

Historia de la Marca de Oeste



Índice

- 1.0 INTRODUCCIÓN**
 - 1.1** CÓMO SE HIZO ÉSTE MÓDULO
 - 1.2** COMENTARIOS A CERCA DE LOS CONTENIDOS
 - 1.3** AGRADECIMIENTOS
- 2.0 WESTMARCH**
 - 2.1** VISIÓN GENERAL
 - 2.2** BREVE CRONOGRAMA
 - 2.3** LA TIERRA
 - 2.31 Geografía
 - 2.32 Clima
 - 2.33 Flora
 - 2.34 Fauna
 - 2.4** POLÍTICA Y PODER
 - 2.41 Los Calenardhones
 - 2.42 Los Daen Lintis
 - 2.43 Los Dúnedain
 - 2.5** EL GOBIERNO
 - 2.6** LAS FUERZAS DEL MAL
 - 2.61 El Earthwell
 - 2.62 Los muertos vivientes
 - 2.7** PNJs PARA TODAS LAS AVENTURAS
 - 2.71 Evad
 - 2.72 Elarin & Amarla
 - 2.73 Lord Targen
 - 2.74 Lord Negolos
 - 2.8** WESTMARCH EN OTROS TIEMPOS
 - 2.81 Westmarch 1640-2510
 - 2.82 Westmarch 2510-2759
 - 2.83 Westmarch 2759-3019
 - 2.84 Westmarch después de 3019
- 3.0 EL REGRESO A CASA**
 - 3.1** LA HISTORIA
 - 3.2** LOS PNJs
 - 3.3** LA SITUACIÓN
 - 3.31 Derwath
 - 3.32 Tilmendir
 - 3.4** LA MISIÓN
 - 3.41 Inicio para los jugadores
 - 3.42 Ayudas
 - 3.43 Obstáculos
 - 3.44 Recompensas
 - 3.5** LOS ENCUENTROS
- 4.0 RESTAURANDO EL EQUILIBRIO**
 - 4.1** LA HISTORIA
 - 4.2** LOS PNJs
 - 4.3** EL ESCENARIO
 - 4.31 Las tumbas de Asirac
 - 4.32 Las tumbas de Rendar
 - 4.4** LA MISIÓN
 - 4.41 Inicio para los jugadores
 - 4.42 Ayudas
 - 4.43 Obstáculos
 - 4.44 Recompensas
 - 4.5** LOS ENCUENTROS
- 5.0 'HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE'**
 - 5.1** LA HISTORIA
 - 5.2** LOS PNJs
 - 5.3** LA SITUACIÓN
 - 5.31 Beldwin
 - 5.32 Amon Roch
 - 5.33 La cabaña prisión de Lady Sirris
 - 5.34 El refugio del Clan Mar Hogo
 - 5.4** LA MISIÓN
 - 5.41 Inicio para los jugadores
 - 5.42 Ayudas
 - 5.43 Obstáculos
 - 5.44 Recompensas
 - 5.5** LOS ENCUENTROS
- 6.0 OTROS LUGARES DE INTERÉS EN WESTMARCH**
 - 6.1** EL ORÁCULO
 - 6.2** EL EARTHWELL
- 7.0 AVENTURAS ALTERNATIVAS**
 - 7.1** BUSCANDO RESPUESTAS
 - 7.2** LA CAZA DE WULF
 - 7.3** DESAPARECIDO
- 8.0 TABLAS**
 - 8.1** TABLA DE PNJs
 - 8.2** TABLA DE CRIATURAS
 - 8.3** TABLA DE ENCUENTROS
 - 8.4** TABLA DE HERBAS
 - 8.5** TABLA MILITAR
 - 8.6** TABLA DE CLIMA
 - 8.7** TABLA DE PRECIOS

1.0 INTRODUCCIÓN

1.1 CÓMO SE HIZO ESTE MÓDULO

Este módulo fue escrito para Iron Crown Enterprises entre 1989-1990 y fue presentado para su publicación como se ve ahora. Este fue mi tercer módulo detrás de *Dunland y las Montañas Nubladas del Sur* y *Ents de Fangorn*. Sin embargo, justo en ese momento, ICE experimentó algunos cambios sobre qué productos quería publicar. Comenzaron a reformar algunas de las obras más antiguas en libros de ciudades y fortalezas. Durante este tiempo Westmarch estuvo apartado esperando su oportunidad. Después de varias llamadas preguntando sobre la fecha en que se publicaría, pensé que no debía hacerme ilusiones.

Cuando conseguí una copia del libro *Geografía del Noroeste de la Tierra Media*, vi un rayo de esperanza porque se incluyeron varias de mis localizaciones para Westmarch como parte de ese volumen. Las ciudades de Beldwin y Derwath junto con sus señores gobernantes y uno de los castillos habían sido incorporados. Esperaba que esto pudiera ser un indicador de que Westmarch finalmente se publicaría.

Pronto perdí estas esperanzas cuando me enteré de que ICE iba a entrar en el negocio de los cromos coleccionables, más popular y rentable. Teniendo en cuenta los problemas de caja que ICE había tenido en el pasado, no los culpo en absoluto por el cambio rumbo en la línea de juegos de rol de la Tierra Media. Esto, no obstante, hacía muy poco probable que el módulo de Westmarch se llegara a publicar algún día.

Varios años más tarde, en el verano de 1998 recibí un correo electrónico de Chris Seeman quien acababa de publicar *Other Hands*. Chris me preguntó si estaría dispuesto a que se publicara mi dirección de correo electrónico para que la gente pudiera hacerme preguntas sobre los módulos que escribí. Le dije que no había problema. Como una idea posterior, le pregunté si estaría interesado en publicar un módulo MERP inédito (Westmarch) que se pondría en la web para los jugadores de MERP, ya que era poco probable que ICE lo hiciera.

Accedió a hablar con ellos sobre cómo obtener permiso para publicarlo en la web. Jessica Ney-Grimm de ICE dio el visto bueno y lo compilé en este gran archivo PDF. Ahora tienes un módulo que fue aceptado por ICE pero no publicado. Gracias por leer esta pequeña historia. Que te diviertas.

1.2 COMENTARIOS A CERCA DE LOS CONTENIDOS

La mayoría de los módulos MERP de ICE incluyen varias secciones sobre terminología, definiciones, estadísticas de conversión, etc. Asumo que si usted se toma la molestia de descargar este módulo es porque ya conoce el sistema de MERP y probablemente no necesite estas cosas. De todos, si encuentra abreviaturas que no reconoce o algún término con el que no está familiarizado, búsquelo en otro de los abundantes materiales de MERP. Si aun así no lo encuentra, puede enviarme un correo electrónico y trataré de averiguar lo que quise decir.

1.3 AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a ICE por permitir que este módulo se publique a través de la web. Me gustaría agradecer a Chris Seeman por hacerlo realidad. Me gustaría agradecer a mi esposa Donna por su continuo apoyo a mis excentricidades.

Varios gráficos utilizados para la separación de párrafos están protegidos por derechos de autor de ICE y se utilizan con permiso. El resto de dibujos del interior son cosa mia. El arte celta se basa en la obra de George Bain.

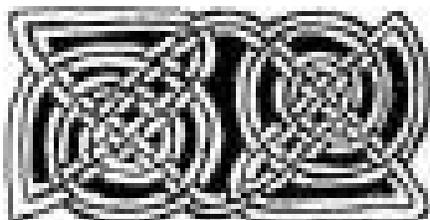
Randell Doty

2.0 WESTMARCH

2.1 VISIÓN GENERAL

Westmarch. El nombre trae imágenes de exuberantes llanuras y campos verdes. Una zona de cultivo tranquila donde todo es agradable. Nada más lejos de la realidad. Es todas estas cosas, sí, pero también es un área no acostumbrada a la agitación que se ve en las tierras circundantes. Mucha gente del sur piensa en esta zona casi como un jardín del Edén, por así decirlo. La mayoría de los aventureros también parecen pensarlo, por lo que es poco probable que se adentren en estas tierras y, por lo general, también poco rentable para ellos, porque, como se mencionó, Westmarch no es un lugar muy emocionante... Generalmente.

Westmarch en 1640 se está recuperando, como la mayor parte de la Tierra Media, de la Gran Plaga de 1636. Ésta golpeó Westmarch como en todas partes, pero no tan duro como en el este, en Calenardhon, o en el norte, en Dunland. Esto se debe fundamentalmente al menor tránsito de forasteros por la región. El Gran Camino Este-Oeste corre a través de Dunland hacia el norte y cruza el Angren en los grandes vados de Calenardhon, por lo tanto, pasando por Westmarch hacia el sur. Debido a este aislamiento, menos transmisores de la peste atravesaron Westmarch y murieron menos personas que en otras zonas. Esto, sin embargo, no hizo que las muertes fueran menos dolorosas para los habitantes, por el contrario, ya que es una zona rural que vive de agricultura y ganadería con pocas ciudades grandes, las muertes han tenido un mayor impacto porque algunos de los principales artesanos que murieron durante la peste aún no han sido reemplazados. La llegada de la peste provocó un período inusual de agitación en Westmarch que se ha ido tranquilizando poco a poco, pero se han producido algunos acontecimientos extraños últimamente.



2.2 BREVE CRONOGRAMA

La Segunda Edad

- | | |
|-----------|--|
| 1 | El reino Noldorín se establece en Lindon después de la caída de Beleriand con Gil-Galad como rey. |
| 32 | Fundación de Númenor. |
| 600-1200 | Los Númenóreanos exploran gran parte de la Tierra Media y entran en contacto con los Daen Coentis de las Montañas Blancas. |
| 750 | Los Noldor fundan Eregion y construyen Ost-in-Edhil. |
| 1200-1500 | Los Númenóreanos comienzan a construir fortalezas y puertos a lo largo de la costa aoeste de la Tierra Media. Durante este tiempo explotan intensamente los grandes bosques del sur para la construcción de barcos. |
| 1500 | Los Elfos de Eregion comienzan la fabricación de los Anillos de Poder bajo la supervisión de Sauron (como Annatar). |
| 1600 | Sauron fabrica el Anillo Único. |
| 1693-1700 | Sauron declara la Guerra a los Elfos de Eregion y todo Eriador es devastado por sus ejércitos. Sauron es derrotado por los Númenóreanos y los Elfos, y regresa a Mordor. |
| 1800-2251 | Los Númenóreanos incrementan sus posesiones en la Tierra Media. Es durante este tiempo que se alisa el círculo de Angrenost (Isengard), pero la fortaleza se construirá más tarde. Sauron comienza a enviar emisarios a los Daen Coentis para subvertir su religión y volverlos contra los Númenóreanos, cuya población superará a la de los Daen Coentis en las Montañas Blancas hacia el final de este periodo. Varias familias Dúndan con espíritus pioneros se asientan en lo que se convertirá en Westmarch buscando protección en Angrenost. Algunos de los Daen Coentis de los valles meridionales de las Montañas Blancas también emigran a Westmarch para escapar del dominio Dúndan, aumentando así el tamaño de los |

	clanes que ya están allí y causando numerosas guerras entre clanes.		
3315	Los Drúedain se separaron de los Daen Coentis debido al oscuro camino que estos tomaron. Se refugian en las zonas boscosas más profundas de las Montañas Blancas y Enedhwaith.	500-1400	Calenardhon se convierte en una provincia próspera. Westmarch es considerada la provincia occidental más lejana de Gondor.
3319	La caída de Númenor.	1000	Sauron aparece de nuevo, y los Istari son enviados a la Tierra Media para mantener el equilibrio con su presencia.
3320	Fundación de los Reinos en el Exilio. Los Daen Coentis juran lealtad a Isildur.	1050	Gondor en el apogeo de su poder se expande y construye muchas fortalezas fronterizas, principalmente en el norte, pero algunas se construyen en Westmarch.
3325-3341	Muchos de los Daen Coentis emigran hacia el norte, hacia Dunland o Rhudaur. Los primeros lo hacen debido a desacuerdos en las nuevas creencias oscuras. Los grupos posteriores emigran por el miedo a las consecuencias por la ruptura del juramento.	1300-1350	El Rey Brujo funda el reino de Angmar.
3430	Se forma la Última Alianza de Hombre y Elfos contra Sauron.	1432-1447	La lucha entre parientes desangra Gondor.
3434	Los Daen Coentis son convocados por la Última Alianza; se niegan, y cae sobre ellos la maldición por romper el juramento.	1600	Los hobbits se instalan en la Comarca.
3441	La torre de Barad-dûr cae y Sauron es derrotado. Isildur corta el Anillo Único del dedo de Sauron y se lo queda como trofeo.	1636-37	La Gran Plaga asola Rhovanion, Gondor y Eriador. Calenardhon comienza una lenta disminución de la población. Westmarch pierde el contacto comercial y gubernamental con Gondor. El comercio desde el norte disminuye. Los Dúnedain poco a poco comienzan a perder el poder en Westmarch.
		1640	La capital de Gondor es trasladada de Osgiliath a Minas Anor.
		1974-75	Los ejércitos del Rey Brujo invaden Arthedain.
		1980	El Rey Brujo vuelve a en Mordor y reúne a los Nueve. Aparece el Balrog de Moria.
		2050	Orthanc está custodiado con sólo una pequeña fuerza hereditaria que mantiene la fortaleza. El último rey de Gondor muere sin heredero, y el primero de los Senescales gobierna Gondor. Quedan pocos Dúnedain puros en Westmarch.
		2063	Comienza la Paz Vigilada. Los Dúnedain empiezan a establecerse más al sur de Dunland, en Westmarch, despertando viejas luchas raciales y ganando el control de Westmarch.
		2460-2510	Los Balchoth invaden Gondor. Los Éothéod, liderados por Eorl el Joven, acuden en ayuda de Gondor y reciben la tierra de Calenardhon como recompensa por Cirion



La Tercera Edad

1	Se construye la torre de Orthanc.
2	Isildur es emboscado y muere en los Campos Gladios cuando va de camino a Arnor.
250-850	Decadencia gradual de Arnor.
250	Los Calenardhones comienza a establecerse a lo largo del Gran Camino East-West. Más colonos Dúnadan se mudan a Westmarch, y se hacen con el gobierno de la

	el Senescal. Comienzan las hostilidades entre los Rohirrim y los Dunnish por la posesión de Westmarch. El Aglarond es reconstruido.	3000	Saruman utiliza el palantír Orthanc y queda subyugado bajo la voluntad de Sauron.
2710	Los Dunnish toma el control del círculo de Orthanc.	3018-19	Guerra del Anillo. Los Ents atacan Isengard. Los Dunnish aliados de Saruman son derrotados en el Abismo de Helm, pero se les permite regresar a sus casas. Westmarch no apoya a ninguno de los dos bandos debido a la herencia racial mixta y por lo tanto se salva el conflicto, excepto para los orcos salvajes. El Anillo Único es destruido y Sauron es expulsado. Saruman desaparece de Endor.
2754	Freca, un noble medio Dunnish de Westmarch, es asesinado por Helm Manomartillo, rey de Rohan.		
2754-58	Wulf, el hijo de Freca, junta un ejército Dunnish para marchar contra Rohan.		
2758	El Largo Invierno se apodera de la tierra de los orientales que atacan Rohan desde el otro lado del Anduin. A su vez, los Haradrim de Umbar atacan Gondor desde el sur. Al ver su oportunidad, Wulf marcha con su ejército hacia Rohan derrotando a los Rohirrim en la nieve profunda en los Vados del Isen. El Aglarond es renombrado después de que los Rohirrim resistan el asedio como el Abismo de Helm y el Sagrario. Helm y sus hijos son asesinados.	3021	Fin de la Tercera Edad.
2759	Fréalaf, sobrino de Helm, sorprende a los Dunnish en Edoras y mata a Wulf, mientras huyen es coronado rey, el primero de la segunda línea de reyes en Rohan. Los Dunnish también son expulsados de Isengard, pero no de Westmarch. Saruman recibe las llaves de Orthanc.		
2830-2903	Reinado de Folcwine en Rohan. Los Rohirrim conducen a los Dunmen del Folde Oeste.		
2911-12	El duro invierno golpea a Eriador y Rhovanion.		
2941	El Concilio Blanco expulsa a Sauron de Dol Guldur.		
2953	Ultima asamblea del Concilio Blanco. Saruman comienza a reunir fuerzas, (incluyendo muchos Dunnish) y reclama Orthanc como suyo. Envía sirvientes para registrar los Campos Gladios.		



2.3 EL TERRITORIO

2.31 GEOGRAFÍA

La tierra conocida como Westmarch recibió ese nombre por los primeros colonos de Númenor, ya que es la región más al sur del reino meridional de Gondor. El nombre también es utilizado ahora por el Daen Lintis y será utilizado más tarde por el Rohirrim. Los límites geográficos de la tierra así llamado según las mismas son: las Montañas Blancas al este, el río Adorn al sur, el río Angren al norte y la convergencia de los ríos Angren y Adorn al oeste.

Las Montañas

Las Montañas Blancas se encuentran al este de Westmarch y son altas y retorcidas en una enorme masa de roca mezclada, causada por las fuerzas que formaron las Montañas Nubladas y las Montañas Blancas, uniéndose en un ángulo casi recto. Esta zona, donde las dos líneas de falla se cruzan, estalló en un nudo de picos retorcidos de gran altura, que son casi intransitables. Debido a su altura, estas montañas están nevadas todo el año, de ahí su nombre. Parecería extraño para la mayoría nombrar unas montañas como "blancas" sólo por la nieve, pero uno debe considerar que esto es único para estas montañas tan al sur. El hecho de que permanecieran cubiertas de nieve durante todo el año en este extremo sur fue lo suficientemente único para aquellos que las vieron por primera vez. El resto de las Montañas Blancas que se extiende hacia el sur y el oeste desde este punto son, en comparación, mucho más bajas y menos traicioneras, ofreciendo varios pasos a través de ellas hacia las regiones costeras. Al oeste, las montañas caen abruptamente hasta las colinas de Westmarch, que se funden rápidamente en las llanuras ondulantes que componen la mayor parte de Westmarch. Al este la cordillera es casi intransitable en una línea de montañas que termina en el valle del Anduin como la pared trasera de Minas Anor.



Las Llanuras

Las Llanuras de Westmarch se alejan de las Montañas Blancas como una alfombra verde salpicada de campos labrados y líneas de árboles que separan la tierra en las áreas más pobladas. Una característica notable en todas las llanuras en Westmarch es la continuación de la naturaleza volcánica que está presente en el extremo sur de las Montañas Nieblas, y en particular el Anillo de Angrenost (Isengard) que una vez fue un volcán. Si se postula que la zona más septentrional de las Montañas Blancas es de hecho la continuación más meridional de las Montañas Nubladas, esto es fácilmente concebible. En Westmarch esta naturaleza volcánica se presenta como colinas planas solitarias de altura mínima que se dispersan a través de las amplias llanuras. Estos son, por supuesto, los pequeños volcanes extintos que en un momento formaron esta tierra, además de ser una de las fuentes de la fertilidad de la tierra. Actualmente, no hay volcanes activos en Westmarch ni ha habido en la historia registrada, pero cuando estaban activos las cantidades de ceniza derramadas enriquecieron el suelo de una manera tan duradera que, junto con los ríos, han hecho de Westmarch una de las zonas más fértiles de la Tierra Media.

Los Rios

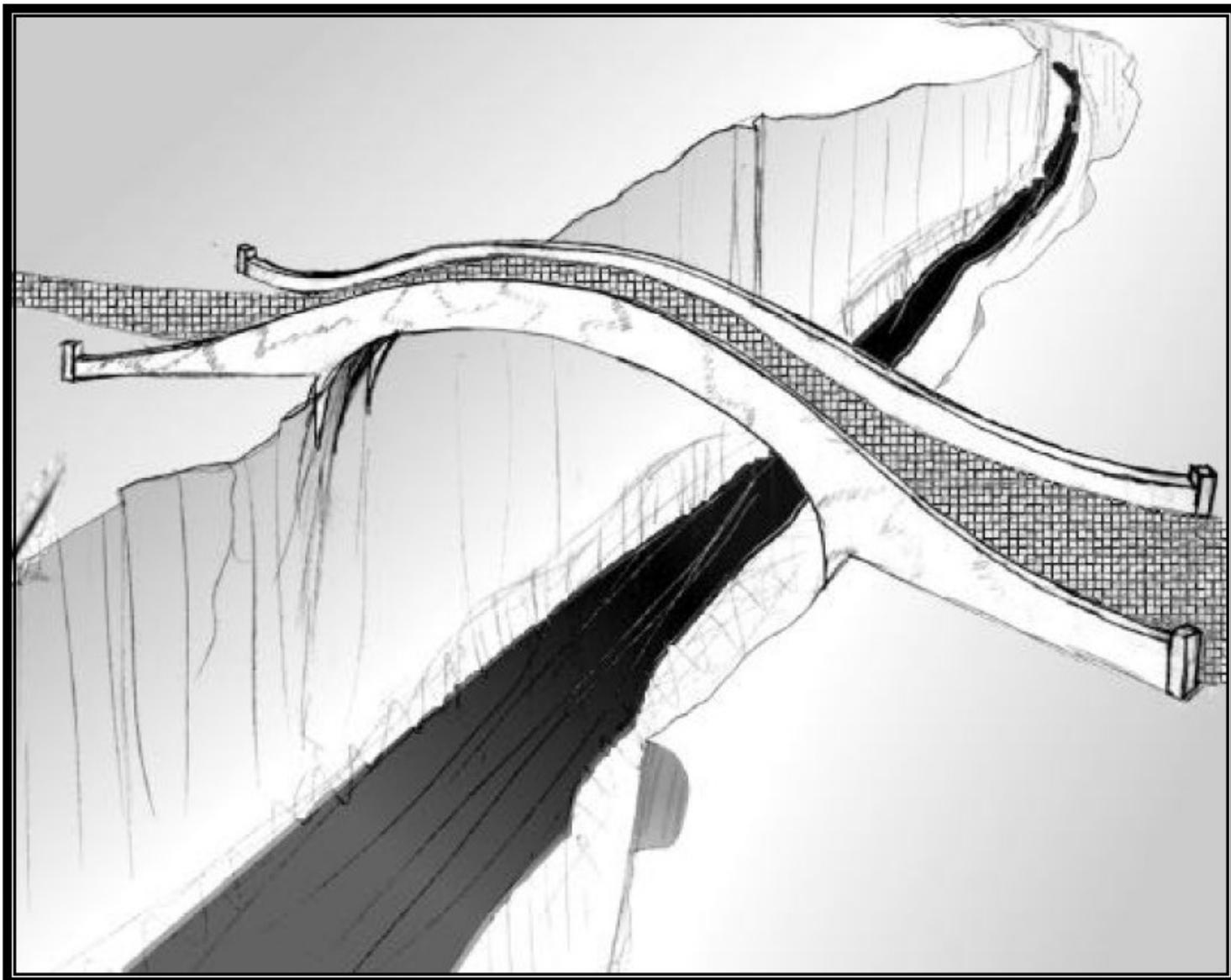
Sin embargo, la fertilidad de Westmarch no puede atribuirse únicamente a su pasado volcánico. Sus propios límites son otra fuente que se combina con esto para hacer de Westmarch la región más fértil de la Tierra Media Occidental. Estos límites son los ríos Adorn y Angren al sur y al norte respectivamente. Éstos proporcionan el agua necesaria para los cultivos de Westmarch, así como traer el suelo de la erosión de las montañas para ser depositado en las cuencas del río.

El río Angren cruza el Calenardhon antes de girar al oeste hacia el mar. Es en este punto que se convierte en la frontera norte de Westmarch. También comienza su inmersión en un desfiladero que recorre casi la longitud de Westmarch. A medida que el río gira hacia el oeste cae rápidamente a través de una serie de rápidos de escalera en un cañón que en su punto más profundo alcanza unos 70m. de profundidad. Aunque en la parte más profunda, el desfiladero es a

menudo más ancho en su base que en su cima. En algunos lugares este cañón está tan encajonado que la parte superior en realidad se vuelve bastante estrecha. Lo suficientemente cerca en algunos lugares para que un caballo pueda saltarlo, aunque pocos lo han probado (menos aún lo han conseguido). Se sabe que los rebaños de antílopes utilizan esto como una ruta de escape. Este voladizo hace que los acantilados sean completamente inescalables. A medida que el río fluye hacia el oeste y el sur, el desfiladero disminuye en profundidad y el río se ensancha. El desfiladero proporciona cierta protección natural para la gente de Westmarch de cualquier invasión desde el norte, ya que hay pocos lugares para cruzarlo. Un ejército tendría que cruzar el vado de la Gran Carretera Este-Oeste saltándolo, ir lo suficientemente al oeste donde el desfiladero se abre y se puede vadear, o utilizar uno de los pocos puentes pequeños construidos sobre el desfiladero

en lugares donde la distancia para pasar no es demasiado grande. Eso, sin embargo, permitiría que sólo dos o tres caballos cruzaran a la vez, lo cual es altamente desaconsejable, tácticamente hablando. Aparte de su fuente en las Montañas Nubladas, el Angren también es alimentado por varios pequeños ríos y arroyos que bajan de las Montañas Blancas y se unen a él en su curso hacia el mar. Algunos de éstos caen sobre el borde del desfiladero en preciosas cascadas.

El Adorn nace en lo alto de las Montañas Blancas. Discurre intermitente a través cuevas para finalmente emerger como un amplio río poco profundo que serpentea en su camino hasta desembocar en el Angren antes de llegar al mar. Debido a su fuente, el Adorn es un río muy frío en sus primeros 75 Km y es cristalino a lo largo de todo su curso. Es uno de los ríos más pintorescos en toda la Tierra Media. Al igual que el río en sí, el valle del Adorn es un poco más ancho y más



útil para la agricultura que el Angren, por ello las mejores plantaciones se pueden encontrar en el sur de Westmarch. El Adorn rara vez desborda sus orillas, y los diques se han construido en los lugares donde es más probable que lo haga. Debido a su agua fría y clara el Adorn es también un maravilloso río de pesca de truchas y los hombres de las provincias del sur a veces vienen a Westmarch con este propósito.

