM are trademarks properties of Unwin Hyman Ltd.

The *QuestGame* TM System is a trademark property of Iron Crown Enterprises, Inc.

© 1985, 1989 Iron Crown Enterprises Inc.

© Editorial Timun Mas, S.A. 1989

Para la presente versión y edición en lengua castellana

ISBN: 84-7722-400-5

Depósito legal: B. 22.959-1989

Europe S.A.

Impreso en España - Printed in Spain

Editorial Timun Mas, S.A. Castillejos, 294. - 08025 Barcelona

INTRODUCCIÓN

¡VEN A LA TIERRA MEDIA!

Ese mundo de seres valientes y crueles: de hombres, hobbits y elfos; de orcos y trolls; de magos buenos o perversos, revive en esta colección de libros-juego *Aventuras en la Tierra Media*. Ahora, tú también puedes formar parte del rico tapiz de la mejor fantasía del mundo.

Tres Anillos para los Reyes Elfos bajo el cielo.
Siete para los Señores Enanos en casas de piedra.
Nueve para los Hombres Mortales condenados a morir.

Uno para el Señor Oscuro, sobre el trono oscuro en la Tierra de Mordor, donde se extienden las Sombras.

Un Anillo para gobernarlos a todos.

Un Anillo para encontrarlos.

Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas en la Tierra de Mordor, donde se extienden las Sombras.

INTRODUCCIÓN

Los libros-juego *Aventuras en la Tierra Media* se basan en las obras del mejor escritor de novelas de fantasía de todos los tiempos, J. R. R. Tolkien, e invitan al lector a entrar en su mundo de seres valientes y crueles: de hombres, hobbits y elfos; de orcos y trolls; de magos buenos o perversos. El continente de la Tierra Media, rico en andanzas y conflictos, es el escenario perfecto en el que podrás vivir aventuras sin fin. ¡Bienvenido al mundo fantástico y emocionante de J. R. R. Tolkien: la Tierra Media!

NÚMEROS AL AZAR

Durante tus aventuras en este libro-juego se te pedirá a menudo que **tires dos dados** (también puedes lanzar un solo dado dos veces). Obtendrás un resultado entre 2 y 12.

Si no dispones de dados en el momento de jugar, puedes utilizar los siguientes métodos alternativos:

- 1) Pasa a la *Tabla de Números al Azar* situada al final del libro, sujeta un lápiz (o un bolígrafo, o cualquier objeto similar), cierra los ojos y toca la *Tabla de Números al Azar* con el lápiz. El número que has tocado será el que utilizarás en esa ocasión. Si el lápiz cae sobre una línea, repite el intento; o bien...
- 2) Hojear rápidamente las páginas del libro, escoge una al azar y mira el número que hay abajo, en la esquina inferior de la página. Éste es el número que utilizarás.

A menudo se te indicará que sumes unos puntos al número obtenido al azar. Cuando esto suceda, considera los resultados superiores a 12 como «12», y los inferiores a 2 como «2».

EL LIBRO-JUEGO

Este libro-juego describe incidentes, situaciones y lugares que puedes encontrar en tus aventuras. Cuando leas los apartados del texto se te plantearán distintas opciones de acciones que puedes realizar. El apartado que leas dependerá de las direcciones indicadas en el texto, y de si tienes éxito o no en las acciones que intentes realizar.

Estas secciones de texto están ordenadas por números de tres dígitos (por ejemplo: 365). Lee los apartados solamente cuando así se te indique en el texto.



CÓMO ESCOGER EL SISTEMA DE JUEGO

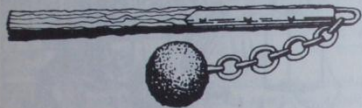
Antes de empezar a jugar, debes decidir si utilizas el *Sistema Básico* (que se explicará a continuación) o el *Sistema Avanzado* (descrito al final del libro). Si nunca has leído un libro-juego, ni has jugado jamás a un juego de rol, te sugerimos que uses el *Sistema Básico* y el *personaje ya creado*, cuya Tarjeta de Identificación, ya rellena, encontrarás justo antes del Prólogo de la aventura. Cuando domines el *Sistema Básico*, podrás aprenderte el *Sistema Avanzado* y crear tu propio personaje.



CÓMO ESCOGER PERSONAJE

Hay dos maneras de escoger personaje:

- 1) Puedes utilizar el *personaje ya creado*, cuya Tarjeta de Identificación del personaje encontrarás justo antes del Prólogo.
- 2) Puedes crear tu propio personaje, utilizando el sencillo sistema de creación de personajes descrito al final del libro.



CÓMO EMPEZAR A JUGAR

En cuanto hayas elegido el personaje con el que jugarás y el sistema que seguirás, comienza la aventura: pasa al Prólogo que encontrarás más adelante y luego lee los distintos apartados según lo que te indique el texto.



EL SISTEMA BÁSICO

TIEMPO

Cuando utilices el *Sistema Básico*, **no anotes el tiempo transcurrido**. Cuando en el texto tengas que optar por diversas opciones según el tiempo transcurrido, lee el texto relacionado con el periodo más breve.

EQUIPO

Siempre que obtengas dinero y equipo, anótalo en los espacios correspondientes de la Tarjeta de Identificación del personaje. Las monedas de plata son «dinero» y puedes usarlas a lo largo de la aventura para comprar comida, pagar tu alojamiento, transportar cosas, hacer sobornos, etc. Algunos elementos de tu equipo pueden afectar tus habilidades. Si lo deseas, consulta el *Sistema Avanzado*: allí se detallan los efectos de las distintas clases de armas y armaduras.

DAÑOS Y CURACIÓN

A lo largo de tu aventura sufrirás heridas por peleas, trampas, caídas, etc. Debes calcular estas lesiones y sumar su valor a un total de *Daño Sufrido*. (Anota este total en la sección *Daño Sufrido* de la Tarjeta de Identificación de tu personaje.) Durante el juego sólo varía el total de *Daño Sufrido*; el total de *Resistencia* no cambia.

Si el total de *Daño Sufrido* supera al de *Resistencia* (consulta la Tarjeta de Identificación), pierdes el conocimiento. Si esto sucede durante un combate, eres derrotado y debes proceder tal como se indique en el texto. De lo contrario, tu aventura habrá terminado, aunque si lo deseas puedes volver a comenzar desde el principio. Si se indica en el texto que «despiertas», reduce tu total de *Daño Sufrido* hasta igualar el de *Resistencia*.

Cada vez que leas un apartado de texto que no hayas leído

antes y que no requiera que **tires los dados**, ni que combatas, ni que **emprendas una acción**, podrás «descansar» y restar un punto de tu total de *Daño Sufrido*.

PUNTOS DE HABILIDAD

Cuando se te indique **Tira dos dados** y **suma al resultado tus puntos de...**, estos puntos que debes añadir son los indicados en la sección correspondiente de «Habilidades» de la Tarjeta de Identificación de tu personaje. Ten en cuenta que estos «puntos» pueden ser positivos, pero también negativos.

Durante el juego podrás conseguir objetos o facultades que varíen estas puntuaciones. Puedes usar los espacios denominados *Bonificaciones especiales* para anotar estas variaciones; si esto ocurre, por supuesto, tendrás que calcular un nuevo total de alguna de dichas puntuaciones.

EMPRENDER UNA ACCIÓN

Cuando en el texto se te indique **Emprende una acción**, consulta la *Tabla de Acciones* que encontrarás al final de este libro-juego. Elige una de las acciones de la lista y sigue sus instrucciones. A veces se te pedirá que **tires dos dados** y que uses los «Puntos» de alguna habilidad anotados en la Tarjeta de Identificación de tu personaje.



COMBATE

Un combate consiste en una serie de varias «rondas». En cada «ronda», tú atacas a tu oponente, o bien intentas huir y tu oponente te ataca. Los ataques de proyectil y tus Puntos de Ataque de Proyectil (PAP) **no** se usan en el *Sistema Básico*.

Tras un combate, se te indicará en el texto lo que debes hacer a continuación.

Si optas por luchar con un oponente o bien se te indica en el texto que debes hacerlo, debes resolver el combate siguiendo las siguientes normas:

- 1) Tú atacas (más adelante se te explica cómo) a tu oponente, y éste luego te ataca a ti. Así se completa una ronda de combate (dos ataques, dos lanzamientos de dados). Si eres sorprendido, invierte el orden de los ataques durante todo el combate.
- 2) Repite el paso 1, una ronda del combate, hasta que se dé una de las siguientes condiciones:
 - a) Uno de vosotros cae **muerto** (una «M» en la Tabla de Combates).
 - b) Uno de vosotros tiene un total de *Daño Sufrido* superior al de *Resistencia*. Ese contrincante queda **inconsciente** y es derrotado. (Esto también puede ocurrir si obtiene un resultado de «I» en la Tabla de Combates.)
 - c) Consigues **desasirte**. Al inicio de cualquier ronda de combate, puedes optar por no atacar en dicha ronda. Una vez que tu oponente haya efectuado su ataque, **tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida**:
 - Si el resultado es igual o superior a 9, logras **huir**.
 - De lo contrario, sigues enzarzado en el combate y debes comenzar otra ronda de combate en el paso 1. De todas maneras, puedes tratar de **desasirte** de nuevo.

CÓMO RESOLVER UN «ATAQUE»

- 1) Resta los Puntos de Defensa (PD) del defensor de los Puntos de Ataque Cuerpo a Cuerpo (PACC) y **tira dos dados**.
- 2) Consulta la Tabla de Combates que encontrarás al final de este libro-juego. El resultado del ataque es el valor en el que se cruzan el resultado de los dados (columna vertical del

lado izquierdo de la tabla) y la diferencia entre los PACC y los PD (fila horizontal en la parte superior).
 3) Este valor equivale al daño sufrido por el defensor (debes aumentar en dicha cantidad su total de *Daño Sufrido*). Los resultados especiales «I» y «M» ponen fin al combate, dejando al defensor, respectivamente, sin conocimiento (I = Inconsciente) o, lo que es menos probable, muerto (M).

COMBATIR CONTRA MÁS DE UN Oponente

Si se indica en el texto que debes luchar contra más de un oponente en una situación dada, «combate» contra ellos de uno en uno tal como se ha explicado anteriormente.

TARJETA DE IDENTIFICACIÓN DEL PERSONAJE				
NOMBRE: <i>FOLC WINE</i>				DAÑO SUFRIDO
PARÁMETROS	Valor		Bonificación	
	Parámetro	Parámetro	Parámetro	Parámetro
Fuerza (F)	<i>11</i>		<i>+2</i>	
Agilidad (Ag)	<i>8</i>		<i>0</i>	
Inteligencia (In)	<i>5</i>		<i>0</i>	
Resistencia = <i>42</i> = 20 + (2 x Par. F)				
HABILIDADES	Puntos Totales	Puntos Habilidad + Parámetros	Bonif. Parámetros	Bonif. Especiales
PACC	<i>+3</i>	<i>+1</i>	<i>+2</i>	F + _____
PAP	<i>+1</i>	<i>+1</i>	<i>0</i>	Ag + _____
PD	<i>0</i>	no	<i>0</i>	Ag + _____
Huida	<i>0</i>	no	<i>0</i>	Ag + _____
General	<i>+1</i>	<i>+1</i>	<i>0</i>	Ag + _____
Pericia	<i>+1</i>	<i>+1</i>	<i>0</i>	In + _____
Percepción	<i>+1</i>	<i>+1</i>	<i>0</i>	In + _____
Magia	<i>+1</i>	<i>+1</i>	<i>0</i>	In + _____
EQUIPO				

NOTAS:

REGLAS ESPECIALES para «EL ABISMO DE HELM»

- 1) En diversas ocasiones a lo largo de la aventura, se te indicará que has adquirido un «Objeto» o que has presenciado un «Suceso» importante, y que tiene una letra asignada (por ejemplo: Objeto A, Suceso C, etc.). Toma nota de estos Objetos y Sucesos especiales en la Tarjeta de Identificación de tu personaje.
- 2) No puedes dejar pasar el tiempo para curarte de forma natural cuando te encuentres en una zona subterránea.
- 3) La acción que vas a emprender se desarrolla en el transcurso de un día, por lo que no debes perder tiempo.
- 4) Es mejor que utilices un personaje humano en esta aventura, pues es bastante difícil de justificar la presencia de seres no humanos en el Abismo de Helm, y pueden darse incongruencias en el texto. Si estás usando un personaje que ya ha adquirido una cierta experiencia en otros libros de esta colección, es posible que encuentres leves contradicciones mientras lees esta aventura.



EQUIPO INICIAL

Puedes comenzar el juego con una lanza, un escudo y/o una cota de cuero, a menos que utilices un personaje que ya hayas desarrollado en otras aventuras de esta colección. En tal caso, puedes empezar con su equipo habitual. Además, también puedes llevar dos (2) dosis de unas hierbas curativas que, si las ingieres en **cualquier** momento durante el juego, reducirán tu total de *Daño Sufrido* a 0

Prólogo

El ambiente es agobiante en las antiguas murallas de la gran fortaleza llamada Cuernavilla. A primeras horas del alba, las nubes se agrupan en el horizonte como el ardiente humo de las batallas.

—Se acerca una tormenta —murmuras, más para tus adentros que dirigiéndote al guerrero que se encuentra a tu lado, Déorhere.



—Sí, pero sus truenos son ejércitos en marcha; sus rayos, el centelleo de las espadas; y su lluvia, las flechas —dice Déorhere. Con sus manos, nudosas por la edad, agarra firmemente su lanza, y tiene la mirada perdida en la oscura llanura—. Me temo que la batalla llegará pronto hasta nosotros. Quizá demasiado pronto.

—Pero nuestro señor Erkenbrand se ha dirigido a los Vados del Isen llevándose muchos hombres. ¿No se impondrá a los orcos?

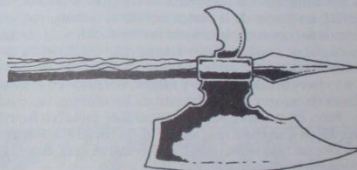
—Erkenbrand y los Jinetes se enfrentan a algo más que a orcos —continúa Déorhere, frunciendo el entrecejo—. He oído decir que Saruman ha reunido a los salvajes dunlendinos, los hombres de las colinas, y ha reavivado sus antiguos odios. Los orcos y los huargos merodean a sus anchas por la región, en busca de vagabundos a quienes torturar o a los que reservan un destino aún más vil. ¡Los lobos gigantes infestan los caminos, y ningún viajero está a salvo!

Contemplas el paisaje desde la fortaleza de Cuernavilla, construida en los antiguos días de gloria de Gondor. Ante ti se abre una gran brecha entre las montañas. Los hombres de la Marca han llamado a este lugar «el Abismo de Helm» desde que Helm Manomartillo venció a los dunlendinos durante el Largo Invierno, en los tiempos legendarios. La Puerta de Helm, que separa el Valle del Bajo de la entrada del Abismo, se halla en el Muro del Bajo, vigilado por una guarnición a todas luces insuficiente. El Muro del Bajo está rematado en su extremo norte por el negro agujón del Peñón, sobre el que descansa el Torreón de Cuernavilla, la atalaya en la que estás asomado. Al mirar hacia abajo sólo puedes ver la Corriente del Bajo serpenteando alrededor del Peñón y atravesando un canal abierto en el Muro del Bajo; desde allí, fluye hacia los terraplenes de la Empalizada de Helm. Más allá, al este y al norte, se extiende el Valle del Bajo, cubierto de tinieblas y brumas.

Las palabras de tu amigo te preocupan. Como sabéis todos cuantos estáis reunidos en Cuernavilla, la situación es desesperada. Todos tus familiares, junto con la mayoría de los eorlingas del Folde Oeste, han sido evacuados a las cuevas de Aglarond, a la entrada del Abismo. El Folde Oeste está ahora en poder de los dunlendinos y de los orcos, que merodean entre los hogares y huertos de tus compatriotas, en una región que antaño fue pacífica.

4

El Abismo de Helm, a su vez, está defendido por casi un millar de soldados, la mayoría de ellos demasiado viejos o demasiado jóvenes para acompañar a Erkenbrand y sus Caballeros en su marcha hacia los Vados del Isen. Gamelin el Viejo está ahora al mando de la plaza, y es un líder excepcional, a pesar de su avanzada edad. Tú eres uno de los que han dejado atrás. Es cierto que aún no te has enfrentado a ningún repugnante orco de Nan Curunir, ¡pero eres lo bastante mayor como para luchar y montar a caballo, y has recibido un excelente adiestramiento! Tus protestas no fueron atendidas. Por eso estás aquí, vigilando y a la espera de los acontecimientos. Al menos, el jefe de la guardia, Déorhere, es amigo tuyo y aprecia tus aptitudes, pese a que podría ser tu abuelo y ha cabalgado junto a muchos guerreros legendarios.



Inquieto, te apartas de Déorhere y continúas tu ronda por la antigua muralla de Cuernavilla. Detrás de ti se alza la imponente mole de la montaña de tres picos conocida como el Thrihyrne. Se encuentra en el extremo más septentrional de las Montañas Blancas y puede verse su silueta recortada en la penumbra del alba. La paz y el silencio reinan en la hondonda, a excepción de algún graznido aislado de las aves carroñeras que se están agrupando en el cielo. Aunque acabas de cumplir dieciséis años, Gamelin te ha incluido en el cuerpo de guardias; de todas formas, no tiene muchos soldados entre los que escoger.

Recorres las almenas de Cuernavilla, dejando a Déorhere en su puesto. Te preguntas cuánto tardarás en entrar en combate y demostrar que eres digno de convertirte en un jinete de la Marca, un Caballero de los rohirrim. Rodeas el parapeto del

11

muro exterior de Cuernavilla, construido al abrigo del elevado risco septentrional. A tu izquierda hay un precipicio, de una altura equivalente a la de cinco hombres, hasta la base de la muralla. En las profundas sombras no puedes distinguir claramente la escalera que, desde la Puerta Trasera, conduce al desfiladero del Abismo de Helm. Aquí todo parece estar en orden.

¡Un momento! ¿Has oído unos susurros, y no muy lejos? Sacas una antorcha de un hachero del muro y te inclinas sobre la saetera para mirar la base de la muralla. Por ahora sostienes la antorcha detrás de ti para no revelar tu presencia. Sin embargo, la tea no es necesaria, pues hay alguien al pie de la Puerta Trasera sujetando un farol, que, pese a estar cubierto con un pedazo de tela, proyecta la luz suficiente para iluminar a los dos hombres allí presentes. Reconoces a uno de ellos: es Herulf, un Jinete de la Marca herido la semana pasada en una correría contra exploradores orcos venidos de Isengard. Es un oficial de confianza que Erkenbrand ha dejado a las órdenes de Gamelin. Sin embargo, junto a él se halla un hombre bajo y rechoncho, de cabellos y rasgos morenos. En la penumbra crees reconocer a un habitante de las colinas, un dunlendino. ¡Pero, en tal caso, sería una traición, pues los hombres de las colinas que viven más allá de la Quebrada de Rohan nutren ahora las filas de Saruman! ¡Y Herulf le está entregando un pergamino! ¡Es increíble!

A pesar de que habla entre susurros, el burdo dialecto del otro hombre delata que realmente es un dunlendino. Estás tan asombrado que no puedes contener un grito. Herulf y el hombre de Dunland miran hacia arriba, sorprendidos, y la luz del farol ilumina claramente sus rostros. La expresión de Herulf es severa e indignada, mientras que el extranjero, con la cara enmarcada por una maraña negra y rizada, está estupefacto y atemorizado. En ese mismo instante comprendes que tu cara también debe de ser bien visible a la luz de la antorcha que ahora sostienes a un lado. Te apartas del borde de la muralla con el corazón palpitante. ¡Traición! ¡Has descubierto a un Jinete de Rohan y a un dunlendino conspirando en el Abismo de Helm!

Bajas la tea y, con cautela, vuelves a asomarte por la saetera. Sin embargo, no ves más que una sima envuelta en las sombras; los hombres han apagado el farol y han desaparecido.

Te aferras al muro de piedra y mantienes la mirada fija en la oscuridad, mientras tu mente se ve asaltada por ideas confusas. ¿Es Herulf un traidor? ¿Ha entregado al enemigo un mapa de las defensas de Cuernavilla? ¿O un plan de batalla? Mal pintan las cosas para los que defienden las almenas si un dunlendino ha descubierto uno de los pasos secretos que atraviesan el Muro del Bajo hasta el propio Abismo de Helm. Por otra parte, puede que el dunlendino haya traicionado a los suyos y que entonces Herulf esté llevando a cabo un plan para pillar por sorpresa a los pérfidos hombres de las colinas si éstos deciden marchar contra Cuernavilla.

Sea cual sea la verdad, ambos hombres te han visto. Ahora debes tomar una decisión: ¿persigues al dunlendino, o informas a tus superiores de lo sucedido? ¡El tiempo puede ser un factor esencial! *Anota en la Tarjeta de Identificación de tu personaje que el Tiempo es igual a 0 minutos del Día 1.*

- Si persigues al dunlendino por el Abismo, **pasa al 327.**
- Si buscas a Herulf, **pasa al 209.**
- Si sigues haciendo guardia en el muro, con la intención de delatar a Herulf más tarde, **pasa al 141.**



Avanzas sigilosamente hasta la torre más cercana, abres la puerta y comienzas a bajar la escalera de caracol. Pronto amanecerá. Todo está en silencio, y sólo oyes el rumor de tus pisadas. Poco después llegas al pie de la escalera y te acercas al gran portal que conduce al patio. Si ninguno de ellos se ha movido, no podrán verte, pues la puerta está oculta por una cuadra adosada al muro exterior.

Una vez en el patio, y dando la espalda al establo, te asomas a la esquina. Ambos siguen agazapados junto a la pared, y están mirando hacia el otro lado. El perro se ha ido. Ésta es tu oportunidad. Cruzas el patio rápida y silenciosamente. Te arriegas a una pared (la última antes de la del Torreón), cuya curvatura te permite ocultarte de los dos hombres.

Vuelven a oírse susurros. Sus voces son muy agudas, como las de los niños, pero el tono es malévolo. Manteniéndote pegado al muro, empuñas tu arma y avanzas. Cuando te encuentras a unos tres metros de ellos, te detienes; si siguieras adelante, la pared ya no te ocultaría. Debes tomar una decisión.

Si arremetes de improviso contra ellos y atacas deprisa, podrás acabar con uno y pillar por sorpresa al otro. Si apareces sosteniendo tu arma, puedes capturarlos o darles la ocasión de vencerte. No ves a otros eorlingas que puedan ayudarles. Tu vida pende de un hilo. Tienes los ojos llorosos y el corazón palpitante. ¿Qué harás? En ese preciso momento, el perro vuelve a aparecer y se dirige corriendo hacia vosotros.

- Si sales al descubierto y les dices que se rindan, **pasa al 111.**
- Si atacas sin perder tiempo, **pasa al 256.**
- Si te quedas quieto y dejas que el perro te ataque, **pasa al 334.**

—Tú eres mi amigo, Déorhere, pero me temo que eres poco sensato en cuestiones de máxima importancia.

Él no puede oírte, por supuesto, y tal vez sea mejor así. Tienes el presentimiento de que necesitarás toda la ayuda que puedas conseguir antes de que acabe el día.

Sin hacer caso del consejo de Déorhere, te diriges desde el patio exterior hasta la puerta interior de Cuernavilla, y desde allí te encaminas al Torreón. El soldado de guardia ve que te aproximas y exclama:

—¡Alto! ¿Quién vive?

—Soy yo, un centinela. Deseo ver a Herulf, déjame pasar.
—Muy bien —contesta el soldado. Como no está interesado en tus motivos, se aparta de tu camino.

Pasa al 108.

Parece que has delatado tu presencia. El hombre de Dunland te ve y se aleja velozmente del pequeño abeto bajo el que estaba escondido. Te incorporas de un salto y te dispones a perseguirlo.

El dunlendino trepa por la ladera del Thrihyrne, esquivando las rocas y ocultándose entre los matorrales. Lo pierdes de vista dos o tres veces, pero consigues no quedar rezagado. Unos momentos después, el dunlendino llega ante un enorme peñasco rodeado por una espesa barrera de espinos, y que parece haberse despeñado en una avalancha. De repente, el hombre se vuelve y te busca con la mirada. Te tiras al suelo para que crea que te ha despistado. En ese mismo instante, él también se tumba y se desliza bajo los espinos por lo que parece ser un sendero de lobos. Si tuvieras que pasar por un hueco abierto entre las zarzas en otras circunstancias, dirías que ningún hombre adulto podría pasar por ahí; sin embargo, la prueba de lo contrario la tienes ante tus ojos.

Distingues la figura del dunlendino abriéndose camino entre los espinos; y cuando llega a la base del gigantesco peñasco, desaparece. ¡Una entrada secreta a un túnel excavado en la montaña!

- Si sigues inmediatamente al hombre de Dunland, **pasa al 403.**
- Si vuelves a Cuernavilla e informas sobre el dunlendino y el supuesto paso secreto, **pasa al 218.**

Se acerca rápidamente el anochecer, con la colaboración de una gruesa capa de nubes negras y llenas de malos presagios. Distingues otras figuras a lo lejos. También se dirigen al Valle del Bajo, pero no son eorlingas. Es más probable que sean orcos de Saruman. Se han adelantado al ejército de la Mano Blanca, buscando eorlingas y saqueando todo lo que encuentran a su paso.

Poco después, pasas junto a una arboleda y eres testigo de una terrible escena que se desarrolla al otro lado. Te agazapas tras unos setos y ves a tres orcos patizambos que entran en una casa cargados con unos fardos muy pesados. Casi al instante, puede verse el brillo de unas llamas que crecen cada vez más, hasta que el humo comienza a salir por las ventanas. Un orco sale de la pequeña casa, seguido de otro. Se ríen páfidamente a carcajadas. Enseguida aparece el tercero, pero el fuego ha prendido en sus burdas ropas, y no deja de aullar y vociferar insultos mientras trata de apagar las llamas, que rápidamente lo envuelven por completo. Esto provoca un nuevo ataque de risa a los otros dos, que se mantienen en pie a duras penas. Entretanto, el fuego alcanza el techo de la casa y los tablonces de madera comienzan a derrumbarse, desprendiendo una lluvia de chispas.

- Si prosigues tu camino hacia la Empalizada, **pasa al 411**.
- Si intentas acercarte sigilosamente a los orcos, **pasa al 124**.

104 **Tiempo: 0**
Herulf no aparece por ninguna parte. **Fin.**

105 **Tiempo: 50**
Con mayor sigilo del que creías ser capaz, sigues al dunlendino, que se encuentra a apenas cinco largos de caballo más adelante.

Aparentemente no podrás reunir el coraje necesario para atacarlo. No puedes avanzar sin que se fije en ti, y un combate cuerpo a cuerpo no te favorecería.

En otra bifurcación, el dunlendino vuelve a detenerse, pero esta vez parece indeciso. Tras una pausa, parece que se agacha y busca algo en su fardo. Luego oyes el chasquido del pedernal, que, dentro de este espacio cerrado, resuena como un trueno. Ahora brilla un poco de luz delante de ti, que recorta la silueta del hombre de las colinas. Aun bajo estas condiciones puedes reconocerlo como el hombre que estaba hablando con Herulf esta mañana. La llama crece y el hombre saca un pergamino de un pliegue de sus ropas. ¡Es el que le dio Herulf! Parece ser un mapa, y lo está examinando. Herulf dio a este bribón un plano del paso que conduce al Abismo de Helm: ¡tus peores temores se ven confirmados! Pese a todo, no te mueves.

7

El hombre de Dunland ata su fardo y apaga el fuego, para proseguir su camino. Tú también te preparas, pero para seguirlo. El hombre se incorpora demasiado deprisa. Oyes un fuerte ruido, un quejido y un golpe contra el suelo.

¡El dunlendino se ha golpeado la cabeza contra el techo del túnel! ¡Qué suerte! Avanzas para aprovechar esta oportunidad. Cuando llegas junto al hombre de Dunland, ves que está inerte, pero aún vive.

- Si lo matas inmediatamente, **pasa al 211**.
- Si registras sus pertenencias, **pasa al 316**.



106 **Tiempo: 30**
Tal vez estás más perdido que nunca. Emprendes la marcha por otro pasadizo. **Pasa al 280.**

107 **Tiempo: 5**
Sigues a tientas por el pasadizo de la derecha, moviéndote despacio y comprobando el estado del terreno. El túnel parece estrecharse. Te sientes muy incómodo al tener que mantenerte agachado, con una mano en la empuñadura de tu arma y la otra apoyada en la pared. El corredor se tuerce bruscamente. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción.**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 161**.
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 255**.

5

108

Tiempo: 5

Una vez que has cruzado las grandes puertas del Torreón, giras a la izquierda y sigues por el pasillo de salida. Llegas al pie de una escalera y empiezas a subir, pensando adónde irás y qué dirás cuando llegues. Los aposentos de Herulf deben de estar en el quinto piso, pues la familia de Erkenbrand se marchó hace algún tiempo y el guerrero cedió las habitaciones a los oficiales de rango más elevado. «Pero, ¿qué le preguntaré?», piensas.

Al llegar al tercer piso, cruzas la cámara del consejo del Torreón y tomas la escalera más estrecha que conduce a los aposentos privados de Erkenbrand. Hay algunos Caballeros ancianos sentados a la pesada mesa de roble de la cámara, pero están concentrados en una importante conversación privada y no te prestan atención.

Llegas al rellano del quinto piso y ves que hay tres habitaciones. Dos puertas están entornadas; y la tercera, cerrada. Todo está en silencio y no hay nadie más. Herulf debe de hallarse en la tercera habitación.

- Si escuchas a través de la puerta, **pasa al 144.**
- Si llamas a la puerta, **pasa al 321.**

109

Tiempo: 10

Una luz débil te conduce a un túnel lateral. Ves con alivio que la altura de este nuevo pasadizo va aumentando hasta que puedes caminar erguido. A medida que te aproximas a un túnel aún más ancho, la luz, de un intenso tono verde mar, brilla cada vez más. En un lugar donde convergen numerosos pasadizos, descubres un corto pasillo. Una extraña planta crece en las paredes y parece ser lo que origina esta luminosidad.

Al final del pasillo hay una puerta de piedra, cuyas hojas pueden compararse a los antiguos monolitos, especialmente en lo que se refiere al modo como están decoradas. Tienen grabadas unas runas y símbolos arcanos, misteriosamente distribuidos. Te recuerdan un bosque de pesadilla, o una batalla. Los diseños son hermosos y terribles a la vez. Te sientes atraído hacia las puertas.

—Tal vez al otro lado haya una cámara que conduzca al exterior —te dices en voz alta—. He oído contar historias semejantes. Pero esta maldita puerta ¡no se abre!

A pesar de todos tus esfuerzos, las hojas no se mueven. Tam-

10

poco hay cerradura. Entonces, ¿qué las mantiene unidas? Te concentras al máximo e intentas vencer la resistencia de la puerta.

• Si lanzas con éxito un hechizo de Analizar Objeto, **pasa al 225.**

• De lo contrario, **tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de Magia:

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 110.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 112.**



110

Tiempo: 0

Piensas que lo mejor será apoyar las manos en las hojas de la puerta y, quizá, tocar algunas runas.

—Sería una manera especialmente ingeniosa de abrirlas —dices en voz alta.

Sin embargo, en cuanto apoyas tus dedos en las enormes losas, el suelo se abre bajo tus pies y te precipitas por un pozo oscuro. Tu caída sólo se detiene cuando un centenar de dagas afiladas te atraviesan el cuerpo. Pierdes toda esperanza mientras te deslizas, lenta y dolorosamente, hacia el sueño eterno.

Fin.

111

Tiempo: 5

—¡Rendíos o morid, esbirros de Saruman! —gritas, apartándote de un salto de la pared y levantando tu arma.

8

Como respuesta, uno de ellos gime de sorpresa, mientras que el otro emite un simple gruñido. Son dos mozos de cuadra eorling, unos muchachos que sólo son un poco más jóvenes que tú. Llega el perro meneando la cola, levanta la cabeza y suelta un palo a tus pies. Te sientes encolerizado y ridículo.

—¿Qué estás haciendo aquí? —es todo lo que puedes decir, intentando no levantar la voz. El perro ladra alborozado; cree que todo es un juego.

—¿Esbirros de Saruman? —repite uno de los chicos. Los has sorprendido tanto que se muestran confusos.

—¡Alto! ¿Quién vive?
La voz suena profunda y recia, y procede del parapeto del muro interior.

Te sonrojas hasta las orejas; sales de las sombras y exclamas: —Todo está en orden, centinela eorling. Sólo estoy ordenando a dos mocosos y su perro que se vayan a dormir.

—¡Bien, entonces hazlo deprisa y en silencio! —es la respuesta final.

Te vuelves hacia los muchachos, agarrando la empuñadura de tu arma en un gesto amenazador.

—Perdone, señor centinela, pero pensando en el asedio nos hemos despertado demasiado pronto —dice uno de los muchachos—. ¿Podemos volver a la cuadra?

Bajas el arma y empiezas a temblar. Los dos chicos salen corriendo, creyendo que con tu gesto les dabas permiso para irse. Cuando el segundo pasa junto a ti, oyes cómo susurra:

—¿Rendíos o morid?

Miras al cielo gris y recitas una muda plegaria. Luego sigues patrullando por el muro exterior. Tu imaginación sigue jugándote malas pasadas y vuelves a preguntarte si no deberías informar sobre las acciones de Herulf.

• Si informas sobre Herulf a Déorhere, el jefe de la guardia, **pasa al 348.**

• Si sigues realizando tus obligaciones, **pasa al 322.**

112

Tiempo: 5 P. Exp.: 6

Pasados unos minutos, apoyas las manos en dos de las ruinas. Sorprendido, das un salto hacia atrás cuando las dos hojas giran lenta y suavemente hacia ti. Al otro lado aparece una cámara envuelta en esa misma luminosidad verde mar tan misteriosa. Es una habitación circular; en su centro se alza un

4

pedestal de piedra sobre el que descansa una especie de sarcófago. También tiene unas runas grabadas, pero de trazos más regulares. Alrededor del pedestal hay tres estatuas bajas de piedra, como unos hombres rechonchos que estuvieran contemplando el ataúd.

• Si te alejas y sigues buscando la salida, **pasa al 106.**

• De lo contrario, **tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de Percepción:

• Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 113.**

• Si está entre 8 y 12, **pasa al 331.**

113

Tiempo: 0

Entras en la habitación; pero, al hacerlo, pisas una losa floja. Entonces se produce un fenómeno milagroso pero a la vez horrible: ¡las tres estatuas empiezan a moverse! Se vuelven hacia ti, sonriendo con una mueca y emitiendo gruñidos apagados. Parpadean y mueven los ojos de un lado a otro. Luego avanzan hacia ti al unísono y levantan sus enormes puños para golpearte. **Emprende una acción:**

• Si logras huir, **pasa al 114.**

• Si combates, **pasa al 115.**



11

114

Intentas escapar de los temibles monstruos de piedra, pero su baja estatura no se corresponde con su velocidad: mientras huyes por los túneles, con el cuerpo encogido, las estatuas vivientes siguen tus pasos sin dificultad.

Corres despavorido, ni siquiera puedes tomar aliento ni comprobar hacia dónde te diriges. Pronto te encuentras en unos pasadizos cada vez más pequeños. Sigues avanzando a gatas, pero presentes que uno de esos seres se encuentra muy cerca. Vuelves la cabeza con la esperanza de poder atisbar a tu perseguidor. Por desgracia, tocas algo con la mano que mantienes extendida y provocas una avalancha en esta sección del túnel. Las piedras te aplastan inmediatamente y tu aventura llega a una triste conclusión. **Fin.**

Tiempo: 5

115

Te dispones a hacer frente a la arremetida de las estatuas vivientes, decidido a vencerlas y seguir adelante. Debes combatir contra cada una de ellas sucesivamente, salvo que consigas huir.

(PUKEL 1: PA=2 PD=2 PR=10)

(PUKEL 2: PA=2 PD=2 PR=10)

(PUKEL 3: PA=2 PD=2 PR=10)

Obtendrás una recompensa de 15 puntos de Experiencia por cada pukel que venzas.