2.32 CLIMA

Westmarch ha sido bendecido por la naturaleza debido a su benigno clima. Es agradable casi todo el año. Su proximidad a la costa le confiere un clima suave, pero a la vez las montañas al sur y al este lo protegen de muchas de las tormentas costeras del sur, pero no las que entran desde el oeste. Éstas son las únicas tormentas que causan un clima severo en Westmarch. Entran desde el oeste y rebotan en las Montañas Blancas para traer tormentas eléctricas extensas durante la primavera y el otoño del año, pero la ventana para estas tormentas es relativamente corta y sólo dos o tres de estas grandes tormentas ocurren cada año. La gente de Westmarch es muy consciente de esto y toma las precauciones necesarias. Una vez cada tres o cuatro años se produce un huracán trayendo condiciones propias de monzón que pueden durar días o incluso semanas. Pueden producirse daños por viento e inundaciones, pero de nuevo esto es raro y por lo general la gente toma las medidas adecuadas. Sin embargo, ninguna cantidad de preparación puede cubrir todas las posibilidades, y por lo general se producen bajas. Los inviernos en Westmarch son suaves excepto en las estribaciones de las Montañas Blancas que pueden permanecer cubiertos de nieve durante dos a tres meses. Las regiones de las llanuras también nieva, pero por lo general dura alrededor de dos a cuatro días. Esto permite que el ganado pueda pastar durante todo el año con poca suplementación alimenticia. Sin embargo, la mayoría de los rancheros toman las precauciones para tener suficiente forraje alrededor independientemente de lo suave que parezca el invierno. En verano la temperatura rara vez supera los 38°C y la humedad no es tan mala como para dar sensación Sofocante. En definitiva Westmarch es un lugar de vacaciones maravilloso para los visitantes.

2.33 FLORA

Aunque, en su mayor parte, Westmarch está cubierto de pasto corto o tierras de cultivo, hay algunos bosques y árboles dispersos. En los altos valles de las Montañas Blancas, los árboles son predominantemente coníferas mezcladas con las típicas maderas duras de altas montañas (es decir, cenizas, rowan, etc.). A medida que el terreno se hace llano, los bosques son más de árboles madera dura. Los rodales de bosque virgen no muy diferentes a las que se encuentran en Fangorn o el viejo bosque todavía se pueden encontrar en los profundos recovecos de los valles de las montañas inferiores. La similitud con estos viejos bosques también incluye la presencia de árboles activos o Ucornos, y en algunas ocasiones, Ents. Aparte de los ya mencionados, hay algunas otras plantas que son de interés.

Nethlequat.

Esta hierba crece en corros a través de las llanuras. Es más alto que la hierba normal de la zona, y de color rojizo, sin embargo, para el observador inexperto puede causar bastante dificultad. El toque de estas hierbas con la piel desnuda de humanos o animales causa un intenso ardor y más tarde una erupción cutánea severa. Esto hará que la persona o el animal tocado se mueva al 50% hasta que el dolor disminuya (2-5 días) Desafortunadamente la sustancia que causa el dolor no puede ser lavada o neutralizada por ningún antídoto conocido. No obstante el dolor puede disminuir con el uso de algunas hierbas analgésicas. Incluso cuando se elimina el dolor o la erupción tendrá un -25% movimiento. La erupción desaparece después de una o dos semanas por sí misma. Puede ser temporalmente aliviado por cualquiera de las hierbas antihistamínicos o estimulante, que por desgracia puede tener otros efectos, incluyendo la adicción. En el caso de que una de estas plantas sea ingerida por un humano (los animales lo saben mejor), produciría un efecto laxante y el individuo deberá hacer una TR contra veneno de nivel 7 o morir por pérdida completa de su tracto digestivo. Aquellos que lo superen quedarán incapacitados durante 1-4 semanas.



Majon

El Majon es una flor que se encuentra en las cimas de las colinas bajas. Florece a principios de primavera y tiene una flor blanca lechosa de 5 pétalos con el centro lavanda. Después de la floración se forma una vaina durante el verano. En el otoño la planta florece de nuevo, esta vez con flores rojas y centros negros. La vaina formada durante el verano libera sus semillas en este momento. Si se come la vaina durante el verano produce alucinaciones mientras que el individuo todavía está despierto; estos sueños se superponen a la realidad. Las vainas se utilizan principalmente para fines recreativos. Esto causa una adicción psicológica. Las suelen consumir personas que se niegan a asumir ciertas tareas (como combatir o tomar decisiones importantes). Desafortunadamente, estos sueños no son necesariamente agradables. Las pesadillas pueden ocurrir incluso mientras la persona está despierta causando una fase psicótica extrema que puede comenzar o detenerse sin previo aviso. Estas pesadillas pueden ser inducidas en adictos o exadictos durante largos períodos de estrés o trauma personal. Esto ha provocado muertes accidentales o mutilaciones en algunas personas. La probabilidad de que uno de estos episodios ocurra aumenta con el número total de dosis consumidas. Cada dosis aumenta el nivel de ataque del veneno en 1 y el individuo debe hacer una TR contra veneno cada vez que se estresa demasiado (es decir, batallas prolongadas, falta de sueño adecuado, uso de hierbas estimulantes, etc.).

2.34 FAUNA

Además de la fauna típica de zorros, gatos monteses, castores y otros animales pequeños, hay algunos animales que son especiales y deben tenerse en cuenta.

Áspid verde

El áspid verde es valorada por sus glándulas venenosas, que se pueden vender a ciertos individuos por grandes sumas de dinero. La gente del Lejano Harad, y posteriormente otros que han tenido asociación con ellos, creen que estas glándulas, tomadas en pequeñas cantidades, son un poderoso afrodisíaco. Si se ingiere en dosis más grandes (2-3

glándulas) la sustancia puede ser un potente restaurador de órganos. Un efecto secundario de estas dosis más grandes, son ataques de locura ingobernable que puede repetirse inesperadamente hasta tres días después de la ingesta. El primero de estos episodios pasa rápidamente (dentro de la primera hora generalmente). Los ataques recurrentes pueden suceder en cualquier momento de los próximos días, pero con menor duración e intensidad. Recientemente, estas propiedades estimulantes han sido utilizados por varios herbolarios para tratar a pacientes con estados catatónicos. Las glándulas están situadas detrás de los ojos de la serpiente y se hincha cuando están llenas. Una vez secados, se asemejan a los guisantes y valdrán 50 mo cada uno, siempre que se compruebe su autenticidad por la irritación sobre la piel.

Oso azul

Los osos azules son raros, reclusos y se encuentran más comúnmente en las Montañas Blancas. Son únicos en la naturaleza porque poseen un sentido innato (similar a un hechizo *Presencia continua*) que les permite darse cuenta de todas las criaturas vivientes a menos de 15 m de distancia, independientemente de que haya obstáculos o se le prive de los sentidos. Los osos azules son muy temidos porque de vez en cuando parecen buscar humanos para matar. Aunque esto pudiera ser cierto, también podría ser que su mayor inteligencia les permite darse cuenta de que el hombre es una amenaza constante para su supervivencia. Son extremadamente territoriales y atacarán a los intrusos a no ser que supongan una fuerza muy superior. De no ser así, acecharán y atacarán individualmente si encuentran oportunidad.



2.4 POLÍTICA Y PODER

2.41 LOS CALENARDHONES

La gente de Westmarch se considera Calenardhones, porque técnicamente forma parte de esta provincia. Sin embargo, éste es un término más teórico que real, ya que verdaderamente hay muy poca interacción entre Westmarch y el resto de Calenardhon. Hay algunas operaciones entre las dos zonas, y a veces los comerciantes de una región viajan a las ferias de la otra. Las únicas otras conexiones son aquellas amistades que se han formado entre familias que se establecieron en el norte de Westmarch y las familias de Westfold que se establecieron cerca de las fronteras de Westmarch o alrededor del Aglarond.

Los Calenardhones de Westmarch como los de otras regiones son muy aventureros, o al menos sus antepasados lo eran. De no ser así no se habrían establecido en Westmarch, que, aunque es pacífica, sigue siendo una zona fronteriza. Ahora, la gente de Westmarch es menos lanzada que sus ascendientes pioneros. Años de paz han hecho que el pueblo caiga en un estado relativo de complacencia. Los únicos enemigos con los que han tratado en los últimos 200 años han sido animales salvajes ocasionales, clima severo y, por supuesto, la peste. Esta falta de conflictos en Westmarch y sus alrededores ha hecho que su gente olvide que viven en el límite de la zona civilizada, pero hasta ahora no han tenido ninguna razón para recordar o arrepentirse de esto. Cuando llegan nuevos inmigrantes a la región, parecen necesitar estar más preparados para un desastre o un ataque de algún tipo, algo que los lugareños encuentran extraño, innecesario y bastante cómico.

En su mayor parte, los Calenardhones son un pueblo mixto que incluye principalmente a Daen Lintis, Dúnedain, algunos hombres del norte, mezclas de los tres, y una dispersión de otros hombres menores. Los nobles e intelectuales son principalmente Dúnedain puro.

Los artesanos son fundamentalmente de sangre mixta Dúnedain/Daen Lintis con norteños y esporádicamente otras razas, y la clase baja son principalmente Daen Lintis de sangre pura y mixta, aunque, casi cualquiera de los pueblos mencionados anteriormente puede llegar a formar parte de esta clase en determinadas circunstancias. Las líneas

sanguíneas tienden a desdibujarse en la mayor parte de Westmarch, pero los Dúnedain y Daen Lintis son más propensos a mantenerla.



2.42 LOS DAEN LINTIS

(DUNLENDINOS, DUNNISH)

Westmarch en la Segunda Edad era parte de lo que los Daen Coentis (los ancestros de Daen Lintis) llamaban hogar. Entre el momento de la última Alianza de Hombres y Elfos y el final de la Segunda Edad, la mayoría de los Daen Lintis se habían ido o pronto abandonarían los valles de las Montañas Blancas debido a la ruptura del juramento y viajarían hacia el norte en lo que ahora es Dunland. Algunos Daen Coentis se mudaron de los valles del sur de las Montañas Blancas a Westmarch y nunca llegaron a Dunland. Otros grupos de Daen Coentis ya vivían en Westmarch a lo largo de la Segunda Edad y tenían poco que ver con el otro Daen del sur. Algunos de estos clanes eran independientes del reino de Daen Coentis y no pronunciaron el juramento a Isildur, sin embargo, los efectos de su ruptura en la tierra también les afectó, pero posiblemente en menor medida. Algunos de ellos también se movieron hacia el norte al final de la Segunda Edad, mientras que otros clanes se quedaron.

Son los descendientes de estos clanes y los Daen Lintis que se mudaron de Dunland más tarde, los que componen el pueblo Dunnish de Westmarch en este momento de la historia y que conforman la clase obrera. En 1640 T.A, sin embargo, la mayoría de ellos tienen al menos un antepasado o pariente Dúnedain. Estas personas mestizas están distribuidas por todo Westmarch, aunque en las zonas del sur y en particular en la ciudad de Derwath, el porcentaje de Dúnedain es mayor. Los grupos de Dunnish que regresaron a Westmarch desde Dunland más recientemente, son más puros en sus líneas de sangre y sus estilos de vida y por lo tanto no son verdaderos miembros de la sociedad tal como está, sino que se aíslan, e interactúan con los forasteros sólo cuando es absolutamente necesario, e incluso entonces, sólo a través de los que son más próximos culturalmente a ellos. No les gusta el gobierno de los Dúnedain, pero actualmente no están en posición de amenazarlo. Sienten que son

culturalmente superiores y desprecian a los Dúnedain como usurpadores e invasores de su patria. Por supuesto, los Dúnedain ven a estas personas como bárbaros ignorantes.

Los verdaderos Dunnish (aquellos que no son de sangre mixta) viven en unidades familiares extensas y todavía llevan un registro del linaje de su clan, pero los límites entre los clanes están difuminados. Las rivalidades más profundas que se habían desarrollado entre clanes en Dunland todavía existen entre sus facciones en Westmarch, pero las verdaderas disputas se producen entre Dunnish y Dúnadan. Los verdaderos Dunnish normalmente son cazadores/recolectores, pero un número significativo se han convertido en agricultores y pastores desde que se trasladaron a Westmarch. Recientemente varios de estos grupos familiares viven tiempos difíciles y se han visto obligados a ir a trabajar junto a los mestizos en los campos de los ricos Dúnedain. Esto a menudo genera resentimientos entre ambas culturas, ya que los Dunnish tienden a crear conflictos y los Dúnedain son demasiado arrogantes como para tolerar cualquier cambio en su modo de vida.

La evolución natural de una sociedad dividida de este tipo es progresar lentamente hacia una mezcla de costumbres de ambas culturas. Sin embargo, dado que todavía siguen llegando Dunnish desde la región de Dunland, la cultura se verá sesgada hacia este grupo, como se ve más adelante en la Tercera Edad (es decir, justo antes de la época en que los Rohirrim reclamen esta tierra). Por ahora estos recién llegados se están adaptando a la sociedad existente que poco a poco va absorbiendo sus costumbres en una especie de dilución cultural, por así decirlo. Esta dilución se produce en ambas direcciones por la influencia Dúnadan, y más tarde Rohirrim, en Westmarch ya que su gente tampoco sale nunca de la región. Esta es la razón por la que durante los últimos años de la Tercera Edad, y en particular durante la Guerra del Anillo, los habitantes de esa zona no tuvieron participación por parte de ninguno de los dos bandos debido a sus vínculos con el enemigo.



2.43 LOS DÚNEDAIN

Al igual que el resto de Calenardhon hay cierta dilución de la sangre pura en la mayoría de las personas que dicen ser Dúnedain, sólo unas pocas familias permanecen relativamente fieles en su herencia Númenoreana. La población con rasgos Dúnedain más marcados se encuentra en las regiones del sur de Westmarch, particularmente en Derwath, con una tendencia general decreciente a medida que uno avanza hacia el norte. Los Dúnedain de Westmarch se posicionan principalmente entre la nobleza, los mejores artesanos y los eruditos de la región. La mayoría de ellos se han criado en Westmarch, pero hay cierto movimiento migratorio de artesanos y eruditos dependiendo de la demanda de sus bienes y servicios. La mayor parte de la exportación de bienes la llevan a cabo por los Dúnedain, principalmente porque son los propietarios de las grandes granjas. Varios de estos terratenientes han unido fuerzas y han formado una compañía naviera específica para intercambiar sus productos en el sur por artículos demandados en Westmarch. Por lo tanto, controlan tanto las exportaciones como las importaciones de bienes. Aunque parece que este oligopolio ha aumentado algo los precios de determinados bienes, ha permitido a los habitantes de Westmarch tener acceso regular a una gran variedad de productos exóticos que, dada la distancia y dificultades, habría sido difícil.

El gobierno local está completamente controlado por los Dúnadan y se describe a continuación.



2.5 EL GOBIERNO

Los conflictos tras la Gran Plaga (1636-1640) dejaron una parte del territorio sin un gobierno claro. Incluso en tiempos de estabilidad, el control de buena parte de la región no es muy estricto debido a la lejanía de la capital. La sede oficial del gobierno de Westmarch históricamente estaba en el Aglarond (que más tarde se convertiría en el Abismo de Helm), pero durante estos tiempos de incertidumbre ha recaído sobre los señores locales (por muy honestos que sean) la función de policía, recaudador de impuestos y juez.

Los dos señores que controlan la mayor parte de Westmarch son Lord Targen al sur, y Lord Negolos al norte.

La residencia de Lord Targen es el castillo de Tilmendir, que fue construido para proteger el paso hacia el sur a través de las Montañas Blancas. El territorio que gobierna fue entregado a su familia hace cientos de años, y principalmente incluye la tierra a lo largo del Adorn, desde las Montañas Blancas hasta la convergencia con el Angren. Sin embargo, cuanto más al este, menor es el verdadero control del señor de la zona. Lord Targen mantiene un pequeño grupo de milicianos en Tilmendir que patrullan el territorio regularmente, aunque no están acostumbrados al combate. De hecho, no ha habido una escaramuza real durante casi cincuenta años. La milicia está compuesta actualmente por 50 jóvenes de entre 18 y 24 años. Son hombres locales que están obligados a servir 3 años como milicianos. Esta ley fue promulgada hace mucho, en tiempos más combulso, y ahora realmente no es necesaria pero nunca ha sido cambiada. Lord Targen, dos de sus hijos y los tres soldados permanentes que han sido contratados, les enseñan a luchar. Los milicianos, debido a su edad y al hecho de que es la primera vez en sus vidas que no tienen que trabajar en el campo o en una nave todos los días, forman un grupo feliz y despreocupado. A veces se exceden y causan problemas cuando patrullan, tanto en la ciudad como en las áreas rurales. Muchos de ellos ven la experiencia de tres años como un tiempo de diversión y desenfreno. Esto hace que el ambiente en el castillo de Tilmendir sea distendido, algo que a Lord Targen nunca ha parecido importarle. Esta actitud pone en duda la funcionalidad de la milicia si realmente llega a ser necesaria; algo de lo que los montaraces se quejan constantemente.

La región noreste de Westmarch, en teoría, está bajo el dominio del comandante de Aglarond. Sin embargo, el control real de la zona ha sido delegado a Lord Negolos por la pasividad de su regente oficial. Lord Negolos posee una fortaleza y una gran finca cerca de Beldwin y ahora actúa como administrador, pero trata de mantener más contacto con el gobierno en Aglarond que Lord Targen, en parte porque es mucho más joven y menos seguro de sus dotes de mando, pero también porque su dominio está

más cerca. A diferencia de su vecino del sur, Lord Negolos mantiene un contingente militar profesional en lugar de milicianos inexpertos. Tiene 20 soldados veteranos y experimentados bajo su mando, que su padre contrató en el sur hace seis años. Estos hombres son leales a Lord Negolos como lo fueron a su padre antes de morir durante la peste. Disfrutaban de la vida en Westmarch, pero se están ablandando por la falta de acción, a pesar de que entrenan regularmente. Lord Negolos también complementa a estos hombres con cualquiera de los jóvenes de la zona que deseen aprender el arte de luchar. Actualmente hay 12 de estos jóvenes entrenando junto a los veteranos. Sus hombres hacen patrullas regulares por la zona y ocasionalmente envían mensajes de ida y vuelta a Aglarond y al sur a Tilmendir.

La zona noroeste de Westmarch que sigue al Angren hasta la convergencia con el Adorn, está muy poblada y actualmente está gobernada por tres hombres relativamente jóvenes, Reaslos, Glëan y Camdin. Eran tres aventureros en el sur y en Calenardhon, que debido a las circunstancias, ayudaron personalmente a la familia del rey, que recompensó sus servicios dándoles este territorio junto con una antigua torre de vigilancia fronteriza. Tratan de gobernar lo mejor que pueden, pero en secreto desean dejar esta función para seguir vagando en busca de nuevas emociones. La población local les tiene aprecio y los considera como hijos adoptivos. Estos tres aventureros son hombres buenos (aunque codiciosos a veces) y se sienten responsables de la seguridad de su gente, por lo que no se ha producido ningún conflicto con los lugareños. De hecho, los tres tienen el compromiso de cenar en la casa de un granjero local cuya esposa se preocupa de su alimentación. Han arreglado la torre en los dos años que llevan allí y ahora les sirve como su hogar, además de como guarnición para los diez hombres que tienen como peones y sirvientes.

La única oficina central del gobierno que sigue operando eficazmente en Westmarch es la Guardia Fronteriza o el Servicio de Montaraces que ha estado funcionando en Westmarch desde que se convirtió en una provincia de Gondor. Los Montaraces actúan como representantes de Aglarond, así como policías y detectives en el territorio. Su cuartel general está en



Derwath y su comandante es un experto montaraz llamado Evad, que más adelante será descrito en detalle. Él y sus 11 hombres son responsables de patrullar y vigilar toda la región, y la inspección de instalaciones gubernamentales, incluyendo puentes y diques mantenidos por el gobierno. Actualmente hay cierta confusión sobre la jurisdicción, ya que los señores locales sienten que ellos y sus hombres son los que mandan y ven a los Montaraces como algo innecesario. Los Montaraces en realidad son más fiables que los Señores y la gente lo sabe y siente que son los verdaderos garantes de la ley en la región. Los Señores, en su mayor parte, toleran lo que consideran una intrusión, debido a la experiencia que poseen y particularmente a la de Evad en el reconocimiento y comportamiento criminal, así como su capacidad para rastrear al esquivo oso azul. Este conflicto se manifiesta más abiertamente cuando se requiere una investigación o la captura de alguien en los alrededores de una de las ciudades en los dominios del Señor. Hay 12 Montaraces, incluyendo Evad, que vigilan y patrullan por toda la región. Cada uno de estos hombres es un luchador experto y capaz de sobrevivir en la naturaleza. Su oficina en Derwath es también su cuartel principal, pero es poco probable que haya más de cuatro allí en cualquier momento. A menudo son ayudados por el astrólogo, Garamund, que vive en Derwath y les sirve como un centro de mensajes. Hace esto como un favor a Evad ya que son amigos personales.



2.6 LAS FUERZAS DEL MAL

Como se mencionó en la introducción, en su mayor parte, Westmarch es un lugar tranquilo en 1640 T.A. En otras épocas esto depende de la política entre los Dúnedain, Dunnish, y Rohirrim, pero a mediados de la Tercera Edad, la razón de esta existencia pacífica no proviene de la presencia de un gran bien como uno podría esperar, sino más bien de la presencia de un gran mal.

2.61 EL EARTHWELL

Como se menciona en la Sección 2.31, la tierra llamada Westmarch está salpicada de mesetas solitarias que son la última evidencia de la actividad volcánica que dio origen a esta tierra. Una de estas colinas situadas en el centro de Westmarch es conocida por los lugareños como "La Colina del Descanso". En los mapas de la zona el nombre de la colina es "El Earthwell". Se llamó así debido a la profunda laguna que ocupa el centro del cráter volcánico. El nombre popular se le dio hace muchos años cuando los lugareños empezaron a usar esta laguna como zona de esparcimiento y recreo. Nadie sabe que en las entrañas de esa colina se encuentra un complejo subterráneo que alberga a los esbirros del mismísimo Señor Oscuro. Además de ser un lugar de picnic encantador, el Earthwell es también el hogar de una pequeña unidad de élite de las fuerzas del Nigromante. Durante la Segunda Era, cuando las fuerzas del Señor Oscuro arrasaron prácticamente toda la Tierra Media, El Maligno se enteró del pequeño complejo de cuevas situado bajo esta colina y guardó la información durante muchos años hasta que tuvo necesidad de ella. Tras su reaparición en la Tierra Media como El Nigromante de Dol Guldur alrededor de T.A. 1000, comenzó la reconstrucción de su red de sacerdotes, cultos e informantes. Fue durante este tiempo de reconstrucción que decidió colocar un puesto de espionaje en el complejo de cuevas del Earthwell. Sauron lo consideró perfecto, no porque fuera discreto, sino porque nadie sospecharía de su ubicación en una zona tan alejada del Mal como Westmarch. Después de un cuidadoso reconocimiento se descubrió que el complejo de cuevas seguía siendo desconocido para los habitantes locales. Poco después, un equipo fue enviado para preparar el complejo para la ocupación. Entonces, hace aproximadamente trescientos años, el Earthwell entró en funcionamiento como un centro de espionaje. Desde su ubicación en Westmarch, sus moradores fueron capaces de obtener información sobre todos los aspectos de la política de Gondor occidental y los movimientos de tropas, así como el tráfico en la Gran Carretera Este-Oeste que pasa a través de la brecha hacia el norte, así como los acontecimientos en las dos principales fortalezas, Angrenost (Isengard) y Aronglad (El Abismo de Helm).

La información recopilada por el equipo del Earthwell es transportada por mensajeros a través de profundos túneles subterráneos y cuevas que van desde este complejo hasta las Montañas Blancas. Una vez allí se envía por tierra o por un ave mensajera o murciélago hasta Dol Guldur. La ubicación del Earthwell ha demostrado ser muy útil no sólo como un centro de espionaje avazado, sino también como una estación de descanso para los agentes que se mueven a través de las regiones occidentales de la Tierra Media. Debido al éxito de esta estación, Sauron ha declarado una moratoria en las incursiones orcas u otras actividades bélicas en la zona que podrían causar una reacción hostil de la gente de Westmarch y, por lo tanto, detectar la estación. Este decreto ha sido responsable del período de paz que Westmarch ha experimentado durante los últimos trescientos años. (Véase la Sección 2.41.)

Viviendo en el complejo de cámaras del Earthwell están los cuatro individuos enviados aquí por El Nigromante hace unos 100 años. Viven solos, excepto por un pequeño grupo de guardias y sirvientes. Aquí cada uno lleva a cabo la tarea que se les asigna para lograr su objetivo final: la recopilación y el procesamiento de información de cualquier tipo para su maestro, Sauron. Ocasionalmente el Earthwell también actúa como una parada para mensajeros especiales, espías y asesinos aunque esto no sucede muy a menudo y absolutamente nadie entra o sale del Earthwell durante las horas de luz del día. Incluso entonces, las únicas salidas del complejo de túneles son a través de una granja situada cerca y una entrada oculta debajo de la superficie del agua de la laguna del cráter. La casa es una granja típica de la zona, y el personal del Earthwell en realidad utiliza las tierras próximas a la casa para alimentar a los ocupantes y para mantener las apariencias. Los cuatro habitantes principales tienen trabajos y títulos específicos y se describen a continuación. Cuando fueron asignados aquí, dejaron de usar sus verdaderos nombres y su pasado y desde entonces sólo son conocidos por sus títulos.



El Buscador

El Buscador es un Númenóreano Negro de 200 años de edad de pura sangre, cuyo único trabajo es rastrear la Tierra Media en busca de información. Es un vidente de nivel 20 con una especialidad en la observación a larga distancia. Para ayudarlo, el Nigromante le ha dado un artefacto llamado el Ojo Vidente que le permite concentrar su poder. Es un cristal esférico de 10 cm de diámetro con una espiral doble negra en su interior que parece girar cuando uno se concentra en él. Este objeto le permite ver hasta en 3 lugares fijos y designados por el usuario a grandes distancias. Una vez elegida la ubicación, el Buscador debe visitarla o tener acceso a la mente de alguien que esté allí regularmente para establecer el lugar en su mente. A partir de ese momento, el Buscador puede utilizar el Ojo para ver y percibir con los cinco sentidos todo lo que allí sucede. También es capaz de utilizar cualquiera de sus habilidades no físicas (como la percepción de poder). Aparte de esto, el Ojo puede percibir como pequeñas manifestaciones cuando se liberan cantidades significativas de energía mágica en la Tierra Media. Cualquier hechizo mayor de 5º nivel puede producir estas señales y son detectables por el Buscador. Los hechizos de más de nivel 15 pueden ser vistos por cualquier persona que use el Ojo. Una vez que localiza una de estas manifestaciones mágicas, puede informar a los espías de la actividad e iniciar una investigación sobre su origen. Con este método el Señor Oscuro localiza a los potenciales siervos de la Oscuridad.