- Si logras huir, **pasa al 114.**
- Si eres derrotado por uno de los pukels, **pasa al 128.**
- Si vences a los tres pukels, **pasa al 131.**

Tiempo: 5

116

Escalas el montículo con toda la agilidad de la que eres capaz. Cuando llegas a la cima, te vuelves manteniéndote agachado. Observas atentamente la accidentada ladera. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 102.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 262.**

Tiempo: 0

117

¿Se acerca alguien por la espalda? «En tal caso, esto se pondrá muy feo», piensas. A tus pies se encuentra el gran abismo que cac hasta el Peñón y Cuernavilla. Te incorporas, inseguro,

Tiempo: 0

y sientes un fuerte golpe en la espalda que te lanza al vacío. De este modo te precipitas hacia la eterna oscuridad de la muerte. **Fin.**

118

¡Sus palabras son dulces, pero engañosas! «Desea confundirme con el anillo», piensas. ¡Es tan bonito! Apartas la mirada de él y cierras los ojos.

—¡Estúpido insolente! —exclama iracunda la mujer. Sus palabras son ahora duras e insultantes, pero tú no dices nada; sabes que has roto su hechizo de seducción.

Fuera de sí, la mujer ordena a los orcos que siguen en el interior de la tienda:

—¡Que nuestro invitado sea vuestra cena, y que os aproveche! ¡Esta misma noche emprenderéis la marcha hacia el Torreón!

Pasa al 143.

Tiempo: 0

119

Finalmente, derribas a Herulf con un potente golpe y se hace justicia. Sus dunlendinos han desaparecido y ya no podrán hacer realidad sus sueños de venganza contra tu pueblo. Te sientes demasiado exhausto para volver al Abismo y te desplomas junto al cuerpo sin vida de Herulf, dejando que la lluvia lave la sangre que mancha tu espada.

Esperas el nuevo día, lleno de una profunda melancolía. **Pasa al 130.**

Tiempo: No se contabiliza P. Exp.: 45

120

La escalera de mano es demasiado pesada y abajo la sostienen con fuerza. ¡No puedes moverla! Un orco está a punto de llegar a tu altura. Te ataca con su espada. **Tira dos dados y suma al resultado tus PD (Puntos de Defensa):**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 335.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 312.**

Tiempo: No se contabiliza

121

¡Alguien se te acerca por la espalda! Piensas rápidamente: debe de tener malas intenciones, pues se aproxima a traición. Además, seguramente quiere tirarte al precipicio que se abre a tus pies, pues sería la manera más sencilla de eliminarte.

Tiempo: 0 P. Exp.: 2

Te apresuras a idear un plan para derrotar a tu enemigo. Debes esperar hasta el último momento, y luego saltar a un lado y golpearlo con tu arma para hacerle perder el equilibrio y precipitarlo al vacío. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 194.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 379.**

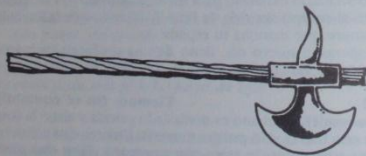
122

Tiempo: 5

Lo llamas para atraer su atención:
—¡Gamelin! Debo presentaros un informe, mi comandante.
—Bien, ¿de qué se trata? —te pregunta, volviéndose hacia ti.
—¡He perseguido a un espía dunlendino hasta su escondrijo, bajo los picos del Thrihyrne! Era el mismo hombre que vi parlamentar con uno de nuestros jinetes, Herulf, en la Escalera Trasera antes del amanecer.

Gamelin se queda boquiabierto y los demás oficiales se acercan para escuchar tu historia.

- Si tienes el Objeto A, el Mapa del Paso Secreto, **pasa al 220.**
- De lo contrario, **pasa al 195.**



123

Tiempo: No se contabiliza P. Exp.: 10

Golpeas a tu oponente por sorpresa, lanzándolo al otro lado del parapeto. Sin embargo, has quedado expuesto a las flechas enemigas, que te hacen retroceder. El siguiente invasor aprovecha la oportunidad para subir a la almena... ¡y lo consigues! Empuñas tu arma y te abalanzas sobre él. **Pasa al 232.**

5

124

Tiempo: 0

Llegas al final del seto, empuñas tu arma y te agachas para acercarte sigilosamente a los dos orcos que están desvalijando el cuerpo inerte del tercero. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 157.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 134.**

125

Tiempo: 300

Tu desesperado combate con el dunlendino es valeroso, pero éste es superior a ti. Su feroz ataque te pilla desprevenido y caes, convirtiéndote en un blanco fácil. No recuerdas nada más durante un cierto tiempo.

Una fuerte sacudida te despierta y desencadena unas terribles punzadas de dolor en tu aturrida mente. Tratas de tocar la herida, pero tienes las manos atadas. Estás fuertemente maniatado y reposas sobre el lomo de un poni como si fueras un trofeo de caza. Entreabres ligeramente los ojos y ves la luz del día, pero unas espesas nubes han ocultado el sol. Parece que te encuentras en un sendero que atraviesa, si no estás equivocado, ¡las extensiones de hierba densa del Folde Oeste!

¿Te han llevado al otro lado de las montañas por un paso secreto? Los acontecimientos comienzan a cobrar sentido para ti. El dunlendino que te atacó no era el mismo que habías visto anteriormente, pero tal vez ambos estaban de acuerdo y han utilizado un paso secreto por la montaña que comunica el Folde Oeste con el Abismo y que nadie creía que existiera. Todos los pasajes de los que habías oído hablar iban sólo del Valle al Abismo, ¡pero ninguno cruzaba el Thrihyrne desde el Folde Oeste! Es un peligro que ni siquiera Erkenbrand había previsto. **Pasa al 351.**

126

Tiempo: No se contabiliza

Cuando estás a punto de enfrentarte a otro orco, un relámpago ilumina el desfiladero y levantas la mirada hacia el risco que se alza sobre Cuernavilla. Allí ves a un eorling ascendiendo por el sendero hacia la meseta. ¡Jurarías por la Tumba de Helm que es Herulf! ¿Está huyendo, o se dispone a conducir al combate a un grupo de dunlendinos?

- Si intentas atrapar a Herulf, **pasa al 150.**
- Si sigues combatiendo en el Abismo, **pasa al 164.**

7

127

Crees que el dunlendino podría descubrirte. Te agazapas detrás de una roca grande, pero al hacerlo mueves varios pedruscos que caen rodando por el sendero. Escuchas, conteniendo la respiración. El dunlendino se detiene, pero unos instantes después sigue adelante. Aliviado, reemprendes la persecución. **Pasa al 268.**

Tiempo: 0

128

Estas extrañas criaturas te golpean sin cesar hasta que sucumbes a su implacable ataque. Por desgracia, tu aventura termina cuando te dejan inconsciente. **Fin.**

Tiempo: 0

129

Tiempo: No se contabiliza P. Exp.: 15
Derrotas al orco. ¡Gimli está a salvo!
• *Si ha ocurrido el Suceso B, o has matado a Herulf, pasa al 164.*

• *De lo contrario, pasa al 126.*

130

Tiempo: Especial
La pálida luz del amanecer, sin nubes que la oculten, baña todo tu cuerpo. En comparación con el tumulto de la batalla, todo parece estar tranquilo y en silencio. Cuando te sientes lo bastante fuerte, te incorporas y te encaminas hacia Cuernavilla. La Mano Blanca ha sido derrotada. *Anota en la Tarjeta de Identificación de tu personaje que el Tiempo es igual a 0 minutos del Día 2. Pasa al 330.*

131

Tiempo: 0
Te plantas victorioso sobre el último de los cadáveres de estas criaturas carentes de sangre, llamadas pukels. Curiosamente, al morir parece que vuelven a convertirse en piedra... ¡pero en una postura totalmente distinta! Te vuelves hacia el pedestal y el sarcófago. **Pasa al 132.**

132

Tiempo: 5
Te aproximas al ataúd de piedra cubierto de símbolos crípticos, preguntándote si contendrá algún tesoro. «¡Al vez encuentre algo que me ayude a escapar de estas malditas catacumbas», piensas. No entiendes las runas, pero sí te fijas en que no son exactamente iguales a las que viste grabadas en la puerta. Exa-

4

minas la tapa del ataúd y descubres que puede moverse con facilidad.

• *Si te marchas, pasa al 156.*

• *De lo contrario, tira dos dados:*

• *Si el total está entre 2 y 7, pasa al 388.*

• *Si está entre 8 y 12, pasa al 176.*

133

Tiempo: 5
Cuando te aproximas a la puerta, incluso el viento parece contener el aliento.

• *Si das un grito, pasa al 284.*

• *Si entras en silencio, pasa al 383.*

134

Tiempo: 0
Los orcos están demasiado atareados desvalijando a su camarada inerte para darse cuenta de que te estás acercando a ellos. El crepitar de las llamas que arden en la casa disimula el ruido de tus pisadas. Cuando te encuentras a sólo la distancia de un brazo, levantas el arma para asestar un golpe mortal. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia y tus PA (los de proyectil o los de cuerpo a cuerpo, como preferieras):**

• *Si el total está entre 2 y 7, pasa al 384.*

• *Si está entre 8 y 12, pasa al 216.*

135

Tiempo: 0
Tu aventura ha terminado. **Fin.**

136

Tiempo: 20
Cargas al guerrero dunlendino sobre tus espaldas; es mucho más pesado de lo que esperabas. Bajas con cuidado hasta la base del Peñón y luego subes por la Escalera Trasera, donde varios compañeros eorlingas te están esperando. Por todo el desfiladero resuenan gritos de entusiasmo y de venganza:
—¡Salve, bravo eorling!
—¡Un vil explorador dunlendino creía que nos pillaría durmiendo!

—¡Llevalo a la Empalizada! ¡Que sirva de escarmiento!

—¡Abrid paso! —gritas, excitado por la alegría general—.

¡Abrid paso al centinela! Debo informar al comandante de Cuernavilla.

8

—Aquí lo tienes. Informa.
Para tu asombro, aparece Herulf ante ti en el patio exterior de Cuernavilla: hoy es el comandante en jefe de la ciudadela, en ausencia de Gamelin.



—Yo... él... Este dun... —El porte autoritario del presunto traidor te deja sin palabras.

—¿Y bien? ¡Informa!

La voz de Herulf retumba como un trueno, y su mirada fría te atraviesa. No parpadea y se inclina ligeramente para acercarse aún más. Sientes su aliento sobre tu cara.

—¿Te arrancó la lengua el hombre de Dunland antes de que acabaras con él? —Suenan algunas risas entre la multitud que se ha reunido alrededor—. ¿Has sido tú realmente quien lo ha vencido?

Esto ya es demasiado para que puedas soportarlo. Tiras al suelo el cuerpo inerte del dunlendino y exclamas:

—¡Sí! Fui yo quien venció a este enemigo de nuestras tierras y nuestras cuadradas. ¡Su sangre emponzoña mi espada, y voy a mostrársela para que la veáis! —Con estas palabras, le-

5

vantas tu arma ante el gentío y prosigues—: Se abalanzó sobre mí a traición, como es habitual en ellos, pero lo derroté, un eorling contra un dunlendino. Sin embargo, temo que haya matado a algunos de nuestros soldados de guardia antes de caer bajo mi espada. Para llegar al risco debió de tomar uno de los pasos secretos del Valle, aunque no sé nada sobre ellos. Es un espía. Y alguien lo ha ayudado a penetrar en nuestras defensas.

En este momento miras fijamente a Herulf, tratando de leer sus pensamientos, aunque pocos de los reunidos adivinan cuáles son tus sospechas.

—Bien hecho. Tal vez llegues a ser un Jinete de la Marca.
—La respuesta de Herulf te pilla algo desprevenido, y no tienes otra oportunidad de hablar, pues a continuación ordena a otro de los eorlingas—: Lleva al prisionero a un calabozo. Hablaré con él más tarde. Doblad la guardia en el risco y sed precavidos. —Luego Herulf añade, dirigiéndose a los demás—: ¡Volved a vuestros puestos! Si Gamelin ve que no atendéis vuestras obligaciones, romperá vuestras lanzas y os lanzará a un pozo lleno de orcos.

Herulf da media vuelta para regresar al Torreón, y otros dos eorlingas lo siguen, cargando con el cuerpo inerte del dunlendino.

• Si estás berido, **pasa al 424.**

• De lo contrario, **pasa al 281.**

137

Tiempo: 5

Estás a punto de dirigirte al puesto de Déorhere cuando un joven centinela eorling, con un cierto parecido a ti, te llama en voz baja.

—¡Atención, compañero! ¿Has visto la misma aparición que yo?

Te vuelves y te acercas a él, preguntándote cuándo ha llegado por la Escalera Trasera.

—¿Qué ocurre? —le preguntas, también entre susurros, pero con mucho interés.

—Puede que mis ojos se engañen por alguna hechicería, pero juraría por la Tumba de Helm que allí —y señala el desfiladero, al pie de la Escalera— pasa una sombra sobre las rocas y los arbustos.

—No sería ninguna sorpresa para mí —dices tranquilamen-

6

te. Te esfuerzas por escrutar el manto de la noche e intentas ver lo que tu compañero ya ha descubierto.

—Ahí está de nuevo —dice, sujetando la lanza con más fuerza aún—. Parece una sombra de Isengard, o de Mordor.

Tú también la atisbas fugazmente. Tiene el tamaño de un hombre y se aleja. «No es una sombra», piensas. «¡Es un dunlendino, que está huyendo!»

—Debo irme —dices al joven guardián—. Informa sobre todo lo que veas al jefe de la guardia.

Con estas palabras, te vas.

- Si sigues tu camino e informas a Déorbere, **pasa al 348.**
- Si vuelves a bajar a la Puerta Trasera, pero esta vez para perseguir al dunlendino, **pasa al 203.**

138

Tiempo: 25

Tal vez el espía de las colinas no ha subido hasta aquí, pues no encuentras ni rastro de él. Estás a punto de admitir tu derrota y emprendes el camino de vuelta hacia el sendero del risco. Frente a ti se alza un promontorio rocoso que sobresale de la escarpada ladera.

—Echaré un último vistazo desde allí y luego volveré a Cuernavilla para informar —te dices.

Pasa al 116.

139

Tiempo: 0

Alzas tu arma para defenderte, pero es demasiado tarde. **Fin.**

140

Tiempo: 0

Tu inspección no descubre nada que acuse a Herulf de traidor a su espada y a su juramento. Maldices tu suerte en silencio; debes decidir si te quedas o no para buscar escondrijos secretos.

- Si sigues buscando, **pasa al 365.**
- Si sales de la habitación de Herulf, **pasa al 219.**

141

Tiempo: 5

Te detienes a pensar unos momentos. Debe de haber alguna explicación para el extraño comportamiento de Herulf. Es un Jinete de la Marca leal, sin lugar a dudas, como bien ha demostrado en varios combates. Debe de haber un plan que justifique su acción. Tal vez sería mejor que no te metieras donde

9

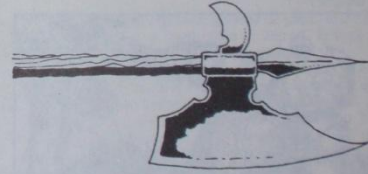
no te llaman, pues los oficiales son, al fin y al cabo, tus superiores. Sin embargo, hay mucho en juego: las vidas de tus compañeros, todos ellos leales corlingas, los hombres y las mujeres del Folde Oeste, sus hijos, Cuernavilla y ¡Rohan!

- Si informas inmediatamente del incidente a Gamelin, el oficial al mando provisional en el Abismo de Helm, **pasa al 396.**
- Si informas inmediatamente del incidente a Déorbere, el jefe de la guardia, **pasa al 348.**
- Si sigues patrullando, con la esperanza de encontrar pruebas de otros comportamientos extraños, **pasa al 296.**

142

Tiempo: 10

Se te ordena que acudas al parapeto del muro exterior de Cuernavilla, sobre la Gran Puerta, donde te entregan un arco y unas flechas. Los hombres apostados a tu alrededor se preparan; sientes la tensión de la próxima batalla. ¡Esta noche te hararás de orcos, o ellos se hararán de ti! *Nota: no es necesario que apuntes el arco y las flechas en la Tarjeta de Identificación de tu personaje.* **Pasa al 159.**



143

Tiempo: 15

Los dos fornidos uruk-hai plantados detrás de ti te agarran por las muñecas y los tobillos como antes. Te levantan en vilo y te sacan de allí, no sin detenerse un momento a recoger tu equipo. Una vez fuera de la tienda, el orco que te sujeta por los tobillos te suelta y deja que el otro te arrastre por el campamento. Los demás orcos te abuchean, te apalean y te tiran desperdicios, pero finalmente acaba esta procesión... en las cocinas.

7

El uruk te suelta y tira a un lado tu armadura, tus armas y el resto de tu equipo. Luego dice en lengua común a un orco alto y bastante flaco que permanece en un lugar a la sombra empuñando una cuchilla de carnicero:

—Gaznag, otro jinete para ti. Esta vez no le quites la piel. Así tiene más sabor.

Esta conversación te deja sin esperanza (¡como es lógico!), pero debes escucharla a pesar de todo.

—¿Gaznag debe hacer todo el trabajo? —se queja el cocinero.

—¡Sí! Y no te entretengas demasiado. ¡Estamos hambrientos! ¡Somos los guerreros uruk-hai! ¡Ahora date prisa, o te comeremos a ti también!

Con estas palabras, el orco más corpulento se va.

—Mmmm... —dice Gaznag, mientras te mira y te palpa—. Serás un bocado muy sabroso, ¿sabes? Tal vez guarde un poco de tu carne para mí. ¿Te gusta jugar?

El orco velludo y flacucho te obliga a acercarte más y pasea la cuchilla por diversas partes de tu cuerpo. Permaneces casi inmóvil, paralizado de miedo.



10

De pronto, un pedrusco golpea con fuerza a Gaznag en la cabeza.

—¡Ay!

Te vuelves para ver quién, o qué, ha tirado la piedra. Al hacerlo te das cuenta de que te hallas en los límites del campamento y que la piedra salió de entre unos arbustos, o de una mata de hierba alta que crece detrás de un árbol que proyecta una larga sombra.

—¡Voy a daros una lección, jóvenes uruks! —gruñe Gaznag, frotándose la sien magullada. Levanta la cuchilla y, agitando, se adentra entre los hierbajos dando grandes zancadas.

Compruebas tus ataduras. El trato brutal que has recibido de los orcos las han aflojado y consigues liberar una mano. Se desencadena una pelea en el centro del campamento y aprovechas la oportunidad para desatarte antes de que vuelva Gaznag. Pero no regresa, y el alboroto organizado termina enseguida.

• Si te quedas tumbado y quieto, **pasa al 265.**

• Si intentas escapar del campamento, **pasa al 223.**

144

Tiempo: 5

Con el sigilo de un ratón en una guardia de gatos, te diriges a la puerta que conduce al dormitorio de Herulf. Te inclinas hacia adelante y apoyas la oreja en la madera.

Entonces, bruscamente y antes de que puedas reaccionar, la puerta se abre y ¡aparece Herulf, vestido con armadura completa! Retrocedes a trompicones, mudo de terror. Está tan sorprendido como tú, pero eso no te sirve de consuelo. Una tempestad crece por momentos en el rostro del hombre que se alza frente a ti y, cuando estalla, deseas estar a cien leguas de distancia.

—¿Qué significa esto? —vocifera. Luego añade en voz baja—: ¿Te importaría explicármelo? —y se dispone a desenvainar su arma.

—Un momento, os lo ruego —logras farfullar, amedrentado por los acontecimientos.

—¡Habla! —ruge Herulf.

• Si prefieres proseguir con tus obligaciones rutinarias, **pasa al 398.**

• Si te enfrentas a Herulf, **pasa al 247.**

8

145 **Tiempo: 0**
Das algunos pasos vacilantes en el interior del tenebroso barracón. Entonces oyes una fina voz detrás de ti:
—¿Me buscas a mí, forgoi?
Una sombra te cubre y ves el destello de un objeto de metal. En este combate te han sorprendido. **Pasa al 269.**

146 **Tiempo: 0**
Te vuelves de nuevo y corres hacia los jinetes. Los orcos no tardan en perder el interés y se retiran a las crecientes sombras de la noche. **Pasa al 212.**

147 **Tiempo: 10**
Arrastras el cuerpo inerte de Herulf hasta su habitación y te pones inmediatamente a registrarla. Piensas que aquí debe de haber pruebas de su traición. Su desordenado armario no oculta nada. Buscas en su escritorio, también sin resultado. Luego te vuelves hacia el baúl de los arneses. Abres violentamente la tapa y remueves las bridas, botas y ropa de lana que hay en su interior. En el fondo descubres lo que estabas buscando: un fajo de pergaminos.

- Si ha ocurrido el Suceso B, **pasa al 217.**
- Si ha ocurrido el Suceso C, **pasa al 359.**

148 **Tiempo: 5 P. Exp.: 15**
Luchas en las tinieblas, y el combate resulta ser el último para tu oponente. Lo derribas con un último mandoble. Como te das cuenta de que está agonizando, te apresuras a sonsacarle la información que necesitas. Cuando te inclinas sobre él, ves su rostro con mayor claridad y adviertes que no se trata del espía que viste en la Escalera Trasera con Herulf. Apoyas la punta de tu hoja contra su garganta, lo agarras de los cabellos y le obligas violentamente a levantar el rostro.
—¿Cómo vosotros, los hombres de las colinas, habéis conseguido entrar en el Abismo? —inquieres en tono no muy amable. No responde. Oprimes el filo contra su cuello y gritas—: ¡Habla! O tus últimos momentos serán muy desagradables.
Ves que está a punto de morir; se le escapa la vida, pero está aterrado y dice la verdad:
—La ladera... sobre vuestro precioso Torreón... hay... No me mates...

8

Pero ya es demasiado tarde: el hombre muere en tus manos. Es una lástima, piensas, pero al menos sabes cómo se infiltran los traicioneros hombres de las colinas. Debe de haber una especie de paso secreto en las laderas del Thrihyrne, sobre Cuernavilla. Dejas al hombre de Dunland donde ha caído, sales apresuradamente del barracón y regresas al Abismo. **Pasa al 193.**

149 **Tiempo: 0**
Oyes el apagado ruido de unas botas sobre el suelo de madera. ¡Hay alguien en el edificio contiguo! Te diriges a la puerta y miras fuera. Efectivamente, la puerta del barracón está entornada, mientras que hace apenas unos momentos no lo estaba. Sales del primer edificio y te acercas con cautela al segundo. **Pasa al 133.**

150 **Tiempo: No se contabiliza**
Huyes de la batalla en un intento desesperado de atrapar al traidor. Una vez que has escalado el risco hasta llegar a la meseta, encuentras a Herulf, que te está esperando espada en mano. Una intensa lluvia os deja empapados y los rayos hieren las laderas del Thrihyrne. El retumbar del trueno resuena en el Abismo, haciendo que se estremezcan las mismas bases de la montaña.

—Mis amigos dunlendinos no han llegado —dice Herulf con voz firme y confiada.

—Has traicionado a nuestro pueblo, Herulf. ¿Por qué lo has hecho? —le preguntas mientras te acercas a él, levantando el arma.

—¡Nuestro pueblo! —dice en tono burión—. *Tu* pueblo, que-rrás decir. ¡Mi padre era de Dunland y lo mató tu buen príncipe Theodred antes de que yo naciera!

Caen otros rayos, esta vez mucho más cerca. Fragmentos de roca salen volando en todas direcciones entre un estrépito ensordecedor.

—Y ése es un motivo suficiente para traicionarnos. —Tu réplica es más una afirmación que una pregunta.

—¡Es motivo suficiente para mí!

De súbito, la hoja de Herulf reluce a su lado. Se lanza al ataque. El ansia de batalla te da nuevos bríos. **Tira dos dados y resta el resultado de tu total de Daño Sufrido. Pasa al 433.**

5



151 —¡Debo tratar de llegar al Folde Oeste y espiar algunas cosas por mi cuenta!

Tiempo: 30

Confías en que en el túnel no haya nadie que pueda oírte, pero hablar en voz alta te da las fuerzas necesarias para seguir adelante con esta terrible empresa. Emprendes la marcha en la dirección que crees correcta. **Tira dos dados y suma el resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 6, **pasa al 280.**
- Si está entre 6 y 10, **pasa al 109.**
- Si es igual a 11 o 12, **pasa al 228.**

152 —Te vi combatir anoche —prosigue Gamelin—. Fuiste valiente y luchaste bien. ¡Por tus hazañas de ayer, y el espíritu que he visto en ti, te nombro jinete de la Marca! ¿Aceptas este honor?

Tiempo: 5 P. Exp.: 8

7

—Oh, desde luego... —respondes, sorprendido por tu buena suerte.

—Muy bien. Toma esta espada como símbolo de tu valor; la había empuñado el Caballero Dwimmerthane.

Gamelin muestra una hoja reluciente, con una brillante gema verde engastada en el pomo.

Empuñas la espada y la levantas, diciendo:

—¡Rohan! ¡Seré tu fiel servidor!

Tu aventura ha llegado a su término. Si deseas jugar con este personaje en otros libros-juego de Aventuras en la Tierra Media, anota que tu nueva espada suma 1 punto a tus Puntos de Ataque (PA). Fin.



153 **Tiempo: 10**

Prosigues hacia el extremo del desfiladero y no tardas en llegar a los barracones vacíos de los Caballeros de Erkenbrand. Bajo la luz del alba, se alinean ante ti un buen número de grandes edificios de madera. Todo está en silencio, a excepción del susurro del viento que sopla a lo largo del Abismo. Ni siquiera las aves de los riscos han salido a saludar al receloso sol.

3

Piensas que los barracones abandonados constituyen un excelente refugio, e incluso un enemigo jurado no desaprovecharía una oportunidad semejante de despistar a un perseguidor.

- Si deseas examinar uno de los barracones, **pasa al 350**.
- Si prefieres proseguir tu camino hasta la salida del desfiladero, **pasa al 155**.

154

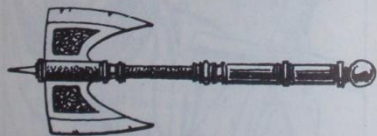
Tiempo: 15

Cuando llevas un rato en estos condenados túneles, comienzas a preguntarte qué es lo que estás haciendo. A ambos lados ves un sinfín, o eso te parece, de pasadizos. ¿Y si ya has pasado de largo el que ha tomado el dunlendino? ¿Serás capaz de encontrar el camino de vuelta? Te detienes en una intersección en la que el túnel se bifurca a derecha e izquierda. Tanto un camino como el otro parecen igual de malos, y ninguno es tan atractivo como el de regreso. Decides dar media vuelta y volver sobre tus pasos. ¡Sin embargo, entonces notas una presencia justo detrás de ti! Una voz jadeante susurra:

—¡Muere, cabeza-de-paja!

Emprende una acción:

- Si logras huir, **pasa al 187**.
- Si combates, te han sorprendido. **Pasa al 226**.



155

Tiempo: 0

Pasas frente a la hilera de edificios, pero un movimiento súbito te llama la atención. Te vuelves para ver lo que podría ser y ves que la puerta del último barracón está abierta y comienza a crujiar, agitada por la brisa. Hay alguien por ahí, sea eorling o dunlendino, y estás decidido a descubrir quién es. Te acercas con cautela a la puerta del barracón. **Pasa al 133**.

6

156

Tiempo: 10

Tranquilo y resuelto, sales de esta tumba. Dejas atrás la tenue luz y te encaminas hacia lo que crees que es el túnel principal. Te detienes para tomar una decisión. Luego reemprendes la marcha.

- Si deseas ir al Folde Oeste, **tira dos dados**:
- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 280**.
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 228**.
- Si prefieres volver al Abismo, **tira dos dados**:
- Si el total está entre 2 y 9, **pasa al 270**.
- Si está entre 10 y 12, **pasa al 280**.

157

Tiempo: 0

Cuando te colocas detrás de los orcos, uno de ellos se vuelve y levanta la mirada. Te ve y emite un chillido agudo. Ambos orcos se incorporan de un salto con las armas listas para combatir.

- Si quieres huir de ellos, **pasa al 343**.
- Si te quedas y combates, **pasa al 289**.

158

Tiempo: 5

Combates con esta vil criatura del mundo de los no-vivos. *Nota: cada vez que el esqueleto te golpea durante el combate (es decir, cuando sufras daño), en vez de calcular la cantidad de Daño Sufrido, reduce en un punto (1) el valor de tu Parámetro de Fuerza (F), haciendo caso omiso del daño que, teóricamente, deberías sufrir. Si el esqueleto obtiene un resultado de «I» o «M» en la Tabla de Combates, o el valor de tu Parámetro de Fuerza (F) baja hasta cero, pierdes el combate de manera automática. Tu personaje podrá recuperar los puntos de Fuerza perdidos en este combate al final de la aventura.*

(ESQUELETO: PA=2 PD=0 PR=17)

- Si derrotas al esqueleto, **pasa al 171**.
- Si pierdes, **pasa al 173**.
- Si logras huir, **pasa al 168**.

159

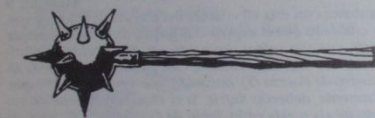
Tiempo: Especial

La hondonada está cubierta por una noche cada vez más oscura, rasgada por súbitos rayos, pero las tenebrosas nubes no se deciden a descargar su enorme carga de lluvia. Mientras el

11

tiempo pasa lentamente, los defensores rohirric de Cuernavilla procedentes de Edoras se apostan en los muros, aumentando así el grueso de vuestras fuerzas y trayendo más arcos y flechas.

Entonces un brillo rojizo surge de las tinieblas hasta que parece que toda la hondonada está en llamas. Las huestes de Saruman se aproximan. Los defensores de retaguardia, en la Empalizada de Helm, ceden ante el ataque de los orcos y sus malignos compañeros humanos, que atraviesan los terraplenes prosiguiendo su avance hasta las mismas murallas de Cuernavilla. Comienzan a volar flechas negras y doradas. ¡Ha comenzado la batalla de Cuernavilla! *Nota: en la gran batalla que sigue pierdes la noción del tiempo, ya que estás demasiado atareado defendiendo tu propia vida y la ciudadela. No puedes emplear tiempo extra curando tus heridas mientras dure la batalla (aunque sí puedes tomar las hierbas curativas o pociones que poseas). Las reglas normales sobre el tiempo continuarán aplicándose al comienzo del Día 2.*



160

Derrotas a los dos viles siervos de Saruman y dejas sus cadáveres como alimento para las aves carroñeras. Sigues corriendo hacia los Jinetes, llamándolos a gritos. **Pasa al 212.**

Tiempo: 0

161

Para tu sorpresa, parece que acabas de dar con un cuchillo afilado. Una voz suena junto a él, susurrante y cargada de desprecio.

Tiempo: 0

—Que te lleven las tinieblas, cabeza-de-paja...

Emprende una acción:

- Si logras huir, **pasa al 187.**
- Si combates, te han sorprendido. **Pasa al 226.**

8

162

Lo último que ves es a Herulf plantado sobre ti, con los ojos desorbitados y una expresión sedienta de sangre. Alza su hoja y la hunde en tu cuerpo por postrera vez. Tu vida acaba de forma cruel e innecesaria. **Fin.**

Tiempo: 0

163

—Joven, ayer no pude encontrar a Herulf —dice Gamelin—. ¿Sabes qué es lo que le ha ocurrido?

Tiempo: 0

- Si anoche mataste a Herulf, **pasa al 386.**

- De lo contrario, **pasa al 314.**

164

Orcos cetrinos y enloquecidos dunlendinos siguen combatiendo en esta angustiada noche. Consigues salir bien parado, aunque la tremenda carnicería y los gritos de guerra avivan las llamas de las grietas abiertas bajo el Abismo. El grupo del que formas parte es obligado a retroceder hasta las cuevas situadas a la entrada del desfiladero, pero una valiente carga final de los Jinetes expulsa a los invasores de Cuernavilla. Exhausto por el esfuerzo, sin apenas una llama de vida en tu cuerpo, te desplomas y esperas el nuevo día. **Pasa al 130.**

Tiempo: No se contabiliza P. Exp.: 20

165

Cuando llegas al pie de la Escalera, te agachas y escuchas por unos momentos. Estás completamente seguro de haber oído ruidos entre los matorrales de la ladera, un poco más adelante y a tu derecha. Por lo tanto, te preparas para continuar en esa dirección. «Y que Béma ayude al hombre de las colinas cuando lo atrape», piensas amargamente. **Pasa al 346.**

Tiempo: 5

166

Alguien grita desde los terraplenes de la Empalizada de Helm: —¡Cuidado, Gamelin! Un eorling se te aproxima..., tal vez sea un fantasma enviado por Saruman. ¡Venid deprisa! —Entonces, la voz te grita—: ¡Eorling, si eso eres, identificate! —¡Soy yo, un centinela eorling! —exclamas mientras sigues caminando—. Debo informar a Gamelin. ¿Está ahí? —¡Sí! —Es Gamelin quien habla mientras sale a tu encuentro en el camino de Cuernavilla. Pese a su edad, su figura es

Tiempo: 20

9

impresionante, ataviado con una brillante cota de malla y un pesado yelmo—. ¿Cuál es tu informe?

—He escapado de un campamento guerrero orco en el Folde Oeste, y he venido a traeros esta importante información—declaras.

—¡Ah, te reconozco, joven! ¿No estabas hoy de guardia en la ciudadela? Pero te he interrumpido. Sigue con tu informe. Sospecho que puede ser muy interesante.

Ambos emprendéis la marcha hacia las defensas de la fortaleza mientras le explicas todo lo ocurrido.

- Si tienes el Objeto A, el Mapa del Paso Secreto, **pasa al 295**.
- De lo contrario, **pasa al 380**.

167

Tras una rápida reflexión, llegas a la conclusión de que este hombre es otro dunlendino. Lo deduces por sus burdos ropajes de pieles y sus cabellos oscuros. Y ahora ya sabes de dónde vienen todos ellos: ¡bajo el peñasco debe de hallarse la entrada de un pasadizo secreto! ¡Pérfidos dunlendinos! Desde aquí pueden evaluar vuestras fuerzas, calcular la resistencia de las defensas y, lo peor de todo, conspirar con los traidores.

- Si buscas a Dáma y le explicas lo que has visto, **pasa al 420**.
- Si esperas y observas el matorral, **pasa al 229**.
- Si persigues al hombre de Dunland, **pasa al 403**.

168

Huyes aterrorizado de la espantosa imagen del esqueleto. Tomas un túnel y luego otro, y otro, sin mirar atrás, adentrándote cada vez más en la montaña. Has eludido a tu perseguidor, pero te has perdido. El tiempo pasa, no puedes calcular cuántos días han transcurrido, y finalmente abandonas toda esperanza de volver a la superficie: te tumbas en el suelo, envuelto en las tinieblas, y entregas tu espíritu a los valar. Tu aventura ha terminado. **Fin**.

169

Te incorporas de un salto y corres hacia los matorrales, escrutando la escarpada ladera a tu alrededor en busca de algún indicio de la presencia de otros exploradores de los hombres de las colinas. No ves a ninguno. Cuando llegas al túnel oculto

1

tras las zarzas, te echas al suelo de bruces tal como había hecho el hombre de Dunland y avanzas a rastras hasta la base del peñasco. Sólo algunas espinas te arañan la cara y las manos. Ves ante ti una abertura en la tierra, apenas lo bastante ancha para que pueda pasar un hombre con su fardo. Te deslizas por ella deprisa y sin hacer ruido. No tardas en encontrarte en el fondo de un pozo, envuelto por la oscuridad. Hay un paso a través de la roca, pero todo está negro como la pez y no puedes distinguir si el hombre de Dunland está a tu alcance o no. El túnel, que se adentra en la oscuridad, apenas es lo bastante alto para que puedas pasar caminando encorvado. No se oye nada; todo está en silencio y a oscuras. **Pasa al 422**.