El Asesino

El Asesino del Earthwell actualmente usa el nombre Jozein cuando está en una misión. (Véase la Sección 3.2.) Su función es la de la seguridad externa de la fortaleza. Si en algún momento individuos que no conocen los secretos del Earthwell encuentran algo al respecto, o por sus acciones podrían causar su descubrimiento, es tarea suya buscarlas y eliminarlas de tal manera que parezca que se trata de un accidente, o al menos obra de otra persona. Es un experto en el arte del asesinato, y ha completado con éxito numerosas misiones de este tipo. Es un hombre común y de apariencia muy normal, algo que ayuda en su profesión. Mide 1.8 m. de estatura, con el pelo

castaño claro y los ojos marrones. No tiene marcas distintivas, y lleva ropa que es una mezcla monótona de estilos que no revelan su lugar de origen. Tiene una amplia variedad de venenos en su poder, así como las armas normales de su oficio. Sus favoritas son la cerbatana, los shuriken y el arco corto cuando está a distancia. Tratará de evitar el cuerpo a cuerpo, pero si se ve obligado a hacerlo, usa dos espadas cortas. Es un maestro en el disfraz y el sigilo. Su capa mágica facilita esto, ya que puede cambiar el color de cualquier objeto que posea con sólo visualizarlo. Esto se ha vuelto tan común para él ahora que puede cambiar el aspecto de todo su equipo en menos de 5 segundos. Esto hace que las huidas rápidas en multitudes sean muy sencillas. ¡Sólo gira una esquina y *voilà!* ya no está con la misma ropa. Una cosa que nunca hará, sin embargo, es permitirse ser capturado. Tiene un anillo que almacena tres hechizos, que son: *Teletransporte* (x2) y uno de

Puerta Larga. También tiene un cinturón que permite lanzar *Invisibilidad* 30 cm. 3x/día. Si esto no es suficiente y es capturado, se suicidará ya sea mediante un veneno o clavándose una daga. Si ninguno de estos métodos tiene éxito o es curado por el grupo, se activará la *bola de fuego* retrasada que se almacena en una falsa muela del juicio implantada en su boca. Si no puede activarla, la Web (Ver más abajo), junto con la ayuda del Buscador, la detonará desde el Earthwell ya que controlan constemente al Asesino cuando está en una misión.



La Web

La Web es la comandante general del Earthwell y coordinador de todas las redes de espionaje que se operan desde esta fortaleza. Esto conlleva indicar al Buscador dónde indagar, qué información es lo suficientemente importante como para enviar a Dol Guldur, así como interpretar sus implicaciones en la política regional. Ella es la encargada de asignar misiones al Asesino, así como mantener la tapadera de la familia agrícola que se creó para aislar el Earthwell de la población nativa. La Web también se encarga de coordinar la seguridad interna de la fortaleza en caso de que alguien se adentre en su interior. Estas medidas de seguridad incluyen las trampas que se han construido, los cuatro guardias humanos y la Bestia (explicado a continuación). La Web es una mujer especial. Es de ascendencia númeréana pura, de mediana edad, pero todavía de aspecto muy joven y bastante atractiva. Es una comandante muy eficiente e inteligente con una capacidad intuitiva inata para su desempeño.

No sólo tiene sus propias habilidades como un Mago malvado de nivel 15, sino que también se le ha confiado y se le ha permitido usar un objeto antiguo, el bastón de Raugno. Este bastón negro es de unos 2.1 m. de largo normalmente, pero se ajusta a la



altura del usuario. La parte superior del bastón está tallada en un extraño cruce entre un dragón y una araña con la longitud del bastón como la cola de la criatura y culminado en una hoja en forma de diamante. El bastón es un multiplicador de hechizos x5PP para Magos malvados y puede ser arrojado como una lanza. Cuando se utiliza como lanza, ésta tiene una mayor precisión debido a que las alas en la pequeña figura superior corrigen el vuelo, dando al bastón el mismo efecto que si tuviera un hechizo de *Objetivo Verdadero* lanzado sobre él. Si el bastón falla o es desviado, puede volver al usuario volando. Si está siendo retenido, en contra de la voluntad del usuario, o está enganchado en alguien o algo, puede volver a él a través de una *Puerta Larga*, sin embargo, si no se le ordena regresar, el bastón tiene voluntad propia y volverá cuando y si es beneficioso para él.

El verdadero poder del bastón, sin embargo, permite al usuario fusionarse con él para adquirir la forma de un Dragón Viuda Negra, un tipo de demonio con el temperamento malvado y las horribles características de ambas criaturas. Es de color negro azabache, excepto por el reloj de arena rojo en su parte inferior, mide unos 27 m. de largo, con 8 patas, un cuello largo y una cola flexible. Tiene una mordedura venenosa y la capacidad de lanzar una telaraña de un depósito al final de su cola. Puede exhalar fuego, así como utilizar todas las habilidades mágicas del usuario. Para éste, no obstante, la fusión no es necesariamente reversible a voluntad. El poder conseguido puede ser embriagador y cada vez que el usuario adquiere esta forma debe hacer una TR de nivel 30 para volver a su aspecto normal. Puede hacer una TR a la semana, reduciéndose en 5 niveles cada vez (es decir, la segunda semana sería contra nivel 25, la tercera contra nivel 20...). Si el usuario permanece con la forma del demonio durante más de 4 semanas, el bastón consumirá su alma y regresa a su estado de bastón base sin usuario. La Web conoce todas las capacidades y responsabilidades que conlleva este objeto y será muy reticente a la hora de invocar la fusión a menos que sea su única opción. Otro efecto secundario de la posesión a largo plazo del bastón es un cierto impulso caníbal hacia sus compañeros. Los hombres del Earthwell conocen bien esta tendencia y no se aproximan a ella pese a su naturaleza seductora.

La Bestia

La Bestia está bajo el mando la Web como parte de la seguridad interna del Earthwell. Su puesto requiere que sea el seguro si se rompen las medidas de protección normales de la fortaleza. La Bestia es diferente a cualquier otra criatura en la Tierra Media. Es el resultado final de una serie de ensayos llevados a cabo en Dol Guldur. Sauron ha experimentado con la cría de orcos y trolls a lo largo del tiempo, con la esperanza de crear especies más rápidas, más fuertes y más resistentes a la luz. La Bestia fue uno de sus resultados más exitosos en este sentido pero con un inconveniente; es estéril y por lo tanto sin posibilidad de seguir evolucionándolo.

La Bestia es una mezcla de Orco, Humano y Troll. En qué porcentajes estos tres componen la bestia sólo Sauron y sus criadores lo saben con seguridad. Independientemente de los porcentajes, el resultado es bastante impresionante. La bestia mide más de 2.1 m. de altura y es extremadamente musculoso. Su piel es negra azabache y muy dura, debido a las pequeñas escamas heredadas de su ascendencia Troll. Desde el lado orco recibió un hambre de batalla y una crueldad en el combate aterradora. Lo más importante, sin embargo, es que de su herencia humana adquirió la inteligencia y la autodisciplina para convertirse en un guerrero altamente calificado en lugar de los normalmente indisciplinados Orcos y Trolls. Es experto en las artes marciales, así como en varias armas que empuña con gran destreza.

En el Earthwell, con sus pasajes secretos y túneles sinuosos, es un enemigo formidable por sí mismo, incluso si los demás fueran incapaces de defenderse. Por si esto no fuera lo suficientemente malo, a la Bestia se le ha dado un amuleto especial, *la llave de la roca del Earthwell*. Este objeto le permite moverse a través de las paredes y la roca como si ésta no existiera. Su habilidad para emboscar eficazmente a cualquier persona en los túneles desde cualquier dirección es una de sus mejores estrategias ofensivas, al igual que su capacidad para atacar y retirarse haciendo muy difícil devolverle los golpes. El amuleto sólo funciona dentro del Earthwell. Se ha sentido muy orgulloso de su posición aquí y considera la seguridad de la Web y el Buscador como su responsabilidad de personal.



2.62 LOS MUERTOS VIVIENTES

Westmarch, como se menciona en la Sección 2.42, es parte de lo que fue la patria de los Daen Coentis. Así que los Daen de Westmarch fue víctima del mismo destino que aquellos clanes que viven en los valles del sur de las Montañas Blancas salvo algunas pocas excepciones. En esta región hay menos clanes que en el sur, por lo que la interacción entre los vivos y los muertos vivientes de Westmarch es menor que la de Erech y el área que rodea los caminos de los muertos. Debido a que estos clanes eran menos y más separados, por lo general tenían sitios de enterramiento familiares privados similares a los de los caminos de los muertos, pero se fueron reduciendo hasta uno o dos clanes como mucho. La mayoría de estos sitios de enterramiento eran excavados en la roca de las montañas. Por esta razón, sólo aquellas personas de Westmarch que viajan regularmente cerca de las Montañas Blancas están expuestas a la presencia de los no-muertos de la zona. La mayoría de los habitantes sólo conocen las historias y leyendas que han sido transmitidas por el folclore popular. Elarin, el Montaraz elfo, es la única persona en Westmarch que se enfrenta a los no-muertos de forma regular. Conoce las ubicaciones de todos los principales sitios de enterramiento de los Daen y también sabe en qué épocas del año los muertos vivientes son más activos.



2.7 PNJs PARA TODAS LAS AVENTURAS

2.71 EVAD

Evad es el capitán de los Montaraces a cargo de todos los de la región conocida como Westmarch. Tiene una imponente presencia física con 1.97 m. de altura y un peso de 113 kg. Es un veterano con experiencia en varias campañas de otros lugares y encuentra a Westmarch algo aburrida. Es mitad Dúnadan, mitad Noteño. La familia de su padre era una de las facciones de Eldacar en la lucha entre parientes y fue recompensada bastante bien en tierras y estatus posteriormente. Tiene el cabello rubio de los Hombres del Norte, lo que lo hace destacar aún más. Uno de los puntos fuertes de Evad son sus habilidades de razonamiento. Es un excelente detective y estratega que le ha ayudado mucho en su posición actual. Evad es tolerante con los visitantes en Westmarch, pero no tolerará a los agitadores y las luchas causadas por los forasteros. Ha estado aquí el tiempo suficiente como para conocer bien a los lugareños y considera a la mayoría una extensión de su propia familia. Actualmente está soltero, ya que piensa que ésto sería negativo teniendo en cuenta que su trabajo requiere mucho viaje y dedicación.

Evad, sin embargo, tiene un secreto escondido en su interior que ni siquiera él mismo conoce. El día que nació fue también el día en que murió su bisabuelo Feamond. Desde entonces, el fantasma de Feamond lo ha seguido como guardián. Normalmente, los efectos de drenaje de la vida de un fantasma en proximidad, matarían a la mayoría de la gente después de una exposición tan prolongada, pero Evad también nació con ciertas habilidades regenerativas que lo mantienen vivo mientras el fantasma de su bisabuelo lo drena. Evad nunca se ha dado cuenta de la existencia de esta relación simbiótica, pero le ha salvado la vida en varias batallas. No puede explicar por qué ha oído advertencias de ataque cuando nadie recuerda haberle dicho nada. Tampoco es capaz de encontrar a la persona que lo rescató después de que fuera abandonado inconsciente en una batalla contra una banda de orcos.

En la batalla, Feamond puede hacer varias cosas para ayudar a su descendiente. Puede pasar de Evad a su oponente y así comenzar a drenar la energía de éste

mientras Evad se hace más fuerte. Puede luchar como cuando vivía, del mismo modo que otros fantasmas, pero sólo si Evad ha quedado inconsciente. O se puede superponer a su bisnieto en una imagen espectral que sólo sus oponentes pueden ver y que actúa como un hechizo de *Aura Verdadera* y uno de *Miedo*. En cualquier momento puede transmitir información a Evad por susurros apenas audibles que éste ha llegado a aceptar como parte de su subconsciente. Dados estos activos es fácil comprender cómo Evad podría ser un amigo o enemigo formidable. La única evidencia que se puede ver del antepasado de Evad, aparte de sus oponentes, es el raro destello de luz que se aprecia siguiéndolo justo en el momento en que el sol se pone o aparece. Algunas personas han visto esto, pero por lo general lo toman como una ilusión óptica y él nunca lo ha visto.

2.72 ELARIN Y AMARLA

Elarin es originario del asentamiento élfico de Edhellond y tiene hermanos en Rivendel. Hace 10 años tuvo intención de viajar a visitarlos y buscar ayuda para Amarla, cuando sus vidas cambiaron para siempre. Su hermana Amarla no era normal. Sólo tenía 20 años (apenas un bebé desde el punto de vista de un elfo), pero estaba claro desde hace años que nunca lo sería. Varios de los curanderos elfos de Edhellond habían tratado de sanarla, pero ninguno tuvo éxito. Ella era retrasada mental y nunca avanzaría a un estado más allá del de un niño de 5 años. Elarin no aceptó esto y decidió viajar con su hermana para visitar a sus parientes en Rivendel y ver si se podía hacer algo. En su viaje a través de Westmarch se quedaban cerca de las colinas para evitar a la población local, y por lo tanto cualquier mirada y pregunta, cuando Amarla corrió hacia los bosques cercanos. El bosque era virgen e increíblemente denso. La buscó lo mejor que pudo, pero encontró pocos rastros que parecían borrarse de manera aleatoria. Finalmente y tras dos días buscándola sin descansar, la encontró acostada, dormida en el antiguo templo que coronaba una colina cubierta de hierba en medio del bosque. Se despertó sobresaltada. Fue entonces cuando se dio cuenta, algo había cambiado en ella. Habló con él (cosa que antes apenas hacía) pero la voz no era la suya propia.



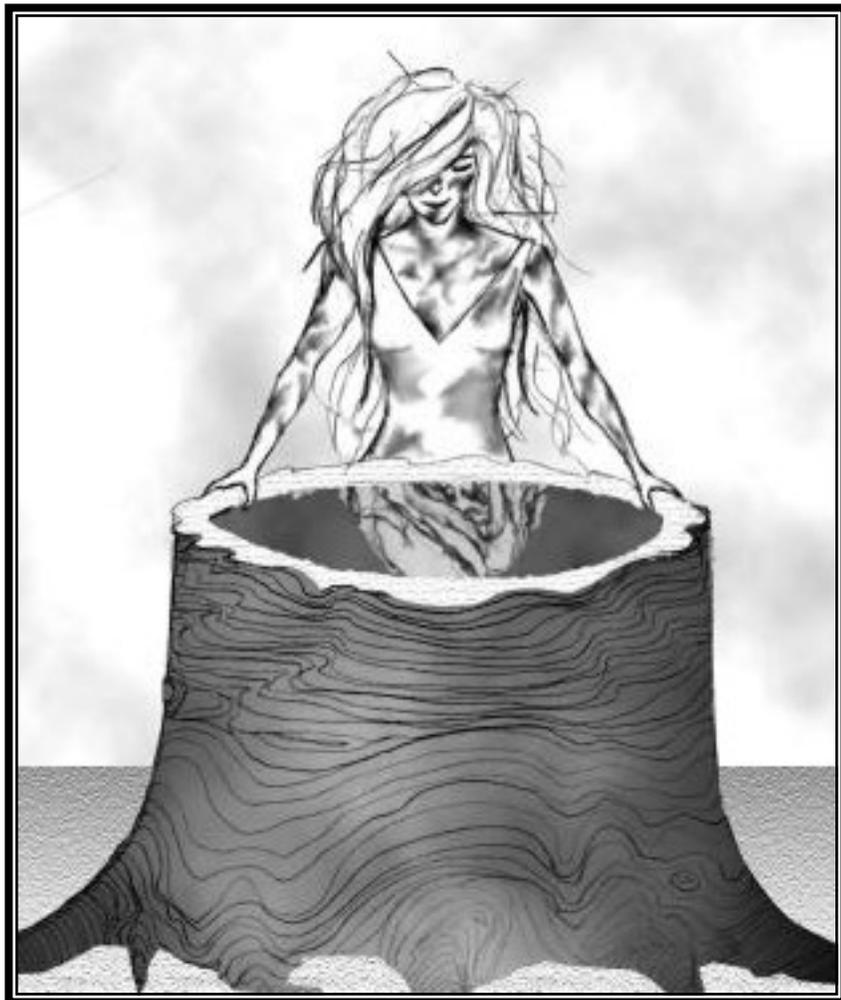
Las palabras que pronunció decían que era el Oráculo, que este era su nuevo hogar y que debía irse y dejarla. Intentó varias veces sin éxito sacarla pero el bosque parecía moverse para bloquear su paso, y finalmente desistió. Consternado abandonó el lugar para ir a buscar ayuda. Fue entonces cuando conoció al Drughu. Su líder le explicó el poder del Oráculo y el hecho de que había estado vacante durante mucho tiempo. Al principio no estaba dispuesto a aceptar este destino para su hermana, pero el Drughu le dijo que éste era un honor que no se otorgaba con frecuencia ni se daba a la ligera y que ella tendría un propósito en la vida ahora en lugar de depender totalmente de los demás toda su vida. Finalmente lo persuadió y se fue triste, pero convencido de que esto era lo mejor. Al regresar a Edhellond, se encontró con que sus padres habían muerto en un accidente de construcción (ambos eran armadores). Disgustado con su suerte en la vida, regresó a Westmarch para estar cerca de su hermana. Ahora trabaja al servicio de Evad como montaraz de Gondor, siendo su territorio el más cercano al Oracle.

Elarin es el segundo al mando y el único Elfo en el Servicio de Montaraces en Westmarch. De hecho, es el único Elfo además de Amarla (su hermana) que frecuenta la región con regularidad. Desde la muerte de sus padres y la selección de su hermana para ser el Oráculo, se ha centrado completamente en su trabajo

con los montaraces. Sus pérdidas le han afectado emocionalmente y Elarin es ahora mucho más sarcástico de lo que fue una vez. Rara vez habla con nadie que no sean los montaraces y sobre todo con Evad. Los lugareños parecen un poco reticentes con su presencia debido a su raza, aunque él tampoco hace nada para remediar esto porque normalmente no le gusta socializar. Debido a que su territorio está en las estribaciones, ha explorado regularmente las montañas y conoce la zona tan bien como los nativos. También actúa como enlace con el Drughu cuando es necesario. Los caminos del Drughu y los humanos de la zona rara vez se cruzan, pero cuando lo hacen, Elarin ha sido útil para ambas razas porque es capaz de hablar los dos idiomas y entiende (así como cualquier no-Drûg) la manera en que piensan. Elarin es un gran cazador y luchador y a menudo ha realizado viajes con Evad en las montañas para cazar osos y jabalíes.

Amarla, como la boca del Oráculo, ha recibido habilidades especiales para defenderse a sí misma y a su reino. Cualquier intento de leer su mente o adentrarse en ella, incluidos los hechizos de influencia, serán resistidos como si fuera de nivel 25, lo que permitirá que no le afecten. Además, si alguien intenta controlar o sondear la mente de Amarla debe hacer una TR contra Mentalismo de nivel 50 o se volverá loca por la experiencia. Si es atacada físicamente, el poder del Oráculo teletransportará a Amarla al bosque donde los uornos la protegerán. De cualquier manera a la primera señal de agresión física, tanto los uornos, como los Drughu se dirigen al Oráculo a la mayor velocidad posible y comienzan a atacar a los agresores. (Si se utilizan las reglas del Nudo de Tierra de *Rolemaster Companion I*, Amarla se consideraría un guardián.)

El Oráculo satisface todas las necesidades físicas de Amrara cultivando su comida, pero también el Drughu le trae periódicamente cosas. La suelen ver corriendo por el bosque y persiguiendo animales que tiene como compañeros. Su devoción por ella se acerca a la adoración porque creen que encarna la inocencia perfecta y sin fin que nadie más podría alcanzar.



Físicamente Amarla se aparece a otros como una joven de 14-16 años de edad, pero con rasgos distintivamente élficos. La mayoría de las veces está manchada de barro y tiene ramitas y paja en el pelo descuidado como sucedería a cualquier joven que juega en el bosque todos los días.



2.73 LORD TARGEN

Lord Targen gobierna la zona sur de Westmarch. Es un noble Dúnadan mayor (140 años) que es considerado por la mayoría de la gente de la región como una persona abierta y cariñosa. Es conocido por su sentido de la justicia y su disfrute de la vida. Para sus súbditos es más un amigo que un gobernante. A menudo se le puede ver actuando de forma próxima y campechana. No sería raro verlo de pie en las aguas del Adorn pescando truchas con un grupo de plebeyos, mientras que sus sirvientes le recuerdan repetidamente que debería estar en otro lugar. No obstante este tipo de contacto con los lugareños no ha socavado su autoridad porque muchos han presenciado su ira y lo han visto condenar a duras penas a los criminales llevados a su corte. Lord Targen reside en el castillo Tilmendir a unos 24 km. al sureste de Derwath a través del río Adorn. Esta fortaleza fue construida hace varios siglos para mantener una estrecha vigilancia del paso de las Montañas Blancas. Su familia ha controlado esta zona desde su construcción y él está bastante cómodo aquí. El castillo alberga ahora a dos de sus tres hijos, sus sirvientes y aproximadamente 50 milicianos. Su esposa murió hace 25 años, después de dar a luz a su hijo menor, y su hijo medio fue enviado al sur a instruirse como erudito.

2.74 LORD NEGOLOS

Lord Negolos sólo ha sido señor de esta zona durante tres años. Su padre estaba en la flor de su vida cuando murió por la peste, dejando a un joven gobernante al mando de sus dominios, algo que lo ha hecho madurar rápidamente. Sólo tiene 28 años, está recién casado y se esfuerza por hacer todo lo posible para reemplazar a su padre. Desafortunadamente para él, el terrirrotio que gobierna ha tenido últimamente algunos problemas raciales significativos, provocados por los Dunnish llegados de Dunland a lo que consideran su hogar legítimo. En el último año ha habido varios incidentes relacionados con este asunto que casi han llegado a provocar una revuelta/guerra en la región. Ya sea por suerte o astucia (los lugareños discrepan en esto) Lord Negolos ha mitigado temporalmente este problema al casarse con la hija de un noble Daen Lintis que se trasladó con toda su familia a Westmarch hace unos diez años. Su nueva esposa, Sirris, es muy querida en la comunidad Dunnish y este matrimonio parece haber reunido a las dos culturas por un tiempo. Desafortunadamente para Lord Negolos, los rumores de que se trata de una astuta estrategema diplomática son totalmente falsos, y aunque ama profundamente a su nueva esposa, no tiene ni idea de qué hacer si la actual paz que reina se erosiona de nuevo. Debido a su inexperiencia, ha estado pidiendo consejo a Lord Targen y Evad el montaraz en varios viajes que ha realizado a Derwath en los últimos meses.



2.8 WESTMARCH EN OTRAS ÉPOCAS

2.81 WESTMARCH 1640-2510 TA

De 1640 a 2510 de la Tercera Edad, el cambio fue lento pero constante en Westmarch. Con el declive de la población de Calenardhon, el comercio entre el norte y el sur a través de Westmarch se desaceleró al igual que la llegada de artesanos y nuevos colonos del sur. Para Westmarch esto significó que la población se mestizaba con el paso del tiempo debido a la lenta pero constante afluencia de Dunnish. Incluso la clase Dúnadan pura gobernante se mezcló con ellos. No sólo los gobernantes perdieron su distinción de linaje durante este período de tiempo, sino también gran parte de su poder. Con el paso del tiempo, muchos de los gobernantes se convirtieron en hombres ricos e influyentes con grandes extensiones de tierras. Esto, junto con el declive de la influencia de Gondor en el gobierno, permitió que el pueblo de Westmarch se apropiara de la mayoría de las funciones gubernamentales, mezclando el histórico gobierno de los Dúnadan con el sistema de clanes del Daen Lintis que se movió hacia el sur. La mayor parte de esta transición fue pacífica con algunas excepciones en forma de guerras entre clanes y enfrentamientos con los montaraces de la región. Durante este periodo, los lugares de interés de 1640 cambiaron muy poco. El Rendar y Asirac todavía siguen enfrentados, Amarla sigue siendo la boca del Oráculo de Yavanna, y el Earthwell aún está funcionando como un puesto de espionaje para Dol Guldur. Elarin el Montaraz perdió interés en su servicio en este cuerpo y viajó al norte de Rivendel para vivir allí con sus parientes. Viaja una vez cada 2-3 años para ver a su hermana en el Oráculo.



2.82 WESTMARCH 2510-2759 TA

El año 2510 de la Tercera Edad fue muy significativo para la gente de Westmarch. Después de haber escuchado los rumores de la posible amenaza de los Balchoth, Cirion el Senescal de Gondor reunió tantas tropas como pudo en el ejército gondoriano del norte, aumentando así las filas de la guarnición en Angrenost. (El Aglarond había sido abandonado hace mucho tiempo.) Pocos de estos nuevos voluntarios eran de Westmarch porque en ese momento la gente de esta región no sentía que debían lealtad a Gondor, aun así, los que lo hicieron resultaron de gran ayuda al Ejército del Norte. Esto por sí solo no habría sido suficiente para detener a los Balchoth, pero afortunadamente para los gondorianos, sus aliados más antiguos y fiables, los Eothéod, fueron a su rescate en el momento justo en Partht Celebrant. Las consecuencias de este conflicto llevaron a Cirion el Senescal de Gondor a ceder todo Calenardhon a Eorl y su pueblo. Esto no fue importante para la gente de Calenardhon, porque en realidad quedaban pocos de ellos para entonces. Esta concesión de tierras incluyó Westmarch, que estaba más poblada y esto se convertiría en un problema enquistado durante muchos años. Sin embargo, la fortaleza de Tilmendir al sur del río Adorn no estaba englobada en esta cesión y permanecería controlada por los Dúnedain hasta el año 2845 durante el reinado de Folcwine cuando Rohan toma el control total de Westmarch.

Una vez que les cedieron las tierras, los Rohirrim las ocuparon en pocos años y con pequeños cambios. La única zona problemática fue Westmarch. Aquí la población era mucho más tenaz y no estaba dispuesta a abandonar su hogar para dejar que se asentaran allí. Afortunadamente los Rohirrim tenían mucho espacio en las otras regiones de Calenardhon, y por lo tanto no insistieron en colonizar Westmarch de inmediato. Con los años, no obstante, sí se fueron trasladando esporádicamente aquí y gradualmente se mezclaron con la población local y se difuminó aun más la cultura y la raza de la región. Esto se acentuaría en los años siguientes. Con el paso del tiempo, mientras Calenardhon estaba mayormente desocupado, los clanes Dunnish se habían ido aproximando cada vez más a estas tierras, lo que provocó frecuentes conflictos fronterizos con los Rohirrim.