170

Tras un registro superficial, apartas la cama y la mesa de Herulf para buscar alguna cavidad secreta y escondrijos semejantes. ¡Entonces, increíblemente, la puerta de la habitación se abre detrás de ti! Se te hiela la sangre y te quedas paralizado.

—¿Qué es esto? —dice una voz anciana y malhumorada. ¡Es Ealdryhten, un valeroso líder de éoreds en el pasado y hombre de confianza del propio Erkenbrand!—. De modo que un espía, ¿eh?

Antes de que puedas explicárselo, Ealdryhten, que es más fuerte de lo que su edad hace suponer, te agarra y te lleva a los calabozos.

—¡Que Gamelin se encargue de ti cuando vuelva! —son sus últimas palabras.

Pasa al 435.

9

171 **Tiempo: 0 P. Exp.: 20**
Una nueva victoria. ¿Es que no hay ninguna criatura sobre (o bajo) la Tierra Media que pueda vencerte? Pasa por encima de los huesos esparcidos por el suelo, hacia la tumba abierta, y miras en su interior. **Pasa al 188.**

172 **Tiempo: No se contabiliza**
Has quedado inconsciente durante la batalla de Cuernavilla. Aunque se libran terribles combates a tu alrededor, te resulta imposible ayudar a los defensores de la ciudadela. **Pasa al 430.**

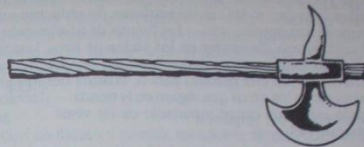
173 **Tiempo: 0**
Tu oponente parece ir cobrando más fuerza y vigor a medida que sus golpes te van debilitando cada vez más. Finalmente eres incapaz de contener su arremetida y te desplomas, dejando que te rodeen los largos brazos del sueño eterno. Tu aventura ha terminado. **Fin.**

174 **Tiempo: 5**
Sales de un salto de entre las altas y oscuras hierbas impidiendo la retirada del orco, que alza su curvada cimitarra para partirtte en dos. Debes combatir con él.
(ORCO: PA=2 PD=0 PR=15)
• Si derrotas al orco, **pasa al 332.**
• Si te vence, **pasa al 360.**
• Si logras huir, **pasa al 175.**

175 **Tiempo: 0**
Pasas corriendo junto al orco hacia los veloces Jinetes corlingas. El monstruo no te persigue, sino que sigue huyendo. Llamas a los Caballeros, pero están lejos y no estás seguro de que puedan oírte. **Pasa al 212.**

176 **Tiempo: 0**
Con un gran esfuerzo logras mover la tapa del ataúd y miras en el interior, donde yace el cadáver putrefacto de un jefe guerrero muerto hace mucho tiempo, al menos eso crees. El cuerpo parece irradiar una luz fantasmagórica, pero todo está tranquilo y no le das mayor importancia al hecho. A los pies del cadáver, ves varios objetos apilados. **Pasa al 188.**

8



177 **Tiempo: Especial**
La mujer espera a lo lejos, observándote. Cuando llegas a su altura, ves que su vestido de lana está desgarrado y que tiene arañazos en la cara. Sostiene a su hijo en brazos, envuelto en una manta.

—¡Oh, muchas gracias, caballero! —dice con voz entrecortada—. No habría sobrevivido si no hubierais aparecido. Ni tampoco Elffel —y al decir estas palabras descubre el rostro del niño.

—No debéis darme las gracias —le dices—. Sólo lamento haber perdido el caballo. ¡Ahora vamos deprisa a la Empalizada! Desde allí os conducirán de regreso a las cuevas, donde estaréis a salvo. ¿Cómo habéis llegado hasta aquí?

—Vivo sola, al norte, en lo más profundo del Folde Oeste. Venía hacia el Abismo con otros granjeros amigos míos cuando nos asaltaron unos hombres salvajes. Creo que eran dundendinos. Algunos consiguieron escapar. Elffel y yo quedamos rezagados. ¡He caminado muchas leguas a pie, y los senderos están llenos de peligros! —exclama. Asientes, puesto que precisamente tú sabes muy bien de lo que está hablando.

Por fortuna, el viaje de vuelta transcurre sin incidencias y camináis durante algún tiempo hasta llegar a la Empalizada. El Valle ya está totalmente a oscuras. Tras despedirte de la mujer y de su hijo, deambulas un rato tras el terraplén y te preguntas qué será de ellos... ¡y de tí! Sin embargo, enseguida te ordenan que acudas a defender el muro de la ciudadela. ¡Los exploradores informan que el ejército de Saruman avanza por la hondonada! *Nota: aumenta el Tiempo total acumulado hasta 800 si no habías alcanzado aún esta cifra.* **Pasa al 389.**

4

178

Tiempo: 0

—Tal vez te interese saber que Rohan está condenada —grazna la mujer; todas sus pretensiones de seducirte mágicamente se han desvanecido—. Las fuerzas de tu admirado Erkenbrand fueron diezgadas en los Vados de Isen. Legiones enteras con millares de soldados marchan este noche hacia Cuernavilla. Todo está perdido para ti, criatura despreciable. —Luego dice a los orcos que siguen en la tienda—: ¡Lléváoslo y que lo asen para cenar! ¡Apartadlo de mi vista!

Pasa al 143.

179

Tiempo: 5 P. Exp.: 45

Con el corazón palpitante, abres el paquete. Paseas la mirada por los papeles desdoblados. Tal como pensabas, en ellos están anotados el número de tropas, así como su disposición sobre el terreno y sus jefes. Son unos planes de batalla completos. ¡Una información que el enemigo podría devorar y escupírsela a los defensores del Abismo de Helm! Empiezas a examinarlos con mayor minuciosidad: los informes son muy precisos. En una de las hojas aparece la organización concebida por Erkenbrand y la ruta a los Vados del Isen, donde espera aplastar a la Mano Blanca antes de que invada el Folde Oeste. Todo huele a derrota.



Herulf debe de haber pasado las copias finales al enemigo. Raras veces has experimentado una ira igual. Sin lugar a dudas, esta información costará caro a los abnegados corlingas.

11

y podría ocasionaros una derrota total a manos de las hordas de Saruman. ¡Y Herulf sigue confiado y libre de toda sospecha!

—Pronto haré que cambien las cosas —dices en voz alta, decidido a enseñar estos papeles a Gamelin en la Empalizada.

Anota en la Tarjeta de Identificación de tu personaje que ahora tienes el Objeto D, los Documentos del Traidor. Pasa al 353.

180

Tiempo: No se contabiliza

Con un último y potente mandoble, Herulf, que os ha traicionado a ti y a tu pueblo, acaba con tu vida. **Fin.**

181

Tiempo: 20

Bajas por la rocosa ladera. Al llegar a la meseta te encuentras con un solitario centinela que monta guardia allí.

—¡Salve, corling! —exclamas.

—¡Salve! —responde a su vez cuando ve que te aproximas.

—¿Qué ocurre, centinela? —dices—. ¿Dónde están los guardianes del risco?

El hombre, mucho más anciano que tú, parece confundido, ya que probablemente no tiene la menor idea de cómo has venido a parar aquí, bajando por la ladera del Thrihyrne.

—Un grupo de guerreros dunlendinos vino por la montaña desde el oeste hace poco —responde—. Para probar nuestras fuerzas, sin duda. Se libró una feroz batalla —dice, señalando hacia lo alto de la ladera—. La mitad de nuestros hombres volvieron a Cuernavilla con los prisioneros, mientras que la otra mitad persiguió a los que huyeron por donde habían venido. Pero, ¿no estabas con aquellos Jinetes?

—No. He estado persiguiendo por mi cuenta a un dunlendino. ¡A través de la montaña, no por sus laderas! Allí arriba hay una entrada a un pasadizo secreto que atraviesa los tres picos.

Ahora eres tú quien señala un lugar.

—Nos veremos en aprietos si los hombres de las colinas lo utilizan adecuadamente —dice el centinela.

—En efecto.

• Si deseas informar a Gamelin de todo lo que te ha ocurrido, **pasa al 201.**

• Si te reincorporas a tus obligaciones en Cuernavilla, **pasa al 192.**

7

182

Tiempo: 5

—¡Eorlingas, despertad! ¡Despertad! ¡Alarma! ¡Alarma! ¡Alarma! ¡El enemigo se ha infiltrado en el patio exterior! ¡Alarma!

Vociferas hasta que te quedas ronco y se te quebra la voz. A lo largo del parapeto del muro exterior, los demás centinelas acuden presurosos a tu llamada. Un perro comienza a ladrar. Dos o tres corlingas llegan a tu lado y otros acuden corriendo al patio, algunos de ellos a medio vestir, bajo el frío de la mañana.

—¿Dónde? ¿Dónde? —te gritan, blandiendo sus armas de acero. Algunos levantan sus arcos, con flechas listas para ser disparadas.

—¡Allí! —proclamas, señalando a los dos individuos que se incorporan lentamente junto al muro interior. «Es extraño», piensas. Parecen demasiado bajos para ser guerreros dunlendinos. ¡Tal vez sean orcos! ¡Menudos peces has pescado!

Pasa al 405.

183

Tiempo: 15

—Comandante —prosigues, tratando de que Gamelín te preste atención—, he huido de un campamento de guerra orco establecido en el Folde Oeste. Fui capturado. Creo que uno de nuestros Jinetes es un...

Sin embargo, hablar no te sirve de nada. Gamelín ya se ha marchado y está distribuyendo a sus hombres, mientras trata de infundirles ánimos. «¡Oh, es inútil!», dices para tus adentros. «Tengo que encontrar pruebas de la traición de Herulf.»

Te alejas de los defensores de la Empalizada y vas corriendo a la ciudadela, donde los hombres ya se están colocando en sus puestos, en las almenas. **Pasa al 142.**

184

Tiempo: 5

—¡Oh, que Dáma se vaya a Mordor! No puedo estar buscándolo todo el día; ¡el hombre de Dunland se escapa!

Con estas palabras, das media vuelta y corres hacia el peñasco. Hay un pequeño paso en los matorrales. Te tumbas de bruces y comienzas a arrastrarte entre las zarzas. Sólo algunas espinas te arañan el rostro y las manos. Cuando llegas al pie del peñasco, ves ante ti un pozo lo bastante grande para que pueda pasar un hombre con su fardo. Tendrás que meterte a gatas y confiar en que el hombre de Dunland no te esté espe-

4

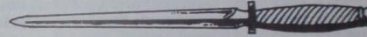
rando en la oscuridad para cortarte la cabeza. Te deslizas en el interior con bastante facilidad, pero te resbalan las manos y caes al fondo del pozo. Te incorporas y aguardas a que tus ojos se acostumbren a la oscuridad. Luego empuñas tu arma. Frente a ti se abre un túnel, apenas tiene la altura suficiente para que puedas caminar encorvado. No se oye nada. Todo está en silencio y a oscuras. **Pasa al 422.**

185

Tiempo: 0

Decides que lo mejor será pedir consejo a tu superior. Subes por las mismas escaleras y vuelves a salir a lo alto de la muralla exterior de Cuernavilla. **Tira dos dados:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 348.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 137.**



186

Tiempo: 10

El sendero es rocoso y escarpado, pero ya lo has recorrido en otras ocasiones y estás seguro de dónde pisas, pese a la carencia de luz. A veces, los jefes de la guardia apostan a un centinela en la meseta, sobre la ciudadela, porque desde allí se divisa perfectamente tanto el Valle como el Abismo. Éste es el sendero que conduce a dicho lugar, y es la segunda o la tercera vez que tienes que acudir a este puesto.

Cuando llevas recorrida una cuarta parte del sendero, te detienes. Frente a ti distingues a duras penas una silueta que se mueve. ¡El dunlendino, o eso te parece! Te acercas y puedes oír su respiración agitada, pero los matorrales y las rocas que se alzan a ambos lados del sendero te impiden ver con claridad a tu enemigo. ¡Debes atraparlo ahora que está desprevenido! **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 127.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 268.**

6

187

Tiempo: 15

Huyes del dunlendino, cegado por el pánico. En varias ocasiones te golpeas la cabeza con las rocas bajas, o te lastimas un hombro al tomar un recodo del pasadizo que no habías visto. Por fin, te detienes y respiras profundamente el aire húmedo de la cueva. Te frotas los ojos, pero continúas sin ver nada. Desesperado, prosigues tu huida caminando a gatas. Poco después te incorporas, pero el techo es tan bajo que debes andar encorvado. **Tira dos dados:**

- Si el total está entre 2 y 4, **pasa al 270.**
- Si está entre 5 y 10, **pasa al 109.**
- Si es igual a 11 o 12, **pasa al 280.**

188

Tiempo: 10 P. Exp.: 2

En el fondo del ataúd distingues tres objetos: un bastón corto de madera negra, un talismán de marfil y jade y una lanza cuya asta es de hueso pulido. Extiendes el brazo y tomas uno de estos tesoros, pero, en ese mismo momento, los otros dos se resquebrajan y arden con una pequeña llama blanca. Se han destruido.

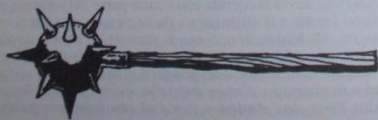
- Si has recogido el bastón, **pasa al 204.**
- Si has recogido el talismán, **pasa al 206.**
- Si has recogido la lanza, **pasa al 222.**

189

Tiempo: 0

Te vuelves de nuevo hacia los Jinetes, que están bastante lejos. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 276.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 261.**



10

190

Tiempo: No se contabiliza P. Exp.: 30

¡Logras empujar la escalera! ¡Y con ella, caen cuatro orcos! Sin embargo, no todos los defensores del muro tienen tanto éxito en el combate como tú. Otro orco viene corriendo hacia ti por el adarve. Alza su arma y, dando un chillido agudo, se abalanza sobre ti. **Pasa al 232.**

191

Tiempo: No se contabiliza

A pesar de tus intentos, eres incapaz de golpear a ningún atacante. **Pasa al 221.**

192

Tiempo: 30

—Debo volver a Cuernavilla. Cuéntale mi descubrimiento al próximo jefe de la guardia, ¿lo harás? —le preguntas.

—Desde luego —responde el viejo soldado—, y sé diligente, joven: Saruman y sus aliados son unos seres muy traicioneros.

Le das las gracias y te encaminas por el sendero del risco hacia la garganta que se abre detrás de Cuernavilla. Desde allí, subes por la Escalera Trasera y llegas al patio exterior de la ciudadela. Informas a Déorhere y, tras explicarle tus aventuras, le pides que te asigne un nuevo puesto. **Pasa al 421.**

193

Tiempo: 20

Vuelves la mirada hacia Cuernavilla y ves el risco que se alza sobre el Peñón. A tu izquierda hay un sendero que sube por la ladera en zigzag hasta una meseta desde la que se domina tanto la hondonada como el Abismo. Ya has estado allí con anterioridad, en dos o tres ocasiones, montando guardia, pues es una atalaya excelente. ¡Ahora parece que es también el acceso principal utilizado por los exploradores y los espías de los traicioneros dunlendinos!

—El hombre de las colinas que vi con Herulf ya debe de haber llegado a la meseta, y lo he perdido en la oscuridad —piensas en voz alta. Sin dejar que esto te desanime, emprendes la marcha hacia el sendero de la ladera con el propósito de atrapar al espía, sea como sea, antes de que se escape. Llegas a la base del camino y empiezas la dura subida. A ambos lados, hay rocas y arbustos, así que avanzas con cautela. Si dos dunlendinos han logrado llegar al Abismo, también pueden haber venido veinte... ¡o doscientos!

4

Cuando vas a pasar junto a unas enormes rocas, tienes la sospecha de que podrían servir de escondite a un grupo de guerreros dunlendinos. Te detienes súbitamente y contienes el aliento. ¡A menos de dos metros de ti ves un enorme oso! Hincas lentamente una rodilla y levantas tu arma. Por fortuna, el animal no te hace mucho caso y no tarda en apartarse del sendero. **Pasa al 213.**

194

Te incorporas y te das la vuelta justo a tiempo para descubrir que un dunlendino carga contra ti armado con una espada. Tiene los ojos desorbitados.

—¡Muere, forgoil! —exclama con desprecio.

Por desgracia, no es el mismo hombre de Dunland que viste con Herulf en la Escalera Trasera.

No puedes escapar, está demasiado cerca. Debes combatir con él. No puedes intentar huir.

(DUNLENDINO: PA=2 PD=1 PR=30)

- Si matas al dunlendino, **pasa al 428.**
- Si lo dejas inconsciente, **pasa al 267.**
- Si el dunlendino te vence, **pasa al 125.**



5

Tiempo: 5

195

—No pude atrapar al espía dunlendino —prosigues—, pero estoy seguro de que utilizará los túneles que ya he mencionado para traer hasta aquí a un grupo de dunlendinos que nos atacará por la retaguardia cuando aquí se produzca el asedio de Saruman.

A continuación relatas a Gamelin, con todo lujo de detalles, los acontecimientos en los que has tomado parte hoy. Cuando has terminado, Gamelin reflexiona durante unos momentos.

—Tus acusaciones son graves —dice—, y tengo mis dudas sobre muchas de las cosas que has contado. ¡Pero no mientes! Soy viejo y sé reconocer cuando alguien dice la verdad. Ordenaré que traigan a Herulf para que responda a las cuestiones que has planteado. ¡No te preocupes!

Pasa al 367.

Tiempo: 5

196

Aunque no estás totalmente seguro, crees haber oído el crujido de una puerta. Tal vez sea en uno de los otros barracones. Una cosa está clara: no descubrirás la verdad quedándote aquí.

Sales del edificio y vuelves a sentir la brisa del Abismo. La puerta de la casa contigua está abierta, y estás seguro de que hace unos momentos no lo estaba. Hay alguien cerca. Te aproximas a la puerta abierta. **Pasa al 133.**

Tiempo: 0

197

Encendido de ira, te echas al hombro el cuerpo del hombre de las colinas y lo arrojas al precipicio dando un grito desafiante. Observas cómo el cadáver cae al otro lado de los muros de Cuernavilla. Puedes distinguir a los centinelas apostados en las almenas, que se precipitan hacia los terraplenes para aproximarse al lugar donde ha caído el dunlendino, señalando el cuerpo y dando voces. **Pasa al 340.**

Tiempo: 0

198

—No deberías estar aquí. ¡Vete!

Fin.

Tiempo: 0

199

El espía sigue avanzando por el sendero, que rodea una roca justo frente a ti. Ésta es tu ocasión de atacar. Te pones en pie

Tiempo: 5

7

y, empuñando tu arma, te lanzas al combate. Al grito de «¡Muer-
tel!», pasas junto a la enorme piedra y golpeas. **Tira dos da-
dos y suma al resultado tus PA cuerpo a cuerpo:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 362.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 329.**

200

Valeroso, luchas desesperadamente contra el dunlendino, pero éste acaba por imponerse. Te deja inconsciente por unos momentos y, cuando recuperas el conocimiento, el hombre de Dunland ha encendido algunas yescas. Está consultando el mapa a la luz de las llamas. Ve que has abierto los ojos y se vuelve hacia ti, diciendo:

—¡Ah, forgoil! ¡Qué estúpido has sido al seguirme! ¡A lo mejor estabas buscando esto!

El espía que estuvo hablando con Herulf levanta el mapa. Luego recoge una piedra y te golpea en la sien; de nuevo te hundes en la oscuridad.

Te despierta un fuerte traqueteo que te causa un intenso dolor por todo el cuerpo. Intentas tocarte las heridas, pero descubres que estás maniatado. ¡Te han sujetado y tumbado sobre el lomo de un poni! «Como si fuera un trofeo de caza», piensas para tus adentros.

Entreabres los ojos y ves que es de día, pero unas nubes oscuras han tapado el sol. Parece que vais por un sendero que cruza las extensiones de espesa hierba del Folde Oeste.

El espía dunlendino te ha perdonado la vida y te ha llevado consigo a través del paso secreto. Pero, ¿con qué propósito? Unos dunlendinos tiran de las riendas del poni, pero el espía no se encuentra entre ellos. ¿Qué ocurrirá a continuación?
Pasa al 351.

201

—Debo presentarme ante Gamelin y contarle lo sucedido. ¿Dónde está ahora? —preguntas.

—Creo que aún se encuentra en la Empalizada. Allí podrás encontrarlo.

Le das las gracias con un asentimiento de cabeza y sigues el sendero del risco hacia la garganta que se abre detrás del Peñón. Desde ahí subes por la Escalera Trasera hasta el patio exterior de Cuernavilla. Se tensan arcos, se cuentan flechas,

9

se afilan hojas y se dan órdenes. «Esta noche llegan las huestes de los orcos», piensas.

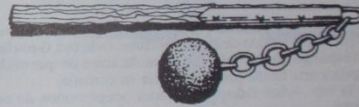
Cruzas el patio, rodeas la ciudadela interior y te diriges a la calzada que se halla al otro lado de las Grandes Puertas. Cuando alguien te interpela, anuncias tus propósitos con firmeza y te franquean el paso en todos los puntos custodiados por la guardia. Finalmente llegas a la Empalizada de Helm; allí encuentras a Gamelin junto a algunos oficiales contemplando el Valle del Bajo. **Pasa al 122.**

202

Cuando Wídwine ha terminado, le das las gracias y te diriges a la entrada del Torreón. Allí un guardia te espeta:

—¡Salve, corling! ¿Por qué quieres entrar?
—Tengo que arreglar un asunto con Herulf, sólo con él. Déjame pasar —replicas.

—Muy bien —dice el guardia, y entras en el Torreón.
Pasa al 108.



203

Te abalanzas sobre la puerta más cercana y la abres. Te adentras en la oscuridad y bajas como un torbellino por la escalera de caracol hasta ir a parar estrepitosamente a la sala de guardia. Recobras el aliento y echas a correr hacia la puerta que da al patio exterior de la ciudadela. Una vez fuera, rodeas la torre y llegas al arco conocido por todos los defensores de la ciudadela como «la Puerta Trasera». Pasas al otro lado; normalmente el lugar está bien protegido pero observas que no hay ningún centinela apostado, en contra de lo acostumbrado. «Muy interesante», piensas. Y aún ves algo más inusual: ¡la Puerta Trasera, siempre atrancada antes del amanecer, ahora está entornada! **Pasa al 395.**

?

204

Este bastón te permitirá lanzar cinco veces el hechizo «Rayo de fuego» antes de que se agote su magia y ya no sirva para nada. Consulta la descripción de este hechizo en la sección correspondiente de las reglas, para conocer sus efectos y las limitaciones sobre su uso. Si lanzas el hechizo de Rayo de fuego con el bastón, no tienes que aumentar en 6 puntos tu total de Daño Sufrido. **Pasa al 156.**

205

Herulf te derrota sin grandes dificultades.
• Si ha ocurrido el Suceso B, **pasa al 290.**
• Si ha ocurrido el Suceso C, **pasa al 162.**

206

Este talismán aumentará en 2 puntos tus PD mientras lo llevas puesto. **Pasa al 156.**

207

No tardas en perder el rastro. Maldices tu mala suerte; luego descansas unos instantes y escuchas. **Pasa al 300.**

208

—No sé qué ha sido de él, comandante —dices a Gamelin—, pero supongo que ha huido de la batalla antes de que el destino guiara una flecha justiciera hacia su corazón.
—Ya veo —dice Gamelin—. Ahora ocupémonos de otros asuntos.

Pasa al 152.

209

¡Herulf, entre todos los eorlingas! Debe responder de esto. Vuelves a colocar la antorcha en su lugar y entras en la torre que se alza sobre la Puerta Trasera. Su pesada puerta de madera cruje solemnemente. Cuando estás a punto de entrar, oyes un ruido similar procedente del pie de la escalera. «Herulf debe de dirigirse al patio exterior», piensas. La escalera que baja hasta los cimientos de la torre está hecha de pesadas losas de piedra. Bajas con cautela, en la más completa oscuridad. Llegas al final de la escalera y caminas hacia la imponente puerta que da al patio exterior.

10

Tiempo: 0

Tiempo: 0

Tiempo: 0

Tiempo: 0

Tiempo: 0

Tiempo: 5

El centinela que debería estar apostado aquí no se ve por ninguna parte.

—Esto es muy extraño —dices en voz alta con gran sorpresa.

Abres lentamente la puerta: lleno de ansiedad, tratas de percibir el más leve ruido e intentas distinguir el menor indicio de movimiento. «Quizás Herulf sospeche que lo estoy siguiendo», piensas. «¡No debo permitir que me pille desprevenido!» **Tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de Percepción:

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 333.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 382.**

210

Herido por numerosas flechas, sufres una muerte cruel y dolorosa. Tu aventura ha llegado a una triste conclusión. **Fin.**

Tiempo: 0



211

Hundes la punta de tu arma en el pecho del espía dundino y acabas con él. Mientras contemplas el cadáver sientes un sudor frío: comprendes que este hombre era posiblemente el único que habría podido conducirte hasta la salida de este laberinto de catacumbas. «Debo confiar en el mapa del traidor», piensas, y empiezas a registrar el cuerpo.

Hallas enseguida el pedernal, y la yesca pronto arde con una llama débil y rojiza. Sacas el mapa y lo examinas. A primera vista es muy confuso, pues no es más que un caos de líneas y círculos. Poco a poco, un dibujo más grande va tomando forma en tu mente.

—Esto debe de ser Cuernavilla y el risco —dices en voz

Tiempo: 15 P. Exp.: 20

8

alta—, y éstos son los picos del Thrihyrne. Aquí está el túnel principal, y esos son los pasadizos laterales o los desprendimientos de rocas... Pero, ¿dónde estoy yo?

Tienes que admitir que estás totalmente desorientado, pero una cosa está clara: si has interpretado correctamente el mapa, hay un túnel que conduce al Folde Oeste, cerca del Isen.

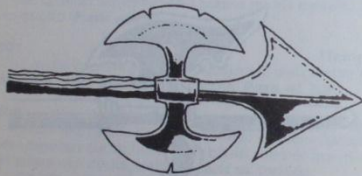
—¡Una ruta que conduce al Abismo y a la derrota, si los dunlendinos pueden llegar por nuestra retaguardia!

La yesca ya se ha agotado: debes seguir adelante a oscuras.

Anota en la Tarjeta de Identificación de tu personaje que ahora llevas el Objeto A, el Mapa del Paso Secreto.

• Si intentas llegar al Folde Oeste, **pasa al 151.**

• Si tratas de volver al Abismo de Helm, **pasa al 378.**



212

—¡Eorlingas! —vociferas—. ¡Salve, eorlingas! ¡Escuchadme! El ruido de los cascos de los caballos ahoga tus ruegos y nadie te ve. Los exploradores pasan de largo. Antes de proseguir tu camino hacia Cuernavilla, das un último grito desesperado.

—¡Cuidado, eorlingas!

Un Jinete se vuelve y aminora el paso de su montura. Va acompañado de otros cuatro; cuando ven que corres hacia ellos, uno te apunta con su arco. Pero no dispara la flecha. Te acercas a los cinco Jinetes, que se han detenido, maravillados al verte aparecer en unas tierras infestadas de orcos.

9

Tiempo: 25 P. Exp.: 2



—Eorling —dice el que te vio primero—, soy Derrmod y estos Jinetes son mis hijos. ¿Cómo has venido a parar aquí? —Comienzas a contárselo todo, pero te interrumpe—. No importa; oiremos tu historia más tarde. ¡Ahora debemos llegar a Cuernavilla antes que el ejército de la Mano Blanca!

Con estas palabras, Derrmod te ayuda a subir a la grupa de su caballo y los seis partís en pos del grupo principal de Jinetes.

—Muchas gracias —dices—. Es Theoden quien dirige el grupo, ¿verdad?

—Sí —responde Derrmod mientras espolea la montura—. Venimos de Edoras. Se dice que Gandalf Capagrís fue a Meduseld y curó a Theoden de los males de la edad y le aconsejó que cabalgara al Abismo y detuviera a Saruman. Mis hijos y yo nos ofrecimos voluntarios cuando los cuernos llamaron a las armas.

—Es extraño lo que cuentas, Derrmod —contestas.

—Y más extraño aún es que un enano y un elfo, entre todas las criaturas de la Tierra Media, cabalgaban junto al rey!

6

—¿Está Gandalf Capagrís con ellos? —preguntas ilusionado, pues sabes que es un mago bastante reputado.

—No.

Cuando el grupo de jinetes se acerca a la Empalizada, Derrindot te ofrece unas hierbas curativas por si las necesitas. *Si tu total de Daño Sufrido es mayor que 0, tira dos dados y resta el resultado obtenido de dicho total. Si tu Daño Sufrido es igual a 0, no aceptas las hierbas. Pasa al 347.*

213 **Tiempo: 15**

Observas cómo se aleja el oso; luego te incorporas y sigues tu camino por el sendero. ¿Qué pasará a continuación?

Poco después, vuelves a pensar en el dunlendino. ¿Dónde estará? Prosigues la marcha hacia la cumbre, alternando tu decidida subida con los descansos en los que escuchas los ruidos que se producen a tu alrededor. Aún no ha llegado el centinela de hoy, por lo que te encuentras solo, salvo que el espía esté en las proximidades.

«Tendré que buscar de nuevo su rastro», piensas. Te agachas y comienzas a buscar las huellas del hombre de Dunland. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General.**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 138.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 271.**

214 **Tiempo: No se contabiliza**

Agarras la parte superior de la escalera de mano y comienzas a empujarla hacia atrás, pero las flechas orcas llueven sobre ti y algunas están a punto de alcanzarte. **Tira dos dados y suma al resultado tus PD.**

- Si el total es igual a 2 o 3, **pasa al 263.**
- Si está entre 4 y 7, **pasa al 236.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 317.**

215 **Tiempo: 5**

Por accidente, tu arma roza la pared del túnel haciendo un ruido tan estridente e imprevisto que se te escapa un gemido de sorpresa. Te quedas inmóvil, en silencio, mientras un torbellino de pensamientos se agita en tu mente. «Se acabó», piensas. «Eso se habrá oído hasta en Khand.» Escuchas con la máxima atención; las propias paredes parecen gemir y ahogar

5

todos los demás sonidos. Luego oyes un débil rumor más adelante, que se acalla enseguida. La única esperanza que tienes es que el perseguido esté tan asustado como tú. «Debo seguir adelante», te dices a ti mismo. **Pasa al 364.**

216 **Tiempo: 5 P. Exp.: 20**

Das un mandoble imparable que mata al primer orco. El segundo, sorprendido, se echa al suelo para recuperar su arma. Apenas tienes tiempo para volver a levantar la tuya antes de que se abalance sobre ti.

Combates con el único orco que sigue vivo.

(ORCO: PA=2 PD=-1 PR=12)

Obtendrás un premio de 15 puntos de Experiencia si derrotas al orco.

- Si lo derrotas, **pasa al 248.**
- Si el orco te vence, **pasa al 360.**
- Si logras huir, **pasa al 279.**

217 **Tiempo: 5**

Con el corazón palpitante y el rostro sonrojado de emoción abres el pequeño paquete. Tus ojos se pasean por los papeles desdoblados. ¡Íal como esperabas! Aquí están el número de tropas, así como su disposición en el terreno y sus líderes. ¡Una información que el enemigo devoraría con avidez! Pero, ¿qué es esto? Cuanto más examinas los papeles, mayor es tu desesperación. Los jefes tienen nombres dunlendinos. Los campamentos de las tropas se hallan en la orilla occidental del Isen. ¡Los escuadrones están clasificados como unidades de dunlendinos y de orcos! ¡Estos documentos son para ayudar a los corlingas a derrotar a las legiones de Saruman!

—¡Oh, qué error he cometido! —gimes, impotente.

En ese momento, una sombra cruza el umbral. Se vuelve, se asoma, y una corpulenta figura entra en la habitación. Es Ealdryhten, un viejo y leal guerrero corling, comandante de éoreds en el pasado.

—¿Qué significa esto? —exclama—. Herulf está muerto o agonizante, su habitación está completamente patas arriba, y un joven jinete hojea sus papeles. ¡Explicatelo!

No tienes nada que decir; al parecer, has cometido un grave error. En tu cabeza, henchida de victoria hace sólo unos momentos, repican ahora las campanas de la derrota. Has

7

cometido el peor de los crímenes en un eorling como tú. No, no como tú, rectificas; las decisiones de Herulf fueron las correctas. Tus esperanzas de llegar a ser algún día un valiente Jinete de la Marca se han desvanecido para siempre. **Fin.**

218

Tiempo: 10

Con la seguridad de una cabra, bajas dando saltos de roca en roca hacia el Abismo. Un grupo de eorlingas conducidos por el jefe de la guardia, Dáma, aparecen en la meseta procedentes del sendero.

—¡Dáma! —gritas—. ¡Dáma, cuidado!

Dáma te ve y, tras dispersar a su grupo de centinelas, te espera. Cuando llegas a su lado, jadeando, sólo un guardia permanece junto a él. Comprendes inmediatamente que este grupo de eorlingas debe de ser el cuerpo de la guardia diurna en el risco, al mando de Dáma.

—Dáma, esta misma mañana descubrí a un explorador dunlendino —dices con voz entrecortada—, y lo he perseguido desde Cuernavilla hasta aquí. Lo he visto en la Escalera Traseira. —Decides que es mejor no mencionar a Herulf por el momento y prosigues—. Lo he seguido hasta aquella ladera.

Señalas el lugar de donde vienes.

—¿Por qué no lo has capturado? —te pregunta Dáma.

—Se metió bajo unos espinos que crecen junto a un peñasco y desapareció. ¡Me temo que los espías dunlendinos han descubierto unos túneles bajo el Thrihyrne que conducen al Abismo! Venid, os lo enseñaré.

Dáma y el joven guardia que lo acompaña te siguen hasta la ladera.

Poco después llegáis los tres junto a los matorrales y les señalas dónde se encuentra el túnel entre las zarzas. Dáma parece algo escéptico, pero se tumba de bruces y se arrastra entre los espinos. Puedes distinguir su silueta acercándose a la base del peñasco; al llegar allí desaparece como el dunlendino.

Unos instantes después, Dáma regresa.

—Es una entrada secreta, tal como tú decías. Pero no sé a dónde conduce, si es que conduce a algún sitio. No he encontrado ningún rastro del hombre de Dunland, pero te creo cuando dices que lo viste aquí. —Reflexiona por unos momentos y exclama—. ¡Por todas las lanzas de Rohan! Debo informar de inmediato sobre esto al comandante de la ciudadela.

4

Vosotros dos permaneced aquí y no dejéis que salga nadie. Volveré en cuanto pueda.

El joven guardia y tú cruzáis una mirada de sorpresa y complicidad: tal vez Dáma no tenga tanta experiencia como su rango podría hacer creer. Contemplas cómo se aleja con paso decidido.

Tu compañero rompe el hielo:

—Irás a informar a Herulf sobre este asunto ahora.

—¿Qué? —exclamas.

—Pues sí —continúa el eorling sin inmutarse—. Gamelin está hoy en la Empalizada y nuestro valiente Herulf lo ha sustituido en el mando. Pareces preocupado.

«Preocupado» es poco. Esto te parece espantoso; Dáma informará a Herulf, y mientras éste le da largas, el perro dunlendino logrará ponerse a salvo.

• Si esperas a que Dáma regrese con órdenes y refuerzos, **pasa al 246.**

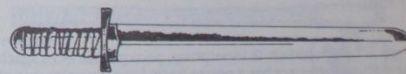
• Si entras en el paso secreto sin esperarlo, **pasa al 310.**

219

Tiempo: 10

—Es una tontería quedarse aquí —te dices a ti mismo—. Herulf no oculta nada en su dormitorio.

Procuras dejar todo como lo habías encontrado y sales. Luego te diriges, bastante decepcionado, a la muralla exterior. **Pasa al 423.**



220

Tiempo: 5 P. Exp.: 20

—Lo maté en los túneles —continúas—; y encontré esto al registrarlo: un mapa del paso. —Sacas el mapa de debajo de tu túnica y se lo muestras a Gamelin—. Es el documento que vi que Herulf entregaba al espía en la Escalera. Herulf es un traidor; supongo que preparaba un ataque por nuestra ret-

8

guardia con un grupo de dunlendinos mientras Saruman estuviera asediándolos. Esto huele a traición.

Gamelin y los demás reflexionan sobre tus palabras. Luego, Gamelin dice:

—Es una grave acusación, joven. ¿Estás seguro de lo que dices?

—¡Sí, comandante! —es tu respuesta.

—Muy bien —dice Gamelin—. Enviaré a un oficial en busca de Herulf. Tendrá que presentarse ante mí y responder a tus acusaciones. Déjame este mapa.

Borra el Objeto A, el Mapa del Paso Secreto, de la Tarjeta de Identificación de tu personaje. **Pasa al 367.**

221 **Tiempo: No se contabiliza**

Con cuidado, apuntas las flechas que te quedan, pero también te expones a que te alcance uno de los dardos del enemigo. **Tira dos dados y suma al resultado tus PD:**

- Si el total es igual a 2 o 3, **pasa al 263.**
- Si el total está entre 4 y 7, **pasa al 323.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 224.**

222 **Tiempo: 0**

Esta lanza tiene un hechizo de «Fuerza» permanente. Por lo tanto, siempre que la uses en combate doblarás el total de Daño que inflijas según la Tabla de Combates (por ejemplo: un resultado de 8 se convertirá en 16). No obstante, la magia de la lanza no afecta a los resultados de «I» y «M». **Pasa al 156.**

223 **Tiempo: 0**

¡Es tu oportunidad! Te incorporas, pero permaneces agachado, y te dispones a echar a correr hacia los matorrales que crecen al borde del campamento, antes de que vengan más orcos. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de bonificación de Inteligencia:**

- Si el total está entre 2 y 4, **pasa al 402.**
- Si está entre 5 y 12, **pasa al 373.**

224 **Tiempo: No se contabiliza**

Todas las flechas de plumas negras que disparan contra ti fallan. ¡Realmente tienes buena suerte! **Pasa al 249.**

5

225 **Tiempo: 0**

La puerta es mágica y fue construida hace mucho tiempo por unos hechiceros de los valles de la Montaña Blanca. Para abrirla, debes tocar dos runas específicas al mismo tiempo. Intrigado, decides hacerlo. **Pasa al 112.**

226 **Tiempo: 5**

Combates con el explorador dunlendino.
(DUNLENDINO: PA=2 PD=2 PR=40)

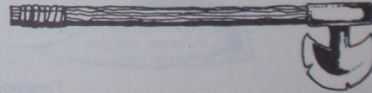
La lucha se libra cuerpo a cuerpo y en la más profunda oscuridad. Mientras combatis, recorriste unos pasadizos que no habías atravesado todavía. Pronto te encuentras definitivamente perdido, mientras luchas con todas tus fuerzas por salvar la vida.

- Si vences, **pasa al 274.**
- Si quedas inconsciente, **pasa al 200.**
- Si logras huir, **pasa al 187.**

227 **Tiempo: 40**

Recibes varios golpes y pierdes el conocimiento antes de poder llegar al túnel.

Cuando te despiertas, aturrido y magullado, descubres que te han maniatado y tumbado sobre el lomo de un poni. Un dunlendino guía el animal, mientras que los demás caminan delante de él. **Pasa al 351.**



228 **Tiempo: 230 P. Exp.: 6**

Mientras recorres el túnel intentas calcular el tiempo que transcurre, pero acabas por perder la cuenta. El pasadizo parece no tener fin. Varios túneles laterales y fisuras se abren a izquierda y derecha, pero no te desvías por ninguno de ellos; la ruta que sigues parece la mejor. Sin embargo, el túnel se

6

divide de vez en cuando y un camino se te antoja tan bueno como el otro. En estas bifurcaciones tienes que confiar en tu intuición. Por fin, ves débilmente la luz del día reflejada en las paredes del pasadizo. Aprietas el paso y, por fin, alcanzas a ver una abertura al final de una rampa muy inclinada cubierta de guijarros.

Ilusionado, empiezas a bajar, pero la grava te hace resbalar y caes estrepitosamente. Los murciélagos, asustados, revolotean a tu alrededor. Cuando llegas al final, ves frente a ti las rocas desprendidas y la ondulante hierba de las laderas del Folde Oeste, bajo un cielo encapotado.

• Si sales del túnel, **pasa al 242.**

• Si esperas, **pasa al 233.**

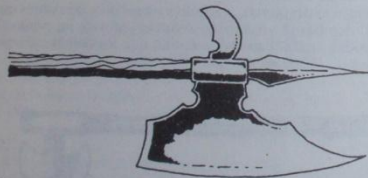
229

Tiempo: 5

Sigues vigilando el matorral y el peñasco sin moverte. El hombre de las colinas no sale. ¡Debes hacer algo ahora mismo!

• Si buscas a Dáma y le cuentas lo que has visto, **pasa al 354.**

• Si persigues al dunlendino, **pasa al 169.**



230

Tiempo: 5

Eludes a los orcos que te perseguían. «Ahora debo encontrar a aquella mujer», piensas. **Pasa al 177.**

231

Tiempo: 10

Mientras caminas por el túnel, una sensación de inquietud crece en tu ánimo. ¿Y si has perdido al dunlendino? Hay muchos pasadizos laterales que has pasado por alto, porque has preferido seguir lo que parece ser el corredor principal.

7

Te detienes súbitamente al percibir un ruido detrás de ti, y de nuevo, el silencio. ¡Alguien te sigue! Poco después oyes un débil rumor y una respiración jadeante, seguidos de estas palabras:

—Muere, cabeza-de-paja...

Emprende una acción:

• Si logras huir, **pasa al 187.**

• Si combates, **pasa al 226.**

232

Tiempo: No se contabiliza

Combates con uno de los malignos semiorcos de Saruman. (SEMIORCO: PA=2 PD=2 PR=10)

No puedes intentar huir durante este combate.

• Si vences al semiorco, **pasa al 385.**

• Si te deja inconsciente, **pasa al 172.**

• Si el semiorco te mata, **pasa al 432.**

233

Tiempo: 10

Crees que es mejor no precipitarse. Por lo que has oído, las huestes de orcos de Saruman podrían estar esperando tu llegada. **Tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de Percepción:

• Si el total está entre 2 y 9, **pasa al 234.**

• Si está entre 10 y 12, **pasa al 235.**

234

Tiempo: 0

Más allá de la abertura del túnel, todo está tranquilo. Incluso el silbido del viento y los trinos de los pájaros son casi imperceptibles.

• Si vuelves a los túneles y tratas de encontrar el camino de regreso al Abismo, **pasa al 239.**

• Si sales del túnel, **pasa al 242.**

235

Tiempo: 0

Más allá de la abertura del túnel, todo está tranquilo. Incluso el silbido del viento y los trinos de los pájaros son casi imperceptibles. Llegas a la conclusión de que, dado el lugar de la salida del túnel, es difícil oír nada del exterior.

• Si vuelves a los túneles y tratas de encontrar el camino de regreso al Abismo, **pasa al 239.**

• Si sales del túnel, **pasa al 242.**

5

236

Tiempo: No se contabiliza

Te hierne un dardo orco. **Tira dos dados y suma el resultado obtenido a tu total de Daño Sufrido:**

- Si el nuevo total de Daño Sufrido sobrepasa el valor de tu Resistencia, **pasa al 172.**
- De lo contrario, **pasa al 377.**

237

Tiempo: 0 P. Exp.: 6

—Lo siento, eorling —dices con cierta sinceridad—, pero tengo que realizar una tarea muy urgente y no dispongo de tiempo para ayudarte.

Con estas palabras, prosigues tu camino. **Pasa al 288.**

238

Tiempo: No se contabiliza

Te apartas de la escalera de mano y rápidamente tratas de recuperar alguna flecha de los orcos en el adarve. Sin embargo, las que encuentras están rotas o dobladas; no sirven. Te vuelves de nuevo, justo a tiempo para ver a un orco que levanta su pesada arma sobre ti. Te han sorprendido. **Pasa al 232.**

239

Tiempo: 60

Vuelves sobre tus pasos hacia las catacumbas. Sin embargo, poco después te encuentras completamente desorientado. Es extraño, tal vez atemorizado por la oscuridad hayas tomado sin querer un camino equivocado. Encuentras un nuevo túnel, más recto, y decides tomarlo. **Pasa al 280.**

240

Tu aventura ha terminado. **Fin.**

Tiempo: 0

241

Tiempo: No se contabiliza P. Exp.: 30

Golpeas a dos orcos, que caen y desaparecen. **Pasa al 221.**

242

Tiempo: 0

Te armas de valor y sales con paso decidido del túnel. Te alivia volver a encontrarte al aire libre. Todo parece tranquilo; dejas atrás el oscuro túnel y te diriges hacia la ladera, que termina en un llano.

Sin embargo, antes de que puedas dar una docena de pasos te detienes en seco. Presientes un terrible peligro. Algo se mueve y oyes murmullos por todas partes.

6

—¿Quién está ahí? —exclamas, empuñando tu arma—. ¡Salid a la luz!

Aparece un hombre de detrás de una roca, apuntándote con un arco.

—¡Kurung, forgoil! —grita en un áspero lenguaje.

¡Un dunlendino! Cuando vas a reaccionar, a tu alrededor aparecen otros como si surgieran de la propia tierra. Ahora puedes ver a cinco, y cada uno te apunta con su arco, dispuesto a disparar.

—¡Ik as forgoil! —exclama otro. Todos parecen asentir, aunque tú no entiendes lo que ha dicho.

- Si vuelves corriendo al túnel, **pasa al 252.**
- Si tiras tu arma al suelo, **pasa al 260.**
- Si te quedas quieto, listo para combatir, y esperas, **pasa al 266.**



243

Gamelin se vuelve hacia ti.

• Si ayer mataste a Herulf en su habitación del Torreón, **pasa al 440.**

• De lo contrario, **pasa al 163.**

Tiempo: 0

244

La avanzada hora y el cielo encapotado sumen la hondonada en una profunda oscuridad. Ni la luna ni las estrellas iluminan tu camino, y se desencadena una tormenta. Caen rayos y luego otro, detrás de ti. Cuando te vuelves para mirar dónde ha sido, una imagen aterradora y espantosa te obliga a detenerte. A lo lejos, extendiéndose a lo largo de varias leguas, se distingue una infinidad de antorchas sostenidas por un ejército destructor. ¡Los orcos de Saruman marchan hacia el Abismo de Helm! Pero nunca podrías haber imaginado que fueran

9

tantos. Si Erkenbrand se ha enfrentado a una simple fracción del ejército que se aproxima, debe de haber sido aplastado sin tener la menor esperanza de victoria.

Lleno de pánico, das media vuelta y echas a correr. Las impresionantes proporciones del ejército enemigo te hacen enloquecer. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida.**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 297.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 301.**

245

Tiempo: 20

No hay nada en toda la Tierra Media que pueda proporcionarte más placer que contárselo todo a esta adorable y misteriosa mujer. Tu boca, llena de afecto y amor, se abre y comienza a hablar como nunca lo había hecho antes. La mujer sonríe gentilmente mientras cuentas tu relato. De vez en cuando oyes lo que estás diciendo:

—Vi a Herulf y a un dunlendino en la Escalera Trasera... Yo me encontraba en la ciudadela... Creo que estuve en un túnel... El cielo estaba oscuro... Había unos dunlendinos...

Hablas y hablas, entrando cada vez en más detalles. ¡Parece todo tan trivial! No puedes comprender por qué tus palabras interesan tanto a la mujer.

Cuando terminas, ella vuelve a hablar, y su voz te envuelve como una cálida manta.

—¡Absolutamente maravilloso! ¡Eres tan fuerte y valiente! Háblame de tus amigos. ¿Cuántos son, y cómo defienden la gran fortaleza de Cuernavilla?

Su interés te hace tan feliz que le explicas lo mal guarnecidas que están las murallas y cuáles son los flancos débiles. Ella te escucha con simpatía y tú te sientes embargado por la dicha, sin dejar de contemplar el fabuloso anillo que reluce en su delicado dedo.

Callas de nuevo, exhausto; ya no tienes nada más que decir. La mujer retira la mano y el hedor del campamento vuelve repentinamente. Ahora ves que no es tan hermosa como creías; de hecho, no tiene un aspecto muy juvenil y parece algo encorvada. Sientes un tremendo dolor en las articulaciones y todo comienza a darte vueltas en la cabeza. ¡Entonces, piensas en lo que acabas de revelar a una desconocida a todas luces aliada con los orcos! Agachas la cabeza, avergonzado,

8

mientras la mujer se echa a reír. Su risa ronca y maligna parece un graznido.

—¡Gusano! —te dice con desprecio—. Eres débil y apestas. ¿No sabes que tu amado Erkenbrand ha sido derrotado en los Vados y que acabas de poner en grave peligro a los cabezas-de-paja del Abismo de Helm? Yo sirvo a Saruman, y tú pronto servirás a la Muerte. ¡Rohan está condenada! —Luego se vuelve hacia los orcos que permanecen en la habitación y les ordena—: ¡Lleváoslo, no me importa dónde!

Pasa al 143.

246

Tiempo: 60

El joven guardia, que se llama Hermgarth, y tú esperáis durante un rato con impaciencia. Comienzas a pensar que Dáma podría haber tenido un mal tropiezo y que quizá no regrese jamás. Durante la espera, Hermgarth mira varias veces con nerviosismo la entrada oculta entre las zarzas, como si todas las legiones de Saruman fueran a surgir repentinamente de debajo de la roca. Tú también comienzas a darle vueltas a esta idea. Sólo sois dos para vigilar un paso secreto cuya importancia supones que es realmente vital.

Cuando estás a punto de ir otra vez en busca de Dáma (o de entrar en el túnel), ves que se acerca con cinco Jinetes veteranos.

—Vosotros dos podéis regresar a vuestras obligaciones. Estos hombres se encargarán de todo aquel que utilice este escondrijo sin nuestro permiso.

—Pero... perdonadme, señor —farfulla—. ¿No vais a perseguir al explorador enemigo a través de este pasadizo?

—¡De ningún modo! —es su respuesta—. Herulf está convencido de que todos los túneles abiertos bajo el Thrihyrne son circulares o ciegos. Este hombre de Dunland que viste debe de haber entrado ahí impulsado por el pánico para evitar que lo atrapáramos. Cuando salga nos encargaremos de él. Ahora volved a vuestros puestos y tened cuidado: ¡nos han llegado informes de que un gran ejército de orcos se está reuniendo en el Folde Oeste, al este del Isen!

¿Podría Dáma estar implicado en los planes del traidor Herulf? ¿Y qué hay de los hombres que ha traído consigo? ¡Tal vez hayas cometido un grave error al avisarle de esto! Desanimado, regresas a Cuernavilla. **Pasa al 423.**

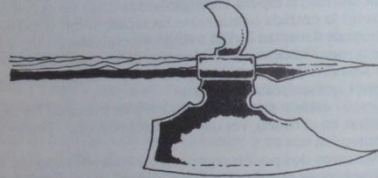
5

247

—¡Señor, os acuso de traición! —Tu voz se va elevando a medida que hablas—. Os vi en la Escalera Trasera, haciendo tratos con un enemigo. Un dunlendino, ni más ni menos. Un soldado de las filas de Saruman. ¿Qué me decís a eso? Entregasteis a ese bribón un pergamino: un mapa, o un plano, o un mensaje cuyo contenido desconozco, pero esto apesta a traición, y lo demostraré. Mi familia se oculta en las Cavernas Centelleantes de Aglarond, ¡y se salvarán, a pesar de los traidores como vos!

Tira dos dados:

- Si el total está entre 2 y 7, anota que ha ocurrido el Suceso B y **pasa al 272.**
- Si está entre 8 y 12, anota que ha ocurrido el Suceso C y **pasa al 341.**



248

Tiempo: 55

Has derrotado a los orcos. Dejas sus cadáveres para las aves carroñeras y te diriges a la casa en llamas. Aunque el calor te abrasa y el humo te hace llorar, comprendes que tendrás que entrar en el edificio para averiguar si alguien ha quedado atrapado en su interior.

Una vez dentro, no encuentras ningún cadáver ni ningún superviviente. Deduces entonces que sus habitantes debieron de buscar refugio en las cuevas hace tiempo.

Sales de la casa incendiada y prosigues tu camino hacia la Empalizada. Cuando llegas, agotado, las negras nubes de tormenta que habían estado agrupándose durante todo el día apresuran el anochecer. Una fría llovizna empieza a caer. **Pasa al 166.**

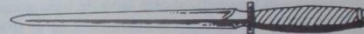
7

249

Tiempo: No se contabiliza

Las criaturas de Saruman han conseguido apuntalar sus escaleras de asalto en las almenas del muro. Ya han comenzado a aparecer espadas en el parapeto de la muralla a tu derecha. Cerca de donde te encuentras aparece el extremo de una escalera y ningún defensor acude a quitarla. Ves cómo se estremece: ¡alguien está subiendo!

- Si abandonas la muralla y buyes al patio, **pasa al 406.**
- Si buscas más flechas en el adarve, **pasa al 238.**
- Si esperas agazapado tras la almena y atacas por sorpresa al soldado enemigo cuando llegue a lo alto de la escalera, **pasa al 302.**
- Si intentas empujar hacia atrás la escalera, **pasa al 214.**



250

Tiempo: 5

—No te rindes fácilmente, mi querido dunlendino. Aunque tus palabras parecen cordiales, las dices con odio. *Nota: sólo tienes que golpearlo una vez para vencer.* (DUNLENDINO: PA=1 PD=2 PR=0)

- Si vences, **pasa al 211.**
- Si te deja inconsciente, **pasa al 200.**
- Si logras huir, **pasa al 187.**

251

Tiempo: 0

Entras con paso titubeante en el oscuro barracón. Entonces oyes un rumor detrás de ti. Te vuelves y, en el último momento, logras desviar una espada que cae sobre ti. Luego distingues una sombra y oyes una voz maligna que sisea: —¿Me buscas a mí, forgoil?

De repente, te encuentras enzarzado en un violento combate cuerpo a cuerpo. **Pasa al 269.**

3

252

Te vuelves y echas a correr; pero no te sirve de nada, pues te atraviesan las flechas de los hombres de Dunland y te apelean desde arriba. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Defensa (PD):**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 227.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 210.**

253

Tiempo: No se contabiliza

No puedes sorprender a tu oponente, por lo que entrechocáis vuestras hojas. **Pasa al 232.**

254

Tiempo: 10 P. Exp.: 4

Estás seguro de que el dunlendino permanecerá un rato inmóvil. Prosigues por la cumbre del risco para buscar indicios de otros hombres de Dunland e informar de los hechos a los demás centinelas con los que compartes este puesto de guardia. Sabes que a tu izquierda, al otro lado de unas grandes rocas, se encuentra el guardián más próximo. Cuando llegas, lo hallas muerto de una horrible herida en la espalda.

No encuentras a otros hombres de Dunland, por lo que regresas junto a tu prisionero. Allí encuentras a otro centinela eorling y le explicas lo ocurrido. Luego le dices que uno de vuestros compañeros está muerto.

—Mantente firme, eorling —dice cuando terminas—. Lleva a este traicionero dunlendino a Cuernavilla; yo me encargaré de nuestro amigo.

Asientes con la cabeza. **Pasa al 136.**

255

Tiempo: 0

Obedeciendo a una intuición, te detienes. Frente a ti, en la oscuridad, oyes una respiración agitada. Luego, una voz grave y malévol dice:

—Acércate más, cabeza-de-paja...

¡Es el espía dunlendino! **Emprende una acción:**

- Si logras huir, **pasa al 187.**
- Si combates, **pasa al 226.**

256

Tiempo: 10

—¡Eoril! —gritas, y te abalanzas como un rayo sobre tus oponentes. Tu arma se hunde en el cuerpo de uno de ellos, y oyes

11

un gemido de sorpresa. El perro comienza a ladrar, pero no se echa sobre ti. Cuando sacas el arma del cuerpo inerte, listo para embestir de nuevo, te das cuenta de que tu víctima es mucho más baja de lo que podrías esperar de un musculoso guerrero dunlendino. Miras al segundo de ellos y, entre las sombras, reconoces a uno de los mozos de cuadrá. Está mirando a su compañero, a quien acabas de herir de gravedad, y jadea horrorizado. Los dos muchachos deben de tener apenas unos años menos que tú.

—¡Alto! ¿Quién vive? —exclama un centinela desde el parapeto del muro interior.

—¡Ayuda! Ayuda, eorlingas... —logras decir, cayendo de rodillas y soltando tu arma ensangrentada. Todo da vueltas a tu alrededor y te ves rodeado de muchos hombres. Te parece oír tu voz que dice—... un espía dunlendino... creía que...

El fuego de la vida se apaga en tus venas, o eso es lo que sientes mientras pierdes el conocimiento. En torno a ti suenan las voces de los valientes guerreros eorlingas, y sus palabras te golpean como martillos.

—Éste no nos será de ayuda si las legiones de Saruman nos asedian. Será mejor abandonarlo en la puerta principal, como una ofrenda.

Aunque finalmente tus compañeros no te matan ni te entregan a los orcos, se te prohíbe participar en la gran batalla que se celebra esa noche. Al cabo de una semana, te vas del Folde Oeste despreciado por todos. **Fin.**

257

Tiempo: 0 P. Exp.: 40

Con un mandoble vengativo, haces retroceder a Herulf, que se golpea la cabeza contra el muro de piedra y se desploma con la armadura y las armas, en medio de un fuerte estrépito.

—¡Perro! —le dices con desprecio—. ¡Así terminan los secuaces del enemigo cuando se enfrentan a los puros de corazón!

Pasa al 147.

258

Tiempo: 5 P. Exp.: 6

La mujer retira la mano y, con ella, el anillo. La sensación de paz que te embargaba desaparece y la bruja cambia de actitud.

—¡Qué pena que no sepas lo que quiero descubrir! —dice con voz chillona—. Los cabeza-de-paja siempre habéis sido

8

unos inútiles. —Hace una pausa y luego prosigue—: Me parece absolutamente maravilloso que mi maestro, Saruman, borre para siempre de la Tierra Media a los poderosos señores de los caballos. —Se vuelve hacia los orcos que siguen en la tienda y les dice—: ¡Llevaos a nuestro invitado a la cocina y preparadlo para la cena! ¡Ah, no lo olvidéis, y sed generosos con la salsa! ¡Adiós, eorling!

Pasa al 143.

259

Tiempo: No se contabiliza

El orco ve que arremetes contra él y olvida a Gimli para enfrentarse a ti. *Debes combatir con él; no puedes huir.*

(ORCO: PA=1 PD=0 PR=18)

- Si lo vences, **pasa al 129.**
- Si te deja inconsciente, **pasa al 172.**
- Si te mata, **pasa al 432.**

260

Tiempo: 30

Tu arma yace a tus pies y los cinco hombres avanzan hacia ti. Cuando el primero de ellos llega a tu altura, te mira con ojos crueles y salvajes, te agarra del cuello y te zarandea sin piedad. Estás demasiado preocupado por tu destino para escuchar sus iracundas palabras. En cualquier caso, tampoco comprendes su lengua despreciable. Sigue farfullando durante un rato, y su presa se cierra cada vez más sobre tu cuello. ¡Qué miserable! Los otros hombres de las colinas se acercan para imitarlo y te dan patadas hasta que pierdes el conocimiento.

Cuando despiertas, descubres que te han maniatado y tumbado sobre el lomo de un poni. Un dundelino tira de las riendas, mientras que los demás caminan por delante. **Pasa al 351.**

261

Tiempo: 0 P. Exp.: 4

Cuando estás a punto de llamar a tus compañeros eorlingas, oyes que unos hombres, o algo peor, se acercan por detrás. Te vuelves y ves a otros dos orcos, como el primero, con las armas desenvainadas y mostrando los colmillos. **Emprende una acción:**

- Si logras huir, **pasa al 146.**
- Si atacas a los dos orcos, **pasa al 264.**

9

262

Tiempo: 5

Al pie del montículo, no muy lejos, ves a un hombre tumbado bajo un abeto, en el fondo de un pequeño valle. ¡El dundelino!

—Ya te tengo... —murmuras.

Te apartas en silencio del montón de rocas y, agachado, avanzas hacia tu presa. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 102.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 355.**

263

Tiempo: No se contabiliza

Una flecha de plumas negras te alcanza en pleno pecho y caes hacia atrás. Por desgracia, tu cadáver se contará entre los caídos durante la batalla de Cuernavilla. **Fin.**

264

Tiempo: 5

Combates con estos dos engendros de Nan Curunir.

(ORCO 1: PA=1 PD=1 PR=10)

(ORCO 2: PA=2 PD=2 PR=15)

Obtendrás una recompensa de 20 puntos de Experiencia por cada orco que derrotes.

- Si vences a ambos orcos, **pasa al 160.**
- Si uno de los orcos te derrota, **pasa al 360.**
- Si logras huir, **pasa al 307.**

265

Tiempo: 5

El líder uruk se aproxima con aire jactancioso y, cuando ve que Gaznag se ha ido sin haberte guisado, se encoleriza.

—¿Es que tengo que hacerlo todo yo? —pregunta el orco sin esperar respuesta. Al descubrir que te has quitado las ligaduras, empieza a chillar—: ¡Gaznag, idiota! ¡Cuando te ponga las garras encima...!

Antes de acabar la frase, desenvaina la espada y la hunde en tu cuerpo. Estás tan petrificado por el miedo que no puedes reaccionar y mueres lentamente en el suelo. Tu aventura ha llegado a una triste conclusión. **Fin.**

266

Tiempo: 20

Permaneces inmóvil por unos instantes, observando a tus oponentes y tratando de adivinar sus intenciones. De repen-

6

te, algo muy pesado se estrella contra tu nuca y pierdes el conocimiento. ¡Qué acción tan miserable!

Cuando despiertas, descubres que te han maniatado y tumbado sobre el lomo de un poni. Un dunlendino tira de las riendas, mientras que los demás caminan por delante. **Pasa al 351.**

267

Tiempo: 5 P. Exp.: 20

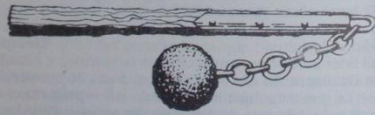
La lucha es encarnizada y el dunlendino demuestra ser un formidable enemigo. ¡Das mentalmente las gracias a los eorlings por haberte adiestrado! Sin embargo, el hombre de Dunland es demasiado impetuoso y sus golpes carecen de precisión. Ves un resquicio en su guardia y redoblas tus ataques. Tras asestarle un mandoble excepcionalmente fuerte, que te sorprende incluso a ti, el guerrero dunlendino se desploma.

• Si, impulsado por la ira, arrojas al dunlendino al precipicio, **pasa al 197.**

• Si tratas de reanimarlo para interrogarlo, **pasa al 391.**

• Si lo llevas a Cuernavilla e informas del incidente a tus superiores, **pasa al 136.**

• Si buscas más dunlendinos en los alrededores, **pasa al 254.**



268

Tiempo: 0

Acortas la distancia que te separa del espía mucho más deprisa de lo que esperabas. Ahora se encuentra a unos pocos metros de ti, pero oculto por la oscuridad y el escarpado terreno. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción.**

• Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 199.**

• Si está entre 8 y 12, **pasa al 410.**

3

269

Debes combatir con el dunlendino. Como está bloqueando el camino hacia la puerta, no puedes huir.

(DUNLENDINO: PA=1 PD=0 PR=20)

• Si pierdes, **pasa al 326.**

• Si vences, **pasa al 148.**

Tiempo: 5

270

Estás totalmente seguro de que estás caminando en círculos y comienzas a pensar que nunca llegarás a salir de estos túneles. Pero, cuando estás a punto de abandonar toda esperanza, ves un destello de luz. ¡La luz del día! ¡Se lo debes agradecer a Helm!

A medida que te aproximas a la salida, las paredes del túnel están cada vez más iluminadas, hasta que, por fin, llegas al pozo abierto bajo el peñasco. Puedes ver los espinos que cubren la entrada; ahora, sólo te quedan unos metros para salir de estas catacumbas. Te agarras a varios salientes de roca y subes. Tras abrirte paso a través de la pared de espinos, de nuevo te encuentras en las laderas del Thrihyrne, sobre Cuernavilla.

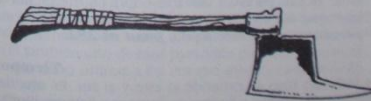
Sin embargo, no ves a ningún eorling. No aparece ninguno de los soldados de guardia en la meseta, ni ningún centinela anuncia tu llegada. Decides dirigirte al sendero que baja hasta el fondo del Abismo. **Pasa al 181.**

Tiempo: 50

271

Tiempo: 10

No tardas en volver a encontrar el rastro del hombre de las colinas. Sus huellas se encaminan desde la meseta hasta la escarpada ladera del Thrihyrne. Las sigues lo mejor que puedes en la penumbra hasta que llegas a la base de un promontorio rocoso, donde pierdes el rastro del espía. Como no estás dispuesto a renunciar ahora, decides subir al montículo y escudriñar los alrededores desde allí. **Pasa al 116.**



12



- 272 **Tiempo: 5**
Herulf se sonroja; luego, conteniendo la voz dice:
—No debo dar cuentas de mis acciones ante ti, centinela, pero te diré algo para que no temas por tu madre, pues dudo de que tengas hijos. Escucha y no olvides mis palabras: el dundlendino es un traidor a su pueblo y a Saruman. Nos trae mucha información, y muy valiosa. Teme ser descubierto y exige que mantengamos el máximo secreto. Eso debería bastarte. ¡Ahora, vete!
—Pero el pergamino... —insistes.
—¡Tendré que limpiarte las orejas con mi espada? —El tono de voz de Herulf vuelve a elevarse—. ¡VETE, he dicho!
• Si crees que Herulf dice la verdad, **pasa al 418**.
• Si piensas que está mintiendo, **pasa al 282**.

- 273 **Tiempo: 0**
El Valle del Bajo se extiende al este y al sur. Es una tierra ondulante, de campos y barrancos, huertos y bosquecillos, que

se eleva hasta encontrarse con las Montañas Blancas. Una vez fue un valle pacífico y próspero, bajo la mirada vigilante de Cuernavilla. Ahora, abandonado por los eorlingas, espera en silencio las hordas conquistadoras de Saruman. Debes encaminarte a la Empalizada de Helm y buscar a Gamelin para explicarle lo que te ha ocurrido. ¡Y no puedes perder tiempo!
Nota: dada la urgencia con la que debes ir a la Empalizada, no puedes entretenerte curando tus heridas mientras te bales en el Valle del Bajo.
• Si el tiempo acumulado es menor que 700, **pasa al 103**.
• Si el tiempo acumulado está entre 700 y 900, **pasa al 349**.
• Si el tiempo acumulado es mayor que 900, **pasa al 244**.

- 274 **Tiempo: 0 P. Exp.: 35**
El cuerpo inerte de tu enemigo yace a tus pies. Te tomas unos segundos para recobrar el aliento. **Pasa al 392**.

- 275 **Tiempo: 0**
—De modo que crees que soy estúpida.
La voz de la mujer ya no tiene el menor encanto. **Tira dos dados:**
• Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 325**.
• Si está entre 8 y 12, **pasa al 178**.

- 276 **Tiempo: 0**
Abres la boca para llamar a los jinetes, pero sólo logras emitir un gemido de desesperación. ¡Te han golpeado por detrás! Dos orcos te han visto combatir con el otro y ahora han venido a vengarse. *Nota: en el siguiente combate, eres sorprendido.* **Pasa al 264**.

- 277 **Tiempo: 0 P. Exp.: 2**
Frente a ti se halla un sendero que sube por el risco del desfiladero hasta la meseta que se extiende por encima de Cuernavilla. Has oído rumores sobre la existencia de entradas y túneles secretos más allá del risco. Parece probable que, si dichos rumores son ciertos, el hombre de Dunland haya utilizado el también uno de esos pasadizos para entrar en el Abismo.
—Yo debo utilizar a mi vez ese mismo camino —dices en voz baja.
Pasa al 186.

278

Cruzas el patio a oscuras, atemorizado por las sombras de los rincones y el estrépito de los objetos arrastrados por el viento. **Pasa al 288.**

Tiempo: 0

279

Corres más que tus perseguidores orcos, ya que van cargados con grandes fardos (llenos del botín obtenido en las casas de los eorlingas) y no están interesados en acercarse a la Empalizada si no es con un gran grupo. Llegas a tu destino a tiempo. La pálida luz del día ha dado paso a una temprana oscuridad y a una llovizna fría y persistente. **Pasa al 166.**

Tiempo: 50

280

Mientras recorres este pasadizo oscuro y frío, comienzas a sentir una corriente de aire en la cara; sin embargo, sigues sin oír nada. El túnel cambia de dirección y baja. Al pisar un poco de grava, pierdes el equilibrio y caes resbalando por el pasadizo. Horrorizado, descubres que la pendiente es cada vez más pronunciada. Un légame pegajoso cubre las paredes y el suelo del túnel, y no puedes agarrarte a ningún sitio. Sientes un vacío en el estómago al notar que caes en picado: ¡has ido a parar a una sima! Das vueltas en el aire, golpeándote primero en un brazo y luego en una pierna. El siguiente impacto lo recibes en pleno rostro y ya no recuerdas nada más. Por desgracia, tu aventura termina aquí; tus huesos enmohecidos y tu armadura destrozada nunca serán encontrados. **Fin.**

Tiempo: 10

281

—Joven, quiero hablarte —dice Déorhere, acercándose. Te vuelves hacia él, presintiendo lo que va a decir. Su expresión es severa y fría como el granito.
—Debes tener cuidado con Herulf. Creo que sabe a qué estás jugando, si es que los demás no lo han adivinado ya también. Y me temo que te irán mal las cosas si lo presionas. Tiene muchas obligaciones, pero no creas que te ignorará si llega a la conclusión de que eres una amenaza para su seguridad. Por ahora, guárdate tus sospechas. Si lo que piensas de Herulf es cierto, hay jueces más altos que nosotros y pagará por ello. Pero si te obstinas y sigues acechándolo, sólo conseguirás acarrearos desgracias.

Tiempo: 5

101

»En cuanto al duniendino —continúa Déorhere—, supongamos que hace tiempo que los espías de Saruman exploraron nuestros pasos secretos. ¡Por eso tenemos centinelas apostados en el risco!

Con este aviso, Déorhere se marcha sin escuchar tus protestas. Te encuentras solo en el patio.

- Si, de todas maneras, te enfrentas a Herulf, **pasa al 101.**
- Si vuelves a atender tus obligaciones, **pasa al 431.**

282

Las palabras de Herulf no son dignas de un Jinete de la Marca. Sus insultos te han herido y sus acciones parecen hablar por sí mismas. Herulf es un mentiroso.

- Si lo atacas, **pasa al 292.**
- Si deseas marcharte del Torreón, **pasa al 328.**

Tiempo: 0



283

¡Que se vayan todos los magos y los carreteros a las Grietas del Destino! Pero tu impulso de ayudar a un compañero es mayor (y quizá menos peligroso) que el de llevar a cabo la tarea que tienes entre manos. «Además, Herulf no irá a ninguna parte», piensas. «Me encargaré de él más tarde.»

Te acercas al fuerte y corpulento guerrero y le preguntas:
—¿Cómo puedo ayudarte?

—Esta mañana tengo que llevar un cargamento de forraje a los caballos de la Empalizada —contesta con acento de granjero de la región más lejana del Folde Oeste—, pero este pasa-

Tiempo: 5

8

dor del carro está doblado. Si pudieras aguantarlo en esta posición —te enseña cómo—, yo podría atar las ligaduras a los arcos de la yegua.

- Si prefieres ir en pos de Herulf, **pasa al 237.**
- Si ayudas al hombre, **pasa al 438.**

284

—¡Salve, corlingas! —exclamas—. ¿Hay alguien ahí? No recibes respuesta y cruzas el portal muy despacio. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción.**

• Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 145.**

• Si está entre 8 y 12, **pasa al 251.**

Tiempo: 0

285

Mientras tus pesadillas se funden con la realidad, un olor insoportable llega hasta ti. En el mejor de los casos, dirías que se trata de una asquerosa mezcla de humo, sudor, excrementos y carroña. ¡Os aproximáis a un campamento orco! En su interior hay una gran actividad y mucho ruido. Unos jactanciosos uruks examinan unas armas. Otros orcos de menor rango distribuyen alimentos. Todas estas criaturas de Nan Curunir arman un tremendo jaleo y se pelean por cualquier menudencia.