Cuando Cirion cedió Calenardhon a los Rohirrim, también les dio los derechos para usar el Aglarond que había sido abandonado durante años y estaba en mal estado. Excluido de la cesión estaba Angrenost (Isengard) y la torre de Orthanc que era la guarnición de una fuerza hereditaria de soldados gondorianos desde 2050, cuando el último rey gondoriano fue asesinado y la guarnición regular retirada. Esta fuerza a lo largo de los años se volvió menos disciplinada y más amistosa con los clanes Daen Lintis que se habían acercado. En 2710, el comandante de la guarnición en Angrenost murió sin un heredero, lo que permitió a los Dunnish abrirse camino en la fortaleza y tomar el control con una combinación de diplomacia, engaño y fuerza. Esta posición permitió que sus incursiones fueran más efectivas, además de permitirles una base de poder para lanzar ofensivas más significativas cuando se presentara la oportunidad. Ésta llegaría en 2754.

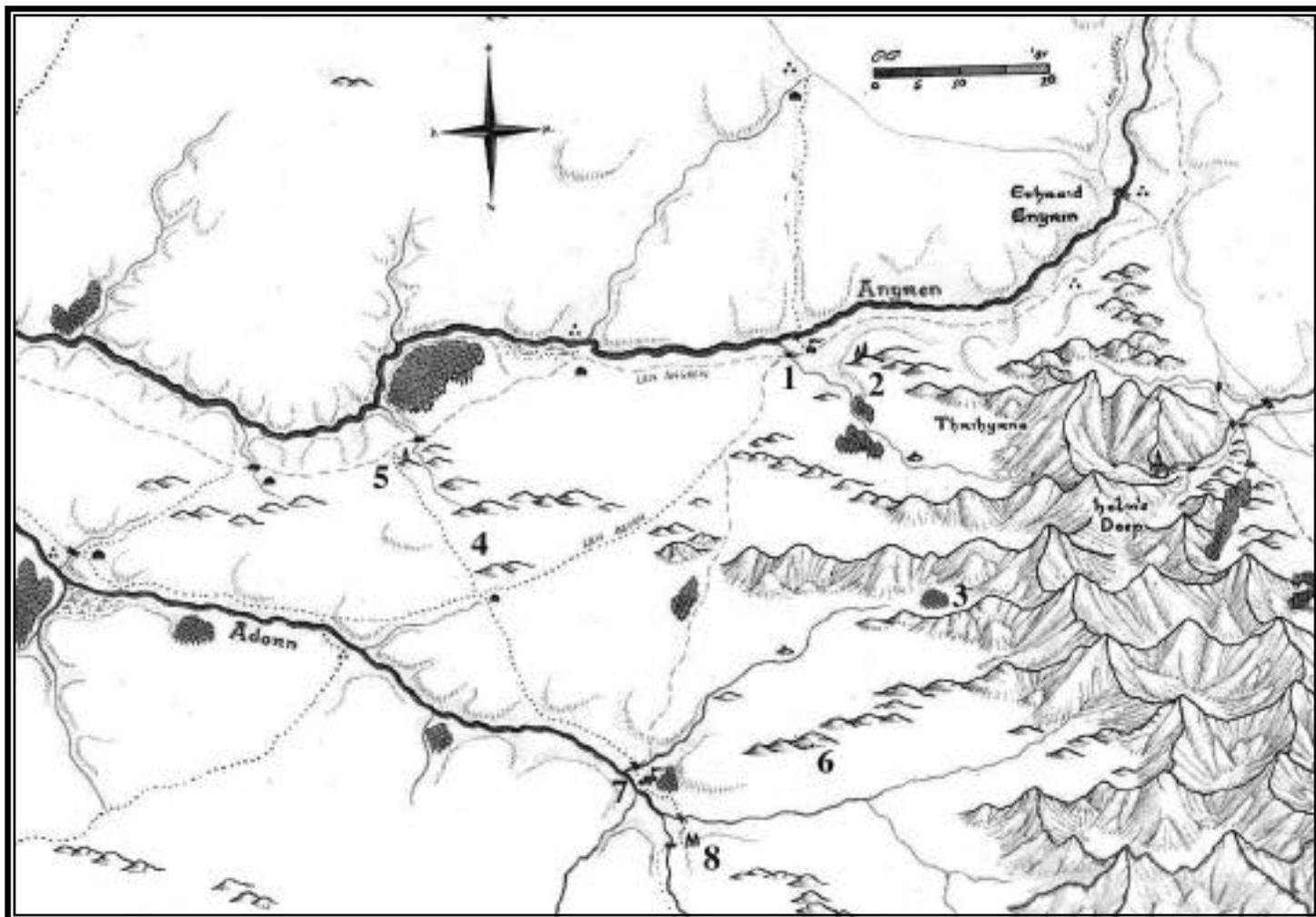
En 2754, Westmarch se convertiría en el escenario de una de las peores guerras de su historia. En ese momento en la región vivía un hombre llamado Freca que era considerado una especie de noble para el pueblo de Westmarch. Era de una familia rica, y afirmó ser descendiente del Señor Dúnadan que una vez gobernara la región próxima a Beldwin, una teoría hasta cierto punto sustentada en el hecho de que su casa familiar era el castillo ocupado de estos antiguos Señores. También afirmó ser descendiente de los reyes de los Rohirrim a través de una oscura relación, así como algunos derechos a la nobleza entre uno de los clanes Daen Lintis. Freca era un astuto hombre de negocios y hábil diplomático en sus políticas con el pueblo de Westmarch, pero dejó que su arrogancia se apoderara de él cuando afirmó que debía ser incluido en el consejo gobernante y pidió la mano de la hija del Rey para su hijo, Wulf. Helm, el Rey de Rohan, no era conocido por su tolerancia y nunca había dejado de expresar su aversión a Freca. Así que su solicitud de un acuerdo matrimonial fue recibida con un rotundo no. Hubo un intercambio de insultos y cuando Helm se cansó, golpeó a Freca tan fuerte en la parte superior de la cabeza que murió instantáneamente. En Westmarch, la muerte de Freca no fue bien recibida. Su hijo Wulf la utilizó para unir a la mayoría de la población Dunnish de la

región. Durante los siguientes cuatro años, Wulf reclutó a Dunnish en su ejército de Westmarch y Dunland. Muchos de los habitantes de Westmarch que todavía eran leales al rey Helm o eran de ascendencia rohirrica huyeron de Westmarch por temor a la creciente tensión.

En 2758, la oportunidad de atacar que Wulf había estado esperando, finalmente se presentó. Ese año, los Hombres del Este atacaron Rohan desde el este y los Corsarios de Umbar atacaron Gondor desde el sur, lo que significaba que Rohan no recibiría ayuda de sus aliados más cercanos. Los Corsarios atacaron los feudos costeros a lo largo de las provincias meridionales de Gondor y se dirigieron hacia el interior. Esto los llevó a través de los pasos del suroeste de las Montañas Blancas y a Westmarch. Aquí se encontraron con muy poca resistencia, excepto por la pequeña guarnición predominantemente Dúnadan en Tilmendir, y pronto fueron recibidos por Wulf y sus tropas. Un acuerdo rápido permitió a los dos ejércitos unir fuerzas para derrotar a los Rohirrim en una batalla en los Vados del Isen. Tras completar su misión al derrotar a los Rohirrim y evitar que éstos fueran en ayuda de Gondor, los Corsarios no pudieron continuar su campaña por falta de hombres y suministros y se replegaron. Tras la decisiva batalla en los Vados de Isen, Wulf y su ejército entraron en Rohan y tomaron el control de la capital, Edoras, donde Wulf reclamó el trono. Durante el invierno, Helm y sus hijos murieron defendiendo Cuernavilla (el Aglarond). El resto de la familia real y mucha de la gente de Edoras sobrevivieron retirándose al Sagrario, el antiguo sitio sagrado de los Daen Coentis en lo alto de las Montañas Blancas. Cuando llegó la primavera, el sobrino y heredero de Helm, Fréalaf, lideró una incursión sorpresa a Edoras y mató a Wulf en las escaleras del trono en el propio Salón Dorado. Sin su líder, los Dunnish huyeron de Rohan perseguidos por los Rohirrim, poniendo fin a la primera invasión Dunnish de Rohan.



Mapa de Localización de Westmarch



1. Beldwin
2. Amon Roch
3. El Oráculo
4. El Earthwell
5. Torre de los aventureros
6. El Rendar/Valle del Asirac
7. Derwath
8. Tilmendir

2.83 WESTMARCH 2759-3019 TA

Después de la efímera toma de control de Wulf, las cosas regresaron pronto a como estaban antes en Westmarch, pero sólo hasta cierto punto. Los exiliados Rohirrim se trasladaron de nuevo a Westmarch junto con parte del ejército de Wulf, pero los enfrentamientos raciales se acentuaron durante el siguiente siglo y el objetivo de los reyes de Rohan consistió liberar a Westmarch de todo Dunnish. Se llevaron a cabo batidas regulares en toda la región y para el año 2800 se había establecido una guarnición en la fortaleza que antaño fuera casa de Wulf y Freca. La campaña para expulsar a los Dunnish de Westmarch comenzó con el reinado del rey Folcwine. Empezó acosando a las familias de ascendencia dunnish que no le eran leales, particularmente aquellos más reticentes o cuyos antepasados habían participado en el levantamiento de Wulf. A estas familias se les dijo primero que debían irse, o sufrir fuertes sanciones e impuestos por quedarse. Esto funcionó para algunas de ellas, pero muchas se resistieron y permanecieron en Westmarch a pesar de la presión.

Cuando estos métodos no funcionaban, los Rohirrim, emplearon medidas más contundentes como quemar cultivos o matar al ganado. Esto expulsó a la mayoría de los Dunnish que quedaban, pero algunos obstinados clanes se mantuvieron firmes. La historia, escrita por los Rohirrim, cuenta que ellos libraron a Westmarch de la plaga de los Dunnish que habían ocupado sus tierras durante mucho tiempo. Si la hubieran escrito los Dunnish, los Rohirrim habrían quedado retratados de otra manera. Muchos de los actos que cometieron en nombre de su patria fueron crueles y perversos, y las personas educadas que tienen respeto por la corona y las tradiciones de los Rohirrim evitan recordarlos. Los Dunnish, sin embargo, sí lo recordaron mucho después, y sólo sirvió para alimentar su odio por el Rohirrim.

Independientemente de los métodos empleados, Westmarch se deshizo de la influencia Dunnish en 2903, con el final del reinado de Folcwine. Esto no duró mucho. Sin la constante vigilancia necesaria para mantener a Westmarch libre de Dunnish, estos pronto regresaron, se asentaron de nuevo en la región y establecieron lazos con la gente que vivía allí antes. De hecho,

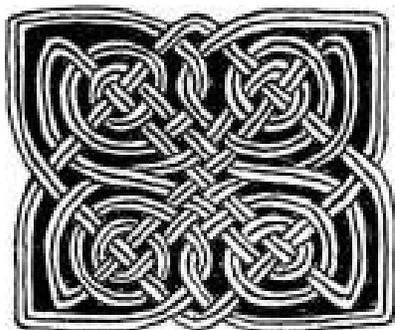
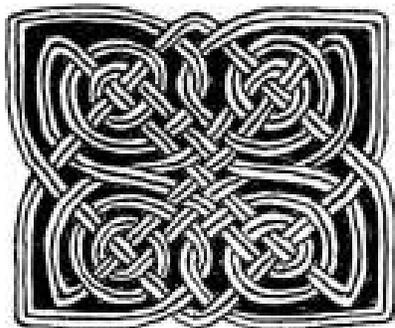
en el momento de la Guerra del Anillo (3018-3019), apenas un siglo después, la mezcla cultural de Westmarch era similar a como lo había sido antes de la purga. La diferencia era que todos los que vivían dentro de Westmarch parecían llevarse bien. El único conflicto antes de la guerra fue entre los Dunnish de Westmarch y los soldados de Rohan que eran nuevos en la región. La mayoría de estas escaramuzas fueron rechazadas por la población local, razón por la cual durante la guerra Westmarch no apoyó a ninguno de los dos bandos. Westmarch en sí no jugó un papel significativo en la guerra, pero los ocupantes del Earthwell sí lo hicieron al proporcionar información a Sauron sobre las actividades de Saruman, así como la fuerza y el número de los Rohirrim. También fueron fundamentales en el descubrimiento de información vital sobre el viaje de Boromir a Rivendel, y en la coordinación de los servicios de recopilación de información centrados en la localización de la comunidad del Anillo, así como en la actuación como punto de parada para los Nazgûl mientras los buscaban.

2.84 WESTMARCH DESPUÉS DE 3019 TA

Después de la Guerra del Anillo, los Dunnish que fueron derrotados en la batalla del Abismo Helm regresaron a sus hogares en Dunland y Westmarch abatidos y humillados. El nuevo rey de Gondor y Arnor, les cedió la tierra llamada Dunland para que vivieran en paz. Debido a la guerra, la población masculina de Dunland disminuyó significativamente. Esto también sucedió en el caso de las familias Dunnish de Westmarch cuyos hombres participaron en ella. Como consecuencia de esto, muchas de estas familias decidieron mudarse a Dunland y reunirse con sus parientes para crear una estructura familiar más estable. Los que no se fueron por este motivo, lo harían poco después como parte de las condiciones de rendición que exigía que Westmarch finalmente quedara bajo el control de los Rohirrim.

Cuando la guerra terminó, la noticia de la derrota de Sauron llegó inmediatamente al Earthwell. Después de haber perdido a su Señor, casi todos sus ocupantes decidieron huir hacia el este y escapar del poder de los Rohirrim y los gondorianos. Dos de ellos, no obstante, decidieron quedarse con sus sirvientes y esconderse para ejercer, poco a poco, un control sobre la zona por sus propios medios.

También permanecieron en Westmarch después de la guerra el Rendar y el Asirac. A diferencia de los otros clanes de muertos vivientes de los Daen Coentis que fueron liberados de su maldición por Aragorn durante la guerra, estos clanes nunca hicieron un juramento a los Dúnedain, sino que se convirtieron en no-muertos por su cuenta; el Rendar para continuar su existencia de saqueadores y el Asirac para contrarrestarlos. Cuando la guerra terminó, la amenaza y el terror de los muertos vivientes en el sur de las Montañas Blancas desapareció, pero en Westmarch las historias de fantasmas en las montañas continuaron durante años.



3.0 EL REGRESO A CASA

3.1 LA HISTORIA

Lord Targen, que está a cargo de las tierras alrededor de Derwath, tiene tres hijos que han crecido en el apogeo de Westmarch. Su hijo mayor Carnil, y su hijo menor Galendur, siempre fueron más fuertes, y atléticos. Su hijo medio Miconur, sin embargo, siempre fue más introvertido y estudioso. Durante los últimos cinco años, Miconur ha estado fuera de casa. Fue enviado con las bendiciones de su padre para convertirse en un erudito en Lond Ernil (Dol Amroth). Ahora ha vuelto a casa durante dos meses para una visita. Desafortunadamente para todos los interesados no estudió las áreas que su padre hubiera deseado. En su lugar, Miconur fue atraído por el estudio de las artes negras mientras estaba en el sur y rápidamente tomó gusto por el poder que le ofrecía la hechicería. Su mentor le enseñó bien y Miconur aprendió rápido. Sin embargo, una cosa que no fue capaz de brotar en su mente fueron las semillas de odio por su familia y su gente que su maestro intentó implantar. Sin saberlo, su amo era un seguidor de las religiones oscuras bajo el mando de Khamúl en Dol Guldur.

Miconur llegó a casa hace seis semanas sin previo aviso y actuó completamente normal durante la primera semana, mientras que poco a poco introdujo sustancias que alteran la mente en la comida del castillo. Desde entonces, ha encarcelado a su padre y a su hermano mayor, y tiene a su hermano menor, a los sirvientes y a los milicianos del castillo bajo su control. Ha estado convirtiendo a los milicianos en una cruel parodia de su antiguo ser. Durante el último mes, los milicianos normalmente felices y caballerosos han estado asaltando aldeas y casas de campo disfrazados de bandidos bajo las órdenes de Miconur. Posteriormente, cuando se le pidió a la milicia que intensificara las patrullas para eliminar las redadas, se rieron. Más recientemente se han producido algunos episodios violentos en Derwath. Hasta ahora nadie fuera del castillo sabe del regreso de Miconur. Sólo Evad cree que algo podría andar mal en el castillo y está preocupado por Lord Targen al que no ha sido visto en público durante seis semanas. Evad, teniendo sólo pruebas y corazonadas incomprensibles, se da cuenta de que es necesaria una mayor investigación

sobre los disturbios y el estado del castillo.

Sin embargo, hay otro factor que complica esta historia. Cuando los poderes del mal en Earthwell descubrieron que las acciones de Miconur podrían causar potencialmente una perturbación que podría poner en peligro su posición en Westmarch, su reacción a este problema fue como cabría esperar... eliminar el problema en el origen. Miconur debe ser detenido antes de que sus acciones atraigan la atención sobre Westmarch. El Asesino ha sido enviado para lidiar con el problema.



3.2 LOS PNJS

Miconur

Desde una edad temprana, Miconur mostró signos de gran inteligencia. Su padre estaba muy orgulloso de él por su excelencia en los estudios, pero Miconur siempre se sintió inferior porque carecía de la destreza física de su hermano mayor. Esto condujo a una ruptura entre él y su hermano Carnil; un resentimiento que ha perdurado hasta el presente. Cuando Miconur tenía 20 años había aprendido todo lo que podía de los sabios locales y los hombres de poder, y deseaba ir al sur a una de las ciudades más grandes para aprender los caminos del poder. Su padre lo aplazó durante cinco años antes de que le permitiera viajar a Lond Ernil. Su padre esperaba que estudiara una de las artes mágicas más suaves, o incluso mejor que se convirtiera en un historiador o erudito de algún tipo. Este último era un fin por el que Lord Targen oraba a diario, porque se sentía incómodo con que su segundo hijo buscara los caminos de la sabiduría, y con una buena razón. Debido a su incapacidad física en comparación con sus hermanos, Lord Targen temía que Miconur buscara llegar a ser mágicamente poderoso para equilibrar con su propia mente las habilidades físicas de su hermano. Lord Targen conocía demasiado bien a su hijo, porque no fue mucho después de la llegada de Miconur a Lond Ernil que comenzó sus estudios en el campo de la Astrología bajo la tutela del hombre que se proclamó

a sí mismo como un famoso maestro de magia del sur. Miconur pronto aprendió a confiar en el hombre del sur, pero su mentor no era lo que parecía. No pasó mucho tiempo antes de que el vínculo de confianza entre mentor y estudiante permitiera a Miconur estar bajo la mala influencia de éste. Desde hace cinco años ha estado estudiando intensamente las artes mágicas conocidas como hechicería, así como el aprendizaje de venenos. Miconur aprendió algo más que magia de su mentor, sin embargo, también aprendió un odio distinto hacia su propio pueblo, y en particular su hermano mayor y su padre. Esta manipulación mental era parte del trato involucrado en el aprendizaje de las artes mágicas de los esbirros del señor oscuro. Su mentor no aprobó su regreso a Westmarch, pero el odio y las habilidades de Miconur habían crecido hasta el punto de que no sería detenido, y en un ataque de ira mató a su mentor y se dirigió a casa.

Miconur es un Dúnadan de 30 años de edad con sangre númóreana casi pura. Lo que significa que todavía se encuentra en la primera quinta parte de su vida. Mide 1,88m con el pelo negro y los ojos azul pálido. Es un genio y ha aprendido más en los últimos cinco años de estudio de lo que la mayoría podría aprender en diez. Sin embargo, sus estudios, su propia inestabilidad emocional y las manipulaciones de su mentor lo han vuelto bastante loco. Su locura hace imposible razonar con él y le da un +40 a TR contra cualquier ataque mental o manipulación. Es un hechicero de octavo nivel que ahora tiene el control de aproximadamente 40 milicianos a los que con mucho gusto sacrificará para salvarse o acabar con sus enemigos. No tiene ninguna objeción en matar a nadie para ello, excepto a su hermano menor Galendur que fue la única persona que realmente lo quiso. Actualmente, tiene a Galendur bajo control al igual que los otros milicianos, pero no obligará a Galendur a combatir como los demás.

Carnil

El mayor de los tres hijos Carnil es el mejor en armas y un buen administrador, pero fueron estas habilidades las que lo alejaron de su hermano. Carnil era completamente ajeno al resentimiento de sus hermanos. Es una figura imponente de 1.97m. de altura con el pelo negro y los ojos gris oscuro. Es un luchador de séptimo nivel, pero no ha visto ninguna acción real desde hace casi diez años. Tiene 50 años.

Galendur

El hermano menor de Miconur, Galendur, se parece más a Carnil que a Miconur, pero a diferencia de Carnil, Miconur y Galendur siempre estuvieron cerca porque sólo se llevan 2 años. Galendur tiene 28 años. Mide 1.90m de alto con el pelo oscuro y los ojos azules. Actúa como uno de los oficiales de la milicia. Es un montaraz de 5º nivel, y aunque parece más desenfadado que Carnil se toma sus responsabilidades en serio. También es uno de los pocos hombres relacionados con la milicia que reconocen la importancia de los guardabosques y debido a esto normalmente permanece en contacto con ellos de forma regular. Su ausencia entre ellos se ha notado desde el regreso de Miconur.

Jozein el asesino

Poco después de que la muerte del mentor de Miconur fuera descubierta por siervos del Señor Oscuro, se sospechó que Miconur podría regresar a su hogar. Al investigar sus orígenes se llegó a la conclusión de que su regreso a Westmarch podría amenazar la seguridad de Earthwell si causaba algún problema. El Earthwell fue notificado y el Asesino (ver Sección 2.61) fue enviado para hacerse cargo de la situación. Ese asesino se llama Jozein. Ahora está en camino a Derwath disfrazado de comerciante que vende cuerdas y tela. En cuanto a su intento de matar a Miconur, su plan es escalar silenciosamente las paredes del castillo y elegir un punto que le permita vigilar los movimientos de Miconur. Una vez que localice a Miconur o se dé cuenta de un patrón en sus movimientos, se moverá para hacerle una emboscada. Si es necesario, adoptará el disfraz de miliciano para acercarse lo suficiente. Si se da cuenta de que los PJs están allí dispuestos a actuar para evitar la situación, todavía intentará matar a Miconur antes de que los PJs pueda llegar a él, y así evitar que pueden obtener alguna información sobre los estudios de Miconur o sobre su mentor en el sur.



3.3 LA SITUACIÓN

La aventura tiene lugar principalmente en Derwath, y en el castillo de Tilmendir a las afueras de Derwath, que fue construido durante el período de expansión de Gondor alrededor de 1050 T.A. El castillo es grande y una vez albergó una guarnición considerable para proteger el paso a través de las Montañas Blancas a la costa sur, en caso de invasión por mar. Con el paso del tiempo, sin embargo, el castillo ha mantenido a menos gente y ahora sólo tiene una guarnición de 50 milicianos como se indica en la Sección 2.5. El castillo en sí tiene varias áreas que ahora están desocupadas debido al número relativamente bajo de personas que lo habitan. Todo esto hace que algunas zonas del castillo sean oscuras y espeluznantes (según algunos de los hombres más jóvenes).



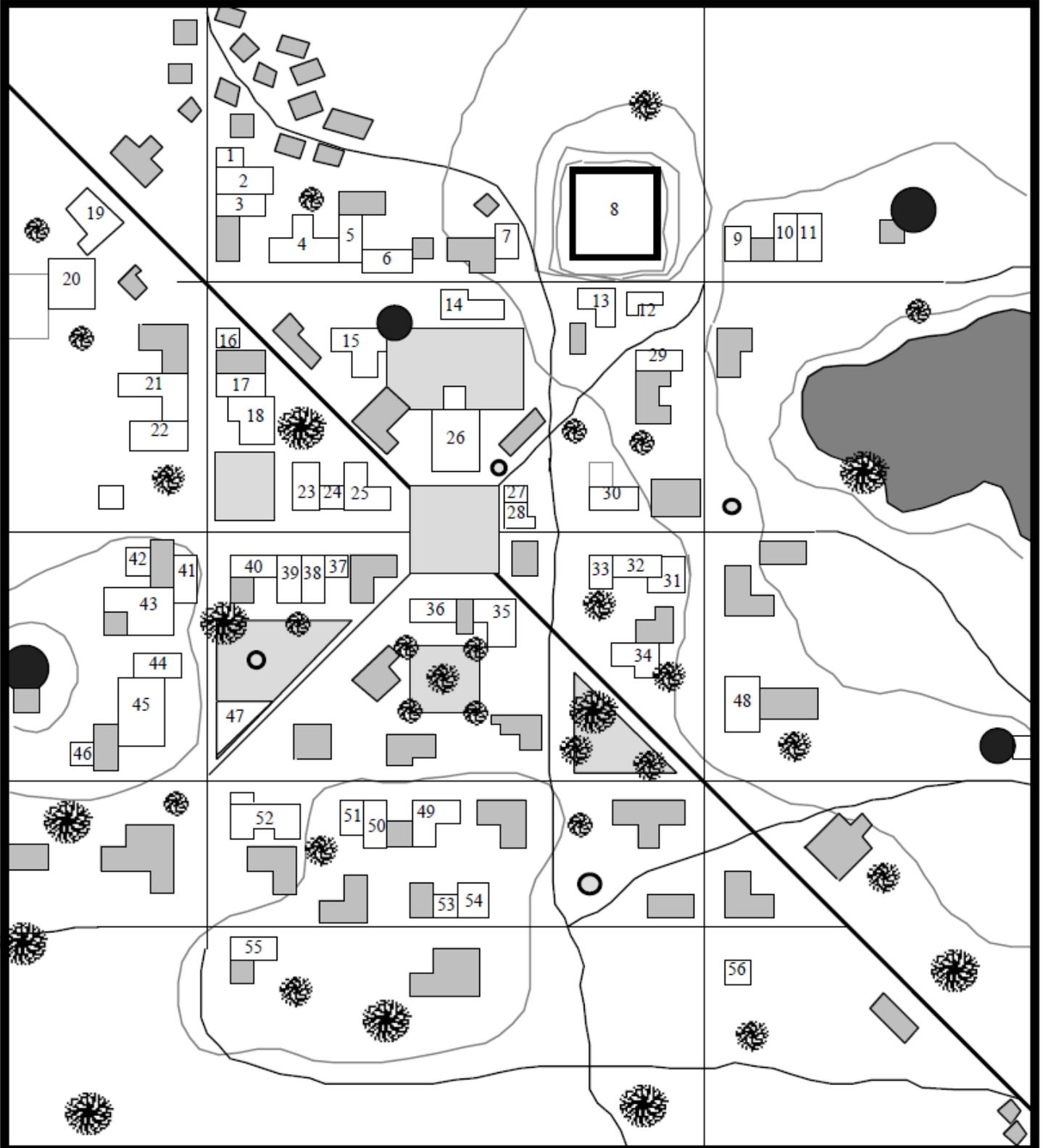
3.31 DERWATH

Derwath es la ciudad más grande de Westmarch y ha existido desde mucho antes que Tilmendir fuera construido. Originalmente era un pueblo de Daen Coentis antes de que los Dúnedain zarparan desde Númenor para asentarse en las costas. Desde entonces, los Dúnedain se han trasladado lentamente y han ocupado el área vacía dejado los Daen. Derwath es el principal centro comercial y agrícola de la región. Cuenta con varios molinos y un mercado muy activo. La plaga hizo que la ciudad perdiera a varios artesanos clave, algunos de estos han sido reemplazados, pero todavía siente los efectos de las pérdidas. Derwath es una comunidad pacífica de personas trabajadoras que rara vez experimenta problemas. En general, la zona norte de la ciudad es la más pobre. Esto se debe principalmente a que los trabajadores inmigrantes viven en chabolas en el lado norte. La ciudad está repleta de parques y jardines que son atendidos por el jardinero municipal. El gran parque del centro es el principal punto de encuentro y también sirve como el gran mercado abierto para los agricultores y artesanos de las cercanías. El embalse al este de la ciudad es alimentado por manantiales. Las fugas fluyen hacia el Adorn.