Haces un nuevo esfuerzo por levantar la mirada y ves algo repugnante. De los pocos árboles que quedan en pie penden los cadáveres de unos valientes jinetes, horriblemente mutilados. Quieres gritar, pero no puedes. ¡Los orcos no deben creer que eres débil!

De repente, te tiran al suelo sin contemplaciones. Dos babosos y corpulentos orcos te sujetan por las muñecas y por los tobillos, lo que te produce un gran dolor, teniendo en cuenta que tus manos están firmemente atadas a la espalda. Te llevan a una tienda negra, levantada cerca del centro del campamento. Apartan la lona que cubre la entrada y te arrojan al interior sin la menor delicadeza junto con todas tus cosas. Ruedas por el suelo y, cuando levantas la mirada, una mujer morena, de una extraña hermosura, está plantada frente a ti. Dice unas palabras en la áspera lengua negra y, al instante, los dos uruks que te han traído te levantan en vilo y te dejan sobre una silla baja.

La mujer se vuelve hacia ti y te muestra su mano. En uno

11

de sus dedos lleva un anillo con una maravillosa joya engastada. Miras fijamente la gema, fascinado por su belleza. La piedra centellea y brilla, pese a que ninguna lámpara ilumina el interior de la tienda.



—Te ruego que aceptes mis más humildes disculpas por el trato que has recibido —te dice con dulzura. Después de haberla oído hablar en la burda lengua orca, sus palabras son ahora una melodía de trinos de pájaros. El brillo de la gema te envuelve—. Vamos a hablar de muchas cosas. Olvidemos a los orcos y a la muerte. Piensa en la miel y en el hidromiel. Piensa en flores fragantes y en un paisaje nevado. ¿Te gustan todas estas cosas?

Sólo puedes asentir. Su voz es suave y relajante, como la de una nodriza gruesa y cariñosa.

—Háblame de tu viaje, de lo que has visto, y de cómo has venido a parar aquí. Lo que más ansío en este mundo es el conocimiento. Me llena de placer. No me negarás esto, ¿verdad? Sólo deseo que estés a salvo... tranquilo, sin que necesites nada. Háblame... Háblame...

6

Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Magia:

- Si el total está entre 2 y 8, **pasa al 245.**
- Si está entre 9 y 11, **pasa al 118.**
- Si es igual a 12, **pasa al 361.**

286

Confuso, decides explorar el fondo del Abismo. Parece razonable que el espía dunlendino esté buscando refugio en el otro extremo del desfiladero, cerca de las Cavernas Centelleantes. Tras tomar esta decisión, emprendes la marcha. **Pasa al 153.**

287

Tiempo: No se contabiliza P. Exp.: 50
¡Con tres flechas eliminas a tres orcos!
—¡Bien hecho, eorling! —dice Legolas a tu espalda—. ¡Llegarás a ser un gran arquero!
Pasa al 221.

288

Tiempo: 5
Desde el patio exterior de Cuernavilla, te diriges a la puerta del muro interior de la ciudadela, la cruzas y te aproximas al Torreón. El centinela apostado allí se pone en guardia y te pregunta:

- ¿Quién vive?
- Soy yo —respondes—, un centinela eorling. Déjame pasar.
- ¿Qué te trae aquí?
- Deseo hablar con Herulf. Date prisa, es urgente.
- Muy bien —dice el guardia—. Puedes entrar. Ha ido a sus aposentos.

Entras en el Torreón. **Pasa al 108.**

289

Tiempo: 0
Ambos, escupiendo espuma, arremeten contra ti enarbolando sus relucientes espadas. **Pasa al 345.**

290

Tiempo: 1 día
Te despiertas en un lugar frío y oscuro, aunque no en total silencio. Al otro lado de una puerta, o eso crees que es, oyes voces apagadas y ruidos de botas. Necesitas unos instantes para recordar lo que te ha pasado, pero entonces todos los aconte-

4

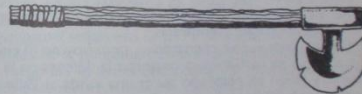
cimientos regresan a tu mente como una marejada de pesadillas. «Herulf me ha vencido», piensas. Pero, ¿dónde estás? Poco después, la puerta se abre de golpe. Un rayo de luz te ciega y apartas la mirada, pero ahora oyes las voces con más claridad:

—Aquí está, mi señor. Atacó a uno de mis oficiales impulsado por algún sueño o fantasía. Así se me ha comunicado.

Si no estás equivocado, se trata de Gamelin; pero la voz que resuena a continuación te deja helado. Es tu rey, Theoden. Sus palabras te atraviesan el corazón como si fueran témpanos de hielo.

—Es una pena. Tal vez la idea del asedio fue demasiado para él. Ahora debo acompañar a Gandalf a Orthanc; haz con él lo que creas más apropiado.

Por tu delito (así contemplan los demás tus acciones ahora) eres desterrado del Folde Oeste y arrojado a una Tierra Media a punto de estallar en guerra. **Fin.**



291

Tiempo: 150
Hermgamel y tú corréis entre las hierbas altas, que os llegan hasta la cintura, pero los orcos os han descubierto demasiado pronto. Profiriendo gritos de guerra, disparan sus flechas. ¡Hermgamel cae herido por dos saetas! No puedes hacer nada más que seguir corriendo.

Finalmente dejas atrás a los orcos y puedes permitirte un breve descanso. Lamentas la muerte de Hermgamel y juras no olvidar nunca su ayuda. Esperas ser algún día tan valiente y altruista como él.

Libre de tus perseguidores, te diriges al Valle del Bajo. **Pasa al 273.**

11

292

—¡Mientes, demonio de Rohan!
Con este grito, te lanzas al ataque.
Debes combatir con Herulf y no puedes huir.

(HERULF: PA=4 PD=3 PR=45)

- Si Herulf te deja inconsciente, **pasa al 205.**
- Si Herulf te mata, **pasa al 162.**
- Si dejas inconsciente a Herulf, **pasa al 257.**
- Si matas a Herulf, **pasa al 407.**

Tiempo: 5

293

Por desgracia, Déorhere no ha podido ser de mucha ayuda. Decides que debes informar a Gamelin el Viejo de las acciones de Herulf.

Dejas el parapeto de la muralla exterior por la torre más cercana y bajas al patio. Desde allí, cruzas la puerta del muro interior de la ciudadela y te diriges a la entrada del Torreón. En la penumbra, el guardia apostado en la puerta principal ve cómo te acercas.

—¡Alto! ¿Quién vive?

—Soy yo, un centinela eorling. Desco presentarme ante Gamelin. ¡Déjame pasar! —contestas.

—Puedes pasar —dice el guardia—, pero hoy no lo encontrarás aquí. Ya ha partido para organizar la defensa en la Empalizada, y luego ha planeado hacer una salida al Valle para recoger a los habitantes del Folde Oeste que aún no hayan llegado al Abismo de Helm. Ha dejado a Herulf al mando de la fortaleza; ¿deseas hablar con él? No creo que se haya despertado aún.

—¿Que no se ha despertado! Parece que este guardián no ha estado muy atento. Desgraciadamente, no podrás hablar con Gamelin.

- Si vas a enfrentarte con Herulf, **pasa al 400.**
- Si continúas con tus obligaciones de boy, **pasa al 320.**

294

Cuando llegas a los matorrales, miras a tu alrededor tratando de adivinar cuál es la mejor ruta para escapar. ¡Entonces ves el cadáver de Gaznag! Tiene clavada una flecha larga, que no es de fabricación dunlendina ni orca. ¡Es la flecha de un eorling!

Tiempo: 5

7

A tu derecha oyes una voz amistosa pero contenida.

—¡Compañero eorling, estoy aquí! —Detrás de unas hierbas altas asoma una cabeza rubia, ¡seguida del cuerpo de un robusto jinete!—. ¡Ven aquí sin hacer ruido!

Te aproximas a tu salvador con todo el sigilo del que eres capaz.

—¡Amigo! —exclamas cuando llegas a su lado—. Siempre estaré en deuda contigo. Pero, ¿cómo has llegado hasta aquí para salvarme?

—Formaba parte de las fuerzas de Erkenbrand. Fuimos dispersados en los Vados del Isen, pero no aniquilados. He estado tratando de acercarme al Abismo, pero los orcos me han interceptado el paso. Llegué aquí y, cuando vi que te traían al campamento, esperé a ver si podía ayudarte. Al parecer, lo he conseguido.

—Sí, en efecto. ¿Y cómo te llamas? —le preguntas.

—Hermgamel.

—¡Ah, sí! Conozco a tu hijo, Hermgarth, está en Guernavilla. Se encuentra bien, pero debemos marcharnos si queremos conservar alguna esperanza de llegar allí.

—La ruta hacia la hondonada y el Valle del Bajo es por ahí.

—Hermgamel señala una de las estribaciones del Thrihyrne—. Por ahora no te preguntaré cómo has llegado hasta este lugar, pero luego me lo tienes que contar. ¿Te quedan fuerzas suficientes para recorrer toda esa distancia?

—¡Sí! —Te incorporas en el preciso momento en que se descubre tu desaparición—. ¡Vamos, tenemos que darnos prisa!

Hermgamel te ofrece una espada y un escudo. *Si quieres quedarte con uno de estos objetos, o con ambos, apúntalo(s) en la Tarjeta de Identificación del personaje. Pasa al 437.*



4

295

Mientras explicas toda tu fascinante aventura a Gamelin, le enseñas el mapa que le quitaste al espía dunlendino.

—Éste es el pergamino que Herulf entregó al hombre de Dunland esta mañana, antes del amanecer, en la Escalera Trasera. Lo maté en el Thrihyrne y se lo quité. Si este mapa hubiera caído en manos del enemigo, podrían haber utilizado el paso para atacarnos por la retaguardia durante la batalla. La entrada se encuentra en la meseta. —Señalas hacia arriba, a las tinieblas que se extienden por encima del Torreón—. Tal vez sigan allí. No tengo ni idea.

—Gracias por tu informe, eorling. Has cumplido con tu deber: Herulf tendrá que dar respuesta a algunas preguntas comprometidas. Dame el mapa y yo hablaré con él. Ahora debo preparar la defensa de la Empalizada. ¡La Mano Blanca caerá sobre nosotros esta noche! Ve a las almenas, pues allí son necesarios todos los brazos de que dispongamos.

—Sí, Gamelin —dices por último, entregándole el mapa. *Borra el Objeto A, el Mapa del Paso Secreto, de la Tarjeta de Identificación de tu personaje.*

Pasa al 389.

296

Caminas por el adarve de la muralla exterior de Guernavilla, sin dejar de dar vueltas a tus pensamientos, cuando oyes unas voces aún más quedas que las anteriores. ¡Esta vez proceden del patio, a este lado del muro! ¿Podrían haberse infiltrado algunos guerreros enemigos con el propósito de matar a la guarnición antes de que despierte? ¿Qué rayos ocurre?

Escudriñas cautelosamente el patio exterior de la ciudadela. Distingues entre las sombras a dos pequeñas figuras acurrucadas junto al muro más alejado. Uno de ellos señala algo, mientras que el otro parece sostener un arco o una lanza.

Cerca de ellos está sentado un perro, como los que utilizan los pastores en los valles. Podría ser un perro de caza, pues has oído decir que los dunlendinos emplean esas bestias en sus correrías por las tierras de las que son originarios, fuera de la Quebrada. Tratas desesperadamente de ver si hay alguien más en el patio, pero en vano.

En las proximidades hay una torre con una escalera que baja hasta el patio. Si eres sigiloso, podrías caer sobre aquellos dos

Tiempo: 10

10

y liquidarlos rápidamente, ya que no parecen tener prisa por irse y no se han dado cuenta de tu presencia. Tal vez estén esperando una señal. También podrías dar la alarma, o podrías llamarlos a gritos. Claro que entonces podrían escaparse por la entrada secreta que deben de haber utilizado para llegar hasta ahí. ¡Lo que no puedes hacer es marcharte tan tranquilo!

• *Si te acercas sigilosamente a ellos, pasa al 100.*

• *Si das la alarma, pasa al 182.*

• *Si los llamas a gritos, pasa al 427.*

297

Al frente de la impresionante horda cabalgan unos salvajes orcos a lomos de unos enormes huargos. Van explorando el terreno, y eliminan a todos aquellos que podrían impedir el avance del ejército. Por desgracia, te encuentras en su ruta principal. Varios orcos arremeten contra ti y te hieren con sus cimitarras cuando intentas huir. No tienes ninguna esperanza de salvación. Mueres en el Valle del Bajo recordando tiempos mejores. **Fin.**

Tiempo: 0



298

La caída te ha dejado aturdido; por ello, en el próximo combate eres sorprendido. *Pasa al 336.*

Tiempo: 0

299

Tu aventura ha terminado. **Fin.**

Tiempo: 0

6

- 300** **Tiempo: 5**
 No encuentras ningún rastro del dunlendino y no oyes ruidos extraños. Estás hecho un lío. Reflexionas en qué dirección debes proseguir tu camino. **Tira dos dados y suma el resultado tus puntos de bonificación de Inteligencia:**
- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 286.**
 - Si está entre 8 y 12, **pasa al 277.**

- 301** **Tiempo: 20 P. Exp.: 8**
 En un intento desesperado de apartarte de la ruta que sigue el ejército, te diriges a las laderas orientales del Thrihyrne. Pero dos de los orcos que se han adelantado al grueso de las tropas para explorar el terreno te han visto y te están persiguiendo; quieren cobrar su primera víctima de la noche.
- Si te vuelves para enfrentarte a ellos, **pasa al 304.**
 - Si buyes, **pasa al 315.**

- 302** **Tiempo: No se contabiliza**
 Un orco, o alguien muy parecido, sube hasta lo alto de la escalera de mano. Cuando está a punto de saltar por encima de la muralla, arremetes contra él. **Tira dos dados y suma el resultado tus puntos de Pericia:**
- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 253.**
 - Si está entre 8 y 12, **pasa al 123.**

- 303** **Tiempo: 10**
 —Bien, joven —dice Gamelin, entusiasmado—. ¡Veo que ningún orco ha podido mostrar esta noche tu cabeza como trofeo de guerra!
- No —contestas—, ¡y doy gracias por ello a Helm! —Se produce un silencio embarazoso; luego preguntas—: Gamelin, ¿qué ha sido de Herulf? ¿Habéis hablado con él? ¿Qué destino le aguarda?
- ¡Oh, es una historia muy triste! —empieza Gamelin—. Diez guerreros dunlendinos lo atacaron en el Abismo, pero mató por lo menos a cuatro de ellos antes de caer.
- Son unas noticias muy interesantes, y tendrás mucho tiempo para meditar sobre ellas en los días venideros. Entretanto, debes curarte las heridas y regocijarte porque un grupo de eorlingas han sido capaces de resistir ante las huestes, muy superiores en número, de la Mano Blanca. **Fin.**

4

- 304** **Tiempo: 5**
 Combates con estos dos orcos de la Mano Blanca.
(ORCO 1: PA=1 PD=1 PR=13)
(ORCO 2: PA=1 PD=0 PR=10)
 Obtendrás como recompensa 15 puntos de Experiencia por cada orco que venzas.
- Si derrotas a los orcos, **pasa al 306.**
 - Si uno de los orcos te vence, **pasa al 311.**
 - Si logras huir, **pasa al 315.**

- 305** **Tiempo: 5**
 Con el corazón palpitante y el rostro sonrojado de emoción, abres el pequeño paquete. Tus ojos se pasean por los papeles desdoblados. ¡Íai como esperabas! Número de tropas, así como su disposición en el terreno y sus líderes. ¡Una información que el enemigo devoraría con avidez! Pero, ¿qué es esto? Cuanto más examinas los papeles, mayor es tu desesperación. Los jefes tienen nombres dunlendinos. Los campamentos de tropas se hallan en la orilla occidental del Isen. ¡Las tropas están clasificadas como unidades de dunlendinos y de orcos! ¡Estos documentos son para ayudar a los eorlingas a derrotar a las legiones de Saruman! Has cometido un grave error. ¡Erkenbrand podría haber visto estos papeles y utilizar la información que aportan para preparar su incursión a los Vados!



En ese momento, la puerta se abre de un portazo y entra Ealdryhten, un gran líder de los eorlingas, comandante de éoreds en el pasado.

—¡Ah! Ya sabía yo que había un espía por aquí —dice con

8

una cólera mal reprimida—. Herulf está inspeccionando las defensas.

Antes de que puedas reaccionar o defenderte de su acusación, Ealdryhten, que es mucho más fuerte de lo que su edad hace suponer, te agarra y te lleva a los calabozos del Torreón. No hace el menor caso de tus protestas y sus últimas palabras son:

—Gamelin se encargará de ti cuando disponga de tiempo; pero si dependiera de mí, los espías como tú os pudriríais aquí para siempre. ¡Y tal vez sea eso lo que ocurra contigo!

Pasa al 435.

306

Eres el vencedor en tu primer combate como eorling frente a un orco. Por desgracia, comprendes que no podrás volver a la Empalizada. Abajo, el Valle está plagado de orcos y huargos. Resignado, trepas entre las rocas y observas los acontecimientos, con la esperanza de que los defensores de Cuernavilla puedan resistir ante un enemigo tan superior en número. **Pasa al 337.**

307

Eludes al orco con el que combatías en la penumbra y echas a correr en dirección a los Jinetes de Theoden, llamándolos a gritos. **Pasa al 212.**

308

Pasados unos minutos, y a pesar de sus pesados fardos, estas criaturas nacidas para trabajar te dan alcance. Comprendes que debes combatir o morir de una herida en la espalda. Te vuelves y te enfrentas a ellos. **Pasa al 345.**

309

No tienes más opción que combatir con los orcos. **Pasa al 336.**

310

Al cabo de un rato, pierdes la paciencia. Te vuelves hacia tu compañero y le preguntas:

—Eorling, tu rostro me resulta conocido, pero no sé cómo te llamas.

—Soy Hermgarth, hijo de Hermgamel.

5

—Bien, Hermgarth, no tengo la menor intención de esperar a que regrese el buen Dáma. Para entonces yo ya sería viejo y sabio. Voy a entrar en el paso secreto.

—Te deseo buena suerte —dice Hermgarth—, pero irás solo. Mi familia ha vivido en estas colinas durante más años de los que pueden contarse, y he oído hablar de los profundos abismos que se encuentran en los túneles excavados en el Thryhyrne. ¡Ahí no encontrarás la seguridad de las Cavernas Centelleantes!

—Da igual, voy a entrar.

Te tumbas de bruces y te arrastras por el hueco abierto en el matorral. Cuando llegas al peñasco, sólo algunas espinas te han arañado la cara y las manos. Ante ti se abre una entrada con la anchura justa para permitir el paso de un hombre con su fardo, pero tendrás que entrar de cabeza. Te deslizas por el hueco y descendes con gran facilidad y pronto te encuentras de pie en el fondo del pozo. Esperas a que tus ojos se acostumbren a la oscuridad y empuñas tu arma. Ante ti se extiende un túnel con la altura suficiente para permitirte caminar encorvado. No se oye nada. Todo está en silencio y a oscuras.

Pasa al 422.

311

Uno de los orcos te hace caer golpeándote en la parte posterior de la rodilla. Al desplomarte, bajas la guardia y un último mandoble pone fin a tu vida en esta Tierra Media. **Fin.**

312

La criatura falla, pero te obliga a apartarte de la almena. **Pasa al 393.**

313

¿Puede hacerse algo? El cuerpo inerte de Herulf yace en el suelo, a tus pies. Casi sin pensar, vuelves a levantar tu arma y te tomas la justicia por tu mano.

—¡Traidor! —gritas, y hundes la hoja en su pecho.

Temblando de horror y con una emoción incontrolable, te quedas quieto unos momentos; luego retuerces la hoja en el interior del cuerpo de Herulf y finalmente la sacas. Herulf emite un último jadeo, escupiendo sangre, y deja para siempre la Tierra Media.

6

A continuación, recoges el fajo de documentos y partes hacia la Empalizada, donde el comandante de la ciudadela, Gamelin, está organizando sus tropas. *Anota en la Tarjeta de Identificación de tu personaje que llevas el Objeto D, los Documentos del Traidor. Pasa al 353.*

314 **Tiempo: 0**
—No sé cuál ha sido su destino, comandante —replicas—, pero si no está aquí, ni entre los caídos, supongo que habrá huido. No envidio su suerte. Saruman no tendrá contemplaciones con él.
—¡Cierto! —exclama Gamelin con satisfacción—. Por cierto, conozco a alguien que quiere verte, joven.
Pasa al 439.

315 **Tiempo: 20**
Eludes a tus perseguidores en la ladera, pero comprendes que no podrás llegar esta noche a la Empalizada, pues el Valle está infestado de orcos y huargos, seguidos de un impresionante ejército. Resignado, trepas más arriba entre las rocas y observas los acontecimientos de la noche, con la esperanza de que los defensores de la ciudadela puedan resistir ante un enemigo muy superior en número. *Pasa al 337.*

316 **Tiempo: 5**
Te arrodillas y registras el cuerpo del dunlendino inconsciente. Mientras le quitas el arma y las guarniciones, notas que se mueve, aunque sigue muy aturdido. Te vuelves para examinar su bolsa. Entonces oyes un ruido: ¡ha recogido un pedrusco y va a atacarte! **Emprende una acción:**
• Si logras burlar, *pasa al 187.*
• Si combates, *pasa al 250.*

317 **Tiempo: No se contabiliza**
¡No te hiere ningún dardo orco! *Pasa al 377.*

318 **Tiempo: 0 P. Exp.: 2**
¡Que los valar te fulminen con un rayo si ése no es el explorador dunlendino a quien viste con Herulf a primera hora de la mañana! Bajo el peñasco debe de haber una entrada a un paso secreto.

9

- Si buscas a Dáma y le explicas lo que has visto, *pasa al 420.*
- Si esperas y vigilas el matorral, *pasa al 229.*
- Si persigues al dunlendino, *pasa al 403.*

319 **Tiempo: 5**
—¡Gamelin! —exclamas—. ¡Me alegro de que estéis sano y salvo!
—Así es —responde—. Joven, ayer no pude encontrar a Herulf y tampoco lo vi por la noche. ¿Sabes qué le ha ocurrido?
• Si anoche mataste a Herulf, *pasa al 413.*
• De lo contrario, *pasa al 208.*

320 **Tiempo: 0**
—No, creo que por ahora no lo molestaré —contestas.
Te alejas del guardia y regresas a la muralla exterior. *Pasa al 322.*

321 **Tiempo: 0 P. Exp.: 2**
Te aproximas a la puerta del dormitorio de Herulf y llamas varias veces. Un momento después se abre y aparece ante ti un hombre cuyas intenciones más íntimas sólo puedes imaginar.
—¿Qué ocurre? —Su voz es fuerte, quizá demasiado.
—Herulf, quiero hablar con vos.
En comparación, tus palabras suenan débilmente, y toda tu confianza se viene abajo.
—¿Sí? —empieza en voz baja, pero termina con un rugido estentóreo—: ¿Sobre QUÉ?
Pasa al 247.

322 **Tiempo: 30**
Al este, el sol pugna por romper el velo negro que cubre el cielo. De hecho, parece como si la tierra del enemigo estuviera arrojando nubes de guerra. ¡Guerra contra Gondor! Pero ahora te preocupa la suerte de los corlingas, como es tu obligación. Levantas la mirada hacia el cielo; aquí también se agolpan nubes oscuras. Si hoy el tiempo sigue nublado, esto es un mal presagio para el Valle, pues los orcos de Saruman seguirán su avance hacia el Abismo.
Te diriges al lugar que te han asignado para la guardia de

7

día. Es un sitio apartado, en un saliente de la ladera oriental del risco que se alza sobre Cuernavilla. Subes con paso vigoroso y llegas a tu puesto cuando el sol comienza a proyectar sus rayos sobre la ciudadela. Te acomodas y vigilas la aparición de posibles enemigos; si un dunlendino llegara ante la Puerta Trasera de Cuernavilla, todos correríais un gran peligro, sin que importara a cuánta distancia estuvierais. **Pasa al 372.**

323 **Tiempo: No se contabiliza**
Te hiere una flecha de plumas negras. **Tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de Daño Sufrido.
• Si tu nuevo total de Daño Sufrido sobrepasa al de Resistencia, **pasa al 172.**
• De lo contrario, **pasa al 249.**

324 **Tiempo: 0**
¡El Abismo de Helm está a salvo! **Fin.**



10

325 **Tiempo: 5**

—¡Me DIRÁS lo que quiero saber!
Tras estas palabras, el anillo de la mujer parece estallar en llamas. Las lenguas de fuego bailan en tu mente, dejándote paralizado. Sin embargo, la calma regresa de nuevo y la mujer canturrea:

—Ahora, cuéntamelo todo...
Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Magia.
• Si el total está entre 2 y 11, **pasa al 245.**
• Si es igual a 12, suma 10 puntos de Experiencia y **pasa al 118.**

326 **Tiempo: 0**
Tu última visión en esta Tierra Media es un salvaje hombre de las colinas alzando su hoja para asestarte el golpe de gracia. **Fin.**

327 **Tiempo: 0**
El dunlendino sólo puede hacer una cosa: retroceder inmediatamente hacia el Abismo! Debes atraparlo, pues seguramente es un pérfido enemigo y, si lleva un mapa o plan de los eorlingas, constituye una tremenda amenaza para la Marca. ¡Maldito sea Herulf! Pero te encargarás de él más tarde. ¡Ahora, a por el hombre de Dunland! **Pasa al 203.**

328 **Tiempo: 10**
Decepcionado, pero sin saber qué hacer, te despides de este gusano al servicio de Saruman.
—No hablaré de esto a nadie —logras decir mientras empiezas a bajar la escalera.

Herulf sale al rellano, pero no te sigue. Poco después sales al aire libre y vuelves a ocupar tu puesto en la muralla exterior. **Pasa al 375.**

329 **Tiempo: 0 P. Exp.: 2**
La punta de tu arma baja describiendo un arco y asesta un fuerte golpe... ¡a un oso! ¡No es el dunlendino, sino un oso salvaje! Tu sorpresa es tal que caes de espaldas, pero sin soltar el arma. Cuando levantas la mirada ves que el oso, gravemente herido tras tu ataque, se aleja perdiéndose en la oscuridad. **Pasa al 213.**

8

330

Tiempo: 30

Cuando te acercas a la ciudadela interior, tu amigo, Déorhere, se dirige hacia ti.

—Joven —te interpela, aunque hoy no te sientes tan joven—, no te vea por ninguna parte y ya me temía que te hubieran matado.

—No —contestas—, no estoy muerto, aunque me siento como si lo estuviera.

—¡Claro! —dice Déorhere—. Es por la proximidad de la batalla.

—¿Cómo hemos podido resistir ante un ejército tan numeroso? Todo parecía perdido.

—Erkenbrand logró reagrupar a sus Jinetes, y a ellos se unió otro inesperado: ¡Gandalf Capagris! Atacaron a las huestes de Saruman por la retaguardia y las diezmaron. Y ahora se ha producido un embrujamiento tan fantástico que no puedo creerlo.

—¿A qué te refieres?

—Ven a verlo.

Déorhere y tú subís a las almenas de la ciudadela interior y, desde allí, escrutáis el Valle. ¡En un área que había sido yerma, ahora se extiende un extenso bosque!

—Los dunlendinos se rindieron cuando tenían perdida la batalla, pero los orcos huyeron. Entraron en aquel bosque fantasma y no hemos vuelto a saber nada de ellos desde entonces. Es como si los árboles se los hubieran tragado. —Mira el paisaje con incredulidad—. Si me preguntas mi opinión, te diría que todo es obra de Gandalf. ¡Mas no insistas! Los asuntos de los magos no me conciernen.

Con estas palabras, Déorhere te conduce de vuelta al patio de armas, donde se despide de ti para encargarse de otros asuntos.

Ante tí se halla ahora Gamelin el Viejo, y aunque su espada está muy mellada, no ha sufrido ninguna herida.

- Si ha ocurrido el Suceso B, **pasa al 303.**
- Si diste a Gamelin el Objeto D, **pasa al 243.**
- Si diste a Gamelin el Objeto A, **pasa al 163.**
- De lo contrario, **pasa al 319.**

331

Tiempo: 0 P. Exp.: 4

Cuando estás a punto de entrar en la estancia, observas que hay una losa suelta justo al otro lado del umbral. «Sin duda

9

es alguna trampa siniestra», piensas. Pasas por encima sin pisarla y, tras echar un vistazo a las severas estatuas, te vuelves hacia el pedestal y el sarcófago. **Pasa al 132.**

332

Tiempo: 0 P. Exp.: 15

Vences al orco; ahora, la Mano Blanca de su escudo está manchada de sangre negra. **Tira dos dados:**

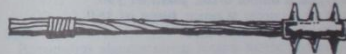
- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 344.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 189.**

333

Tiempo: 0

Herulf ha huido, o está oculto y espera a que pases de largo, pues no logras verlo en el patio. Ahora se te presentan dos opciones: informar sobre las actividades de Herulf al jefe de tu guardia, Déorhere; o dirigirte a los aposentos de Herulf en el Torreón y enfrentarte a él cuando llegue, si es que no ha vuelto ya disimuladamente.

- Si informas a Déorhere, **pasa al 185.**
- Si vas a los aposentos de Herulf, **pasa al 278.**



334

Tiempo: 5

Empuñando tu arma, te dispones a hacer frente a la embestida del animal. Pero no se abalanza sobre tí, sino que mena la cola y sostiene un palo en la boca. Se acerca a los dos individuos situados junto al muro y ahora oyes claramente las voces de dos muchachos corlingas: «¡Eso es, Arodban! ¡Muy bien!», y «¡Ahora ve a buscarlo otra vez!». El palo sale volando de las sombras y el perro corre en su busca.

«Son mozos de cuadra», piensas, unos chicos que cuidan de los caballos que quedan en Cuernavilla. Probablemente se han despertado tan temprano a causa de los intranquilizadores rumores de un próximo asedio del ejército de Saruman. Pero, ¿a quién se le ocurre jugar con un perro a estas horas de la mañana, cuando hay tantos centinelas por todas partes? Por suerte, no los has atacado.

6

Reemprendes la patrulla por el muro exterior, mientras tu imaginación sigue jugándote malas pasadas. De nuevo consideras si debes informar o no sobre las actividades de Herulf.

- Si informas a Déorbere, tu jefe de guardia, **pasa al 348**.
- Si sigues realizando tus obligaciones, **pasa al 322**.

335 **Tiempo: No se contabiliza**
Te han herido! **Tira dos dados** y suma el resultado a tu total de puntos de Daño Sufrido.

- Si el nuevo total de Daño Sufrido sobrepasa el de Resistencia, **pasa al 172**.
- De lo contrario, **pasa al 393**.

336 **Tiempo: 5**
Dos orcos se enzarzan contigo en un violento combate cuerpo a cuerpo. Debes enfrentarte a ellos.

(ORCO 1: PA=1 PD=0 PR=12)
(ORCO 2: PA=0 PD=2 PR=15)

Obtendrás 15 puntos de Experiencia por cada orco que venzas.

- Si derrotas a ambos orcos, **pasa al 390**.
- Si uno de los orcos te vence, **pasa al 360**.
- Si logras huir, **pasa al 230**.

337 **Tiempo: varias horas**
Los acontecimientos de esta noche se narrarán en los anales de la historia de la Tierra Media como una gran victoria de los hombres de Rohan sobre las huestes de la Mano Blanca. Y tú has sido testigo de todo. ¡Ojalá hubieras podido combatir para defender las murallas de la ciudadela!

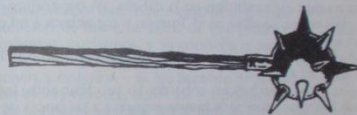
Un gran ejército de orcos y de dunlendinos servidores de Saruman marcharon sobre Cuernavilla desde el oeste. Abrieron una brecha en la Empalizada y se arrojaron contra el Peñón mientras la lluvia y los rayos caían del cielo. La ciudadela parecía condenada a caer, pues los encantamientos procedentes de Isengard volaban por los aires vapuleando el Torreón y sus escasos defensores. El estrépito de la batalla aumentaba con cada asalto y resonaba por el Valle, haciendo que las mismas piedras de la Tierra Media se estremecieran. Luego, cuando todo parecía perdido, unas tropas de eorlingas lideradas por Erkenbrand aparecieron inesperadamente en el Valle y ata-

5

caron por detrás a las fuerzas de Saruman. Intentaste unirse a ellos, pero al dispersarse la retaguardia, los orcos huyeron por la ladera hacia ti. Tuviste que esconderte para seguir vivo.

Por último, los orcos y los dunlendinos fueron derrotados; pero antes de que pudieran huir del Valle, se produjo un hecho milagroso. Te pareció ver que todo un bosque ocupaba el Valle y engullía a los orcos que corrían a esconderse en él.

A la mañana siguiente, cuando conseguiste llegar a Cuernavilla, preguntaste por el destino que había sufrido Herulf. Por desgracia, no pudiste encontrarlo. Aunque nadie lo vio, se dice que cayó en combate. **Fin**.



338 **Tiempo: 5**
Encuentras algunas ramas rotas y hierba recién pisada. Sigues el débil rastro con renovada ilusión. **Tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de Habilidad General.

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 207**.
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 368**.

339 **Tiempo: 10**
Mientras piensas, apenas te das cuenta de que se acercan dos bravos guerreros eorlingas. Para tu sorpresa, se detienen a tu lado, impidiéndote seguir tu camino. Levantas la mirada, sorprendido. Son de rostro flaco, ojos entornados y labios arrugados.

—¿Sí, compañeros eorlingas? —dices—. ¿Os puedo ayudar en algo?

—Hemos oído —dice uno de ellos en voz baja y maliciosa— que un loco, disfrazado de centinela en la muralla exterior, no sabe qué partido tomar ante la próxima batalla contra la Mano Blanca.

7

—Sí —asiente el otro pérfidamente—, al parecer ese jovenzuelo, que alega ser un eorling, duda de las palabras de sus superiores. Incluso pone en tela de juicio sus órdenes. Se dice que, tal vez, ese perro podría negarse, cuando llegue el momento, a dar su vida para que puedan salvarse los refugiados en las Cuevas de Aglarond.

—¿Conoces a ese canalla? —te pregunta el primero de ellos en tono acusador.

—Pero... seguramente vosotros... —Cuando te dispones a defender tu honestidad (pues está claro que tú eres el blanco de sus comentarios), te das cuenta de que nunca habías visto antes a estos dos jinetes, que hablan con un extraño acento. De todos modos, prosigues—: ¡Un momento! Creo saber quién os ha metido esas mentiras en la cabeza. ¡Si ese eorling que describís existe, se aloja en el Torreón y me achaca a mí esas calumnias!

—Nosotros no opinamos igual —dice el segundo hombre, y se acercan más a ti.

—Creo que aquí hay un cobarde. Lo veo huir entre las almenas y arrojar a nuestros bravos arqueros a las fauces de los orcos durante el asedio. —El primer eorling apoya uno de sus gruesos dedos en tu pecho—. Si lo ves, joven, dile que hay otros que custodian las murallas de Cuernavilla. Podría sufrir un accidente y nadie lo echaría de menos.

Tras decir esto, se van. Estás advertido. Necesitas unos momentos para sosegar, pero es difícil mantener la serenidad después de oír unas amenazas tan despiadadas. ¿Quiénes serán esos dos guerreros? ¿Cuál es su origen y sus auténticas intenciones? ¿Pretenden asesinarte durante la noche? ¿O tal vez avergonzarte ante Gamelin, o ante Erkenbrand cuando regrese? Sea cual sea su juego, te alegras de que se hayan marchado. Ahora debes decidir lo que vas a hacer. *Anota que ha ocurrido el Suceso E.*

• Si vuelves a la habitación de Herulf mientras está ausente, **pasa al 356.**

• Si continúas atendiendo tus obligaciones, **pasa al 423.**

340

Tiempo: 20
Dejas tu puesto y bajas por los toscos peldaños de la escalera que conduce al Abismo. Cuando te aproximas al Peñón puedes ver que varios compañeros eorlings están conduciendo

6

el cuerpo del dunlendino al interior de Cuernavilla. Llegas al fondo del desfiladero y emprendes la subida por la Escalera Trasera, donde encuentras a varios eorlings esperándote.

—¿Fuiсте tú quien lo hizo? —te grita el primero.

—¡Sí! —contestas—. Debo informar al comandante.

Una vez en el patio exterior, encuentras a muchos guerreros reunidos. A la cabeza, se halla Herulf.

—Hoy soy el comandante de la ciudadela en lugar de Gamelin, que ha ido a la Empalizada. Cuéntame qué ha ocurrido en el risco.

Herulf te mira inquisitivamente con sus ojos fríos y astutos. Su estatura te intimida. Querrías encogerte hasta desaparecer, pero no puedes. ¡No debes!

—El explorador dunlendino cayó de improviso sobre mí con la intención de matarme antes de que pudiera dar la alarma —explicas—. Luchamos, y ya conocéis el resultado del combate. —Con la potencia de voz suficiente para que todos te escuchen, prosigues—: Si ese hombre de las colinas cayó sobre mí de esa manera, debió de ser porque vino a través de uno de los pasos secretos. No sé mucho sobre ellos, a dónde conducen y de dónde proceden, ¡pero no estaremos seguros si nuestra retaguardia corre el peligro de ser atacada por espías y traidores!

Al decir estas últimas palabras, miras a Herulf y tratas de adivinar sus pensamientos, pero él evita tu mirada y se vuelve hacia los guerreros allí reunidos.

—Doblad la guardia en el risco y mantened los ojos bien abiertos —grita a uno de los centinelas de la torre. Luego se gira hacia ti y añade—: Por lo que respecta a ti, vuelve a tus obligaciones en cuanto puedas.

Ambos os lanzáis un mensaje mudo.

—¡Ahora, volved a vuestros puestos! —exclama Herulf a los guerreros—. Si Gamelin os viera, pensaría que tenéis todo el tiempo del mundo para descansar. ¡Moveos, os digo!

Herulf da media vuelta y regresa al Torreón.

• Si estás berido, **pasa al 424.**

• De lo contrario, **pasa al 281.**

341

Tiempo: 10
Herulf te mira entrecerrando los ojos. Tuerce la boca y, cuando habla, escupe las palabras con una ira casi incontrolada:

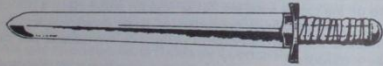
11

—No debo dar cuenta de mis actos a críos ni a chismosos. ¡Y tú eres ambas cosas! —dice, inclinándose sobre ti. Sin embargo, antes de que puedas pronunciar una palabra prosigue—. El hombre de las colinas que viste es un traidor a su pueblo. Viene aquí regularmente a entregarme información muy valiosa. ¡A mí! ¿Entiendes? Exige mantenerlo todo en secreto, y yo se lo garantizo. Si los estúpidos como tú vais divulgando tonterías, harás que lo descubran y ya no nos dará más información. No hables de esto a nadie, o te cortaré tu ligera lengua. ¡Ahora vete!

—Herulf, el pergamino... —continúas, pero éste te interrumpe.

—¿Tendré que limpiarte las orejas con mi espada? —te amenaza—. ¡VETE, he dicho!

- Si crees que Herulf dice la verdad respecto a su encuentro con el dunlendino, **pasa al 418.**
- Si piensas que Herulf está mintiendo, **pasa al 282.**



342 **Tiempo: 0**
Te ocultas tras unas hierbas altas y oscuras y dejas que el orco pase de largo. Cuando se aleja, corres hacia el grupo de jinetes llamándolos a gritos. **Pasa al 212.**

343 **Tiempo: 0**
Te vuelves rápidamente y echas a correr, para alejarte de ellos lo más pronto posible y llegar a la Empalizada de Helm. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida:**
• Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 308.**
• Si está entre 6 y 12, **pasa al 279.**

344 **Tiempo: 0**
Vuelves de nuevo tu atención hacia los jinetes. Los llamas a gritos y corres tras ellos, aunque no estás seguro de que puedan verte u oírte. **Pasa al 212.**

8

345 **Tiempo: 5**
Combates con los dos orcos.

(ORCO 1: PA=2 PD=-1 PR=12)

(ORCO 2: PA=1 PD=1 PR=10)

Obtendrás 15 puntos de Experiencia por cada orco que venzas.

- Si derrotas a los orcos, **pasa al 248.**
- Si un orco te vence, **pasa al 360.**
- Si logras huir, **pasa al 279.**

346 **Tiempo: 0**

Te arrastras entre las rocas y los arbustos que rodean la ladera detrás del Peñón, en busca del rastro del hombre de Dunland. Al mismo tiempo, temes que los hombres de las colinas te tiendan una emboscada: son salvajes y no se lo piensan dos veces cuando se trata de matar a un eorling desprevenido. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 300.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 338.**

347 **Tiempo: 0**

Cuando los jinetes llegan a los terraplenes de la Empalizada, desmontas. Das las gracias a Dornmod y empiezas a buscar a Gamelin, pues sabes que debe de estar aquí.

Theoden y sus Caballeros parten enseguida hacia las Grandes Puertas de la ciudadela. Mientras tanto, Gamelin, ataviado con una brillante cota de malla y un yelmo pesado, está organizando febrilmente las fuerzas que forman la retaguardia en la Empalizada.

—Gamelin, deseo hablar con vos, si es posible —le dices. —¿Qué ocurre? —pregunta Gamelin en tono distraído y con aspecto preocupado.

—Soy yo, un centinela eorling. Vengo a presentaros un informe.

—¿No puede esperar? —pregunta el viejo Jinete—. ¡Las legiones de la Mano Blanca ya han entrado en el Valle!

Entonces, Gamelin vocifera diversas órdenes a algunos de sus hombres.

- Si tienes el Objeto A, el Mapa del Paso Secreto, **pasa al 376.**
- De lo contrario, **pasa al 183.**

9

348

Tiempo: 10 P. Exp.: 4

Recorres el adarve hasta el lugar donde se halla el jefe de tu guardia.

—Déorhere, cuando me encontraba en la Puerta Trasera, he visto algo tan extraño que me parece imposible.

—¡Infórmame, entonces! —dice Déorhere, adoptando un aire más oficial.

—Hace apenas unos momentos me he asomado a la muralla, sobre la Escalera Trasera, ¡y he visto a nuestro valiente Herulf conspirando con un explorador dunlendino!

Déorhere te mira con incredulidad y dice:

—Vámonos allá y explicámelo con más detalles.

Ambos llegáis a la altura de la Escalera Trasera y tú señalas el lugar donde los viste hablar. Todo está en silencio y a oscuras. Vuelves a narrar lo ocurrido, esta vez procurando ser lo más minucioso posible.

—No sé qué decirte —dice finalmente Déorhere—. Parece un cuento fantástico, pero si dices que eso fue lo que viste, te creo. Tal vez sucede algo que no podemos ni imaginar. Herulf es un hombre poderoso y respetado. En tu lugar, no me apresuraría a acusarlo de nada. Quizá si hablas con él podrías obtener una explicación de su comportamiento.

Esa perspectiva te parece poco prometedora; has oído hablar a otros soldados del mal carácter de Herulf.

Te despides de Déorhere, que va a organizar el siguiente turno de guardia.

• Si te diriges a los aposentos de Herulf en la ciudadela y te enfrentas a él, **pasa al 288**.

• Si informas a Gamelin sobre las acciones de Herulf, **pasa al 293**.

• Si sigues realizando tus obligaciones de boy, **pasa al 322**.

349

Tiempo: 10

Las últimas horas del día se unen a las nubes de tormenta para sumir al Valle del Bajo en la penumbra. Parece que está a punto de llover. Te adentras en el Valle hacia la Empalizada; entonces ves, al este, a un grupo de Jinetes que cabalgan a gran velocidad hacia Cuernavilla. ¡Son todo un escuadrón de Rohan, un poderoso éored! Y al frente de la tropa ondea el estandarte del rey. ¡Theoden viene de Edoras!

Mientras cabalgan, te fijas en que van dispersando a los or-

7

cos que se cruzan en su camino. Los sirvos de Saruman han venido al Valle a explorar el terreno para el grueso del ejército. Echas a correr hacia el grupo de Jinetes; en ese momento surge de la oscuridad un orco enloquecido.

• Si atacas a este orco, **pasa al 174**.

• Si dejas que el orco pase de largo y luego sigues corriendo tras los Jinetes de Theoden, **pasa al 342**.

350

Tiempo: 5

Te acercas a la puerta del edificio más próximo y la abres despacio. El interior del caserón está oscuro como la noche, pero entras de todas maneras y esperas a que tus ojos se acostumbren a la falta de luz. Hay un extraño olor que parece fuera de lugar; necesitas un momento para identificarlo: aceite de lámpara, pero hay algo más. Entonces, pisas algo esparcido por el suelo. ¡Paja! ¡ése es el otro olor!

Todo el suelo del caserón está cubierto de paja y aceite. ¡Alguien intenta pegar fuego al edificio! Pero no puede ser el espía que andas buscando: no ha tenido tiempo suficiente para preparar todo esto. ¡Debe de haber otro, como mínimo! Un incendio en los caserones sembraría la confusión en los hombres de Cuernavilla. Con amargura, piensas que este caserón anuncia la victoria de Saruman. **Tira dos dados y suma el resultado tus puntos de Percepción:**

• Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 196**.

• Si está entre 8 y 12, **pasa al 149**.



5

Permaneces semiinconsciente y dolorido a lo largo de todo el viaje, a menudo sin saber si estás soñando todos estos terribles acontecimientos o los estás viviendo de verdad. Te sirve de poco tratar de descubrir a dónde os dirigis: los guerreros dunlendinos parecen desconocer tu lengua. Sin embargo, consigues levantar la cabeza de vez en cuando y contemplar la llanura del Folde Oeste, pero allí ves la peor de todas tus pesadillas.

Por todo el horizonte se alzan columnas de humo; cada una de ellas señala una granja saqueada. Además, con cierta regularidad, os cruzáis con bandas de hombres malvados. Llevan atavíos de guerra y parecen muy excitados. «Erkenbrand debe de haber sido derrotado en los Vados», piensas. Seguramente, estos hombres se preparan para invadir el Abismo.

—Vivan los defensores de Cuernavilla... —farfullas, desolado.

Más allá, hay una cierta confusión y el poni se detiene. Vueltas la cabeza y ves fugazmente que los dunlendinos que te capturaron están conversando con otro grupo de hombres. ¡No, son orcos! Pero eso no tiene sentido. Es de día, y, sin embargo, estos monstruos se mantienen erguidos y despreocupados. ¡Es muy extraño!

La discusión se acalora y las exclamaciones llegan a tus oídos. ¡Oestron! A trompicones y pronunciando mal, el caso es que los hombres de las colinas y los orcos hablan en oestron. Las palabras, que te resultan conocidas, no te sirven de consuelo, ¡pues ambos grupos se te están disputando!

—¡Él, nuestro! —dice el dunlendino, desafiante.

—¡Fue vuestro, ahora nuestro! —gruñe un orco—. Es para Krina. ¡Órdenes!



6

Una de esas viles criaturas se acerca a tu poni, te agarra por los cabellos y te levanta la cabeza hasta situarla a su altura. El dolor es insoportable. Miras los pozos negros de sus ojos rasgados y sientes en la cara su cálido aliento, que atraviesa una boca llena de dientes amarillos y afilados. Le devuelves la mirada, hipnotizado por aquel rostro repugnante.

—¿Qué pasa, pedazo de carne? —gruñe el orco—. ¿Nunca has visto a un guerrero uruk-hai? ¡Krina se divertirá contigo, y luego serás nuestro!

El orco se ríe a carcajadas y, por fin, te suelta. Intentas escurpírle a los pies, pero fallas y recibes por ello un fuerte golpe en el oído.

El orco regresa con los otros, que han desenvainado sus armas. Resuenan insultos y burdas amenazas, y cuando un dunlendino agita su hoja, estalla una encarnizada batalla. Oyes los espantosos gritos de los heridos y de los que agonizan. Los orcos vencen y se rien malévolamente de los dunlendinos supervivientes, que emprenden la huida.

Dos orcos sujetan de las riendas al poni y tiran de él en una nueva dirección. El destino ha sido cruel contigo hoy, y sólo logras conservar la entereza aferrándote a esta idea. ¡No debes mostrar debilidad! ¡Estos monstruos no van a destrozarte tu estado de ánimo! Miras hacia atrás y ves a otro orco, que arrastra por un pie a uno de los hombres de Dunland que han sido vencidos. Pero, ¿por qué? Cuando se te ocurre la respuesta, es tan espantosa que pierdes de nuevo el conocimiento. *Nota: Ahora, tu total de Daño Sufrido es igual al de tu Resistencia. No puedes curarte de ninguna forma hasta que estés libre de nuevo (suponiendo que sobrevivas). Pasa al 285.*

Tiempo: 0

352 En el fondo de un baúl donde encuentras ropa de lana, botas y unas bridas, descubres un pequeño fajo de pergaminos.

—¡Ya te tengo! —dices triunfante.

• Si ha ocurrido el Suceso B, **pasa al 305.**

• Si ha ocurrido el Suceso C, **pasa al 179.**

Tiempo: 20

353 Una vez que has salido del Torreón, cruzas la puerta interior de la ciudadela y luego la Gran Puerta en dirección a la Empalizada. Las nubes tapan el sol y parece que empezará a

9

llover en cualquier momento. Una brisa fría sopla por el desfiladero. Cuando llegas a la Empalizada, encuentras a Gamelin con otros oficiales escrutando el Valle del Bajo.

Te armas de coraje y dices secamente:

—¡Comandante, me temo que debo informaros de que hay un traidor en nuestras filas!

Gamelin y los demás se vuelven al oírte decir esto.

—¿Qué? —es la primera reacción de Gamelin. Le enseñas los documentos que encontraste en la habitación de Herulf.

—Éstos son los planos de nuestras defensas —dices—. Número de tropas. Líderes. Puntos débiles. Un minucioso trabajo de algún jinete, aquí en Cuernavilla, para ser entregados al enemigo. Me temo que Saruman ya tiene las copias finales y completas.

Gamelin te arrebata de la mano los pergaminos y los examina. Su rostro enrojece y su mirada expresa una cólera inenarrable. Los hombres que lo acompañan se miran con perplejidad.

—¿Dónde los encontraste? —estalla Gamelin—. ¿Quién los escribió?

Tu respuesta es sencilla:

—Herulf.

—¿Dónde está? —vocifera Gamelin, desenvainando la espada—. ¡Cuando lo encuentre, deseará haberse ido a Barad-dûr!

• Si has matado a Herulf, **pasa al 363.**

• De lo contrario, **pasa al 358.**

354

No tardas en encontrarlo. Está conversando con uno de los guardias más jóvenes, sin duda para infundirle coraje. Cuando lo llamas, te saluda y se acerca.

—Otro explorador dunlendino —jadeas, intentando recobrar el aliento—. Lo vi entrar en un matorral y desaparecer debajo de un peñasco. ¡Es la entrada de uno de los pasos secretos, estoy seguro! Así es como logran burlar nuestra vigilancia.

—Enséñame lo —es la respuesta de Dáma, y hace ademán al joven guardia de que os siga.

Poco después, los tres llegáis junto al matorral y el peñasco. Señalas el camino entre las zarzas. Dáma parece poco dispuesto

8

a creerte, pero se tumba de bruces y se arrastra entre el muro de espinos. Puedes atisbar cómo se aproxima a la base de la roca... ¡y desaparece! Regresa unos instantes después.

—Efectivamente, es una entrada oculta. Pero no sé adónde conduce, si es que conduce a algún sitio. No he encontrado ningún indicio del espía, pero te creo cuando dices que lo viste aquí. —Medita por un momento y exclama—: ¡Por todas las lanzas de Rohan! Debo informar de inmediato al comandante de la ciudadela. Quedaos aquí y no dejéis que se escape nadie. Volveré en cuanto pueda.

El joven guardia y tú cruzáis una mirada de sorpresa y complicidad. Tal vez Dáma no sea tan experto como quiere hacer creer a sus subordinados. Tu superior se aleja con paso largo y decidido. «¡Qué desastre!», piensas; informará a Herulf y el dunlendino logrará huir.

• Si esperas a que Dáma regrese con órdenes y refuerzos, **pasa al 246.**

• Si entras en el paso secreto, **pasa al 310.**

355

Tiempo: 0

Te aproximas, empuñas la espada y te dispones a atacar. Entonces, el hombre de las colinas rebusca en su equipaje y saca un pergamino doblado. Te detienes. Parece que lo está examinando. Lleno de curiosidad, tratas de aproximarte arrastrándote con los codos para poder ver mejor el pergamino. ¡Crac! Has roto una rama con un pie. **Pasa al 102.**



356

Tiempo: 100

Convencido de que Herulf está inspeccionando el Abismo de Helm y el canal, regresas al Torreón. El guardia de la entrada vuelve a franquearte el paso y subes las largas escaleras hasta la estancia de Herulf, en el quinto piso. Te basta un vistazo para comprobar que todo está tranquilo y que las tres puertas del rellano están cerradas. Te diriges a la puerta de la habitación

5

de Herulf, la abres y entras. La estancia está limpia, aunque contiene muy pocos muebles. Te pones manos a la obra, procurando ser lo más sigiloso y rápido posible. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 170.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 370.**

357 **Tiempo: 0**

Mientras cruzas el patio, te sientes como un lobo acechando a un cordero. Sin embargo, de repente, alguien te llama.

—Eorling, un momento, por favor!
¡Maldición! ¿Quién puede ser? Te vuelves en la dirección de la voz; proviene de una de las numerosas cuerdas, ahora casi todas vacías, alineadas junto al muro exterior de Cuernavilla. Allí ves a un guerrero que está enganchando un caballo castrado a un carro. Te llama de nuevo.

—¡Échame una mano! Hace una hora que debía de haberme ido.

A unas horas tan tempranas de la mañana, no hay nadie más a la vista que pueda ayudarlo.

- Si te acercas para ayudarlo, **pasa al 283.**
- Si haces caso omiso y prosigues tu camino, **pasa al 237.**

358 **Tiempo: 5**

—No sé dónde está ahora, comandante —respondes—, pero si sabe que tenéis estos papeles, supongo que ya debe de estar en camino hacia Nan Curunir.

—¡Tú! —señala Gamelin a uno de sus oficiales—. Busca a Herulf y tráelo a mi presencia. Tendrá que responder de esto.

—Sí, comandante —dice el oficial, y vuelve corriendo a la ciudadela.

—En cuanto a ti, joven —Gamelin se vuelve, hablándote con amabilidad—, tengo que quedarme con estos papeles, pero el mérito de haberlos encontrado es sólo tuyo.

Borra de la Tarjeta de Identificación de tu personaje el Objeto D, los Documentos del Traidor. Pasa al 367.

359 **Tiempo: 5 P. Exp.: 50**

Con el corazón palpitante y el rostro sonrojado de emoción, abres el pequeño paquete. Tus ojos se pasean por los papeles desdoblados. ¡Tal como esperabas! Número de tropas, así como

6

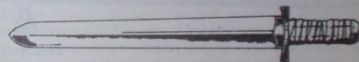
su disposición en el terreno y sus líderes. ¡Una información que el enemigo devoraría con avidez y que luego escupiría sobre los defensores del Abismo de Heim! Examinas los papeles de manera más minuciosa. Te asombra lo detallados y completos que son estos informes. Ves una página en la que se indica el esquema organizativo de Erkenbrand, así como su ruta hacia los Vados del Isen, donde espera aplastar a la Mano Blanca antes de que pueda invadir el Folde Oeste.

Herulf ya debe de haber pasado las copias finales y completas al enemigo. ¡Perro traidor! Raras veces has experimentado una ira igual. La información de estos pergaminos costará la vida a muchos valientes eorlingas, y puede condenaros a la derrota. Y ya no se puede hacer nada al respecto.

- Si Herulf está muerto, **pasa al 409.**
- Si está inconsciente, **pasa al 313.**

360 **Tiempo: 0**

El orco te derriba y, con un mandoble final, acaba con tu vida. Tu aventura ha llegado a una valiente, pero triste, conclusión. **Fin.**



361 **Tiempo: 5 P. Exp.: 10**

De repente, comprendes que la bruja está lanzando un encantamiento. Recuperas el dominio sobre ti mismo y decides seguirle la corriente.

—¡Oh, adorable y dulce mujer! —empiezas—. Iba caminando por las extensiones de hierba del Folde Oeste cuando vi un gran ejército en marcha. Creía que eran los altos Jinetes y me acerqué, pero unos dunlendinos me hicieron prisionero. Luego, unos orcos se apoderaron de mí y me trajeron hasta aquí. Es todo cuanto sé.

Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:

- Si el total está entre 2 y 10, **pasa al 275.**
- Si es igual a 11 o 12, **pasa al 258.**

7

362

La punta de tu arma describe un arco, pero sólo infliges un rasguño... ¡a un oso! ¡No es el dunlendino, sino un oso salvaje! Tu sorpresa es tal que caes de espaldas, y confías en que el animal no se revuelva contra ti. Afortunadamente, parece ser que lo has asustado, pues se aleja bamboleándose. **Pasa al 213.**

Tiempo: 0

363

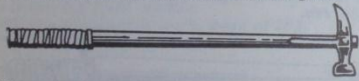
—Está muerto, comandante —dices a Gamelin—. Yo lo maté, pues descubrí su traición y me tomé la justicia por mi mano. Encontraréis su cadáver en su habitación del Torreón.

Gamelin y los demás te miran espantados. Por último, Gamelin envaina su espada y dice:

—Creo que has hecho lo correcto. Naturalmente, me quedaré estos papeles para estudiar el asunto más a fondo, pero te cuento entre los héroes de este día.

Borra de la Tarjeta de Identificación de tu personaje el Objeto D, los Documentos del Traidor. Pasa al 367.

Tiempo: 5



364

Avanzas por el túnel con cautela, parándote a menudo a escuchar y agachándote para buscar huellas del hombre de Dunland. Poco después llegas a una triple ramificación del túnel, justo cuando la luz se apaga.

• Si tomas el pasadizo de la izquierda, **pasa al 436.**

• Si sigues recto, **pasa al 280.**

• Si tomas el pasadizo de la derecha, **pasa al 107.**

Tiempo: 15

365

Mueves la cama y el escritorio, buscando losas sueltas o escondrijos secretos. ¡Entonces ves horrorizado que la puerta se abre y Herulf entra en la habitación!

La sorpresa da paso a la furia en el rostro de Herulf, quien desenvaina su arma.

—¿Qué clase de rastreador espía eres? —ruge, abalanzándose súbitamente sobre ti.

Tiempo: 5

7

Como no puedes escapar ni explicarte, empuñas tu arma. *Debes combatir con Herulf, y no puedes huir. Te han sorprendido.*

(HERULF: PA=4 PD=3 PR=45)

• Si Herulf te derrota, **pasa al 162.**

• Si vences a Herulf, **pasa al 419.**

366

Cuando vas a bajar por las escaleras, unas manos fuertes te agarran por detrás. Te vuelves y ves los rostros de los dos guerreros eorling de cabellos oscuros con los que cruzaste unas palabras en las almenas.

—¡Cobarde! —grita uno por encima del estrépito de la batalla—. Herulf tenía razón. ¡Tu sitio está entre los orcos!

Los dos guerreros te levantan en vilo y sin que puedas hacer nada para impedirselo. Pese a tus protestas, te alzan por encima del parapeto y te tiran sobre el mar de orcos que se agita abajo. Mueres de una forma horrible en la batalla de Cuernavilla. **Fin.**

Tiempo: No se contabiliza

367

Gamelin sigue hablando:

—Has realizado unas acciones muy meritorias; luego habrá tiempo para repartir honores. Ahora tengo que tomar una decisión. Debo enviar a un destacamento de Jinetes al Valle para dar una lección a los orcos que merodean tranquilamente por allí. ¿Quieres cabalgar junto a los guerreros de los rohírim?

—¡Oh, claro que sí, comandante! —exclamas. Haces un esfuerzo sobrehumano por no ponerte a dar saltos de alegría.

—Herubrand —dice Gamelin, volviéndose hacia uno de los oficiales que siguen a su lado—, dale una montura a este joven eorling. —Luego se gira de nuevo hacia ti y añade—: ¡Buena suerte!

Pasa al 401.

Tiempo: 5

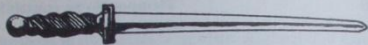
368

La pista del dunlendino te conduce a un sendero que sube hasta la meseta desde la que se domina toda Cuernavilla. El camino es largo y empinado, y te resulta imposible distinguir si alguien está subiendo ahora por él. Te paras a reflexionar. Te vienen a la mente unos relatos que oíste hace mucho tiempo.

Tiempo: 0 P. Exp.: 4

4

Se dice que hay túneles excavados bajo el Thrihyrne y cuyas entradas se hallan cerca del Abismo. También se dice que no tienen salida y que sólo un loco entraría en uno de ellos; pero si realmente existe uno de esos pasos, el duendino podría haberlo utilizado para llegar al Abismo. Decides subir por el sendero. **Pasa al 186.**



369 El grupo de Jinetes del que formas parte sale de la Empalizada. Cabalgáis velozmente por los huertos y los campos del Valle. Estás tan eufórico que te sientes como si estuvieras volando, pese al ritmo de los cascos del caballo.

Tiempo: 30

Luego, demasiado pronto para ti, el jefe del grupo atisba unas siluetas a lo lejos que tratan desesperadamente de encontrar cobijo. Con una mano hace la señal de ataque y los cinco Jinetes que formáis el grupo os lanzáis al galope, mucho más deprisa de lo que tú podías imaginar. Sin ningún motivo concreto (salvo que fuera tu destino), miras hacia atrás, y a tu izquierda distingues en la penumbra a una mujer, que corre sujetando un bulto. La persiguen unas figuras sombrías. Están a punto de atraparla. ¡Una mujer orcling, acosada por unos orcos en el Valle! Llamas a los otros cuatro Jinetes, que cabalgan por delante de ti, pero están tan concentrados, y su galope es tan atronador, que no pueden oírte.

Tiras de las riendas de tu montura, giras a la izquierda y arremetes tú solo contra los perseguidores de la mujer.

Si no te fallan las cuentas son cinco orcos, y se hallan escasamente a un tiro de flecha de su víctima. Se dispersan al ver que te abalanzas sobre ellos; aun así, tú eliges a tu contrincante: es un espécimen particularmente repugnante, de piernas torcidas y yelmo puntiagudo; pero es rápido, y es el que se encuentra más cerca de la campesina. Se vuelve para plantarte cara. Entonces bajas tu arma y te dispones a golpearlo, estu-poleando a tu caballo. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General y tus PA cuerpo a cuerpo.**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 374.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 371.**

10

370

Puedes buscar en un armario, una cama, una mesa y un baúl. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

Tiempo: 5

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 140.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 352.**

371

¡Le has dado! Sientes el tremendo impacto de tu golpe, que hace vibrar el filo de tu espada. El orco repugnante se desploma con la cabeza inclinada a un lado y los brazos inertes. Dos de sus compañeros huyen desordenadamente, olvidando a la mujer; pero los otros se vuelven hacia ti enfurecidos, esgrimiendo sus cimitarras. **Pasa al 434.**

Tiempo: 0 P. Exp.: 20

372

Lentamente, el sol sigue subiendo por el cielo. Pero el Abismo, que se extiende debajo de ti, no estará iluminado hasta que el astro llegue a su cenit, y aun así, sólo si las nubes de tormenta se han dispersado.

Tiempo: 20

Los sucesos ocurridos durante la última hora te preocupan y te han dado motivos para estar nervioso. Aquí, en lo alto del risco, el viento es frío y sopla con fuerza, arrastrando las piedras y aullando amenazadoramente. Mientras pasa el tiempo, te esfuerzas por concentrarte y no distraerte. ¿Qué es lo que Herulf se lleva entre manos? Oyes que varios pedruscos ruedan detrás de ti y sientes un escalofrío. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total es igual a 2 o 3, te han sorprendido; **pasa al 117.**
- Si está entre 4 y 11, no te han sorprendido; **pasa al 194.**
- Si es igual a 12, **pasa al 121.**

373

Recoges parte de tu equipo, que los orcos habían dejado cerca, y huyes del campamento a toda velocidad. Por desgracia, no has podido llevarte todas tus pertenencias. **Escoge un objeto que tuvieras anotado en la Tarjeta de Identificación de tu personaje (una protección, un escudo o un arma) y bérzalo. Ten en cuenta que no es necesario que prescindas del Objeto A (si es que lo tienes; lo escondiste bajo la túnica y los orcos no lo encontraron).** **Pasa al 294.**

Tiempo: 0

6

374

En el último momento, el orco se echa a un lado y no puedes golpearlo. Desequilibrado, el monstruo blande su hacha y tienes que tirar con fuerza de las tiendas de tu caballo para esquivar su golpe. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General.**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 381.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 397.**

375

Te tomas unos segundos de descanso y piensas en lo que harás a continuación. Hoy, Gamelin el Viejo se encuentra en la Empalizada, organizando la defensa, y ha dejado a Herulf al mando de la ciudadela. Pronto tendrá que salir a inspeccionar los puestos de guardia y, por lo tanto, no estará en el Torreón. Entonces puedes volver a su habitación y buscar más pruebas de su traición. Naturalmente, esto entraña un gran riesgo, pero si tienes éxito... **Tira dos dados:**

- Si el total está entre 2 y 7, puedes optar por una de las siguientes alternativas:
 - Si vuelves a la habitación de Herulf mientras está fuera, **pasa al 356.**
 - Si sigues realizando tus obligaciones, **pasa al 423.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 339.**

376

—¡Comandante, hay un traidor entre nuestras filas! —insistes—. Acabo de huir de un campamento de orcos en el Folde Oeste. Para explicaros cómo he llegado hasta aquí necesitaría muchas noches. Pero la cuestión es que he venido y me he apoderado de este mapa.

Le enseñas el pergamino que le quitaste al espía. Gamelin te escucha ahora con mayor atención.

—Lo tenía un espía dunlendino al que maté bajo el Thryhne, en uno de sus túneles secretos. ¡El mapa muestra la ruta del paso secreto, y su salida se encuentra en la meseta, sobre la ciudadela! —Señalas el Torreón y las sombras de la noche—. Si este mapa hubiese ido a parar a manos del enemigo, podría habernos atacado por la retaguardia.

—¿Sabes cómo se hizo el dunlendino con este pergamino? —te pregunta Gamelin.

Tiempo: 0

Tiempo: 5

Tiempo: 20 P. Exp.: 20

5

—Sí. Esta mañana, antes del amanecer, vi cómo el Jinete Herulf se lo entregaba al hombre de las colinas en la Escalera Trasera.

Tu acusación deja perplejo a Gamelin, así como a otros eorlingas que se han reunido alrededor de vosotros para oír tu historia.

—¡Imposible! —exclama Gamelin.

—No, comandante. Es la verdad —dices sin vacilar.

Tras unos segundos de silencio, Gamelin vuelve a hablar:

—Gracias, eorling. Me quedará este mapa y pediré explicaciones a Herulf. Ahora regresa a las almenas de la ciudadela y prepárate para el asedio. Necesitaremos a todos los hombres de que podamos disponer.

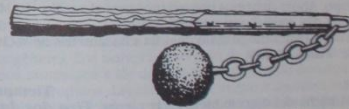
Entregas el mapa a Gamelin y echas a correr hacia las Grandes Puertas de Guernavilla. **Borra de la Tarjeta de Identificación de tu personaje el Objeto A, el Mapa del Paso Secreto. Pasa al 142.**

377

Tiempo: No se contabiliza

Empujas con fuerza la escalera de mano para apartarla de la muralla y hacer caer a los asaltantes que están subiendo por ella. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de bonificación de Fuerza:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 120.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 190.**



378

Tiempo: 30

—¡Debo tratar de regresar al Abismo e informar a Gamelin! Confías en que no haya nadie en el túnel que pueda haber oído tus palabras, pero hablar en voz alta te tranquiliza un poco. Partes en la dirección que crees correcta. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 4, **pasa al 280.**
- Si está entre 5 y 9, **pasa al 109.**
- Si está entre 10 y 12, **pasa al 270.**

12

379

Tiempo: 0 P. Exp.: 5

Cuando crees que están a punto de empujarte al precipicio, te apartas a un lado y te revuelves, blandiendo a ciegas tu arma. ¡Le has dado! Por unos instantes ves al hombre que iba a atacarte; ¡es un guerrero dunlendino! Sin embargo, estás seguro de que éste no es el mismo que has visto antes conversando con Herulf.

El dunlendino grita de manera espantosa mientras cae por el precipicio. **Pasa al 428.**

380

Tiempo: 5

Relatas todo cuanto recuerdas de lo ocurrido hoy, incluido el encuentro entre Herulf y el espía dunlendino en la Puerta Trasera. No obstante, tanto Gamelin como los Jinetes que se han reunido en torno a vosotros escuchan tu rocambolesca historia con cierto escepticismo.

—¿Tienes alguna prueba que demuestre todo esto que me has contado? —te pregunta Gamelin.

—No, comandante —replicas secamente—, pero no miento. Creo que Herulf es un traidor y que ha pasado documentos al enemigo que comprometen seriamente la seguridad de Cuernavilla. Y si no estoy muy equivocado, diría que hay otros agentes de la Mano Blanca en nuestras filas.

—Gracias por tus opiniones y por tu informe —concluye Gamelin—. Pediré explicaciones a Herulf cuando disponga de tiempo. Ahora debemos prepararnos para el asedio. ¡La Mano Blanca nos atacará esta noche!

Ahora, debes dirigirte sin demora a las almenas de la ciudadela. **Pasa al 389.**

381

Tiempo: 0

El hacha del orco te hiere en la pierna. **Tira dos dados y resta el resultado de tu total de puntos de Daño Sufrido: • Si el nuevo total es superior al de Resistencia, pasa al 412. • De lo contrario, pasa al 434.**

382

Tiempo: 0

Ves a Herulf a media distancia, moviéndose entre la gris penumbra. Es una figura solitaria que atraviesa las sombras oscilantes del patio barrido por el viento. Se dirige al lado opuesto del muro de la ciudadela, en dirección a las puertas principa-

12

les del Torreón, sin duda. Camina deprisa, pero sigilosamente. Te apartas de la torre para seguirlo. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:**

- Si el total está entre 2 y 9, **pasa al 357.**
- Si está entre 10 y 12, **pasa al 426.**

383

Tiempo: 0

Crizas despacio el portal abierto. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 6, **pasa al 145.**
- Si está entre 7 y 12, **pasa al 251.**

384

Tiempo: 5

Golpeas al primero de ellos en la espalda, pero no lo matas. Sorprendidos, los dos orcos caen sobre el cuerpo inerte de su compañero y buscan torpemente sus armas. Levantas tu espada y te lanzas al combate.

Combates con ambos orcos.

(ORCO 1: PA=1 PD=1 PR=2)

(ORCO 2: PA=2 PD=-1 PR=12)

Obtendrás 15 puntos de Experiencia por cada orco que venzas.

- Si derrotas a ambos orcos, **pasa al 248.**
- Si un orco te vence, **pasa al 360.**
- Si logras huir, **pasa al 279.**

385

Tiempo: No se contabiliza P. Exp.: 15

Derrotas al semi-orco. Otros hombres de Rohan matan a sus congéneres. Los asaltos a tu sección de la muralla remiten por unos momentos y los defensores disponéis de unos minutos para reagruparos. Legolas, que ha vuelto a aparecer, envaina su reluciente espada y recoge del suelo todas las flechas aprovechables que logra encontrar. Te dispones a ayudarlo cuando, de pronto, un oficial os llama. ¡Los orcos van a tomar el Muro del Bajo!