PLANO DE LA CIUDAD

1. **Oficina de contratación.** Esta pequeña oficina está dirigida por un empleado pagado por Lord Targen para coordinar la contratación y el pago de los trabajadores agrícolas inmigrantes que viven los suburbios.

2. **Tenería**
3. **Zapatería.**
4. **Burdel.** El más elegante de los dos de la ciudad.
5. **Almacén.**
6. **Taverna.** El bar más problemático de la ciudad. Aun así es bastante tranquilo en comparación con los de las grandes ciudades.



7. **Carpintería.**
8. **Puesto de guadía.** Aquí fueron destinados 10 milicianos durante un mes desde el Castillo de Tilmendir. El edificio es una torre cuadrada segura con paredes de 1.2m de espesor y una cubierta crenelada. Mide 10m de altura y tiene una puerta de roble reforzado con metal en su única entrada. En el interior hay una oficina para las necesidades administrativas de la milicia, una pequeña armería, un trastero con suministros y una gran sala en la que los milicianos comen y duermen. Los soldados normalmente patrullan la ciudad durante el día y la noche de una manera aleatoria, actuando como policías. Recientemente han estado en desacuerdo con esta tarea.
9. **Comestibles.** El edificio es el hogar de la tienda de comestibles y se utiliza como almacén. Los días de diario sus mercancías se exponen en las mesas de enfrente.
10. **Taverna.** No es tan malo como el #6 pero no es el mejor de la ciudad.
11. **Burdel.** Convenientemente ubicado cerca del puesto de guardia (#8).
12. **Armería.** Este herrero estableció su negocio aquí por Lord Targen, principalmente para surtir a los soldados, pero tiene bienes a la venta, y hará trabajo a particulares. Es bastante buen artesano.
13. **Posada.** Establecimiento pequeño y barato para los visitantes de Derwath. Frecuentado por viajeros que no puede permitirse posadas más agradables.
14. **Teatro.** Un pequeño escenario, que se especializa en comedias y artistas femeninas en vivo. Un lugar nocturno favorito de trabajadores de clase baja y jóvenes.
15. **Molino.** El molino más antiguo de la ciudad. Este molino está algo deteriorado y se utiliza para producir harina para uso mayoritariamente local.
16. **Astrólogo.** Esta es la tienda y las habitaciones humildes de Garamund el astrólogo. La tienda, contiene muchos mapas de la zona, muchos libros que contienen la historia conocida de los Daen Coentis, así como los mapas de estrellas y libros utilizados en su profesión. Para estudiar las estrellas puede acceder al techo de la tienda por unas escaleras desde el interior. Garamund está disponible para responder preguntas por un modico precio, pero si quiere obtener acceso a información de su interés hablará aunque no se le pague. Si se menciona el tema de los templos astronómicos de los Daen Coentis, seguramente hablará con discreción.
17. **Hojalatero.** Especializado en grandes ollas.
18. **Cervecerero.** Uno de varios en Derwath. Este en particular hace un aguamiel muy fuerte mezclando granos locales y hierbas que es bastante barato.
19. **Posada.** Esta posada es utilizada fundamentalmente por mercaderes que viajan a través de Derwath. Tiene un precio moderado y se encuentra a las afueras de la ciudad, lo que la hace bastante tranquila.
20. **Establos.** Propiedad del dueño de la posada #19. Bastante nuevo.
21. **Armería/herrería.** Este artesano solía vivir en Minas Arnor donde tuvo mucho éxito. Se mudó a Westmarch para relajarse durante un tiempo. Realmente no tiene la clientela en Westmarch para apoyar su negocio, pero está cómodamente bien y le gusta colaborar en proyectos con el alquimista de al lado. Disfruta creando objetos, por lo que los proyectos especiales tienen un precio razonable, pero los materiales son difíciles de encontrar. Tiene un buen inventario de armaduras y armas de calidad, que en su mayor parte permanece en el almacén.
22. **Alquimista.** Este joven alquimista es sólo de 5º nivel, pero es muy talentoso. Disfruta de su trabajo y aprecia la ayuda y la aportación del armero de al lado. Siempre está buscando nuevas ideas para proyectos y da la bienvenida a los encargos de los forasteros.
23. **Curandero.** Este curandero lego es competente, aunque solo de 7º nivel, por lo que no puede tratar eficazmente las lesiones graves..
24. **Herboristería.** La herborista es la esposa del curandero lego. Muchas veces trabajan juntos para curar las lesiones más graves. Ella tiene un suministro limitado de hierbas que son naturales a la zona. (incluyendo las montañas) y pagará precios de mercado por hierbas que no puede obtener de otra manera. Ella venderá las hierbas que tiene en exceso o puede obtener fácilmente pero el precio será más alto que en las grandes ciudades.
25. **Explorador.** Todo lo necesario para los viajes a las

zonas más salvajes del país. Cuerdas, paquetes, herramientas y mucho más. Los precios son razonables, pero el propietario tiene una tendencia a vender sus productos.

26. **Salon de juntas.** Sala de reunión del consejo para discutir asuntos de la ciudad, y sus recomendaciones se envían a Lord Targen para su aprobación. Esto es una formalidad, porque Lord Targen generalmente está de acuerdo. Los foros públicos también se llevan a cabo aquí una vez al mes para permitir que la gente hable directamente con el consejo.
27. **Platero.** Situado en la plaza principal, este platero tiene un negocio en auge gracias a los ricos terratenientes y comerciantes de la zona. Hace un trabajo de gran calidad en comparación con los bienes importados.
28. **Vidriero.** Esta tienda está vacía porque el vidriero y su aprendiz murieron durante la plaga.
29. **Arquero/Flechero.** Los buenos arcos de caza se pueden comprar aquí junto con sus accesorios. No hace ballestas.
30. **Establo.** El establo central es utilizado principalmente por los visitantes de las granjas periféricas que vienen a la ciudad para ir de compras.
31. **Molino.** En este molino se produce harina muy fina. No tiene almacén, por lo que el grano y la harina se almacenan en un local al este de la ciudad.
32. **Panadería.** Conectado al molino de al lado. La panadería utiliza las finas harinas y comidas producidas en el molino para crear panes y pasteles muy sabrosos.
33. **Armero.** La tienda está vacía. El artesano murió durante la peste. Sus encargos son realizados por los armeros en la ciudad.
34. **Carromatero.** Fabricación, venta y reparación de carros para cualquier ocasión.
35. **Tienda vacía.**
36. **Carpintero.** Funciona principalmente para la clase alta.
37. **Historiador.** Trabaja interpretando obras escritas y discutiendo con Garamund sobre la historia de Daen Coentis. Ver #16.
38. **Tejedor.**
39. **Comestibles.** Mejor selección que #9.
40. **Tienda de curiosidades.** En esta tienda se puede encontrar todo tipo de objetos extraños e interesantes (si se puede encontrar algo entre todo el desorden), dirigido por una vieja mujer Lintis que también lee el futuro.
41. **Alfarero.** Capaz de hacer gress fino, pero principalmente fabrica en macetas y urnas.
42. **Joyero.** Aprendió en Lond Ernil. Puede trabajar materiales muy finos, pero rara vez tiene la oportunidad de destacar.
43. **Almacén.**
44. **Prestamista.** Funciona como una casa de empeño. Las tasas de interés son altas.
45. **Bodega.** Produce un vino de buena calidad que alcanza un precio alto en el sur.
46. **Herborista.** Principalmente cultiva y vende hierbas no disponibles localmente. No le gusta particularmente tratar con la gente, por lo que no le gusta dar instrucciones sobre cómo utilizar las hierbas que vende. Se referirá a cualquiera que pida este tipo de ayuda al otro herbolario. (Véase #24.)
47. **Posada.** La Hoz Espumosa. La mejor posada de la ciudad. Tiene tres plantas de altura y las habitaciones son espaciosas y muy cómodas. También cuenta con un excelente restaurante en la planta baja que es frecuentado por las clases altas. Todas estas comodidades tienen un precio alto.
48. **Almacén.**
49. **Explorador.** Se especializa en satisfacer las necesidades de los jóvenes para explorar el mundo. Desafortunadamente, no hay suficientes exploradores para mantener su negocio en marcha por lo que también vende equipo agrícola, arneses y tachuelas.
50. **Mago.** Nuevo en la ciudad. No ha hecho muchos negocios porque la gente del pueblo no confía en alguien que se anuncia tan abiertamente como un usuario de magia.
51. **Comestibles.** Sólo vende los mejores productos.
52. **Posada.** Precio moderado y calidad decreciente. Es la posada más grande de la ciudad.
53. **Joyero.** Trabaja principalmente con oro y gemas. Hace también relojes de agua.
54. **Cristalero.** Cuando el soplador de vidrio de la ciudad murió durante la plaga este alfarero reorientó su negocio y hace todo lo posible para satisfacer las necesidades de la gente, pero su

mano de obra es primitiva.

55. **Tienda de productos importados.** Abierto por un grupo de comerciantes para mostrar y vender bienes importados del sur y del norte. Muchos de estos artículos no se pueden producir en Westmarch. Cualquier cosa que se encuentre aquí tendrá una etiqueta de precio considerable.

56. **Sanador.** La vieja mujer Lintis que vive aquí es una sanadora basada en la canalización, que utiliza hierbas y supersticiones Dunlendinas junto con sus habilidades mágicas para sanar. Es popular entre la clase baja e inmigrantes dunlendinos. La clase alta lamenta que su tienda esté en el sur de la ciudad, pero no demasiado, porque hace un buen trabajo.

3.32 TILMENDIR

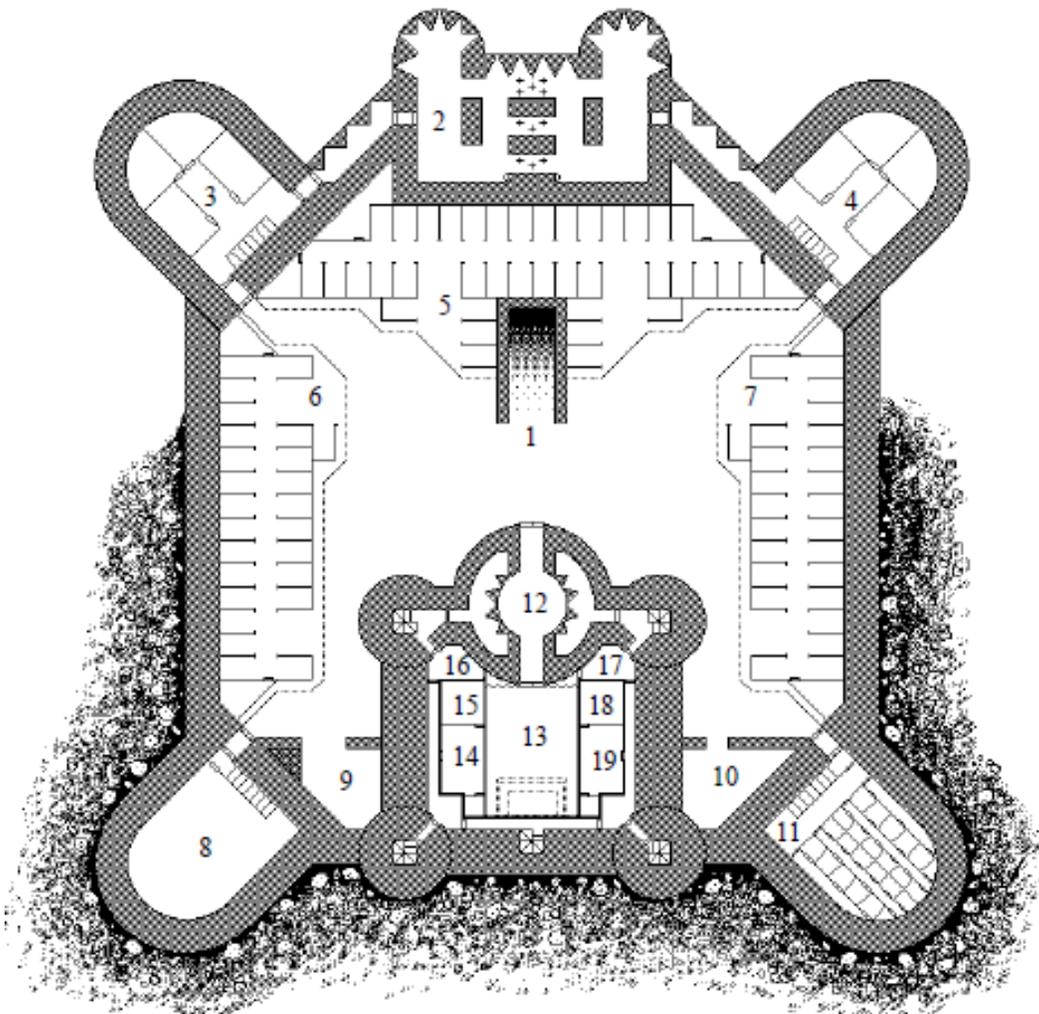
El castillo de Tilmendir se encuentra a unos 15 km al sur de Derwath en una cresta con vistas a la orilla sur del Adorn. Fue construido durante el período de expansión de Gondor alrededor del 1050 T.A. El castillo es de gran tamaño y una vez albergó una considerable guarnición para proteger el paso a través de las Montañas Blancas hacia la costa sur en caso de invasión por mar. Con el paso del tiempo, sin embargo, el castillo ha perdido importancia y ahora sólo tiene una guarnición de 50 soldados como se señaló anteriormente. El castillo tiene varias áreas que están desocupadas debido al número relativamente bajo de ocupantes. Todo esto hace que algunas zonas del castillo sean oscuras y espeluznantes (según algunos de los hombres más jóvenes). El castillo está situado en una cresta tal que la parte

trasera de los dos primeros niveles son en realidad subterráneas, y la parte delantera del castillo se extiende hacia abajo por debajo del primer nivel para que el túnel de entrada corte hacia arriba a través de la roca en un ángulo de 30º antes de abrirse en el centro del patio del castillo. Vea el diseño a continuación.

PLANO DEL CASTILLO

Nivel 1

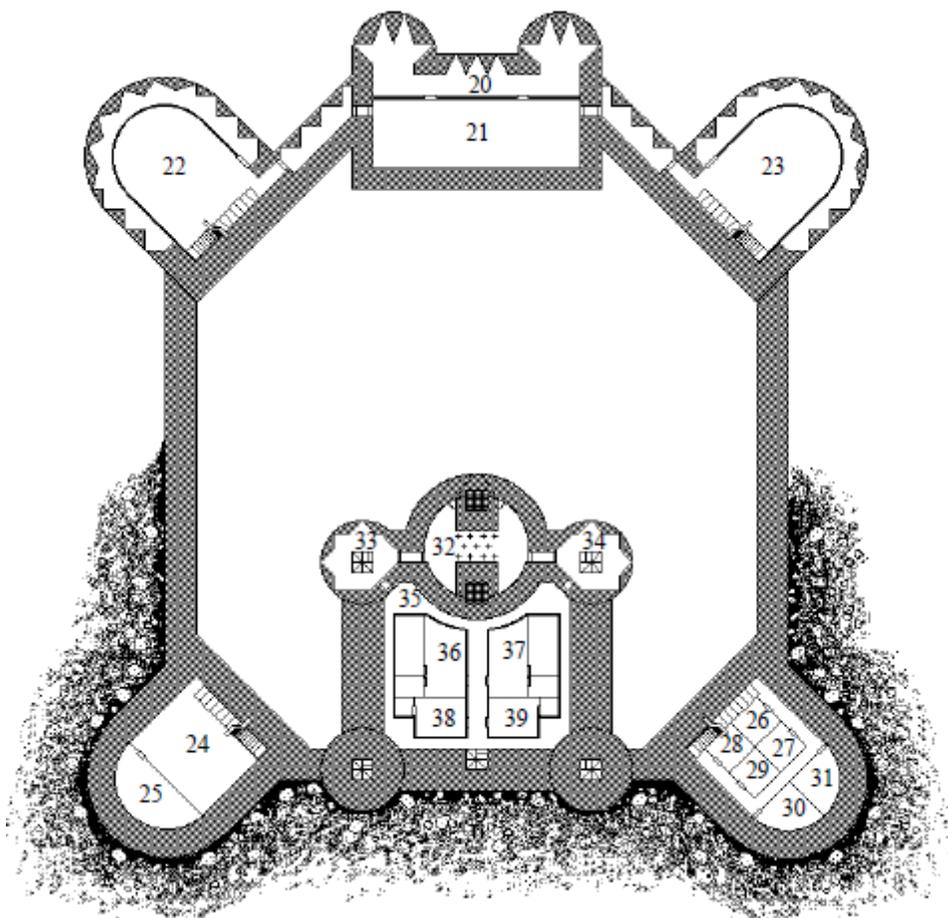
1. **Entrada:** Este túnel desde el exterior es la única entrada conocida en el castillo (Ver #98.) Está protegida por puertas dobles de acero enano y un rastrillo en la entrada 9 m hacia el interior. Todo el túnel está protegido por tres dispositivos diferentes. Agujeros en el techo que permiten a los defensores disparar a medida que los intrusos pasan por debajo, dos pesos que se pueden activar desde la puerta para aplastar o atrapar a los intrusos (tratar como un ataque



- grande de aplastamiento +50 BO) y orificios ubicados en la puerta que se pueden utilizar para verter aceite hirviendo o en llamas hacia el túnel. La salida del túnel está en el centro del patio del castillo y puede ser derrumbada como último recurso defensivo.
2. **Puesto de guardia de la entrada.** Esta sala permite una vista de todo el frente del castillo a través de las saeteras, lo que proporciona una excelente defensa de la entrada. También están en ella los agujeros para disparar hacia el túnel, así como los controles a los pesos mencionados en #1. Unas puertas de acero permiten el acceso a esta habitación desde los pasillos que conectan con las torres. Estas puertas se pueden cerrar por ambos lados para impedir el acceso a esta zona.
 3. **Habitación de los oficiales.** Las habitaciones redondas (a) son para oficiales de la guarnición. Las habitaciones rectangulares (b) son el hogar de 2 suboficiales. Las habitaciones están decoradas de una manera cómoda y funcional. En este momento debido al bajo número de hombres que ocupan el castillo, sólo 1 oficial y 2 suboficiales se alojan aquí.
 4. **Habitación de los oficiales.** Como el #3 Excepto que el herrero ocupa una de ellas.
 5. **Establos delanteros.** Se pueden estabular hasta 38 caballos aquí, pero actualmente solo están los de Lord Targen y los de su hijo.
 6. **Establos sur.** Hay 25 caballos estabulados para los milicianos.
 7. **Establos norte.** Actualmente hay 15 caballos estabulados.
 8. **Almacén.** En esta sala hay productos secos y conservas. Suficiente para durar varios meses.
 9. **Herrería.** El herrero del Castillo hace de todo, desde herraduras, hasta arreglar armaduras.
 10. **Armería/Puesto de guardia.** Puesto de vigilancia para los guardias del patio principal y de la prisión cuando hay prisioneros. También almacena lanzas y flechas para la defensa.
 11. **Mazmorra.** 24 Celdas estan disponibles para ser utilizadas inmediatamente, aunque ahora están vacías. Las cerraduras son viejas y están oxidadas, pero funcionan en el 60% de ellas.
 12. **Entrada a la ciudadela.** Unas puertas dobles de acero guardan ambos extremos del pasaje de entrada. Un rastrillo se puede bajar para bloquear cada extremo de la sección redonda. Las saeteras permiten disparar a cualquier parte del área circular. Para proteger aun más la entrada, grandes piedras se puede dejar caer para bloquear ambos extremos. También la puerta principal está protegida por conducos por los que se puede verter aciete hirviendo desde el 2º nivel de la torre (Ver #32).
 13. **Recibidor y comedor.** Esta sala abundantemente decorada se ha vuelto un poco lúgubre y deteriorada desde que la esposa de Lord Targen murió. Los tapices cuelgan a lo largo de las paredes y cubren las alcobas en la parte trasera de la habitación (ver #16 y 17.) En la plataforma en la parte delantera de la habitación hay dos grandes sillas. Lord Targen se sienta en la silla derecha al recibir invitados y al presidir las fiestas. Durante las fiestas, las mesas se llevan a la habitación contigua #19. A cada lado de la plataforma hay dos puertas que dan a un pasillo hasta unas escaleras que permiten acceder a los niveles superiores.
 14. **Cocina.** Esta cocina se utiliza para preparar la comida de las fiestas en el salón principal. Está bien equipada, pero no se utiliza.
 15. **Habitación de los cocineros.** Un cocinero reside actualmente aquí. También está bajo la influencia de Miconur y envenenará la comida si éste se lo ordena. Cocina sólo para la familia de Lord Targen y los invitados. Hay un personal separado para el resto.
 16. **Puesto de guardia.** Tienen acceso a la alcoba detrás del tapiz en la habitación #13, así como a las escaleras de la torre y la sala de troneras de flechas del pasillo de entrada. Un guardia siempre está presente aquí, y entrará en la alcoba si los visitantes están aquí.
 17. **Puesto de guardia.** Como el #16
 18. **Habitación de los sirvientes.** Sirven y ayudan a los invitados durante las recepciones y las fiestas. Actualmente 2 sirvientes que residen aquí. Uno está controlado por Miconur y el otro por alguna razón no, pero va porque está demasiado asustado para hacer lo contrario.
 19. **Almacén.** Se utiliza para almacenar mesas y sillas para comer.

Nivel 2

20. **Puesto de vigilancia.** 2 guardias están apostados aquí en todo momento y son responsables de alertar al castillo de la presencia de personas en la puerta y enviar un guardia para recibirlos. Una vez más, como en #2, las saeteras proporcionan un amplio campo de disparo.
21. **Armería.** Cada guardia lleva consigo su armamento personal, pero aquí se encuentran armas y armaduras similares en caso de que las suyas sufran daños. Hay un par de puertas dobles para acceder a las torres.
22. **Barracones.** Esta habitación grande tiene capacidad para 20 hombres en un alojamiento bastante espartano. En este momento sólo hay 10 alojados aquí. La puerta conduce a un pasillo de acceso para las saeteras de la torre. Estas llegan a casi 180 a este nivel.
23. **Barracones.** Similar a #22, excepto que hay 15 soldados alojados actualmente.
24. **Cantina.** Esta gran habitación es usada como comedor para la mesnada.
25. **Cocina.** Utilizada para elaborar la comida de la tropa.
26. **Habitación.** Esta habitación fue una vez el hogar del encargado de cuidar los caballos del castillo. Actualmente está vacía porque no hay necesidad de uno al haber pocos caballos estabulados y al estar los soldados obligados a mantener de sus propias monturas.
27. **Habitación.** Tres mozos de cuadra dormían aquí.
28. **Habitación.** El herrero del castillo una vez la usó como aposentos, pero como nadie más vive en esta torre prefiere dormir con los oficiales. (Ver #4)
29. **Habitación.** Antiguamente fue utilizada por dos aprendices del herrero.
30. **Habitación.** Antaño usada por el armero.



Actualmente las reparaciones de armas y armaduras se hacen en Derwarth.

31. **Habitación.** Esta habitación fue usada por el carcelero. Ahora está vacía.
32. **Sala de control.** Desde esta habitación se pueden activar los mecanismos de defensa de la entrada a la ciudadela. Hay orificios en el suelo para poder disparar a los intrusos encerrados en el nivel inferior. Los tubos que permiten verter aceite hirviendo sobre los atacantes en las puertas principales se encuentran en la parte delantera de la habitación.
33. **Puesto de guardia.** 1 soldados siempre está de guardia aquí y listo para ir a #32 para controlar los sistemas de defensa.
34. **Puesto de guardia.** Como el #33.
35. **Pasillo.**
36. **Suite de invitados.** Esta habitación es para los invitados del castillo. Está muy bien amueblada y tiene dos cuartos auxiliares. Uno es un baño, el otro para guardar cosas y para los sirvientes personales que los invitados traigan consigo.
37. **Suite de invitados.** Como el #36. Ambas

habitaciones no se han utilizado mucho últimamente y están llenas de polvo.

38. **Habitación de invitados.** Para huéspedes sin sirvientes o menos equipaje.

39. **Habitación de invitados.** Como la #38.

Nivel 3

40. **Habitación de la torre.** Aquí el nivel encima de la puerta de la fortaleza se divide en dos torres. Esta habitación se utiliza para el almacenamiento de balistas y otros equipos de asedio y para acceder a los niveles anteriores. No se puede acceder a este nivel desde la armería de abajo. Para llegar a ella uno debe pasar por una de las torres laterales y luego a través del adarve de la muralla.

41. **Techo abierto.** Con vistas a las puertas delanteras y al patio de armas.

42. **Habitación de la torre.** Como la #40.

43. **Barracones.** Hasta 20 soldados se han alojado aquí en el pasado. Ahora sólo hay 15. Las puertas conducen a los adarves del castillo. Los muros laterales están escalonados para tener en cuenta la diferencia de altura entre la parte delantera y trasera del castillo.

44. **Barracones.** Como el #43.

45. **Habitación.** Una vez acostumbrado a albergar personal de cocina. Ahora está vacío.

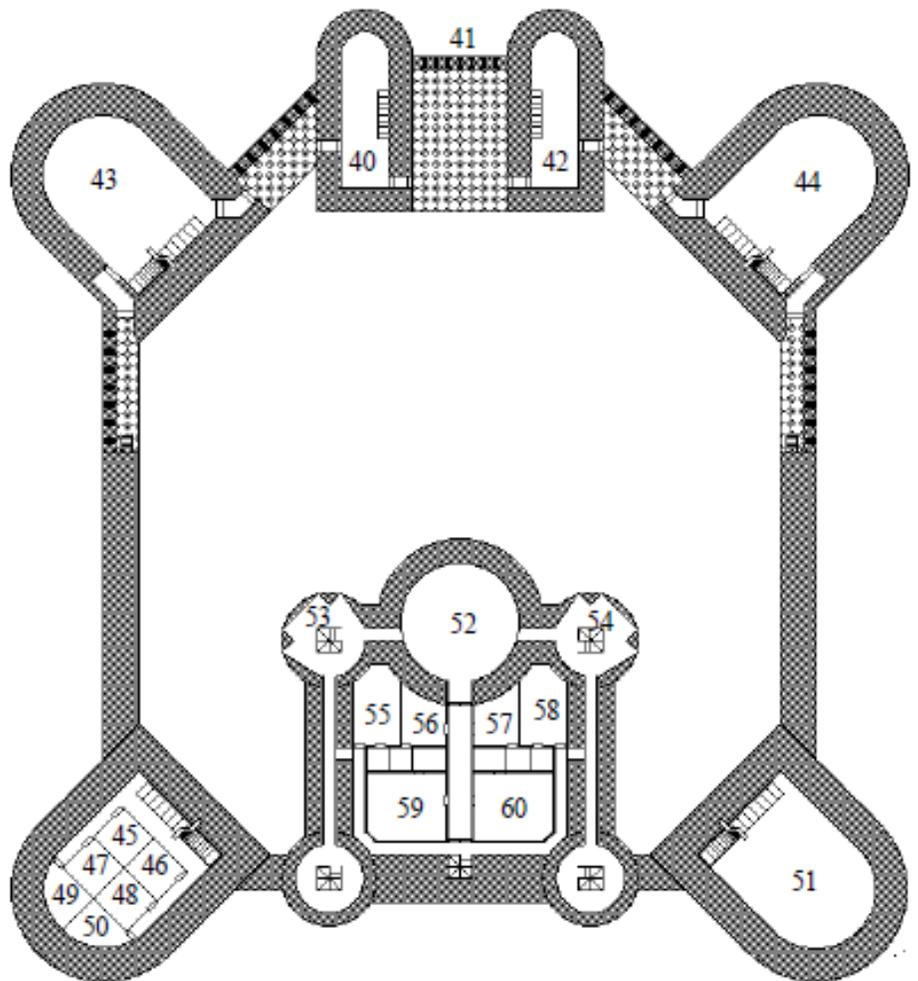
46. **Habitación.** Antaño solía albergar criados que trabajaban en el comedor de los soldados. Ahora vacío.

47. **Habitación.** En ella dormían 2 de los cocineros de los soldados.

48. **Habitación.** Usado en el pasado por 2 sirvientes.

49. **Habitación.** Esta habitación es el hogar de la cocinera jefe. Ella es una de las pocas mujeres que viven en el castillo.

50. **Habitación.** Esta habitación está ocupada por



el mayordomo del castillo. Se encarga de adquirir suministros para el rancho de los hombres, así como para los establos y las cocinas de la ciudadela.

51. **Barracones.** 20 hombres fueron alojados una vez aquí. Ahora nadie ocupa estos barracones.

52. **Armería real y museo.** Esta habitación es multiusos. Sirve como almacén de armas para los guardias de la ciudadela, pero también sirve como un depósito para la afición de Lord Targen. El Señor del Castillo tiene una de las mayores colecciones de armamento histórico al oeste de Minas Anor. Esta habitación contiene 40 maniqués vestidos con varios tipos de armadura y armas de diferentes lugares. Cada maniquí tiene una placa grabada sujeta al suelo delante de él que describe los orígenes y patrones de uso de cada equipo en la batalla. En la pared de enfrente hay murales que representan escenas bélicas realizadas por artistas de diferentes culturas. Las armaduras y armas de estos

maniqués son al menos +5 con varias armas +10 y una cimitarra +15 en uno de los maniqués orientales. Lord Targen tomó precauciones para proteger su colección. Si se coge algún objeto de la habitación, la puerta se cerrará. Si se intenta de nuevo en los 3 minutos siguientes, entonces la persona al salir de la habitación recibirá 2 ataques +20 *Rayo de Impacto*.

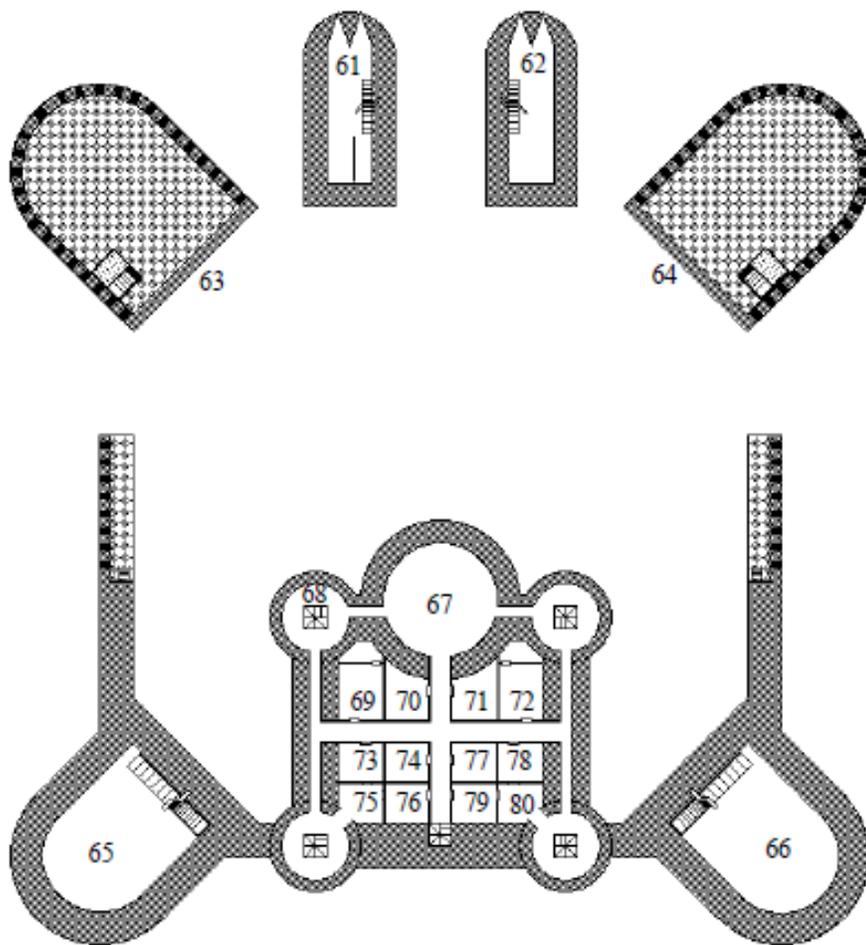
- 53. **Puesto de guardia.** 1 soldado siempre está apostado aquí.
- 54. **Puesto de guardia.** Como el #53.
- 55. **Habitación.** Esta habitación una vez albergó al herudito del castillo. Mantuvo la biblioteca y actuó como asesor de Lord Targen. Todas sus posesiones aún están en esta habitación. Su cuerpo destrozado también está presente. Miconur lo golpeó hasta la muerte en un ataque de ira cuando el anciano no se sometió a su voluntad. El anciano tenía una bolsa con 432 mo escondida en un panel falso en el cajón inferior de su escritorio. También lleva un anillo que otorga un +10 a la bonificación de razonamiento de su portador. Lleva semanas muerto y la habitación huele increíblemente mal.
- 56. **Habitación.** Este es el aposento del escudero de Carnil. Fue asesinado por Miconur tratando de defender a su Señor. (Ver #86.)
- 57. **Habitación.** Este es el cuarto del escudero de Galendur. Actualmente está bajo el control de Miconur.
- 58. **Habitación.** En esta sala vive el sanador del castillo. Es consciente de la influencia de Miconur, pero se mantiene en silencio por miedo a éste y con suerte ayudará a los heridos. Miconur es consciente de que el sanador no está bajo su influencia, y lo vigila de cerca.
- 59. **Habitación.** El capitán de la guardia de la ciudadela residía aquí. Miconur lo consideraba peligroso, así que cuando dormía le cortó la garganta. Su cuerpo yace al otro lado de su cama. Esta habitación también huele a muerte. Si alguien entra y perturba su descanso, el capitán se levantará

como un demonio necrófago y atacará a quien lo molestó y después irá en busca de Miconur.

- 60. **Habitación.** El mayordomo de la ciudadela ocupa esta habitación. Está a cargo de las operaciones del castillo. Miconur le permite tener suficiente libertad para cumplir con esta tarea.

Nivel 4

- 61. **Habitación de la torre.** Utilizado como sala de guardia y almacenamiento.
- 62. **Habitación de la torre.** Como la #61.
- 63. **Techo de la torre.** El acceso al techo se produce a través de una trampilla y una escalera desde la habitación de abajo. Hay un pequeño elevador para subir equipos pesados de defensa como balistas desde el almacén inferior.
- 64. **Techo de la torre.** Como el #63.
- 65. **Habitación de la torre.** Esta habitación se utiliza como almacén, pero se hizo para ser convertido en un barracón temporal si hay necesidad. Para ello, la pared tiene plataformas con bisagras

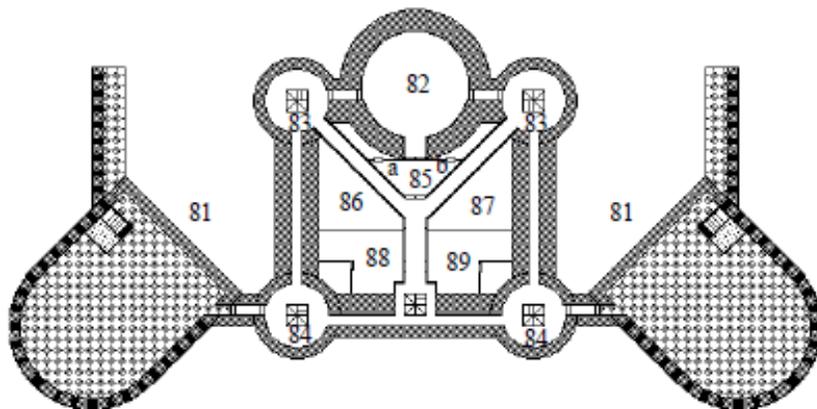
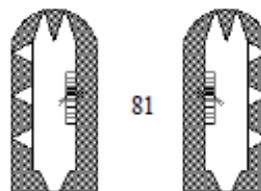


- que se pliegan para convertirse en literas.
- 66. **Habitación de la torre.** Como la #65.
 - 67. **Biblioteca.** Este es el primero de los dos niveles de la biblioteca. Los libros acumulados por la familia de Lord Targen durante siglos se encuentran en esta sala. Se puede acceder al 2º nivel por una escalera circular que conecta con la pasarela de ese 2º nivel. La pasarela es de madera pulida con incrustaciones y tallas. Aunque en general Miconur odia cada parte del castillo, ésta es la habitación que más le atrae.
 - 68. **Pasillo de los guardias.** Esta serie de pasillos permite a los guardias de la ciudadela que viven en este nivel tener acceso a todas las escaleras de la torre.
 - 69. **Laboratorio.** Esta habitación se utiliza como sala de experimentación para el herbolario y otros usuarios de la mágica del castillo. Cuando Miconur era joven sus primeros experimentos en las artes mágicas se llevaron a cabo en esta sala.
 - 70. **Habitación del bibliotecario.** Esta habitación fue una vez la sala de estar y la oficina del bibliotecario del castillo. Lord Targen tenía tal amor por los libros que despidió al último bibliotecario para hacerse cargo él mismo del trabajo.
 - 71. **Habitación de la niñera.** Carnil tiene dos hijos, de 6 y 12 años. Durante los próximos 6 meses estarán en el sur junto a su madre visitando a unos parientes. La niñera vive en esta habitación cuando están en el castillo.
 - 72. **Habitación.** El mayordomo del castillo vive en esta habitación. Está al mando de todos los criados y el personal de cocina de la ciudadela.
 - 73. **Habitación de la guardia.** En esta habitación viven 4 guardias. Está abierto al puesto de guardia en #75.
 - 74. **Habitación de los sirvientes.** 2 sirvientes viven en esta habitación.
 - 75. **Puesto de guardia.** Actúa como una sala de formación para los soldados de la ciudadela. Aquí se guardan ballestas, pernos, flechas y lanzas de sobra para la defensa de la ciudadela.

- 76. **Habitación de la guardia.** Como la #73.
- 77. **Habitación de los sirvientes.** Como la #74.
- 78. **Habitación de la guardia.** Como la #73.
- 79. **Habitación de la guardia.** Como la #73.
- 80. **Puesto de guardia.** Como el #75.

Nivel 5

- 81. **Habitaciones de las puertas de la torre.** Estas dos habitaciones se utilizan para el almacenamiento de equipos de batalla, incluyendo grandes cubas de aceite que se utilizarán para verter sobre los atacantes.
- 82. **Habitación de Lord Targen.** Esta gran y suntuosa cámara ha visto mejores días. Cuando su esposa aún vivía, la habitación siempre estaba muy decorada. Ahora esos muebles están descuidados y sombríos, pero son cómodos y eso es lo que Lord Targen más valora en este momento de su vida. En este punto, sin embargo, su vida está en peligro. Se encuentra postrado en su cama completamente a merced de su hijo loco Miconur y no muy lejos de la muerte.
- 83. **Puesto de guardia.** Los guardias personales de la familia se apostan en estas habitaciones y



patrullan rutinariamente los pasillos de este nivel. Desde el regreso de Miconur, estos guardias le son leales en su delirio. Uno de ellos está siempre de servicio fuera de la puerta de la oficina del Señor Targen (#85).

84. **Puesto de guardia.** Estas salas de guardia difieren de las de #83 porque dan salida a los techos de la torre trasera.
85. **Oficina de Lord Targen.** Lord Targen llevaba a cabo sus asuntos diarios en esta sala. Está equipada con un gran escritorio en el centro de la habitación con estanterías que bordean las paredes. El escritorio está bastante desordenado. Hay dos habitaciones contiguas a su oficina. La sala (a) contiene los registros de las transacciones del castillo desde hace muchos años junto con grandes pliegues de mapas detallados de toda la región. La habitación (b) es la bóveda del castillo. La bóveda contiene cajas fuertes con 50.000 mo en oro, plata y gemas. También hay cinco cofres que sostienen el armario de la esposa de Lord Targen. La ropa está bien conservada y hecha de los mejores materiales. Situado en la pared de la torre central hay una bóveda secreta que contiene tres elementos de particular importancia para Lord Targen. El primero es un gran zafiro azul oscuro que le regaló el Rey. La piedra, que tiene forma de cisne tomando el vuelo, es difícil de vender, incluso anónimamente, porque es muy conocida. El segundo artículo es la tiara de diamantes que usó su esposa en ocasiones especiales. Vale 10.000 mo. El último objeto es la espada hereditaria de su familia. Fabricada en Númenor, es una espada sagrada +25 eog blanco con incrustaciones de laen azul en forma de triángulo en la hoja. La espada hace doble daño a los sirvientes de Sauron, permite lanzar *Brillo* 1 vez/día y lanzar *Rayo de Descarga* a quemarropa hasta 5 veces/día bajo mando al golpear a un enemigo. La puerta de la bóveda principal está diseñada para abrirse a ser tocada por Lord Targen. Aún no ha marcado la bóveda con ninguno de sus hijos como era su intención. Si alguien que no está autorizado

intenta abrir la puerta (es decir, alguien que no sea Lord Targen), debe resistir un hechizo de *Teletransporte* de nivel 12 o ser enviado a un punto a 3 m. fuera de la torre principal de la ciudadela – una caída de 24 m. Si se rompe la bóveda principal, las cajas fuertes tienen dos cerraduras (-30 cada una). La bóveda secreta secundaria está muy bien escondida en la pared (-40 para encontrar). Incluso si se encuentra, al igual que la puerta de la bóveda principal, sólo se abrirá al ser tocada de Lord Targen. Cualquier otra persona que intente abrirla desencadenará la caída de un peso desde el techo que golpeará a los que se encuentren en un área de 1 m. frente a la puerta de la bóveda. Esto infligirá un crítico D de aplastamiento a cada persona que se halle debajo. La trampa es extremadamente difícil de detectar (-30), sin embargo, hay una posibilidad de no funcione correctamente. Una tirada de 01 a 25 indica que la trampa se atasca y no funciona. Una tirada de 26-50 permite a cada persona hacer una TR contra nivel 10 usando la bonificación de rapidez para apartarse a tiempo. Una tirada de 51 a 100 indica que la trampa funciona normalmente. Una tirada de 101+ indica que trampa funciona rápidamente y en silencio consiguiendo una emboscada de rango 5 para la tirada del crítico.

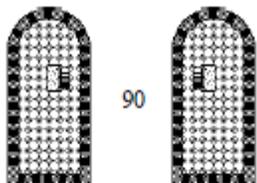
86. **Habitación de Carnil.** Ésta era la habitación de Carnil y ahora es su lugar de descanso final. Tras, al menos, dos semanas de tortura por parte de Miconur, su muerte, lenta y dolorosa, finalmente terminó hace dos días. El cuerpo y la habitación de Carnil están en tal estado que incluso los aventureros más experimentados deben resistir el miedo/terror de nivel 10 o estar aturdido a durante 1 as./10% de fallo.
87. **Habitación de Galendur.** Galendur todavía ocupa esta habitación porque es el único miembro de su familia que a Miconur le gustaba. Su habitación está decorada como corresponde a un joven aventurero y apuesto.
88. **Habitación de Miconur.** Éste era el cuarto de Miconur cuando era más joven y vivía en Tilmendir. Desde su regreso ha dormido poco, pero cuando lo ha hecho, ha sido en la sala de la

torre de homenaje. (#98)

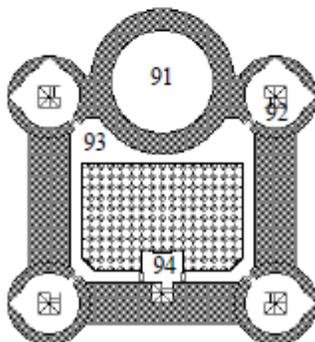
- 89. **Habitación de los niños.** Esta habitación es ideal para los hijos de Carnil cuando están en el castillo. Ellos y su madre están visitando a unos parientes en el sur.

Nivel 6

- 90. **Tejado de la puerta.** Unas trampaillas permiten acceder a la parte superior de las torres gemelas de la puerta. La caída desde este nivel hasta el suelo es de 46 m.



- 91. **Habitación de Lord Targen.** Los aposentos de Lord Targen (Ver #82) se extienden hasta este nivel como un techo abovedado alto. No se puede acceder a ella desde este nivel.



- 92. **Puesto de guardia.** Una de estas salas suele estar ocupada aunque el guardia puede estar en el patio si los miembros de la familia están presentes.

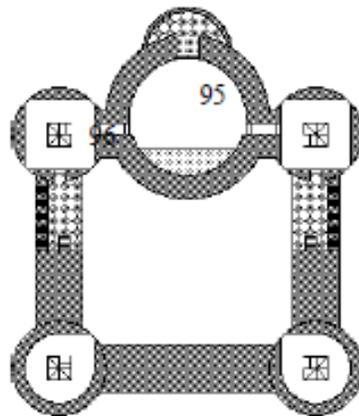
- 93. **Pasarela cerrada.** Se trata de un corredor cubierto con grandes ventanas de cristal que dan al patio de armas. Estas ventanas se pueden abrir si hace bien tiempo.

- 94. **Entrada a la azotea.** Esta cámara da entrada a la escalera trasera, la pasarela con ventanas (#93) y la azotea. Ésta está alicatada completamente en un hermoso patrón en mosaico. Hay 4 grandes jardineras con varias plantas decorativas en ellas, excepto una que fue utilizada por el herbolario del castillo para cultivar hierbas curativas. Muchas de las disponibles para este clima se pueden encontrar creciendo aquí.

Nivel 7

- 95. **Sala de vistas.** Esta habitación fue utilizada por la familia real y sus amigos como sala de estar,

conversación y lectura. La habitación está decorada con muebles de felpa y alfombras de lana. La parte delantera de la habitación da entrada a un balcón que está 42 m. por encima



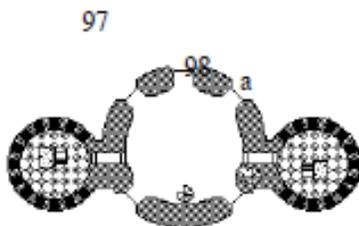
del nivel del patio de armas del castillo. En el lado opuesto de la habitación hay un amplio hogar que mantiene la habitación bastante caliente cuando es necesario y la puerta del balcón está cerrada.

- 96. **Puesto de guardia.** En este nivel las salas de guardia delanteras dan acceso a los adarves de la ciudadela.

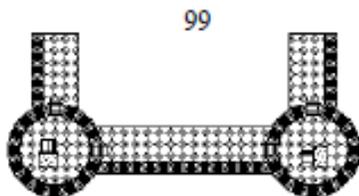
Nivel 8

- 97. **Tejado de la torre.** Se puede acceder a los adarves de las torres de la ciudadela a través de trampillas similares a los de las otras torres, y a su vez permiten el acceso a la sala de la torre de homenaje. (Véase #98)

- 98. **Habitación de la torre de homenaje.** Esta es la habitación cubierta más alta de la torre principal de la ciudadela. Las ventanas de vidrio endurecido permiten una vista extraordinaria de la tierra circundante. La habitación sólo es accesible desde la parte superior de las torres laterales



(#97) ya que no hay escalera interna que lleve a este nivel. Esta habitación fue utilizada inicialmente como sala táctica para la planificación de patrullas y incursiones cuando Westmarch era una tierra más salvaje. Dado que rara vez se utilizaba para este propósito, fue empleada principalmente por los oficiales



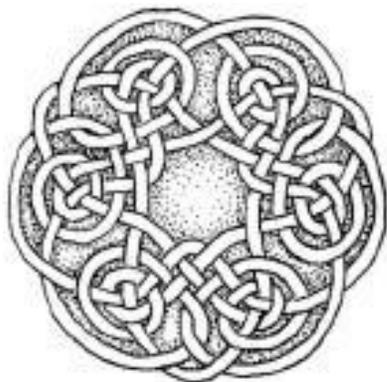
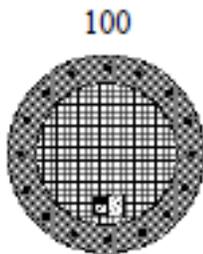
utilizada inicialmente como sala táctica para la planificación de patrullas y incursiones cuando Westmarch era una tierra más salvaje. Dado que rara vez se utilizaba para este propósito, fue empleada principalmente por los oficiales

para estudiar los textos tácticos y mapas que se almacenan aquí. Desde su regreso, Miconur la ha convertido en sus aposentos y en sala de meditación personal. Una escalera de caracol se encuentra junto a la pared trasera y permite el acceso al adarve de la torre de homenaje (#100). Junto a la salida de la habitación, hay una puerta oculta (a) situada en la pared. Esta puerta conduce a una escalera espiral muy estrecha que desciende a través de la pared hasta un túnel bajo el castillo. El túnel lleva a una puerta secreta situada en la parte trasera de una cueva a más de 1.5 km. de distancia. Para asegurar la huida, en caso de que sea necesario, hay una palanca en la parte inferior de las escaleras que retraerá los escalones dejando caer a todos los que se hallen en ella desde la altura a la que se encontraban cuando los peldaños desaparecieron.

99. **Adarve de la ciudadela.** Aquí las paredes de la ciudadela están abiertas al exterior y miran hacia abajo al patio superior en #93.

Nivel 9

100. **Torre de homenaje.** Esta gran azotea está cubierta por un techo cónico de cobre que se ha vuelto verde a lo largo de los años. El techo está sostenido por grandes barras de hierro. Este tejado es particularmente peligroso para estar durante las tormentas de la primavera.



3.4 LA MISIÓN

Los PJs se enfrentan a una misión difícil. Si deciden involucrarse, deben averiguar qué ha causado el cambio de comportamiento de la milicia. Entonces deben ir al castillo Tilmendir para descubrir quién es el responsable y detenerlo. Esto requerirá de un gran sigilo o astucia para entrar en el castillo y de una fuerte defensa contra un hechicero loco para completarla.

3.41 INICIO PARA LOS JUGADORES

Los PJs pueden iniciar esta misión de varias maneras. Podrían ser testigos de un acto particularmente cruel de los milicianos en la ciudad de Derwath, como un pequeño grupo de milicianos que cabalgan por la ciudad a gran velocidad pateando a una anciana en la cabeza o algo similar.

Evad les pedirá que le ayuden para investigar una redada que ocurrió en una granja a kilómetros de la ciudad, o que viajen al castillo de Tilmendir para ver si todo está bien con Lord Targen ya que una visita suya al castillo podría causar disturbios políticos entre las dos representaciones del gobierno si la situación es normal.

Nota para DJ: *Evad no pedirá ayuda a los PJs si no los conoce, por lo que este comienzo sólo es posible si ya confía en ellos por otros encuentros anteriores que hayan tenido.*

Finalmente los PJs podría ver a un grupo de asaltantes que salen de una granja en llamas, lo que podría conducir a una pelea o persecución, o a que fueran arrestados por Evad como si fueran los autores.