Corres por el parapeto junto con unos veinte compañeros más, hacia la puerta del Muro del Bajo. En ese momento oyes un tremendo estrépito, como diez truenos retumbando a la vez, y ves un centelleo en los baluartes. ¿Qué hechicería es ésta? Se oyen gritos de hombres detrás del Muro. ¡Los orcos se están abriendo paso por el canal bajo el Muro! Os dirigis

2

hacia allí para hacer frente a esta nueva amenaza. Llegáis al fondo del Abismo por una larga escalera que sobresale del Muro. Allí ves a un gran número de orcos y hombres.

No hay tregua en esta frenética batalla, ¡y tú pronto te sumergirás en ella! Entonces ves algo muy extraño. Varios orcos atacan a una figura solitaria. ¡Es Gimli, el enano! Sin embargo, no importa cuántos se abalanzan sobre él, pues todos terminan con sus cabezas separadas de los troncos. Los cadáveres se amontonan. Ves a un orco tratando de atacar por la espalda al enano. ¡No, si puedes evitarlo!

—¡Muerte a la Mano Blanca! —gritas, y atacas al asesino.
Pasa al 259.



10

386

—Lo maté en la meseta que se extiende por encima de la ciudadela —proclamas—. Estaba esperando a una compañía de hombres de Dunland que nunca llegó.

—¡Menudas noticias! —exclama el viejo guerrero—. Conozco a alguien que quiere conocerte.

Pasa al 439.

Tiempo: 0

387

Corres tan deprisa que bajas las escaleras de dos en dos. Por desgracia, cuando llegas al final te olvidas del último peldaño y ruedas por el suelo. Tu arma y tu equipo hacen tal estruendo que hasta el propio Abismo parece haberlo oído y multiplica el ruido de tu torpeza hasta las Cuevas de Aglarond. ¿Es que no va a salir nada bien hoy?

Te quedas quieto unos segundos y escuchas con toda la atención posible por si se producen otros ruidos. Cuando los grillos reanudan sus tristes chirridos, haces un balance de tu situación. Sientes un intenso dolor en el tobillo. Te lo has torcido al rodar al pie de la escalera. ¡Deben de haberte echado mal de ojo!

Oyes un ruido; alguien se mueve cerca de ti y tratas de distinguir si es el dunlendino, que vuelve para eliminarte. Recoges rápidamente tu arma y te preparas. No ocurre nada. Tras unos momentos, te apoyas en ella para incorporarte. Pruebas el peso que tu tobillo puede soportar, aunque al hacerlo sientes un fuerte dolor. **Resta 1 punto del resultado que obtengas en los dados la próxima vez que tengas que hacer una tirada de Huida.**

Pasa al 346.

Tiempo: 5

388

Apartas la tapa del gran sarcófago de piedra. ¡Entonces, una figura surge del interior y se abalanza sobre ti! Sus ojos son dos llamas rojas y unas garras de huesos duros y blancos te sujetan. Aterrado, retrocedes a trompicones hasta chocar con la pared de la cámara. El espeluznante esqueleto avanza hacia ti, con ojos centelleantes y castañeteando los dientes. ¿Qué horror has liberado? **Emprende una acción:**

- Si logras huir, **pasa al 168.**
- Si combates, **pasa al 158.**

8

Mientras recorres la distancia que separa la Empalizada de la calzada que da acceso a la ciudadela, se alza un clamor de voces en las murallas de Cuernavilla. Te vuelves para ver qué ha podido causar tal estallido de júbilo y puedes contemplar una escena que te llena de regocijo. Te unes a los vitorios que aclaman a una gran hueste que se acerca a la Empalizada. No se trata de hombres corrientes, sino de Jinetes de la Marca, todos ellos montados y armados. En vanguardia, cabalga un portaestandarte con la enseña del propio rey. ¡Theoden viene hacia el Abismo de Helm!

Observas cómo la comitiva llega a la Empalizada y Theoden, rodeado de un gran número de altos y aguerridos soldados, conversa con Gamelin. ¡Ahora tienes la firme convicción de que Cuernavilla está salvada y que resistiría aunque todo Mordor se lanzara contra ella!

Los Jinetes comienzan a pasar a tu lado en dirección a las Grandes Puertas. Uno de ellos se detiene al verte caminar y te monta sobre la grupa de su caballo.

—¡No es preciso ir a pie cuando hay caballos! —dice.

—¡Desde luego, muchas gracias! Pero, ¿quiénes son aquellos dos? —le preguntas, mirando a dos jinetes montados en un caballo que pasa junto al vuestro.

—¡Entre todas las criaturas de la Tierra Media, tenían que ser un enano y un elfo quienes cabalgaran con nosotros! Se llaman Gimli y Legolas, o al menos eso me han dicho.

Te quedas mirándolos, fascinado; y también te sorprende ver a Theoden, a quien creías enfermo y encerrado para siempre en Meduseld, cabalgando de nuevo al frente de un gran éored. Estás seguro de que nada más extraño que esto puede suceder. Cuando llegáis a las Grandes Puertas, desmontas y vuelves a dar las gracias al Jinete. Uno de los oficiales se acerca para darte instrucciones. *Pasa al 142.*

Afortunadamente, has vencido a dos orcos y los demás han huido a los huertos y ríos más cercanos para salvar sus vidas. Tu caballo está muerto, por lo que tendrás que volver a la Empalizada a pie. Pero hay algo más urgente que te preocupa. «Debo encontrar a aquella mujer», piensas.

Pasa al 177.



391

Tiempo: 5

Te inclinas sobre el dunlendino y le levantas la cabeza con un gesto brusco.

—¡Hombre de Dunland, habla! —dices en tono muy poco cordial.

La sangre le borbotea en la garganta y parpadea ligeramente; no parece que vaya a recobrar el conocimiento de forma inmediata. Lo registras, buscando un mapa o un arma, pero no encuentras nada. De repente, el dunlendino abre los ojos y su rostro se tuerce en una mueca de dolor. ¡Es tu oportunidad!

—¿Cómo has llegado hasta aquí? ¿Por un paso secreto? ¿O es que Saruman te convirtió en una cabra montesa?

Es inútil que trates de interrogarlo; el dunlendino no te entiende.

Tiras lejos su arma, te quedas con sus provisiones y lo obligas a incorporarse. Cuando el dunlendino se da cuenta de lo que ha ocurrido, corre hacia el precipicio que se encuentra justo detrás de vosotros. Su reacción te deja tan perplejo que no haces nada para detenerlo, y observas con incredulidad cómo se lanza a la muerte. Cuando sales de tu asombro te asomas al borde del precipicio y miras hacia abajo. Ves el cuerpo del hombre de las colinas, que ha caído cerca de Cuernavilla, y a muchos centinelas precipitándose hacia los terraplenes para mirarlo. **Pasa al 340.**

392

Tiempo: 20 P. Exp.: 20

Para asegurarte de que tu oponente está muerto, hundes la punta de tu arma en su pecho.

—¿De qué te ha servido todo esto, espía dunlendino? —le dices.

Registras el cadáver. Pronto encuentras lo que supones que es un pedernal y una pequeña cantidad de yesca, así como un pergamino doblado. Aunque tienes que hacerlo a oscuras, amontonas la yesca y golpeas la piedra. Tras varios intentos, por fin prende una débil chispa roja de la que se alza una diminuta columna de humo.

Cuando crece una llama, contemplas la faz del hombre de Dunland: es el espía que viste esta mañana con Herulf. Temblando, desdoblas el pergamino. ¡Un mapa! Sin embargo, es un plano muy confuso. El entrecruzamiento de líneas y de

9

círculos indica un paso secreto, sin duda donde te encuentras ahora, pero ¿dónde estás, y cuál es el camino correcto? Te das cuenta de que te has perdido. Un sudor frío baña todo tu cuerpo.

—Aquí están Cuernavilla y el Abismo —dices en voz alta—, y aquí los picos del Thrihyrne. ¡Y esto es un túnel que conduce al Folde Oeste, cerca del Isen! —Trazas con el dedo una línea con múltiples ramificaciones—. Pero ¿dónde estoy yo?

En ese momento, se consume el último trozo de yesca y todo vuelve a quedar sumido en la oscuridad. «Este mapa no debe llegar a su destinatario, pues muestra una ruta secreta que podría llevar enemigos del Isen al Abismo», piensas. Y si Erkenbrand ha perdido su batalla allí...

Te incorporas, decidido a salir de estos túneles. *Anota en la Tarjeta de Identificación de tu personaje que ahora tienes el Objeto A, el Mapa del Paso Secreto.*

• Si tratas de llegar al Folde Oeste, **pasa al 151.**

• Si intentas regresar al Abismo de Helm, **pasa al 378.**

393

Tiempo: No se contabiliza

Este soldado de la Mano Blanca salta de la escalera y se planta en el adarve de la muralla. Agarras tu arma y lo atacas. **Pasa al 232.**



394

Tiempo: No se contabiliza

Sin embargo, antes de que puedas bajar por la escalera, un orco (o un ser muy parecido) te corta el paso y se abalanza sobre ti. *Te han sorprendido.* **Pasa al 232.**

6

395

Tiempo: 0

Cruzas la Puerta Trasera y llegas a lo alto de la Escalera Trasera. Todo está a oscuras. Bajas algunos escalones y encuentras, volcado en el suelo, el farol utilizado por Herulf y el dunlendino. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de bonificación de Inteligencia.**

- Si el total está entre 2 y 6, **pasa al 414.**
- Si está entre 7 y 12, **pasa al 417.**

396

Tiempo: 10 P. Exp.: 2

Entre el caos de tus pensamientos, una cosa parece clara: ¡debes contar a Gamelin lo que has visto! Sin lugar a dudas, él es sabio y te dará un buen consejo. Además, si Herulf tiene algún intrincado plan para engañar a los dunlendinos, él debe de conocerlo. Corres hacia la escalera más próxima, bajas a toda velocidad al patio exterior y te diriges a las Puertas de la ciudadela. Cuando llegas allí, encuentras a Gamelin el Viejo y a sus guardias personales que se disponen a salir del Torreón. Se dirigen a la Empalizada para organizar la defensa de hoy.

—Un momento, comandante, os lo ruego—dices jadeando cuando llegas a su lado—. Tengo que informaros acerca de un asunto.

El grupo se vuelve hacia ti y se detiene. El jefe de la guardia, un guerrero viejo pero aún muy capacitado, es el primero en hablar:

—¿Qué te preocupa? ¿Algo va mal?

—Debo hablar con Gamelin. ¡Es urgente!

Gamelin el Viejo, comandante de la guarnición del Abismo de Helm en sustitución de Erkenbrand, pasa entre los hombres de su guardia y se planta ante ti.

—¿Sí?

—Líder orling—empiezas—, hace apenas unos momentos me encontraba realizando mi patrulla por encima de la Puerta Trasera, cuando oí voces en la escalera. Me asomé a la muralla y vi a un Jinete, un miembro de la guarnición, conversando con... —haces una pausa, y miras los rostros de la guardia de Gamelin— un explorador dunlendino.

Puedes ver caras de asombro y de incredulidad. Gamelin permanece impassible.

—¿Quién era ese Jinete al que viste?—te pregunta. Los guardias se acercan un poco más—. ¿Viste su rostro?

5

En este momento te asalta la duda. Todos estos hombres que te rodean son buenos amigos de Herulf. Es un líder muy popular, y se dice que un día puede cabalgar al frente de un éored.

—Sí, señor—comienzas, pero vuelves a guardar silencio. Finalmente, armándote de valor, logras decir—: Era Herulf.

Se elevan murmullos y algunas risas entre los guardias. Gamelin menea la cabeza.

—No sé qué fue lo que viste, joven, salvo quizás una ilusión causada por la fiebre. Herulf es un Jinete valiente y curtido en cien batallas, y fue el propio Erkenbrand quien le ordenó que permaneciera aquí, pues tiene una gran confianza en él. Estas fantásticas acusaciones tuyas no tienen ningún fundamento! Es imposible que un dunlendino haya llegado hasta aquí, salvo cruzando las Grandes Puertas o el canal bajo el Muro, y ambos lugares están bien vigilados, como sabes.

—Pero, mi señor—protestas—, ¿qué me decís de los pasos secretos que comunican el Valle y el Abismo? Todos los eorlingas hemos oído hablar de ellos, aunque sabemos que pocos pueden atravesarse sin problemas. Vi que Herulf entregaba un pergamino al hombre de las colinas. ¿No podría ser un mapa?

—Has tenido un sueño; debe de ser obra de Saruman—deduce Gamelin—. No se hable más de esto. Sé que obras de buena fe, pero esas acusaciones más que beneficiarnos, nos perjudican. No hables de esto con los demás, pues ya tienen bastantes preocupaciones. Sigue cumpliendo con tus obligaciones y sé diligente. Me temo que si Erkenbrand no vuelve hoy, tendremos que sufrir la «hospitalidad» de Saruman.

Gamelin ha dicho su última palabra y se aleja, acompañado de su guardia, reanudando su marcha hacia la Empalizada.

Te sientes deprimido y avergonzado. Regresas a la muralla exterior, consciente de que pronto tendrás que dirigirte al nuevo puesto de guardia que te hayan asignado. Piensas en las palabras de Gamelin. ¿Es posible que hayas tenido una pesadilla? ¡Al final, casi te convences de ello! **Pasa al 322.**

397

Tiempo: 0

Afortunadamente, el orco yerra el golpe. **Pasa al 434.**

398

Tiempo: 5

Antes de darle a Herulf la oportunidad de cercenar un miem-

7

bro del resto de tu cuerpo, bajas corriendo las escaleras balbuceando disculpas incoherentes. No te detienes hasta que llegas al pasillo del primer piso, donde miras hacia atrás para ver si te persigue. Afortunadamente, no es así. Sales con paso vacilante del Torreón, de regreso a la muralla exterior, y tratas de serenarte. **Pasa al 322.**

399 **Tiempo: No se contabiliza P. Exp.: 12**
Una de tus flechas alcanza a un orco que transportaba una escalera de asalto. Se desploma y muere. **Pasa al 221.**

400 **Tiempo: 0**
—Sí, hablaré con Herulf —respondes—. Y lo haré ahora, pues no creo que lo encuentre dormido.
Dejas al guardia y entras en el Torreón. **Pasa al 108.**

401 **Tiempo: 10**
¡Tu caballo es blanco como la nieve de las montañas, y muy fuerte! Cabalgarás con otros cuatro jinetes por el Valle, en busca de corlingas rezagados y de exploradores orcos. Saltas sobre tu montura, lleno de coraje y decisión, mientras tus compañeros montan a su vez en las suyas. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General:**
• Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 408.**
• Si está entre 8 y 12, **pasa al 404.**

402 **Tiempo: 0**
Huyes tan deprisa como puedes del campamento, pero con las prisas olvidas lo que llevabas contigo... ¡pese a que lo tenías a mano! **Borra de la Tarjeta de Identificación de tu personaje todas tus protecciones, armas y resto de equipo (salvo el Objeto A, si es que lo tienes; lo escondiste bajo la túnica y los orcos no lo encontraron).** **Pasa al 294.**

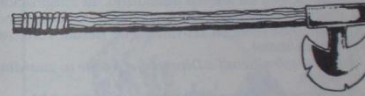
403 **Tiempo: 5 P. Exp.: 4**
Te incorporas de un salto y echas a correr hacia los matorrales. Luego te tumbas de bruces y te arrastras entre las zarzas tal como había hecho el hombre de Dunland. Te abres paso entre los espinos tan deprisa como puedes, sin hacer caso de los arañazos en la cara y en las manos. En la base del peñasco encuentras una entrada, del tamaño suficiente para que pase

4

un hombre con su fardo. Titubeas por unos instantes y escuchas. ¿Eso que oyes son pasos que se alejan? ¡Por Felaróf, padre de los mearas! Te estremeces, embargado por el temor y la emoción. Empiezas a descender, adentrándote en la oscuridad.

Tus ojos se acostumbran lentamente a la penumbra. Te hallas en el fondo de un pozo, y un túnel bajo y oscuro se extiende ante ti. El ruido de pasos ha cesado. ¿Te habrá oído el hombre de las colinas, y por eso se ha detenido? ¿O es que los recodos del pasadizo apagan el sonido? Empuñas con fuerza tu arma y avanzas, aunque tienes que caminar encorvado para poder pasar. *Nota: No puedes dejar pasar el tiempo para curarte de manera natural mientras te halles en túneles o en cámaras subterráneas.* **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 364.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 416.**



404 **Tiempo: 0 P. Exp.: 8**
Aunque montas un simple caballo, te sientes como si hubieras domado a la bestia más feroz de toda la Tierra Media.
—Éste es el lugar propio de un corling —dices a uno de tus compañeros—: ¡a lomos de una robusta montura, bajo el ancho cielo, y matando orcos con la lanza!
—Así es —contesta el corling, que parece compartir tu concepción del mundo.
Pasa al 369.

8

405

—¿De modo que nuestros propios mozos de cuadra nos espían? —exclama un fornido guerrero eorling desde el patio. Sale de las sombras que proyecta el muro interior, acompañado de dos mozos de cuadra, que sólo son un poco más jóvenes que tú. Su perro, muy juguetón, ladra y da brincos sin cesar. El guerrero te mira como si te exigiera una explicación. La sorpresa te ha dejado mudo.

Los soldados que se han levantado mientras tanto, bajan las lanzas y los arcos y se dispersan, maldiciendo en voz baja y mirándote con cara de pocos amigos.

—¿Y bien? —retumba la voz del guerrero eorling.

—Perdón, capitán —dices débilmente—. Las sombras me hicieron ver cosas que no existían.

—¿Acaso confundes a una abeja con un oso si apenas hace ruido? —replica enfurecido—. ¡Si no necesitáramos a todos los hombres en las murallas, te enviaría a la cocina! ¡Vuelve a tu puesto! Y esta vez busca orcos y hombres que empuñen crueles aceros, y no muchachos jugando con su perro.

Enrojece de vergüenza hasta el blanco de los ojos y reanuda la patrulla. Los demás soldados evitan tu mirada y algunos de ellos se ríen sin intentar disimularlo. Tu imaginación te sigue jugando malas pasadas, y te preguntas de nuevo si no deberías informar sobre las actividades de Herulf. Pero, ¿te creerá alguien ahora?

• Si informas sobre Herulf a Dëorbere, el jefe de tu guardia, **pasa al 348.**

• Si sigues realizando tus obligaciones, **pasa al 322.**

406

Tiempo: No se contabiliza

Corres por el adarve hasta la escalera más cercana que baja al patio.

• Si ha ocurrido el Suceso E, **pasa al 366.**

• De lo contrario, **pasa al 394.**

407

Tiempo: 0 P. Exp.: 40

Herulf da un grito de sorpresa y se mira el estómago. Allí se encuentra tu hoja, clavada hasta la empuñadura. Con los ojos en blanco, levanta la mirada hacia ti y se desploma. Sacas tu arma de su cuerpo, transportado por el éxtasis de la victoria. **Pasa al 147.**

5

408

Tiempo: 0

El corcel es nervioso y de gran tamaño. Aunque te fastidia tener que admitirlo, no te resultará fácil dominarlo. *Reduce en 1 tu total de puntos de Habilidad General mientras vayas montado en este caballo. Pasa al 369.*

409

Tiempo: 0

Miras con odio el cuerpo sin vida de Herulf y murmuras un juramento de venganza y de lucha eterna. Luego recoges el fajo de documentos y emprendes la marcha hacia la Empalizada, donde el comandante Gamelin organiza sus tropas. *Anota en la Tarjeta de Identificación de tu personaje que llevas el Objeto D, los Documentos del Traidor. Pasa al 353.*

410

Tiempo: 10 P. Exp.: 6

Un fugaz rayo de sol que atraviesa las nubes te muestra a tu enemigo. ¡Es un oso! ¡Qué error habrías cometido si hubieses caído sobre él de improvisto!



Paralizado, observas durante unos momentos interminables al animal, que también te ha visto. Por fortuna, decide alejarse lentamente.

• Sigues empeñado en buscar al dundlendino en la meseta. Te dispones a seguir subiendo. **Pasa al 213.**

6

411

Te alejas un buen trecho de los orcos y de la casa en llamas y prosigues tu camino hacia la Empalizada. Durante la siguiente hora ves a otros orcos a lo lejos, pero puedes eludirlos con facilidad.

Mientras caminas, la pálida luz del día sucumbe demasiado pronto a la penumbra, mientras unas nubes negras y amenazadoras se agrupan en el cielo. Cuando llegas a la Empalizada comienza a caer una fría llovizna. **Pasa al 166.**

Tiempo: 60

412

El golpe del orco te derriba del caballo. Caes al suelo como un fardo y pierdes tu arma y tu equipo. Antes de que puedas recuperarte, varios orcos caen sobre ti para rematarte. Tu aventura llega a una triste conclusión. **Fin.**

Tiempo: 0

413

¡Claro que sabes lo que le ha ocurrido a Herulf! ¡Lo mataste! Sin embargo, no comentas nada de esto a Gamelif. Decides guardarlo en secreto.

—Comandante, estoy seguro de que Herulf ha encontrado el destino que se merecía —dices.

—Sí —contesta el viejo guerrero—, así debe ser. Pero ocupémonos ahora de otros asuntos.

Pasa al 152.

Tiempo: 0

414

Corres hacia el pie de la Escalera Trasera, sumida en la gris penumbra de la luz del alba. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 387.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 165.**

Tiempo: 0

415

Hermgamel y tú huís entre las hierbas altas, pero los orcos os han descubierto demasiado pronto. Disparan sus flechas y tu compañero cae herido por dos dardos. Tienes unos momentos de vacilación, y tú también eres alcanzado. Lo último que ves es a un grupo de orcos ansiosos de sangre, que se abalanzan sobre ti con sus crueles espadas de hoja curva. Tu aventura ha llegado a una triste conclusión. **Fin.**

Tiempo: 0

8

416

Avanzas rápidamente por el túnel. Cuando te paras para escuchar al hombre de Dunland, te sorprende oír unos ruidos como si arrastrara los pies. No suenan muy lejos; parece que el dunlendino ha aminorado su marcha e intenta recobrar el aliento en la oscuridad. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:**

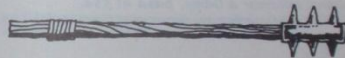
- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 215.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 105.**

Tiempo: 5

417

Piensas rápidamente. Supones que el espía dunlendino debe de haber llegado al Abismo a través de algún paso secreto hacia el que debe de dirigirse ahora para asegurarse la retirada. **Pasa al 414.**

Tiempo: 0



418

Estás convencido de que Herulf dice la verdad, y si te insulta y te trata con severidad es porque así es su carácter.

—No hablaré de esto con nadie —dices mientras retrocedes hacia la escalera.

Das media vuelta y bajas por la escalera sin volver la mirada. Llegas a la conclusión de que ningún Jinete de la Marca podría traicionar a los suyos, y que has cometido una tontería al pensar algo así.

Cuando alcanzas la puerta principal del Torreón, sales al exterior y miras al cielo. «Es un día extraño», piensas. «Debo concentrarme en asuntos más importantes.»

Te dispones a atender las tareas que tienes asignadas. **Pasa al 423.**

Tiempo: 5

419

—¡Perro traidor! —exclamas, plantándote victorioso sobre el cuerpo inerte de Herulf—. ¡Así combate un auténtico eorling!

Tiempo: 0 P. Exp.: 40

9

Miras a tu alrededor y decides acabar la tarea que habías iniciado antes de la irrupción de Herulf en la habitación. Te das cuenta de que el baúl sigue cerrado. Te arrodillas, levantas la tapa y comienzas a rebuscar en el interior. Escondido bajo unas riendas, unas botas y ropa de lana encuentras lo que andabas buscando: un fajo de pergaminos.

- Si ha ocurrido el Suceso B, **pasa al 217.**
- Si ha ocurrido el Suceso C, **pasa al 359.**

420

Tiempo: 5

Bajas ágilmente por la escarpada ladera. Debes encontrar a Dáma y contarle lo que has descubierto. No obstante, la meseta es tan vasta que no puedes localizarlo. ¡De hecho, no lo encuentras por ningún sitio! Lo llamas por su nombre, pero sólo te contestan otros centinelas; ninguno de ellos sabe dónde está. ¿Debes seguir buscándolo, o encargarte del asunto en persona y perseguir al hombre de Dunland?

- Si deseas informar a Dáma, **pasa al 354.**
- Si vuelves sobre tus pasos y entras en el túnel secreto, **pasa al 184.**

421

Tiempo: 5

—Es una historia muy interesante —dice Déorhere—, y se tomarán medidas al respecto cuando nos hayamos encargado de Saruman. Entretanto, creo que deberías echar una mano a tus compañeros en las cuadras. Debemos tener preparados los pocos caballos de que disponemos para cuando los necesitamos.

Pasa al 423.

422

Tiempo: 10

Entras en el túnel, caminando agachado y tratando de avanzar en el mayor silencio posible. A pesar de todo, no puedes evitar en varias ocasiones desplazar la grava suelta que cubre el suelo del pasadizo. Maldices tu mala suerte, pero aún confías en que el hombre de Dunland no te haya oído, aunque no te lleve mucha ventaja. El pasadizo dibuja una curva y baja, pero nunca te permite andar erguido. Prosigues la persecución.

Nota: No puedes dejar pasar el tiempo para curarte de manera natural mientras te balles en túneles o en cámaras subterráneas. Pasa al 364.

7

423

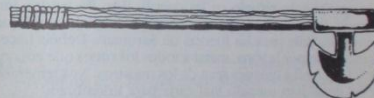
Tiempo: 120

Absorto en tus pensamientos, caminas un tanto desorientado hacia una de las cuadras, construidas en el patio junto al muro exterior de la ciudadela. A tu alrededor, los hombres se preparan para la guerra. Se gritan órdenes, se cuentan y se distribuyen flechas, y los guerreros afilan sus armas. Cuando entras en la cuadra no ves nada más que diez caballos y el mismo número de Jinetes eorligas atendiéndolos.

Te dan trabajo inmediatamente: te piden que prepares las lanzas y pongas los arrees a uno de los corceles más grandes. Mientras trabajas, los demás guerreros hablan de sus experiencias en combate. Sientes una cierta envidia, pues estos hombres son expertos Jinetes de la Marca.

—Dentro de unos años yo también contaré mis hazañas en la guerra —dices para tus adentros.

Pasa al 425.



424

Tiempo: 30

Déorhere se acerca a ti, mientras la mayoría de los eorligas que se habían reunido vuelven a atender sus obligaciones.

—Has sido herido —dice, preocupado—. He enviado a buscar a la sanadora, Widwine. En los próximos días, la pobre tendrá más trabajo del que podría desear, pero ahora debe de disponer del tiempo que sea necesario para curarte.

Déorhere trata de darte ánimos charlando sobre temas intrascendentes, pero tú te mantienes callado y distante. Widwine es una valiente y hermosa mujer eorling, de edad ya madura y mucha sabiduría. Cuando llega, te conduce a sus aposentos en el patio de armas de la ciudadela. Una vez allí, te prepara una poción de hierbas que, aunque es amarga, te resulta reconfortante. Mientras bebes el brebaje, Widwine te venda las heridas. Déorhere se va cuando comprueba que estarás bien atendido.

10

Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Daño Sufrido:

- Si vuelves a cumplir con tus obligaciones, **pasa al 431.**
- Si vas a enfrentarte a Herulf, **pasa al 202.**

425 **Tiempo: 30**
En ese momento, Herubrand, uno de los oficiales de Gamelin, entra en la sombría cuadra.

—¡Vosotros cinco, traed esos caballos y seguidme!
¡Ves con sorpresa que tú eres uno de los eorlingas escogidos por Herubrand!

Los cinco conducís los caballos al patio y seguís a Herubrand en dirección a las Grandes Puertas. Un miembro del grupo se adelanta hasta llegar a la altura del oficial.

—Herubrand, ¿qué ocurre? Los caballos no están bien arreados.

Herubrand se vuelve para que todos podáis oírlo.

—En el Valle todavía quedan hombres y mujeres del Folde Oeste que buscan refugio en las cuevas. Esto no tendría importancia, si no fuera porque hay orcos y salvajes huargos que exploran el Valle para las fuerzas de Saruman. Debéis hacer una incursión por la zona, matar a todos los orcos que encontréis y traer aquí a quienes sean de los nuestros. Nos tememos que las cosas han tomado mal cariz para Erkenbrand.

Luego, Herubrand prosigue su camino hacia las Puertas, mientras vosotros cinco cruzáis vuestras miradas perplejas.

Una vez reunidos en la Empalizada, bajo el Peñón, se os dan las últimas órdenes. **Pasa al 401.**

426 **Tiempo: 5 P. Exp.: 4**

Corres de sombra en sombra a lo largo de la muralla exterior. Por fin vuelves a ver a Herulf, que camina ahora con paso menos decidido y se detiene a menudo para mirar hacia atrás. Cada vez que lo hace, te quedas inmóvil confiando en que no repare en tu presencia. Por fortuna, no te descubre en ninguna ocasión. Cuando está a punto de cruzar la puerta de la ciudadela interior, se para y mira al cielo. Imaginas que estará murmurando una plegaria... ¡al enemigo, seguramente! Luego se pierde de vista.

Cruzas tú también la puerta y empiezas a mirar a tu alrededor. Allí se alza el Torreón de Cuernavilla, firme defensora del Folde Oeste y de todo Rohan desde tiempos inmemoriales;

5

aquí montó sus cuarteles de invierno Helm Manomartillo, así como posteriormente hicieron incontables guardianes y comandantes de la Marca. ¡Y pensar que ahora alberga a un espía traidor! ¡Eso basta para que te hierva la sangre y redobles tus fuerzas para diezmar a veinte guerreros de Saruman o más!

El guardia que custodia las puertas del Torreón franquea el paso a Herulf. Unos segundos después, cuando te acercas, te ve y da la voz reglamentaria:

—¿Quién vive?

—Soy yo, un centinela eorling —respondes—. Déjame pasar.

—Muy bien —dice el guardia, y entras en el Torreón.

Pasa al 108.



427 **Tiempo: 5 P. Exp.: 2**

—¡Vosotros dos, los que estáis junto al muro! ¡Salid a la luz!

Los dos individuos se ponen en pie. Te sorprende ver que son mucho más bajos que los guerreros dunlendinos. Salen de las sombras, y el perro los sigue de cerca.

—¿Está hablando con nosotros, centinela? —te pregunta una voz juvenil.

El perro, juguetero, se pone a ladrar y a dar brincos. Comprendes que sólo son unos mozos de cuadra, que probablemente no podían dormir debido a los rumores de un próximo asedio. Uno de los chicos sostiene en una mano un palo para jugar con el perro.

—Volved a las cuadras, eorlingas; ¡se debe jugar a la luz del día y en momentos menos apurados! —dices. Luego añades en tono más severo—: ¡He estado a punto de mataros creyendo que se trataba del propio Saruman! Ahora volved con los caballos. Me temo que hoy tendremos que utilizarlos.

—Lo sentimos, centinela —dicen, mirando al suelo. Los dos muchachos, que apenas tienen unos años menos que tú, regresan a su cuadra.

8

Otro guardia se acerca por el adarve, atraído por la conversación. Cuando llega, los chicos ya han desaparecido.

—¿Qué ocurre, joven centinela?

El corling es ya mayor y cojea ligeramente.

—Unos mozos de cuadra jugando a dunlendinos —murmuras, y continúas tu patrulla.

Tu imaginación sigue confundiéndote; te preguntas de nuevo si deberías informar sobre las actividades de Herulf.

• Si informas sobre Herulf a Déorbere, el jefe de tu guardia, **pasa al 348.**

• Si sigues realizando tus obligaciones, **pasa al 322.**

428

Tiempo: 0 P. Exp.: 30

Has sido tan ágil que el dunlendino cae al precipicio, encontrando una terrible muerte frente a las murallas de Cuernavilla. Permaneces atónito por unos momentos. **Pasa al 340.**



429

Tiempo: No se contabiliza

Dejas las flechas a tu alcance y empiezas a dispararlas de forma atolondrada sobre la masa de soldados que se agita más abajo. Otras flechas vuelan también hacia ti, pero aún no corres ningún riesgo. El ruido de la batalla y la muerte retumba en tus oídos, y el estrépito se intensifica con cada nuevo asalto. Cuando sólo te quedan tres saetas, una voz hermosa y musical te dice a tu espalda:

5

—Eorling, mantén firme la mano cuando dispires la flecha. Te vuelves. ¡Detrás de la almena contigua se halla Legolas, el elfo!

—Apunta bien y deja que la flecha siga su camino —te aconseja.

Observas al elfo, que se coloca en la saetera y, tensando suavemente su arco dos veces, clava dos flechas en las gargantas de sendos orcos. Sus víctimas se desploman, pero una nueva oleada de enemigos los sustituye inmediatamente.

—¡Todas las flechas deben dar en el blanco! —dice.

Miras las tres que te quedan, con el corazón palpitante, recoges la primera y encuentras un blanco; apuntas y disparas. Luego lanzas las otras dos. **Tira dos dados y suma al resultado tus PA de Proyectoil:**

• Si el total está entre 2 y 4, **pasa al 191.**

• Si está entre 5 y 8, **pasa al 399.**

• Si está entre 9 y 11, **pasa al 241.**

• Si es igual a 12, **pasa al 287.**



430

Tiempo: Especial

Lenta y penosamente te vas despertando. El sol del amanecer te ilumina y los gritos de la batalla se desvanecen con tus pesadillas. Te incorporas y contemplas los cadáveres de enemigos y defensores que han corrido la misma suerte. En comparación con el tumulto de la noche pasada, todo parece muy quieto y silencioso. Te diriges a la ciudadela interior. *Anota en la Tarjeta de Identificación de tu personaje que el Tiempo actual es igual a 0 minutos del Día 2.* **Pasa al 330.**

7

431

Tiempo: 30

Te diriges lentamente a la Escalera Trasera, ya que tu puesto de guardia continúa siendo el que se halla en lo alto del risco, sobre Cuernavilla. En la Puerta Trasera te encuentras con Dáma, otro corling y jefe de este turno de la guardia del risco. Es un hombre alto y afable; cuando llegas junto a él, te da una palmada en la espalda y dice:

—¡Hiciste un buen trabajo con aquel explorador dunlendino!

Como vuelves a estar preocupado, sólo le agradeces sus elogios con un gruñido y asintiendo con la cabeza. Dáma interpreta equivocadamente la causa de tu mal humor y guarda silencio durante la subida a lo alto del risco.

Mientras tanto piensas: «¿Qué es Herulf? ¿Un espía dunlendino o un conspirador entre sus filas? ¿Un traidor o un héroe?». Te preocupa la suerte de tu familia y de tus amigos.

Cuando llegáis a la cumbre del risco, Dáma organiza la guardia. A ti te ordena que patrulles por la zona, en vez de permanecer quieto en un sitio, como esperabas. «Tanto mejor»,



4

piensas. ¡No te gustaría que otro ambicioso dunlendino te atacara por la espalda! Subes la ladera cada vez más escarpada del Thrihyrne en busca de posibles aliados de Saruman, los que proceden del Valle del Mago.

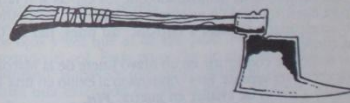
Pasado un rato, te detienes para descansar y recobrar el aliento. Levantas la mirada. Algo se mueve delante de ti. Inmediatamente, te pones en guardia, inmóvil como una piedra. ¿Qué es eso? Poco a poco, el misterioso ser toma forma. Tu corazón salta en tu pecho. ¡Un hombre, y no es un corling! Se acerca a un enorme peñasco; su inclinación te hace suponer que se desprendió de la montaña en una avalancha. Está rodeado de unos espesos matorrales, pero el hombre se agacha y pasa por un túnel que dirías que fue hecho por un lobo, si no fuera porque estás viendo a un guerrero hecho y derecho arrastrándose por él. Ves que su sombra pasa bajo las zarzas y luego desaparece. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 167.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 318.**

432

Tiempo: No se contabiliza

Eres cruelmente asesinado en la batalla de Cuernavilla. **Fin.**



433

Tiempo: No se contabiliza

Combates con Herulf sobre la roca azotada por la lluvia, mientras la batalla de Cuernavilla se decide más abajo.

No puedes tratar de huir.