3.42 AYUDAS

La ayuda para esta aventura podría venir en varias formas dependiendo del comienzo. Lo más probable es que Evad se encuentre con los PJs de una manera u otra, y aunque con cautela, proporcionará cierta información sobre las incursiones y el extraño comportamiento de los milicianos. Evad hará preguntas sobre ellos si tiene alguna sospecha de que están involucrados. Otros guardabosques en Derwath en ese momento también pueden proporcionar información sobre los acontecimientos. Algunos de los habitantes del pueblo también tendrán historias individuales sobre los milicianos. Hablarán significativamente de ellos, por lo que esto no será difícil de conseguir. Dado que muchos de estos

jóvenes tienen familias en o cerca de la ciudad, habrá muchas discusiones familiares cuando estos hombres las visiten. Una pieza importante del rompecabezas ha sido recogida por el astrólogo de la ciudad, Garamund. Se ha dado cuenta de que los 10 milicianos que están acuartelados en la pequeña torre de Derwath, empezaron muy agresivos hace dos semanas cuando comenzó su turno en la ciudad, pero ahora están actuando mejor y se han opuesto varias veces a las acciones que algunos de los otros milicianos han llevado a cabo en la ciudad. (Esto se debe al hecho de que los efectos sobre la mente que Miconur altera utilizando con ellos hierbas y hechizos han comenzado a desaparecer.) Garamund también ha descubierto que esos mismos hombres han recibido órdenes de volver al castillo Tilmendir para ser reemplazados por otro grupo de milicianos. Esto es inusual porque el tiempo de estancia normal de un grupo en la ciudad es de dos meses.

Otra ayuda que podrían recibir serían los planos del castillo. Aunque éstos ya no existen, Evad y algunos habitantes que solían trabajar en el castillo lograrían hacer un croquis de ellos.

3.43 OBSTÁCULOS

Dependiendo del punto de partida, Evad podría representar un obstáculo o una ayuda. De cualquier manera, Evad le recordará al grupo vehementemente que los milicianos son gente local con familia y amigos y si se sabe que están actuando bajo la influencia de otra persona, él y cualquier otro Monaraz presente, arrestará a quien utilice la fuerza de manera innecesaria contra ellos.

Como si tener que someterse sin herir a cincuenta hombres no fuera suficiente, hay que lidiar también con Jozein. Si le fuera posible, descubrirá los planes de los Montaraces o el grupo antes de ir al castillo. Si descubre que éstos pretenden seguir sus pasos, tratará de retrasarlos de cualquier manera posible sin ser visto. Si nada sutil funciona, montará una emboscada fuera de la ciudad para dejar malherido a un miembro del grupo con la esperanza de que se éstos se retrasen para atenderlo. Una vez en el castillo intentará matar a Miconur antes de que el grupo pueda llegar a él. Matará a cualquier otro individuo del castillo que se ponga en frente.

3.44 RECOMPENSAS

Las principales recompensas conseguidas al finalizar con éxito esta misión son de naturaleza no monetaria. El grupo tendrá el agradecimiento, la admiración y el respeto de toda una ciudad, Evad, Lord Targen y su familia, si aún están vivos. Lord Targen y sus hijos estarán afligidos por la muerte de Miconur, incluso si se les revelan sus actos. Lord Targen no podrá hablar de todo el asunto durante semanas, pero si alguno de sus hijos sigue vivo, ofrecerá una recompensa de 1000 mo para el grupo. Los habitantes de la ciudad, por su parte, les ofrecerán servicios y bienes como recompensa, en particular aquellos cuyos hijos han sido rescatados. Sin embargo, si alguno de éstos fue asesinado querrán que se les arreste o incluso llegarán a agredirlos en un ataque de ira. Si no se ofrece ninguna otra recompensa monetaria, Evad les dará los salarios normales de montaraz por los días que emplearon en la misión.



3.5 LOS ENCUENTROS

Aparte de los descritos en la Sección 3.3, el DJ debe hacer coincidir los encuentros con el punto de partida utilizado y debe sentirse libre de alterarlos según sea necesario. Algunas pautas para encuentros específicos son las siguientes.

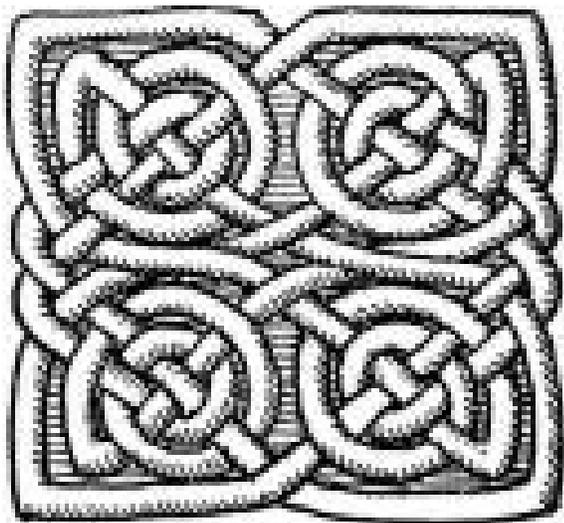
Los milicianos bajo la influencia de Miconur atacarán a la menor provocación y con contundencia, a menos que éste les ordene hacer lo contrario. Si los PJs van a Tilmendir abiertamente, Miconur hará que los soldados saluden a los visitantes amablemente y hará que los escolten dentro del castillo hasta la sala principal donde Galendur será enviado para reunirse con ellos. Galendur les explicará que su padre, Lord Targen, ha estado enfermo y que si desean verlo se les permitirá, pero por separado, porque está muy enfermo. Si el grupo decide verlo, Miconur intentará dividirlos dentro del castillo y matarlos de uno en uno. Si no desean ver a Lord Targen, se les pedirá que se



vayan. Si se vuelven impertinentes o molestos serán escoltados por guardias armados.

Miconur sólo aparecerá cuando el grupo se divida o cuando sus soldados se hayan enfrentado a ellos. Entonces comenzará a lanzar hechizos desde una posición oculta si es posible. Si se encuentra superado en número o en desventaja, huirá hasta una posición más propicia, excepto si Galendur es asesinado o herido gravemente, que entonces Miconur atacará inmediatamente y con mayor ferocidad con cada hechizo que pueda reunir.

Jozein, si es descubierto en la ciudad o en el camino al castillo, tratará de escapar y ocultarse del grupo. Si los PJs son persistentes, tratará de herir a alguno de ellos con el fin de darle la oportunidad de huir. Si se encuentra en el castillo intentará evitar al grupo si están juntos. Si el encuentro es con uno solo, tratará de escapar a menos que lo sorprenda. En lo que a Jozein se refiere, cuantos menos testigos, mejor. El encuentro con Jozein puede llevar a algunas preguntas como: "¿Por qué un asesino fue enviado a matar a Miconur?", y "¿Quién lo envió?" La información de Jozein (que no se obtendrá fácilmente) podría apuntar hacia la verdad sobre el Eartwell, su función y de donde provienen sus órdenes. Cualquier intento de incursión en el Earthwell debe ser llevado a cabo por un grupo fuerte.



4.0 RESTAURANDO EL EQUILIBRIO

4.1 LA HISTORIA

Años atrás, en la Segunda Era, antes de la llegada de los Dúnedain, los Daen Coentis vivían a lo largo de las Montañas Blancas. Durante el apogeo de su poder, los Daen fueron gobernados como una asociación de clanes bajo el gobierno de un rey. Incluso entonces las feroces rivalidades entre los clanes nunca disminuyeron realmente; de hecho muchos de los clanes nunca reconocieron el gobierno del rey. Esta historia trata de uno de esos clanes. Durante el tiempo anterior a la toma del juramento, el Clan Asirac vivió en las estribaciones de las Montañas Blancas al este de Westmarch. Allí vivieron en paz con sus vecinos y crearon obras de gran poder y artesanía. Sus únicos conflictos durante este tiempo fue la llegada de un nuevo clan en la zona. El Clan Rendar se mudó de los valles meridionales de las Montañas Blancas después de ser expulsado de su territorio por una coalición de otros tres clanes que cooperaron sólo el tiempo suficiente para echar a los Rendar de la región. Las razones de este destierro eran muchas y complejas, pero todo se reduce al hecho de que no había un alma decente, honesta y erguida en la totalidad del Clan Rendar. De hecho, la mayoría eran bastante groseros, deshonestos, deshonrosos y beligerantes. Más tarde, durante los tiempos de cambio para el Daen, pero antes de la ruptura del Juramento, comenzó a parecerse lentamente al Clan Rendar, a excepción de algunos de los clanes en Westmarch que se habían roto y mantenido distanciados de los demás.

El clan principal de este grupo era Clan Asirac y el clan principal de la oposición era, por supuesto, Clan Rendar. Esta feroz rivalidad entre clanes ha continuado incluso después de la muerte de los líderes de ambos clanes. Después de la ruptura del Juramento el Clan Rendar lentamente se fue extinguiendo, pero continuó caminando por la tierra como los no juramentados, como no-muertos. Sabiendo que esto sucedería, los líderes del Clan Asirac decidieron que su destino era oponerse al Clan Rendar, incluso después de su muerte. A través de un ritual fueron capaces de

establecer una guardia mágica para minimizar la actividad de los no-muertos del Clan Rendar y sus aliados. Pagaron por este ritual transformándose en no-muertos guardianes. No perdieron la memoria de su conocimiento ni la necesidad de mantener la diligencia contra los actos malignos del Clan Rendar. Desde entonces, los dos clanes no-muertos han luchado constantemente en batallas de fuerza de voluntad y a menudo en combate abierto en el valle entre las tumbas de los clanes. Durante siglos, esta lucha ha tenido lugar con el Asirac apenas capaz de mantener el mal de los Rendar bajo control. En 1636, eso cambió.

Jenrad era un guerrero decente, pero había tenido problemas en su último puesto en Pelargir como guardia de una de las casas de un noble menor. Se desplazó hacia el norte en 1636 para buscar trabajo donde la gente no tenía conocimiento de su pasado. Mientras pasaba por Westmarch, Jenrad se dio cuenta de que no se sentía bien. Un día después, en su delirio, se adentró para descansar en lo que él pensaba que era una cueva. Dos días más tarde, casi muerto, Jenrad tuvo una visita, que le ofreció la vida a cambio de un favor. Jenrad aceptó, y debidamente equipado, fue capaz de entrar en las tumbas del clan Asirac y eliminar un componente vital que había mantenido al Clan Rendar bajo control durante tantos años. Por su servicio fue asesinado y ahora es un miembro resentido con clan Rendar.

Eso sucedió hace cuatro años. Sin el efecto inhibidor de la magia del Clan Asirac, los Rendar han sido capaces de acumular la fuerza suficiente para comenzar a afectar al mundo que los rodea. Usando la pieza central robada del dispositivo Asirac fueron capaces de construir un mecanismo mágico que utilizan para convocar e influir periódicamente en el demonio menor que habitaba las cuevas que rodean la tumba de los Rendar. Usando el dispositivo persuaden al demonio para ir a las áreas civilizadas con frascos mágicos diseñados para capturar el alma humana a medida que escapa del cuerpo justo después de la muerte. El demonio ha estado recogiendo estas almas, matando brutalmente a los lugareños y luego usando el dispositivo para traerlas de vuelta a los Rendar que las devoran y absorben la esencia vital que contienen. El demonio regresa a sus cavernas después de cada cacería y debe ser convocado nuevamente. Sin embargo, el demonio ha

matado a familias enteras. De hecho, en los últimos tres meses los Rendar han causado doce muertes usando las manos (garras y dientes) del demonio.

Sin embargo, estos asesinatos no han pasado desapercibidos. Elarin el elfo montaraz fue el primero en ver los resultados de una de estas matanzas demoníacas en una granja remota en las estribaciones de las Montañas Blancas. En este momento, los montaraces están a cargo de la investigación. Creen que estas muertes no fueron causadas por manos humanas, pero no están seguros de quién o qué está detrás de los asesinatos. Todavía no le han dicho a los ciudadanos sus sospechas para no causar pánico. Por ahora han mantenido la creencia actual de los lugareños de que los ataques fueron hechos por algún oso desenfrenado o un pequeño grupo de orcos. Los montaraces han visto los cuerpos y saben que quien cometió los asesinatos siente un placer perverso y, por lo tanto, han descartado la posibilidad de que los ataques hayan sido de animales. Aparte de eso, los montaraces sólo saben que las víctimas han muerto dolorosamente por múltiples heridas con lo que parece ser un arma de borde desigual.



4.2 LOS PNJS

El Asirac

Una vez, los líderes del Clan Asirac fueron individuos vivos, que al crear la magia para mantener a raya a los Rendar, pusieron gran parte de sí mismos en los hechizos empleados. Ahora, todo lo que queda del Clan Asirac es una presencia colectiva mantenida en su tumba, y los soldados de su ejército de muertos vivientes. Su espíritu es consciente de los que le rodean, y todavía tiene poderes propios a pesar de que el dispositivo de enfoque haya sido robado y ahora esté siendo empleado por los Rendar. El espíritu que se refiere a sí mismo como "El Asirac". No tiene cuerpo real, pero tiene un foco que consiste en las cinco piedras que contienen las estacias de los Rendar. Desde que una de estas piedras fue robada hace cuatro años, los Asirac han perdido sus habilidades de protección, pero todavía poseen muchos de los poderes que sus creadores tenían cuando lo crearon. Es el equivalente a

un Mentalista de nivel 25, un Astrólogo de nivel 23, un Clérigo de nivel 30, un Alquimista de nivel 32 y un Mago de nivel 27 cuando todas las piedras están en su lugar. Con la piedra perdida, el Asirac está perdiendo la parte mentalista de su personalidad y todos sus otros poderes están ligeramente disminuidos. La existencia del Asirac tiene un objetivo, mantener el Rendar bajo control. En la actualidad el Asirac se da cuenta de que carece de las capacidades necesarias para neutralizar las actividades del Rendar, y ha estado buscando activamente maneras de rectificar esta situación.

Darren

Hace tres meses el Asirac aprovechó una oportunidad que se presentó cerca de la ciudad de Beldwin. Un joven de la zona llamado Darren fue a pescar con su padre y, accidentalmente, se cayó del barco. Se ahogó, pero el Asirac fue capaz de llevar al niño a un estado de no-muerte con el que es capaz de controlarlo. La gente que encontró al niño después de que supuestamente muriera pensó que era un milagro. Sus padres lo recibieron llenos de alegría. Eso fue hace tres meses. Ahora están muertos. Poco a poco enfermaron tras el regreso a casa de su hijo y murieron dos meses después de estar con él. Para el Asirac esta fue una consecuencia desafortunada. La gente del pueblo lo ha rechazado, y por supuesto no ha sido el mismo desde el accidente. Ahora vaga por las afueras de la ciudad sin un propósito aparente, pero el Asirac lo utiliza como reclamo. Han estado buscando durante los últimos tres meses (usando el cuerpo de este joven como sus sentidos) a una persona o personas que consideren capaces de recuperar la piedra focal del Rendar. Una vez que encuentren a estas personas, el Asirac les hablará a través de Darren con la esperanza de que recuperen la piedra focal y así restaurar su capacidad para mantener al Rendar a raya.

El Rendar

Los Rendar son un clan bien organizado de muertos vivientes. Se han convertido en no-muertos tras años de lucha contra las protecciones colocadas por los Asirac sobre ellos. En todos esos años mantenidos bajo control por los Asirac, lo máximo que han podido lograr los Rendar ha sido

alguna batalla ocasional con el ejército Asirac entre las tumbas del valle. Poco a poco, a lo largo de los siglos, y debido a que los Asirac no les han permitido obtener fuerza de los vivos, los Rendar han perdido fuerza y poder. Por desesperación trataron de robar la piedra focal de los Asirac y desde entonces, han sido capaces de moverse libremente y satisfacer su ansia por la esencia de los seres vivos y han recuperando parte de su poder. Los Rendar todavía están organizados como un clan a pesar de que están muertos. El liderazgo del clan Rendar se estableció entre los más poderosos de sus miembros, no sólo entre quién llevaba muerto más tiempo. Así que, de hecho, el líder del clan es en realidad uno de los últimos de los Rendar en morir. De los líderes de los Rendar hay 6 especialmente importantes.

Devec

Devec es el líder del Clan Rendar. Fue uno de los últimos del Clan en morir. Era un clérigo malvado de nivel 30 cuando estaba vivo, pero como muchos de los Rendar, perdió el poder al estar no muerto como consecuencia de ser privado del robo de la esencia de los vivos. Por ahora, Devec es el equivalente a un clérigo malvado de nivel 12, pero está aumentando su poder. Mantiene una parte considerable de su intelecto y es capaz de tramar planes brillantes como el que hizo para robar la piedra de focal. Si el gobierno de terror del Clan continúa, Devec y los demás Rendar se volverán lo suficientemente poderosos como para salir de su tumba y dominar el área circundante sin la ayuda del demonio que han estado invocando.

Marag

Marag fue en algún momento el padre de Devec, pero ahora estas relaciones no parecen tener ningún significado. Mientras estaba vivo, Marag era un alquimista que se especializaba en artilugios mágicos arcanos. Fue un alquimista de nivel 27, pero en la actualidad sólo acumula poder como para ser un alquimista de nivel 15. Aunque en general es malo y lleno de odio hacia los vivos, Marag siempre ha estado más interesado en su trabajo que en la gente.



Gadeva

Gadeva era la única matriarca gobernante del clan cuando estaba viva. Fue durante su reinado que los Rendar se mudaron a Westmarch y se convirtieron en los enemigos de los Asirac. Gadeva era una hechicera de nivel 22 cuando murió, pero en la actualidad sólo puede reunir el poder equivalente a un nivel 8. Sin embargo, incluso con estas limitaciones es la más cruel de los Rendar.

Jacithos

Jacithos fue el mejor guerrero que los Rendar han tenido. Estaba horriblemente deformado cuando estaba vivo, y como no-muerto, es tan horrible que cualquiera que vea su rostro a menos de 3m debe hacer un TR contra un hechizo de miedo de décimo nivel o estará al 50% de sus acciones durante tantos asaltos como un 5% de fracaso de la tirada. Jacithos lucha como un espíritu mayor.

Tasac

Tasac era un mentalista malvado de nivel 20 cuando estaba vivo, pero ahora sólo puede actuar como si fuera de nivel 10. Fue el responsable de controlar la mente de la persona que el Rendar envió para robar la piedra focal Asirac.

Ulsoda

Ulsoda fue la más cruel y famosa de todos los asesinos del Rendar. Diseñó las trampas de las tumbas de Rendar, e ideó el plan de usar al demonio para aboverar la esencia vital para el clan. Prefiere emboscar a sus víctimas (algo fácil para un fantasma). Una maniobra que utiliza con gran efecto.

Guset

Guset era un mago malvado de nivel 24 cuando estaba vivo, pero ahora sólo actúa como si fuera de nivel 11. Su poder es el que mantiene la puerta.

Jenrad

Jenrad fue asesinado por los Rendar tan pronto como les entregó la piedra focal del Asirac. Ahora es un espíritu menor que todavía no está muy seguro de si está muerto o no. Lo que sí sabe es que odia al Rendar, pero es demasiado débil para hacer nada al respecto.

El Demonio

Al igual que los demonios de las deslumbrantes cuevas situadas en la hendidura de las Montañas Blancas detrás de las puertas del Aglarond, este demonio menor fue una vez un explorador del terrible ejército de Morgoth. Al final de la Primera Edad, cuando el anfitrión de Valinor derrotó a Morgoth y sus hordas, algunas de estas criaturas huyeron y se escondieron en profundas cavernas lejos del sol. Estos demonios eran probablemente espíritus menores de tierra, viento, fuego o agua similares a los Maiar pero menos poderosos. Una vez subvertidas a los propósitos de Morgoth, estas criaturas perdieron gran parte de su poder y quedaron permanentemente atadas a sus formas físicas. Sin embargo, estas formas suelen mostrar un recuerdo del poder original como es el caso de este demonio. Era un espíritu de la tierra que fue retorcido por Morgoth y utilizado para explorar los profundos pasajes subterráneos de las Montañas Blancas. Tras la caída de Morgoth perdió su objetivo y motivación y ha vagado por las cuevas de las Montañas Blancas desde entonces. Los Rendar lo descubrieron mientras excavaban sus tumbas. La relación que formaron estaba basada en el miedo mutuo y el respeto por las capacidades destructivas y ha durado hasta hoy. El demonio conserva muy poco de su poder original, pero sigue siendo un enemigo bastante formidable.

El demonio mide 2.7m de alto y es muy delgado, con largas extremidades y dedos que terminan en afiladas garras. La piel del demonio que se ve brillante y viscosa tiene en realidad la consistencia de la piedra lisa. El demonio es muy eficaz utilizando sus garras y dientes que parecen obsidiana irregular, que tiene como único resto de su estatus como espíritu de la tierra. Tiene la capacidad de usar los hechizos de la Ley de la Tierra hasta nivel 15, y puede cavar a través de roca sólida a una velocidad de 3m/asalto. Aunque es poderoso y astuto cuando presigue un proposito, el demonio carece de iniciativa y confía en el Rendar para proporcionarle objetivos. De no ser así, podría haber tomado el control del Rendar hace mucho tiempo.



4.3 EL ESCENARIO

Dependiendo del punto de partida de la aventura, el entorno variará ligeramente. Lo más probable es que el inicio sea en una de las ciudades. El principal escenario de encuentro, sin embargo, será un valle situado en las estribaciones altas de las Montañas Blancas en el este de Westmarch. El valle se encuentra aproximadamente a 25 millas al noreste de Derwath. Se extiende de este a oeste y mide 400m. su punto más estrecho. En el valle, hay un arroyo que sólo lleva agua durante las estaciones húmedas, y se ralentiza hasta un goteo durante la mayor parte del año. El valle está bordeado de hierba corta y una pequeña arboleda ocasional.



4.31 LAS TUMBAS DEL ASIRAC

En lo alto de la cresta norte del valle se encuentra la tumba del Asirac. La entrada se encuentra en un afloramiento rocoso. El camino a la tumba hace mucho que no existe. Había una repisa de piedra que conducía hasta ella, pero hace tiempo que la erosión la destruyó. La tumba está marcada por una abertura en la roca decorada con grabados que una vez fueron bastante hermosos, pero ahora apenas son visibles.

DISPOSICIÓN

1. **Entrada.** Como se mencionó anteriormente, la apertura a las tumbas de Asirac se encuentra en un afloramiento de roca. Está aproximadamente 7m. por encima del rellano más cercano, por lo que requiere una pequeña escalada para acceder. La entrada es de 2.1m. de ancho y 2.1m. de alto. Los grabados por encima y sobre la puerta están desgastados,

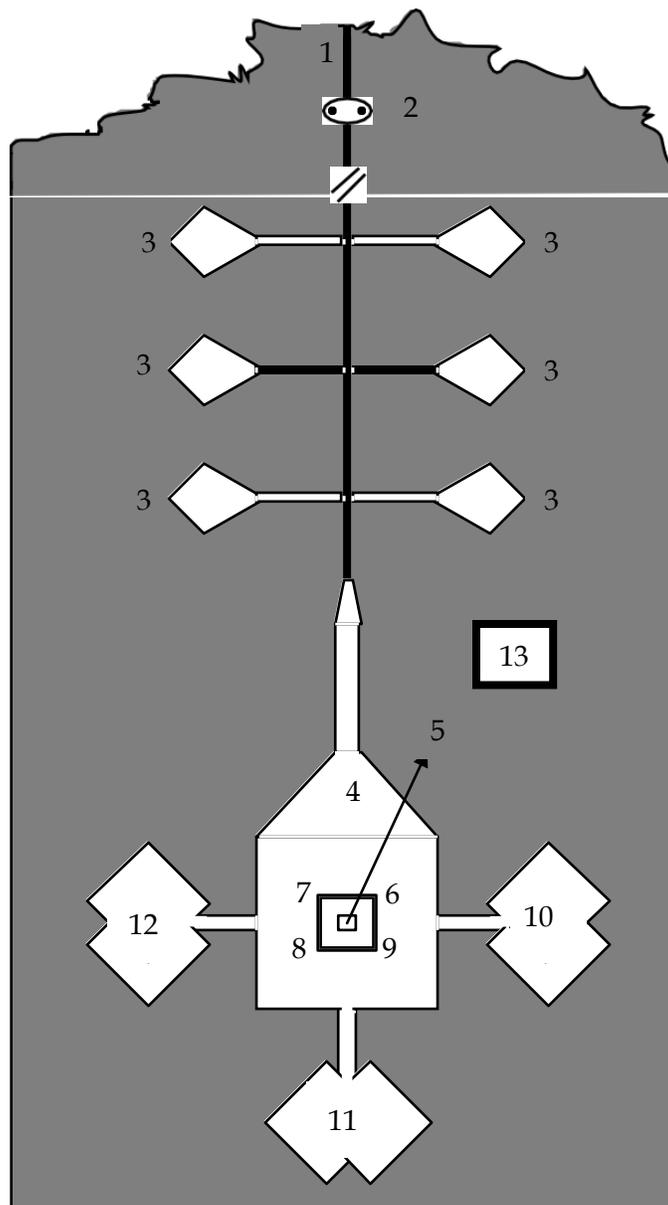
pero alguien que sepa Daenael (antiguo Daen Coentis) podría ser capaz de reconocer las inscripciones que identifican esta tumba como la del clan Asirac y advertir a aquellos malintencionados de que no entren.

2. **Guardianes.** En su mayor parte, los Asirac seguían los rituales y antiguas costumbres funerarias de los Daen que por lo general no incluían la fortificación de sus cámaras mortuorias ni el acaparamiento de tesoros para después de la muerte, pero debido a la disputa con los Rendar, se tomaron precauciones. Las dos columnas de esta sala ovalada están destinadas a proteger la tumba de los Rendar, vivos o no-muertos, y de curiosos aventureros que podrían ponerse en peligro explorando las tumbas. Cualquier miembro del clan Rendar que pase entre las columnas de la en negro de esta sala se verá afectado por una serie de hechizos en orden aleatorio. Estos son *Palabra de miedo*, *Nube mortal*, *Rechazo de no-muertos verdadero*, *Rayo de luz exterminador de Rendar* y *Misión Verdadera*. (La misión siempre es irse y no regresar nunca.) Los aventureros que entren en esta sala y no pertenezcan al Clan Rendar sólo serán sometidos a *Palabra de Miedo* y *Misión Verdadera*, sin embargo, ya que los Asirac han solicitado ayuda externa para restaurar el equilibrio, estos dispositivos de protección no funcionarán con aquellos que parezcan lo suficientemente fuertes como para llevar a cabo la misión. El Asirac deseará preguntará y permitirá entrara los PJs que puedan cumplir la misión.