- (HERULF: PA=4 PD=3 PR=45)
- Si derrotas a Herulf, **pasa al 119.**
 - Si Herulf te vence, **pasa al 180.**

4

434

Tiempo: 0

Tiras de las riendas de tu caballo para atacar a otro orco, pero cuando emprendes el galope, varias flechas alcanzan tu montura, que se desploma. Ruedas por el suelo, pero consigues no soltar tu arma. Dos orcos se abalanzan sobre ti armados con sendas cimitarras. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 298.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 309.**

435

Tiempo: 1 día

Te despiertas de una terrible pesadilla en un lugar frío y oscuro. Pasados unos instantes, recuerdas que te han encerrado en uno de los calabozos del Torreón. ¡Pronto se te juzgará, aunque tú creías actuar de manera justa!

No pasa mucho tiempo hasta que se abre la puerta. Una intensa luz te ciega, pero puedes oír con claridad las voces de tus visitantes.

—Ahí está, mi señor. Estaba a punto de apoderarse de unos planos y mapas importantes en los aposentos de uno de mis comandantes, mas Ealdryhten lo atrapó a tiempo. En mi opinión, se trata de un espía de la Mano Blanca.

Es la voz de Gamelin, si no estás muy equivocado; pero cuando oyes la de la otra persona, te quedas anonadado: es tu rey, Theoden.

—Casi siempre se ha demostrado que los espías son fatídicos para nuestro pueblo y nuestra sociedad —dice—. Ahora debo acompañar a Gandalf a Orthanc; así pues, haz lo que creas conveniente.

Tus sueños de convertirte en un bravo Jinete de la Marca se desvanecen para siempre. Eres condenado al exilio en una Tierra Media a punto de estallar en guerra. **Fin.**

436

Tiempo: 10

Avanzas a tientas por el pasadizo de la izquierda, parpadeando sin cesar con la vana esperanza de que así podrás ver mejor en un lugar tan oscuro como el alma de Sauron. El túnel asciende y desciende alternativamente, pero el techo sigue siendo bajo y comienza a dolerte la espalda. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 154.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 231.**

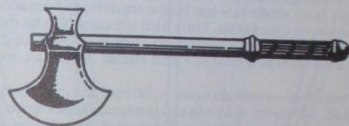
11

437

Tiempo: 5

Un grupo de uruks y de orcos de inferior categoría salen corriendo del campamento. ¡Van a buscarte! No tardarán en encontrar a Gaznag. ¡Debéis huir para salvar la vida! **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida:**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 415.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 291.**



438

Tiempo: 320

—Muy bien —murmuras, y te inclinas para sujetar el pasador de forma que el guerrero pueda enganchar el carro a los arcos. Sin embargo, pronto lamentas haber hecho esto, ¡pues a continuación un objeto metálico muy pesado se estrella contra tu cabeza!

Al cabo de un rato, te despiertas con una terrible jaqueca. Intentas tocarte la herida, pero notas que estás maniatado. Te han atado y colocado sobre el lomo de un poni. Entreabres los ojos y ves que es de día, pero unas nubes oscuras están tapando el sol. Estás en poder de un grupo de hombres de Dunland, y ¡parece que estáis siguiendo un sendero abierto entre una extensión de espesa hierba del Folde Oeste!

Pero, ¿qué ha ocurrido? Poco a poco, las ideas se ordenan en tu mente. «¡El guerrero que estaba en el patio!», piensas. «¡Debió de ser un espía dunlendino al servicio de Herulf! Por eso me distrajo. Herulf sabía que estaba siguiéndolo.»

Te reprochas el haber sido tan estúpido: el animal que viste era un caballo castrado, pero el guerrero dijo que era una yegua. Llegas a la conclusión de que deben de haberte sacado en secreto de Cuernavilla escondido entre el forraje del carro. Sin embargo, ¿cómo has llegado al Folde Oeste? Descorazonado, te preguntas qué es lo que te espera. **Pasa al 351.**

7

439

Tiempo: 20 P. Exp.: 10

Gamelin te conduce al Torreón. Subis varios pisos. Al llegar a una sala de actos, te ordena que esperes. En el otro extremo de la estancia hay varias personas más. Gamelin habla con uno de ellos, y cuando este hombre levanta la mirada, ves que se trata de tu rey, Theoden.

—Ven —dice con voz enérgica. Lo obedeces y te arrodillas ante él. Luego, el rey prosigue—: Se me ha indicado que tú, joven eorling, nos has prestado un gran servicio. Te damos las gracias: ya no tendremos que buscar traidores y renegados en el Torreón de Cuernavilla. Estoy bien informado de las mentiras divulgadas por esos agentes del enemigo. ¡Ojalá los de su calaña no vuelvan a pisar la Tierra Media! ¡Ni Rohan, nunca más!

«Pero ahora —continúa tu rey—, he aquí una muestra de mi gratitud. —Theoden te enseña una resplandeciente espada, que brilla como el fuego blanco y que tiene engastada una gema verde—. Un valiente jinete caído anoche, Cwellanbrand, blandió esta espada. No dejó ningún heredero. —Se producen unos momentos de silencio—. ¡Es para ti, jinete de Rohan!

Empuñas la espada y la levantas sobre la cabeza, proclamando:

—¡Rey Theoden! ¡Seré tu servidor más fiel!

Tu aventura ha terminado con un éxito absoluto. Si sigues utilizando este personaje en otros libros-juego de la colección Aventuras en la Tierra Media, anota en la Tarjeta de Identificación que esta espada incrementa en 2 tus Puntos de Ataque (PA). Fin.

440

Tiempo: 0

—Eres el joven eorling que denunció ayer a Herulf, ¿verdad? —te pregunta Gamelin.

—Sí, soy yo —contestas.

—Bien. Hay alguien que quiere conocerte.

Pasa al 439.



4

9

CREACIÓN DE UN PERSONAJE

Si no quieres crear tu propio personaje, utiliza el personaje ya creado que encontrarás justo antes del Prólogo.

Si decides crear tu propio personaje, debes seguir las instrucciones de esta sección. Anota las características de tu personaje en la Tarjeta de Identificación que hallarás más adelante. Si es preciso, puedes hacer una fotocopia de esta Tarjeta para tu uso personal.

A medida que vayas leyendo el proceso de creación del personaje, consulta la Tarjeta de Identificación del personaje ya creado que verás justo antes del Prólogo.

HABILIDADES

Las 8 «habilidades» siguientes modifican las probabilidades de que realices ciertas acciones durante la aventura.

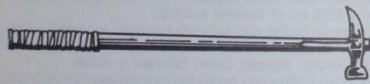
- 1) *Puntos de Ataque Cuerpo a Cuerpo (PACC)*: Representa tu capacidad de atacar en combate cuerpo a cuerpo.
- 2) *Puntos de Ataque de Proyectil (PAP)*: Representa tu capacidad de atacar usando un proyectil, como una lanza arrojada o una flecha disparada con arco. (Esta habilidad no se utiliza en el *Sistema Básico*.)
- 3) *General*: Utiliza esta habilidad cuando se te pida en el texto que realices acciones de carácter general como, por ejemplo, trepar, rastrear, cazar, cabalgar y nadar.
- 4) *Pericia*: Utiliza esta habilidad cuando intentes moverte sin que te vean ni te oigan (es decir, a hurtadillas), robar o hacer te con algo que esté en poder o bajo la protección de un adversario, forzar un cerrojo, liberarte de unas ligaduras y otras actividades similares.
- 5) *Percepción*: Representa cuánta información obtienes mediante la observación y la exploración. También refleja tu capacidad de hablar y negociar con los seres que encontrarás durante la aventura.
- 6) *Magia*: Representa tu afinidad a la magia y los hechizos. Utiliza esta habilidad cuando intentes lanzar un hechizo y cuando así se te indique en el texto.

- 7) *Huida*: Representa tus posibilidades de escapar del peligro.
 8) *Puntos de Defensa (PD)*: Representa tu capacidad de esquivar ataques.

PUNTOS DE HABILIDAD

Para cada una de estas habilidades dispondrás de un total de *Puntos de Habilidad* que deberás usar cuando intentes llevar a cabo ciertas acciones. Ten en cuenta que estos «puntos» pueden ser positivos o negativos.

- Al crear tu personaje dispones de 6 puntos positivos para asignarlos a tus habilidades; la forma de distribuirlos queda a tu elección (consulta más adelante). **No** puedes asignar estos puntos a las habilidades de «PD» ni de «Huida».
- Puedes asignar más de 1 punto a una cierta habilidad, pero no más de 3. Por lo tanto, cada habilidad puede tener un total de +1, +2 o +3 puntos. Debes anotar estas puntuaciones en los espacios correspondientes de la columna *Puntos de Habilidad* de la Tarjeta de Identificación del personaje.
- Si no asignas 1 punto como mínimo a una habilidad, debes anotar un valor de -2 en el espacio correspondiente. A las habilidades de «PD» y de «Huida» **no** se asigna esta penalización de -2 puntos.



PARÁMETROS

Tu personaje empieza con ciertos atributos mentales y físicos denominados «parámetros»: Fuerza (F), Agilidad (Ag) e Inteligencia (In). Antes de comenzar esta aventura, determina los valores de estos parámetros. **Tira dos dados** 3 veces, asigna un resultado a cada uno de los tres parámetros y anótalos en la columna *Valor Parámetros* de tu Tarjeta de Identificación.

BONIFICACIONES

Cada valor de parámetro (F, Ag, In) puede otorgar una «bonificación» al realizar ciertas actividades; ten presente que estas «bonificaciones» pueden ser positivas o negativas (o cero).
 Cada valor de parámetro **entre 2 y 4** da una bonificación de -1.

Cada valor de parámetro **entre 5 y 8** da una bonificación de 0 (es decir, ninguna bonificación).

Cada valor de parámetro **de 9 o 10** da una bonificación de +1.

Cada valor de parámetro **de 11 o 12** da una bonificación de +2.

Anota estas bonificaciones en la columna *Bonificación Parámetros* junto a la de *Valores Parámetros* en la Tarjeta de Identificación.

CÓMO APLICAR LAS BONIFICACIONES DE PARÁMETROS A LAS HABILIDADES

En la sección *Habilidades* de tu Tarjeta de Identificación hay también una columna de *Bonificaciones Parámetros*. A cada espacio se le adjunta la abreviatura de un parámetro. Anota en este espacio el valor de la bonificación correspondiente. (Consulta la Tarjeta del personaje ya creado si necesitas ayuda para seguir estas instrucciones.)

PUNTOS TOTALES

A estas alturas debes tener ya un valor anotado en cada espacio de *Bonificación Parámetros* y de *Puntos Habilidad*; no olvides que estos valores pueden ser negativos o positivos. Para cada habilidad, suma estos dos valores y anota el total en el espacio correspondiente de la columna **PUNTOS TOTALES**.

Cuando se te indique en el texto «suma al resultado tus puntos de...», se estará haciendo referencia a estos *Puntos Totales*.

Durante el juego puedes adquirir objetos o facultades que afecten a estos valores. Puedes emplear los espacios de la columna *Bonificaciones Especiales* para anotar estas variaciones; naturalmente, cuando esto ocurra tendrás que volver a calcular algunos de los *Puntos Totales*.

RESISTENCIA

El parámetro de Fuerza determina la *Resistencia* de tu personaje. Durante el combate recibirás daños debidos a conmociones, dolor, hemorragias, etc. Si el total de *Daño Sufrido* supera el de *Resistencia*, quedarás inconsciente (sin conocimiento). Tu *Resistencia* es igual a:

20 más dos veces el valor de tu Fuerza.

Anota esta cantidad en la Tarjeta de Identificación de tu personaje.



HECHIZOS

Puedes optar por usar las *Reglas Opcionales sobre Hechizos*. En tal caso, por cada punto que no asignes a una habilidad podrás «aprender» dos hechizos, que podrás lanzar durante el juego (consulta las *Reglas Opcionales* al final de este libro-juego).

EL SISTEMA AVANZADO

Si vas a utilizar el *Sistema Básico*, no sigas leyendo. El *Sistema Avanzado* es similar al *Básico* en muchos aspectos, pero permite más variedad de acciones y de opciones.

TIEMPO

Seguir el transcurso del tiempo aporta un gran atractivo y emoción a la aventura de este libro-juego, pero es preciso que vayas calculando el tiempo a medida que va discurrendo la historia. Si deseas simplificar el juego, límitate a usar el libro-juego como se te indica e ignora los apartados y las normas que hagan referencia al tiempo (consulta el *Sistema Básico*).

El paso del tiempo aparece señalado al comienzo de cada apartado del texto como *Tiempo: x*, donde *x* es el número de minutos que transcurren. A medida que leas cada sección de texto, suma esta cantidad al total de tiempo transcurrido desde que empezaste la aventura.

EQUIPO

Sólo puedes llevar puesto: 1 armadura completa, 1 daga (en el cinturón), 1 capa, 1 mochila y 1 cinturón con bolsa.

Además, puedes **transportar** varios objetos, en un número igual a tu valor de *Fuerza*. Este total puede incluir 3 armas como máximo. Si pierdes tu mochila, este número quedará reducido a la mitad (redondeando a menos) y, junto con la mochila, perderás el exceso de equipaje.

Puedes conseguir ciertos objetos especiales indicados en el texto que no están sometidos a estas restricciones.

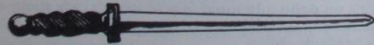
• **Armas:** Si causas daño a un oponente, tu arma puede infligirle un **daño adicional** (que se aplica a cada ataque solamente en caso de que obtengas un resultado de 1 o más en la tirada de daño):

Espada	+1	
Maza	+2	(sólo si el oponente lleva cota de malla o de láminas)

Lanza	0	
Daga	-1	
Martillo de guerra +2		(pero 1 punto menos de PACC)
Hacha de combate +3		
Pértiga	+1	
Espada a dos manos +3		(pero 1 punto menos de PACC)
Manos desnudas . -3		(y 2 puntos menos de PACC)

EJEMPLO: Consultas la *Tabla de Combates* y ves que has infligido un daño de «8» a tu oponente. Si estás usando una espada (+1 de daño), en realidad tu adversario recibe 9 puntos de daño («8» +1). Si estuvieras usando una daga (-1 de daño), sólo recibiría 7 puntos de daño («8» -1).

- **Armas arrojadizas:** Las siguientes armas pueden utilizarse una vez en un combate como ataque de proyectil. Las modificaciones de los Puntos de Ataque de Proyectil (PAP) están encerradas entre paréntesis: lanza (-1), daga (-1), martillo de guerra (-2), espada (-3), maza (-3), hacha de combate (-4). En este caso, no podrás usar el arma en combate cuerpo a cuerpo y sólo podrás recuperarla si derrotas a tu oponente.
- Un **arco** sólo puede utilizarse en ataque de proyectil (consulta el paso 1 de la sección **Combate**), no en combate cuerpo a cuerpo.
- La **armadura** tiene los siguientes efectos sobre tus Puntos de Habilidad:
Armadura de láminas: +3 a PD; -3 a Pericia, Huida y Magia.
Cota de malla: +2 a PD; -2 a Pericia, Huida y Magia.
Coraza de cuero: +1 a PD; -2 a Pericia y Huida.
Escudo: +1 a PD; -1 a Magia.
- **No** puede usarse un **escudo** en combinación con las siguientes armas: arco, hacha de combate, pértiga o espada a dos manos.



DAÑO Y CURACIÓN

Calcula el *Daño Sufrido* tal como se indica en el *Sistema Básico*. Si el total de *Daño Sufrido* supera el de *Resistencia* (consulta la Tarjeta de Identificación), pierdes el conocimiento. Si esto sucede durante un combate, eres **derrotado** y debes proceder como se te indique en el texto. De lo contrario, tu aventura habrá terminado, aunque si lo deseas puedes volver a comenzar desde el principio. Si se indica en el texto que «despiertas», reduce tu total de *Daño Sufrido* hasta que iguale el de *Resistencia*.

No uses la norma del *Sistema Básico* para la curación. Cada vez que leas un apartado de texto que no requiera que **tires dos dados**, luches o **emprendas una acción**, podrás reducir el *Daño Sufrido* en 1 por cada 20 minutos que pases «descansando».

EMPRENDER UNA ACCIÓN

Cuando en el texto se te indique **emprende una acción**, consulta la *Tabla de Acciones* que encontrarás al final de este libro-juego. Elige una de las acciones de la lista y sigue las instrucciones.

COMBATE

Un combate consiste en una serie de varias «rondas». En cada «ronda», tú atacas a tu oponente, o bien intentas huir y tu oponente te ataca.

Si optas por luchar con un oponente o bien se te indica en el texto que debes hacerlo, debes resolver el combate siguiendo las siguientes normas:

- 1) Si eres sorprendido, remítete directamente al paso 4; de lo contrario, lee el paso 2.
- 2) Si tienes la posibilidad de realizar un ataque de proyectil, **puedes** hacerlo (consulta la explicación de la resolución de un ataque). Si no sorprendes a tu oponente (es decir, está enterado de tu presencia), él podrá realizar a continuación un ataque de proyectil contra ti, si tiene esa posibilidad.

(el texto especificará si tu oponente puede o no hacer un ataque de proyectil).

Así se completa una **ronda del combate**.

- 3) Nadie es sorprendido durante el resto del combate. Tu oponente intentará llegar a una lucha cuerpo a cuerpo. Si deseas seguir realizando ataques de proyectil, **tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida**. Si el resultado es igual o superior a 10, vuelve al paso 2; de lo contrario, lee el paso 4.
- 4) Estáis enzarzados en un combate cuerpo a cuerpo. Tú haces un ataque cuerpo a cuerpo contra tu oponente, y él lo hace a su vez contra ti. Si eres sorprendido, el orden de los ataques se invierte.

Así se completa una **ronda del combate**.



- 5) Repite sucesivas rondas de combate hasta que se dé una de las siguientes condiciones:
 - a) Uno de vosotros cae **muerto** (una «M» en la Tabla de Combates).
 - b) Uno de vosotros tiene un total de **Daño Sufrido** superior al de **Resistencia**. Ese contrincante queda **inconsciente** y es derrotado. (Esto también puede ocurrir si se obtiene un resultado de «I» en la Tabla de Combates.)
 - c) Consigues **desasirte**. Al inicio de cualquier ronda de combate, puedes optar por no atacar en dicha ronda. Una vez que tu oponente haya efectuado su ataque, **tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida**:

- Si el resultado es igual o superior a 9, logras **huir** (sigue las instrucciones indicadas en el texto o **sigue adelante** [si es posible] **en una dirección al azar**).
- De lo contrario, sigues enzarzado en el combate y debes comenzar otra ronda de combate en el paso 4. De todas maneras, puedes tratar de **desasirte** de nuevo.

Los ataques individuales se resuelven tal como se indica en el Sistema Básico. Consulta la Tabla de Combates que encontrarás al final de este libro-juego. El resultado del ataque es el valor en el que se cruzan el resultado de los dados y la diferencia entre los PA y los PD. Utiliza los PAP si realizas un ataque de proyectil, y los PACC si haces un ataque cuerpo a cuerpo.



REGLAS OPCIONALES

Estas reglas se incluyen para permitirte que desarrolles unos personajes de la Tierra Media más perfeccionados y añadas ciertos elementos de realismo a tus aventuras.

LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Por cada punto positivo (+1) que **no** asignes a una habilidad durante el proceso de creación de tu personaje, podrás «aprender» dos de los hechizos descritos a continuación. Una vez que hayas «aprendido» un hechizo, tu personaje lo «conocerá» y podrá lanzarlo teniendo en cuenta las limitaciones indicadas.

- Si quieres lanzar un hechizo, **tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Magia**. Si el resultado es igual o superior a 7, habrás lanzado el hechizo con éxito. (Consulta los efectos del hechizo en el texto que lo describe.) De lo contrario, el hechizo no habrá hecho efecto. Debes «conocer» un hechizo para poder lanzarlo.
- Cada vez que tengas éxito al lanzar un hechizo, tu total de **Daño Sufrido** aumentará en la cantidad indicada entre paréntesis en la descripción de ese hechizo. Así se refleja el cansancio que provoca el lanzar hechizos.
- Si estás enzarzado en un combate, sólo puedes tratar de lanzar un hechizo si puedes realizar normalmente un ataque de proyectil; es imposible lanzar hechizos durante un combate cuerpo a cuerpo.
- A menos que se especifique lo contrario, los efectos de un hechizo tienen la misma duración que una acción, una actividad o un combate.



DESCRIPCIÓN DE LOS HECHIZOS

- 1) **Análisis de objeto** (3): Cuando así se te indique en el texto, puedes lanzar este hechizo y «analizar» un objeto (sigue las instrucciones dadas en el texto).
- 2) **Equilibrio** (2): Aumenta en 2 tus puntos de habilidad *General* para una actividad que intentes realizar en esa situación.
- 3) **Calma** (5): Sólo puede lanzarse sobre un animal o un ser normal (hombre, elfo, enano, hobbit, orco, troll, etc.). **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Magia**. Si el resultado es igual o superior a 8, tu enemigo se «calma» y, automáticamente, puedes *Huir* o *Pasar Corriendo*. De lo contrario, el encuentro prosigue de forma normal. Si en el abanico de opciones de un encuentro no se incluye una oportunidad de *Huir*, no puedes «calmar» a tu oponente. No puedes lanzar este hechizo si te enfrentas a varios enemigos.
- 4) **Camuflaje** (3): A efectos de una acción, este hechizo aumenta en 2 tus puntos de *Pericia*.
- 5) **Encantamiento de animal** (6): Puedes lanzar este hechizo contra cualquier animal normal (oso, lobo, serpiente, etc.) que te sea hostil. Sigue leyendo el texto correspondiente como si hubieras derrotado al animal. Éste te seguirá (anota sus PA, PD y *Resistencia*) y luchará contra cualquier enemigo que tú desees. Una vez que haya librado un combate en tu lugar, el animal se marchará. Recuerda que no puedes tener más de un animal «encantado» al mismo tiempo.
- 6) **Clarividencia** (5): Cuando se te dé la **opción** de leer dos o más apartados de texto, puedes leer dos de ellos y proseguir por el que prefieras.
- 7) **Rayo de fuego** (6): Puede utilizarse este hechizo durante el combate cuando normalmente emplearías un ataque de proyectil. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Magia**: el resultado es la cantidad de **Daño Sufrido** por el oponente que elijas.
- 8) **Curación** (0): Reduce la cantidad de tiempo necesaria para curar 3 puntos de daño. En lugar de 60 minutos, sólo precisarás de 20 minutos. Si haces uso de este hechizo y descansas durante toda una «noche», te curarás por completo.

- 9) **Suerte** (5): Si lanzas este hechizo después de haber **tirado los dados**, puedes ignorar el resultado y volver a **tirarlos**. Este hechizo sólo puede lanzarse una vez por cada apartado de texto.
- 10) **Protección de la Magia** (4): Puedes lanzarlo cuando en el texto se indique que un oponente está lanzando un hechizo. Del resultado que obtenga tu adversario al lanzar el hechizo se restarán tus puntos de **Magia**.
- 11) **Escudo** (4): Si lo lanzas al comienzo del combate, este hechizo aumentará en 2 tus PD. No puedes lanzar este hechizo si vas a emplear un escudo normal durante el combate.
- 12) **Rapidez** (3): Puedes lanzar este hechizo siempre que intentes **Huir, Pasar corriendo o Desahirse de un combate**. Tus puntos de **Huida** aumentan en 2 para dichas acciones. Es el único hechizo que puede lanzarse durante un combate cuerpo a cuerpo.
- 13) **Fuerza** (6): Si lo lanzas al principio de un combate, este hechizo dobla el daño que inflijas en ataques cuerpo a cuerpo durante todo el combate. Los resultados «1» y «M» no son modificados por un hechizo de Fuerza.
- 14) **Mantenimiento** (2): Este hechizo tiene el mismo efecto que si te tomaras una comida.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Tras ciertos apartados de texto, verás la expresión *P. Exp.*:
 x. Es el número de «Puntos de Experiencia» que recibes. Anota el total de puntos de experiencia que obtengas en el espacio correspondiente de tu Tarjeta de Identificación. Sólo puedes recibir puntos de experiencia una vez por cada apartado de texto.

Estos puntos no afectan a las habilidades de tu personaje hasta que hayas terminado con éxito esta aventura y desees jugar con otro libro-juego de la colección *Aventuras en la Tierra Media* con el mismo personaje.

Si utilizas el mismo personaje, por cada 150 puntos de experiencia podrás escoger una de las siguientes opciones:

- 1) Asignar +1 punto adicional a cualquier habilidad que pueda modificarse (consulta «Creación de un Personaje»).
- 2) Puedes cambiar un valor de «-2» por «+1».
- 3) Puedes elegir dos hechizos más para lanzar.

- 4) Puedes tirar los dados y aumentar tu **Resistencia** en un valor igual a «2 más el resultado de los dados».

RAZA

Puedes elegir que tu personaje pertenezca a una de las razas de la Tierra Media, con las siguientes consecuencias:

Hombre: Aumenta en 1 tus puntos de habilidad **General**.

Elfo: Cuando estés en un lugar subterráneo, reduce tu **Percepción** en 1 y tu **Magia** en 1. Cuando estés al aire libre, aumenta tu **Percepción** en 1 y tu **Magia** en 1.

Enano: Reduce tus puntos de **Huida** en 1. Cuando estés en un lugar subterráneo, aumenta tu **Percepción** en 1 y tu habilidad **General** en 1. Los enanos no pueden «aprender» los hechizos nºs 7, 11 y 15.

Hobbit: Aumenta tus puntos de **Pericia** en 2. Resta tus **PACC** en 2. Los hobbits no pueden «aprender» los hechizos nºs 3, 5, 7, 11 y 15.



FÓRMULA DE COMBATE OPCIONAL

Para aquellos que prefieran las fórmulas a las tablas, la fórmula siguiente se aproxima a los resultados de la Tabla de Combates. Si usas la fórmula, los resultados aumentan ligeramente los daños respecto a los de la tabla.

- Si el resultado es «2», no hay daño.
- Si el resultado es «12», «1» automático más la cantidad normal de **Daño Sufrido**.
- De lo contrario, el **Daño Sufrido** por el defensor = **Resultado dados** - 4 + PA del atacante - PD del defensor y
 - Si el **Daño Sufrido** es 9 o más = «1».
 - Si el **Daño Sufrido** es 11 o más = «M».

RESULTADO DE DADOS NO MODIFICADO

En muchas situaciones se te indicará que **tires dos dados** y sumes al resultado tus puntos de xxxx. Si tienes una puntuación muy alta (o muy baja), a menudo el resultado podría ser de éxito (o fracaso) automático en ciertas actividades. Para evitarlo, utiliza la siguiente regla: siempre que **tires los dados** y el resultado sea «2» o «12», no sumes los puntos de habilidad. O sea, un resultado de 2 o 12 no sufre ninguna modificación.



TARJETA DE IDENTIFICACIÓN DEL PERSONAJE

NOMBRE:			HECHIZOS (opcional)	
PARÁMETROS	Valor	Bonificación	1	
	Parámetro	Parámetro	2	
Fuerza (F)			3	
Agilidad (Ag)			4	
Inteligencia (In)			5	
			6	
			7	
Resistencia = _____ = 20 + (2 x Par. F)				
HABILIDADES	Puntos	Puntos	Bonif.	Bonif.
	Totales = Habilidad +		Parámetros +	
			Especiales	
PACC	_____	_____ + _____	F	+
PAP	_____	_____ + _____	Ag	+
PD	_____	_____ no + _____	Ag	+
Huida	_____	_____ no + _____	Ag	+
General	_____	_____ + _____	Ag	+
Pericia	_____	_____ + _____	In	+
Percepción	_____	_____ + _____	In	+
Magia	_____	_____ + _____	In	+
EQUIPO				
Ataviado (uno de cada Tipo):		Armadura	_____	
Capa		Daga	_____	
Cinturón y Bolsa (dinero, gemas, etc.) _____				
En Mochila/Envainado/Transportado:				
1)	_____	7)	_____	
2)	_____	8)	_____	
3)	_____	9)	_____	
4)	_____	10)	_____	
5)	_____	11)	_____	
6)	_____	12)	_____	
DAÑO SUFRIDO	TIEMPO		PUNTOS	
	Minutos	Días	EXPERIENCIA	

NOTAS:

Empty space for notes.

TARJETA DE IDENTIFICACIÓN DEL PERSONAJE

NOMBRE:			HECHIZOS (opcional)	
PARÁMETROS	Valor	Bonificación	1	_____
	Parámetro	Parámetro	2	_____
Fuerza (F)	_____	_____	3	_____
Agilidad (Ag)	_____	_____	4	_____
Inteligencia (In)	_____	_____	5	_____
			6	_____
			7	_____
Resistencia = _____ = 20 + (2 × Par. F)				
HABILIDADES	Puntos	Puntos	Bonif.	Bonif.
	Totales = Habilidad +		Parámetros + Especiales	
PACC	_____	+ _____	F	+ _____
PAP	_____	+ _____	Ag	+ _____
PD	_____	+ no	Ag	+ _____
Huida	_____	+ no	Ag	+ _____
General	_____	+ _____	Ag	+ _____
Pericia	_____	+ _____	In	+ _____
Percepción	_____	+ _____	In	+ _____
Magia	_____	+ _____	In	+ _____
EQUIPO				
Ataviado (uno de cada Tipo):		Armadura _____		
Capa _____		Daga _____		
Cinturón y Bolsa (dinero, gemas, etc.) _____				
En Mochila/Envainado/Transportado:				
1) _____	7) _____			
2) _____	8) _____			
3) _____	9) _____			
4) _____	10) _____			
5) _____	11) _____			
6) _____	12) _____			
DAÑO SUFRIDO	TIEMPO		PUNTOS EXPERIENCIA	
	Minutos	Días		
	_____	_____		

NOTAS:

Empty box for notes.

TABLA DE COMBATES

Resultado Dados	PA Atacante - PD Defensor*									
	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0
4	4	3	2	2	1	0	0	0	0	0
5	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0
6	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0
7	8	7	6	5	4	3	2	1	1	0
8	9	8	7	6	5	4	3	2	2	1
9	1	9	8	7	6	5	4	3	2	2
10	1	1	1	8	7	7	6	5	4	3
11	M	M	1	1	1	1	8	7	6	5
12	M	M	M	M	M	M	1	1	1	1

*- Si la diferencia PA-PD es mayor que +5, suma la cantidad sobrante al resultado obtenido; si la diferencia es menor que -4, considérala igual a -4.

Resultado:

x = Un número indica la cantidad de Daño Sufrido; si el Daño total supera el total de puntos de Resistencia del combatiente, el personaje queda inconsciente.

I = Inconsciente (sin conocimiento), herido e inerte; consulta las consecuencias en el texto.

M = Muerto; si este resultado se da en tu contra, ¡tu aventura habrá concluido!

TABLA DE ACCIONES

• **Atacar:** Debes combatir con tu oponente.

• **Huir:** *Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida.* Si el resultado es igual o superior a 8, sigue las instrucciones del texto o *sigue adelante.* De lo contrario, debes combatir con tu oponente y eres «sorprendido» (es decir, él te ataca primero).

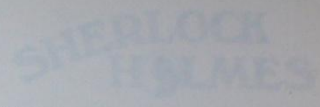
TABLA DE NÚMEROS AL AZAR

6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6
7	5	6	9	8	5	7	3	6	11	8	9
3	12	7	2	10	8	4	11	7	4	10	6
4	8	5	6	9	7	10	8	9	6	5	7
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6

WEEKLY RECORD OF SALES

WEEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	TOTAL
1																																
2																																
3																																
4																																
5																																
6																																
7																																
8																																
9																																
10																																
11																																
12																																
13																																
14																																
15																																
16																																
17																																
18																																
19																																
20																																
21																																
22																																
23																																
24																																
25																																
26																																
27																																
28																																
29																																
30																																
31																																
TOTAL																																

TÍTULOS PUBLICADOS



- 1. Un espía en Isengard
Terry K. Ambor
- 2. El Abismo de Helm
Kevin Barrett - Saul Peters

- En preparación:
- 3. Las minas de Moria
Susan Mathews - J.D. Ruemmler
 - 4. La búsqueda del palantir
Milt Creighton



...
...
...
...
...

SHERLOCK HOLMES

Un Juego en el que Tú eres el detective

Atractivo libro-juego, cuya trama se desarrolla en el Londres victoriano, y en el que el lector se convierte en avisado detective, asesorado por el famoso Sherlock Holmes y su inseparable doctor Watson.



Títulos publicados:

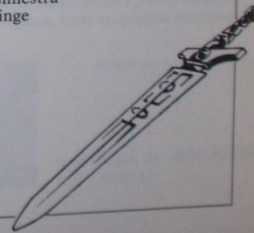
1. Asesinato en el club Dídgenes
2. La esmeralda del Río Negro
3. Muerte en Appledore Towers
4. La Corona contra el doctor Watson
5. Los Dinamiteros
6. El Honor de la Artillería Ligera de Yorkshire

Advanced
DUNGEONS & DRAGONS™
AVENTURA & JUEGO

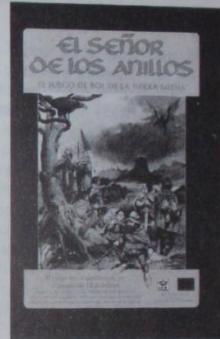
AD & D Aventura-Juego es una colección en la que el azar tiene un papel fundamental. El resultado del lanzamiento de los dados determinará la suerte que ha de correr el protagonista, condicionando así el curso de la aventura.

TÍTULOS PUBLICADOS

1. Los prisioneros de Pax Tharkas
2. El castillo de Quarras
3. La torre fantasma
4. Reto crucial
5. El cetro del poder
6. El vampiro de Ravenloft
7. La maldición del hombre lobo
8. La corona del hechicero
9. La prueba del ninja
10. La batalla de los magos
11. Los señores de la Muerte
12. El reino de pesadilla de Baba Yaga
13. Ruta siniestra
14. La esfinge



El juego de rol de La Tierra Media



Este es el juego de rol de La Tierra Media, el mundo creado por Tolkien, en el que puedes interpretar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron.

Podrás conocer la Tierra Media palmo a palmo, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.

En librerías y especialistas en juegos



Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
t.: 93. 345 85 65

TIMUN MAS noticias

En Timun Mas queremos mantener un contacto directo con nuestros lectores. Para ello, hemos creado **Timun Mas Noticias**, magazine de aparición trimestral que contiene amplia información sobre nuestras novedades, entrevistas con autores, artículos sobre literatura, pasatiempos, etc...

Si quieres recibirlo gratuitamente, rellena este cupón de suscripción y envíalo a:

Editorial Timun Mas.
Castillejos, 294. 08025 Barcelona.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA

Nombre y apellidos	Edad
Dirección	n.º
Población	Código Postal
Provincia	
Nombre del colegio	Nivel
Dirección	n.º

Temas en los que estás interesado

<input type="checkbox"/> Libros infantiles	<input type="checkbox"/> Literatura fantástica
<input type="checkbox"/> Novelas policíacas	<input type="checkbox"/> Guías didácticas
<input type="checkbox"/> Libros-Juego	<input type="checkbox"/> Otros temas
<input type="checkbox"/> Libros interactivos	

ENTRA EN EL MUNDO DE J.R.R. TOLKIEN

¡Un JUEGO en el que TÚ
vives tus aventuras en la
TIERRA MEDIA!

EL ABISMO DE HELM

Kevin Barret y Saul Peters

Eres un joven guerrero de Rohan. En las visperas de una batalla ves cómo un Jinete veterano habla con uno de vuestros peores enemigos. ¿Es un traidor, o está pasando información falsa? Tú decides averiguarlo, emprendiendo una aventura que supera las ideas más fantásticas. Antes de que se resuelva este enigma, debes enfrentarte a los servidores de Saruman en la defensa de la fortaleza de Cuernavilla, durante la decisiva batalla del Abismo de Helm.

*En la serie Aventuras en la Tierra Media
tú puedes:*

- *Jugar con un personaje ya preparado.*
- *Crear tu propio personaje utilizando las reglas reseñadas en este libro.*