3. **Nichos de enterramiento.** Estas son las cámaras funerarias de la gente del clan. Como era costumbre, los huesos han sido separados y se han colocado en grandes urnas de cerámica (3m. de altura y 2,4m. de diámetro). Hay más de 200 urnas en cada una de estas grandes cámaras. Cerca de la entrada de cada cámara hay un grupo de urnas más pequeñas que contiene artículos religiosos y regalos ceremoniales. No hay nada de valor en ninguna de estas cámaras, sin embargo, debido a la amenaza del Rendar cuando se construyeron las tumbas, el Asirac incluyó una pequeña trampa para cualquiera que perturbara la paz de los huesos de los clanes.

Una de las urnas en el centro de cada habitación se asienta sobre una fina losa cuadrada de laen que coincide con los azulejos del suelo. Puede detectar la entrada en la habitación y la intención de la persona que entra. Si la intención de los intrusos es malvada o maliciosa comenzará a disparar un tipo especial de Rayo de Fuego que viajará a lo largo del suelo de la habitación entre las urnas hasta que localice a la víctima. Golpea como un Rayo de Fuego +40. Se puede activar hasta 8 veces al día. Si la intención del intruso es malvada o ignorante, la respuesta será un hechizo de Sugestión que les instará a abandonar la cámara. Si esto no funciona los rayos de fuego comenzarán en 4 asaltos. Los intrusos con buenas intenciones o razones para estar allí serán sugestionados igualmente, pero si no abandonan la sala no sucederá nada más hasta que toquen las urnas.

4. **Sala de protección.** Frente a las paredes de esta gran cámara hay a una piedra azul brillante. De la plataforma elevada en el centro de la cámara se desprende una luz ambiental que ilumina la sala. En una inspección más detallada de la plataforma se observa que la luz proviene de 4 piedras de colores apoyadas en huecos de cada una de sus cuatro esquinas. Las piedras tienen aproximadamente 30cm. de diámetro y aunque son redondas no son esféricas ya que solo tienen 20cm. de altura. Cada una pesa alrededor de 25kg. Las descripciones de las piedras, así como de la que falta se incluyen en sus secciones individuales a continuación. Los ataques a las piedras serán respondidos con hechizos disuasorios inicialmente, si éstos persisten la respuesta será más contundente. Al entrar en esta habitación, los PJs se darán cuenta de una presencia en la habitación. Si los Asirac ya habían contactado con el grupo a través de Darren, se presentarán con la mejor apariencia física que pueden reunir. Dado que a la piedra focal le faltan las cuatro partes restantes del Asirac, aparecerán independientemente tomando las formas que tenían en vida. Si se devuelve la piedra focal la aparición será de una persona formada por los



cinco. Después de aparecer sobre sus respectivas piedras comenzarán a explicar la situación telepáticamente a través de imágenes visuales. Si se requiere una comunicación más precisa, el Asirac puede hablar, pero sólo conoce dos idiomas, Daenael y Adunaico antiguo. Cualquier persona que conozca el Dunael puede usar la mitad de su habilidad para interpretar el Daenael, y cualquiera que conozca Adunaico puede usar 2/3 de su habilidad para entender el adunaico más antiguo. Si el Asirac puede convencer al grupo para que trate de restaurar el equilibrio, les ofrecerán ayuda y una recompensa a cada miembro. Estas recompensas variarán dependiendo de la fuerza y las habilidades del grupo. Los Asirac tienen tres opciones para ayudar y recompensarlos. Pueden ofrecer un objeto mágico o arma a cada PJ.

(Véase #13.) Pueden lanzar hechizos específicos al grupo, almacenar uno para que lo puedan usar más tarde, o pueden permitir que los miembros del grupo toquen una de las piedras y obtengan los beneficios que se describen a continuación. La decisión de qué opción se elige depende de cada PJ, pero la decisión sobre qué arma, qué hechizo y qué piedra depende de los Asirac, que han estado luchando contra los no-muertos mucho más tiempo que el grupo y tienen más experiencia sobre lo que necesitarán. Los artículos disponibles para regalos del Asirac se enumeran en #13. Los hechizos de que disponen los Asirac dependen de sus niveles que están enumerados en la Sección 4.2, excepto los de Mentalista cuya piedra está en las tumbas del Rendar.

5. **La Piedra Negra (piedra focal).** Por encima de la plataforma en el techo de la cámara hay una depresión similar a las de la plataforma, pero ésta está vacía. Se supone que la piedra negra o la piedra focal descansa aquí. Cuando se coloca en la depresión, la piedra negra permanecerá ahí a pesar de la gravedad. La piedra negra contiene la esencia vital de un Mentalista de nivel 25 del clan Asirac y cuando está en su lugar en la cámara de guardia de Asirac (#4) todavía conserva todas las habilidades mágicas que tenía cuando estaba vivo. Mientras que esté alejada de las otras, no puede lanzar hechizos de más nivel que 15. Su propósito en la sala es concentrar el poder mágico proporcionado por las otras piedras, y enviar a los guardianes para contener a los Rendar. El Rendar robó esta piedra para inutilizar a los guardianes, y para enfocar su magia e invocar e influir en el demonio de las cuevas. Si es tocada por alguien sin permiso, la piedra lanzará un *Rayo de Descarga* x4 al daño, y un hechizo de *Coma* sobre quien la toque. Esta piedra, como las otras, tiene algunas propiedades que puede transferir a cualquiera que la toque debido a su naturaleza altamente mágica. Su regalo es un +15 adicional al bono de autodisciplina (AD) de la persona de forma permanente. Si ésta ya utiliza el mentalismo como su reino

mágico se convertirá en un usuario de mentalismo sin parangón ganando 1 PP/nivel. Este regalo sólo se puede hacer cada 500 años y nunca sobre la misma persona si ésta estuviera viva.

6. **La Piedra Roja (piedra de poder).** La piedra roja es similar a la negra, excepto que contiene la esencia vital de un mago de nivel 27. Su finalidad en la matriz es proporcionar poder esencial para mantener la esfera de protección. Si alguien la toca sin permiso, resplandecerá y lanzará una *Bola de Fuego* de 1,5m de radio y x4 al daño que actuará como un hechizo de *Ceguera* y *Luz Súbita*. Al igual que la piedra negra, la piedra roja puede dar un don a la persona digna que la toque. Su don es un bonificador adicional de +5 añadido a la fuerza, presencia y empatía de la persona de forma permanente. Si el usuario ya es un hechicero de esencia, obtendrá el uso de una de las listas base de magos al décimo nivel. Si ya los tienen todos, no se le dará ayuda adicional.
7. **La Piedra Verde (piedra de vida).** La piedra verde es similar a la negra, excepto que contiene la esencia vital de un clérigo de nivel 30. Su finalidad en la matriz es mantener la esencia vital de las diferentes partes del Asirac y proporcionar el poder de expulsar no-muertos, lo que es crucial para la protección de la sala. Si alguien lo toca sin permiso, lanzará sobre él una *Absolución*. Al igual que las otras, la piedra verde puede conceder un don a una persona digna que la toque. El don concedido es un +10 adicional al bono de intuición de la persona de forma permanente así como a la capacidad de lanzar 1 vez/semana el hechizo *Expulsar muertos vivientes V* a nivel 30. Si el usuario ya es un hechicero de canalización también ganan la capacidad de canalizar un hechizo de nivel 10 o menos de la piedra verde 1vez/mes a cualquier distancia.
8. **La Piedra Azul (piedra de visión).** La piedra azul es similar a la negra, excepto que contiene la esencia vital de un astrólogo de nivel 23. Su propósito en la matriz es permitir al Asirac comunicarse, y obtener información sensorial. Si es tocado por alguien sin permiso, lanzará *Voz de mando* sobre la persona. Al igual que las

otras, la piedra azul puede conceder un don sobre la persona digna que la toque. Su don es la capacidad de lanzar un *Aura Propia* 1vez/día. Si el usuario ya es un hechicero de canalización también ganará la capacidad de utilizar *Voz de la Mente* 30m. libremente.

9. **La Piedra de Ámbar (piedra de mando).** La piedra de ámbar es similar a la negra, excepto que contiene la esencia vital de un alquimista de nivel 32. Su propósito en la matriz es permitir que los poderes individuales del Asirac se fusionen para producir las habilidades que ninguno tenía individualmente. La piedra de ámbar también permite que el Asirac manipule los objetos físicos fuera de las piedras. Si es tocada por cualquier persona sin permiso, la piedra de ámbar lanzará *Palabra de muerte*, *Palabra de sueño* y (si está fuera) *Levitación* o (si está dentro) *Teletransporte I* en frente de la entrada de la tumba de Asirac. El hechizo de levitación elevará a la persona mientras está dormida 1000m. en el aire antes de que desaparezca dejando al desafortunado con una larga caída al despertar. Al igual que las otras piedras, la piedra de ámbar puede conceder un don sobre la persona digna que la toque. Su don es dar a la persona un 25% de probabilidad de conocer exactamente todos y cada uno de los poderes de cualquier objeto mágico, y la capacidad de almacenar un hechizo de hasta décimo nivel en cualquier objeto valorado en más de 500 mo. Si el usuario ya es un hechicero de esencia también ganará la capacidad de implantar cualquier hechizo de hasta décimo nivel en un objeto que luego puede ser lanzado bajo un orden. Un objeto sólo puede contener un hechizo implantado de esta manera.

Nota al DJ: *Cuando la piedra focal se recupere y se coloque en su lugar en el techo, la matriz de protección se reconstruirá automáticamente. Los rayos de luz correspondientes al color de la piedra brillarán de cada una de ellas a las demás formando una escultura de luz con forma de pirámide. Estas columnas mezclan color a medida que pasan de una a la otra, excepto la piedra negra en*

el ápice. Cuando las columnas se encuentran allí la luz se vuelve blanca. Una vez que esto sucede, interrumpir los haces tendría el mismo efecto que un hechizo Fuego de las estrellas.

10. **Camara funeraria de los guerreros.** Estas son las cámaras funerarias de los guerreros más famosos y heroicos del Clan Asirac. Al igual que en la habitación 3, los huesos han sido separados y se han colocado en grandes urnas, pero éstas están hechas de laen rojo. Hay más de 50 urnas en esta gran sala. Cerca de la entrada de esta cámara hay un grupo de urnas más pequeñas que contiene artículos religiosos y ofrendas ceremoniales. Junto a éstas hay otras altas y delgadas que contienen las armas utilizadas por los guerreros que llevaron a cabo los actos heroicos que les permitieron ser enterrados en esta cámara especial. Se incluye una espada de dos manos +20, seis espadas +15 de varios tamaños y formas, dos arcos compuestos mágicos +15, una lanza de +20 que regresa la mano del portador después de ser lanzada, 3 hachas de batalla de +10 y un martillo de guerra +15. Estas urnas están cerradas, pero su contenido se puede ver a través de laen si se ilumina con una luz fuerte. Hay una trampa para quien intente saquear estos artefactos o perturbar la paz de los guerreros. Ésta es similar a la de #3 excepto que el rayo golpea como un *Rayo de Fuego* +60 hasta 12 veces al día.
11. **Cámara funeraria real.** Estas son las cámaras funerarias de los miembros de la familia real del clan Asirac. Al igual que en la número 10, los huesos han sido separados y se han colocado en grandes urnas de laen azul. Hay más de 20 urnas en esta gran cámara. Al igual que en #3 y #10 la cámara contiene un dispositivo de protección. La diferencia es que el rayo golpea como un *Relámpago* +80 y hasta 20 veces al día. No hay artefactos en esta sala, (véase #13.) pero algunos de las ofrendas ceremoniales en las urnas pequeñas cerca de la parte delantera de la cámara están formadas por joyas y gemas valoradas en 10.000mo.
12. **Cámara funeraria de los sabios.** Estas son las cámaras funerarias de los hombres más sabios del clan que se distinguieron en vida por sus

aportaciones. Estas urnas contienen los huesos de una variedad de clérigos, sabios, videntes, curanderos, alquimistas, artesanos y magos de gran habilidad y dedicación. Aquí el dispositivo de protección lanza un *Rayo de Luz* +60. (Véase #3.) Al igual que las demás, cerca de la entrada de la cámara hay un grupo de urnas más pequeñas que contienen artículos religiosos y ofrendas ceremoniales. En esta cámara no hay ningún objeto de valor.

13. **Cámara secreta.** Esta cámara no tiene entradas. La única forma de acceder a ella es por teletransportación, y sólo los Asirac conocen su ubicación. Los Asirac eran lo suficientemente precavidos hace muchos siglos cuando comenzaron a mantener al Rendar bajo control, que sabían que llegaría un día en que ellos o sus aliados posiblemente tendrían que enfrentarse físicamente al Rendar. Se prepararon para esta eventualidad almacenando armas y objetos mágicos en un lugar seguro hasta que llegara ese momento. Ese momento es ahora. Si alguna de las partes cree que necesita ayuda puede recibir un arma o objeto mágico, el Asirac hará una de dos cosas. Si puede determinar que la persona es principalmente un luchador y puede identificar qué arma que utiliza habitualmente, seleccionará una para él, la teletransportará a la cámara de guardia (#4) y la colocará delante de la persona. Si el Asirac no puede decidir qué dar al miembro del grupo, teletransportará al PJ hasta esta sala para seleccionar un artículo con pleno conocimiento de sus capacidades y sintonía instantánea.

En la Cámara se encuentran los siguientes objetos:

- 1 Espada larga +20 exterminadora de Rendar.
- 1 Espada ancha de laen +25 que puede lanzar *Luz Completa* 1vez/semana.
- 1 Hacha de batalla sagrada +25
- 1 Arco largo +15 (todas las flechas disparadas son exterminadoras de muertos vivientes.)
- 2 Cubos –Estos rectángulos de metal pueden adquirir la forma de cualquier arma +20 que el Asirac decida y la

mantendrá durante 1 semana.

- 1 Escudo de laen +25 puede lanzar armadura ígnea 1 vez/día.
- 1 Bastón de curación (100 PP). Se puede usar para lanzar cualquier hechizo de las listas de sanación de canalización cerrada hasta nivel 5. Cuando se agoten los PP el bastón se destruye.
- 1 x3 PP para esencia.
- 1 x4 PP para canalización
- 1 x3 PP para mentalismo.
- 2 Anillos de almacenamiento. Permite almacenar 10 hechizos hasta nivel 10.
- 1 Amuleto que niega los efectos del drenaje de constitución de los fantasmas hasta 6 puntos/as.
- 1 Cadena con un cristal marrón verdoso que permite lanzar *Esfera de Protección III*, 1vez/semana o una *Esfera de Protección I*, 1 vez/día.

Todos estos objetos están mágicamente conectados con el Asirac. Incluso si se les da como recompensa a los personajes por completar la misión, las armas volverán a la cámara por teletransportación al morir éstos, o si la misión fracasa o no se lleva a cabo.

Nota para el DJ: *Esto es sólo una muestra de lo que el Asirac podría tener en su bóveda. Se pueden añadir o eliminar los que no se consideren adecuados. El Asirac sabe que puede volver a necesitarlos en el futuro, por lo que no regalará todos ellos. A lo sumo un objeto por persona.*

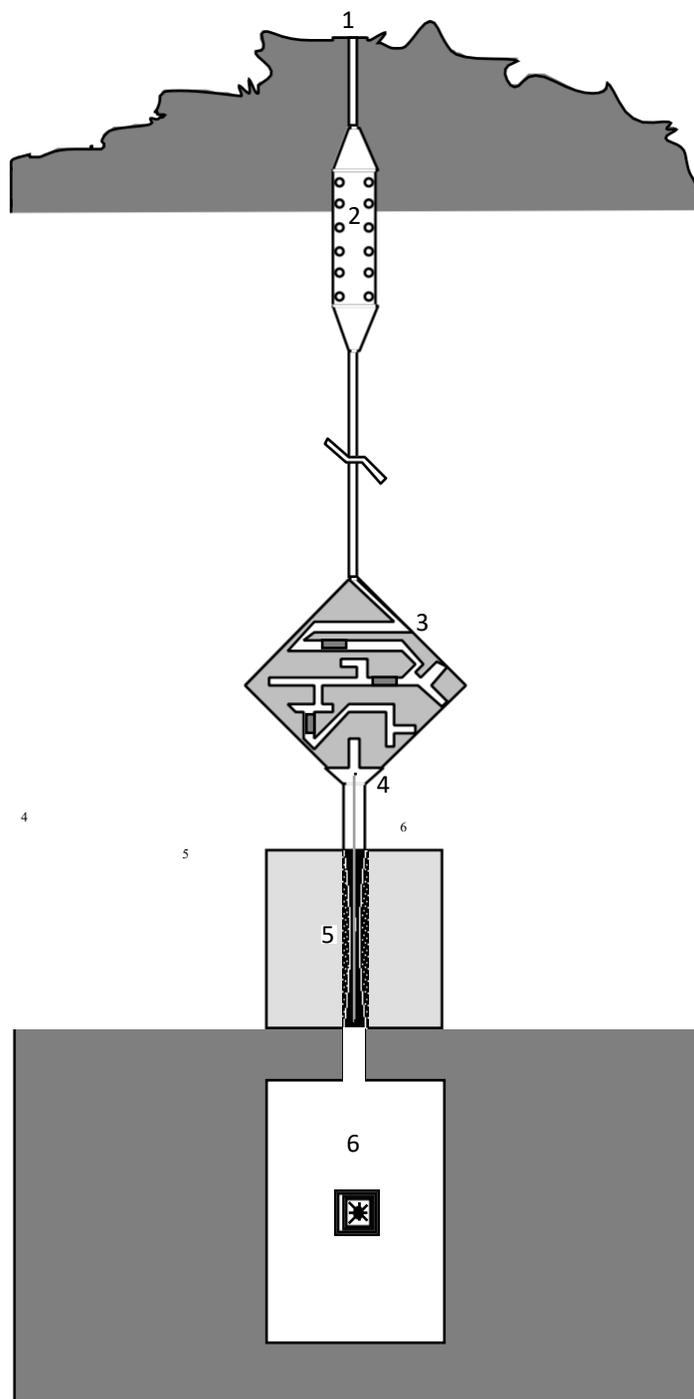


4.32 LAS TUMBAS DEL RENDAR

En la ladera sur del valle, situado en una grieta de una colina cubierta de hierba, se encuentra la puerta de las tumbas del Rendar. La puerta se encuentra detrás de un grupo apretado de arbustos y árboles y no se puede ver desde el valle. De hecho, la única pista de su existencia es la presencia de lo que parecen ser rastros de animales alrededor de los árboles que se adentran en ellos. Las pistas en realidad son las huellas del demonio que ha sido enviado en misiones para el Rendar.

DISPOSICIÓN

1. **Entrada.** Como se mencionó anteriormente, la abertura a las tumbas de Rendar se encuentra detrás de un pequeño grupo de árboles, matorrales y maleza. La entrada es de 1,5m. de ancho y 2,1m. de alto. Originalmente era cuadrada, pero con los años las piedras del techo se han desmoronado exponiendo 1m. del túnel. El techo es inestable en los primeros 7m. y cualquier ruido fuerte, hechizos mágicos como Bolas de Fuego o Rayo, o golpear en las paredes con armas o herramientas podría causar que esta porción del techo se derrumbe provocando un crítico D de aplastamiento a todos los que no superen una maniobra de movimiento. Una vez pasados estos primeros 7m. el techo es estable. El túnel se adentra casi 100m. en la ladera de la montaña antes de llegar a la primera cámara.
2. **Habitación de los guardianes.** Esta cámara fue creada por los Rendar para disuadir a cualquiera que quiera violar su tumba. La habitación se amplía desde el pasadizo de 1,5m. a 6m. de anchura por 18m. de longitud. A lo largo de las paredes de esta habitación lo que parecen ser pilares de piedra tallada en realidad son criaturas vivientes de piedra similares a las piedras de vigilancia de los Drughu, y no muy diferentes de las que se encuentran en los Caminos de los Muertos. Estas piedras vivientes tienen como propósito la protección de la tumba. Cuando un grupo de intrusos entra en la sala, los pilares no reaccionarán en absoluto hasta que la mayoría de ellos hayan llegado al punto medio. En ese momento, los dos primeros y los dos últimos pilares se moverán formando una pared de piedra en cada extremo de la habitación. Eso bloquea completamente la entrada y salida de la habitación. Los otros pilares que quedan en la habitación tomarán formas similares a las de los hombres y comenzarán a atacar a los que estén allí atrapados. De los 8 que quedan en la habitación, 2 tienen la capacidad de lanzar Relámpagos +20 cada 3 asaltos o atacar cada dos asaltos con una espada mágica hecha de luz que causa un



crítico eléctrico de igual gravedad a cualquier otro. Otros 2 tienen las mismas habilidades que los anteriores excepto que emplean fuego en lugar de relámpagos. Los otros 4 atacan con sus grandes puños. Todas estas columnas mágicas tienen la capacidad de atacar durante un período de 10 asaltos/24 horas, pero las columnas que forman las paredes permanecerán en esa forma hasta que se rompan (resisten ataques contundentes con 1000 pv y TA 20. Sólo le afectan críticos

contundentes y de impacto) o hasta que todos estén muertos. Las paredes también hacen que el aire del pasillo sea limitado. Una vez sellado sólo quedan 20 horas-hombre de aire. (es decir, 1 hombre podría sobrevivir 20 horas, 2 hombres 10 horas, 5 hombres 4 horas, etc.) Ejercicio extenuante, como el ataque o intentar romper una pared, disminuirá ese tiempo a la mitad.

3. **Pasaje angosto.** Casi 200m. más adelante se encuentra este estrecho pasaje. La cámara fue construida sobre un abismo que parece no tener fondo, excepto por un oscuro resplandor rojo en lo profundo que, junto con la temperatura de la habitación, indicaría cierta actividad volcánica residual. Suspendido sobre el abismo hay una pasarela hecha de algún tipo de metal. El camino tiene menos de 60cm. de ancho en todo momento y algunas secciones sólo poco más de 30cm. La pasarela serpentea alrededor de la habitación con varios caminos sin salida que mueren en las paredes de la misma. Cruzar la habitación usando este camino es muy peligroso. Todos los que lo intenten deben superar dos tiradas de maniobra difíciles (-10) o corren el riesgo de caer al abismo. En tres puntos de la habitación la pasarela se ha debilitado debido al tiempo y hay un 40% de probabilidades de que se hunda por cada persona que pase por encima de ella. Si al pasar se viene abajo el suelo de alguna de estas secciones hay que hacer una tirada de maniobra extremadamente difícil (-30) para evitar la caída. Si el PJ está atado a otros con una cuerda, éstos deben hacer también una tirada de maniobra para evitar caer en función de su posición. Si es la siguiente deben hacer una tirada de maniobra muy difícil (-20), la siguiente una tirada de maniobra difícil (-10), etc. Estas tres zonas están sombreadas en el plano. Si el grupo logra atravesar la pasarela, todavía deben dar un salto de 2,1m. hasta la cornisa más lejana de la habitación. Aunque volar a través podría ser el método ideal para cruzar esta cámara, los que lo intenten deben ser cautelosos, porque incrustados en la pasarela hay 3 runas hechas para ser visibles desde el aire. En orden son: *Disipar Esencia*,

Disipar Canalización y Disipar Mentalismo (todas de nivel 50).

Nota para el DJ: si esto no es lo suficientemente difícil para el grupo, se pueden abrir unas pequeñas puertas en la base de las paredes donde están los callejones sin salida, de ellas salen criaturas que persiguen al grupo por la pasarela, o alternativamente los murciélagos del abismo podrían lograr resultados similares.

4. **Camino.** En el rellano situado al otro lado de la cámara del abismo hay un extraño agujero cuadrado en el suelo y una arboleda que sigue a través de la piedra y llega hasta la habitación de al lado sobre el puente que la atraviesa.
5. **Cámara pringosa.** La entrada a esta habitación es el inicio de un puente estrecho que asciende formando un arco alto hasta la salida de la misma. El puente tiene 60cm. de ancho sin barandillas en su punto más alto. 3m. por debajo, hay una capa de aceite negro que llena la habitación y que burbujea ocasionalmente en su superficie. El aceite evidentemente está calentado por el vapor que escapa de la actividad volcánica de las profundidades de las tumbas. La temperatura del aceite es de 120°C, lo que eleva la temperatura de la habitación hasta los 50°C. Con los años el aceite ha recubierto el puente y las paredes de la sala haciendo que cualquier maniobra en la habitación sea muy difícil (-20). Extendiéndose sobre el puente se encuentra la arboleda mencionada en #4. Al final de esta arboleda, en el otro extremo del puente, se encuentra el último guardián de las tumbas del Rendar. Sólo se puede ver una vez que alguien está sobre el puente o volando en la habitación, porque su curvatura lo impide. El Guardián parece un cristal opaco gris azulado de 7 lados y 2,1m. de altura. (El artefacto original era enano, pero fue robado por los Rendar hace miles de años y adaptado para sus usos.) Una vez que detecta la presencia de cualquier persona en la habitación comenzará su ataque. La arboleda que atraviesa el puente es su camino. Comenzará a subir por él a una velocidad de

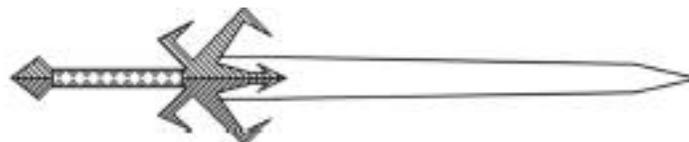
6m/asalto. En cuanto vea a alguna persona comenzará a atacarla, pudiendo hacerlo hasta a 7 objetivos a la vez, una por cada cara del cristal. Tiene la capacidad de hacer un tipo de ataque diferente en función del reino al que pertenezca cada adversario de la siguiente manera:

Reino	Tipo de ataque
Armas	Ataque de proyectiles de cristal equivalente a una ballesta pesada +110BO con un crítico extra de electricidad de dos grados menos.
Esencia	Rayo anti-esencia. Lanza un ataque de <i>Rayo de Fuego</i> +50BO, pero los puntos de daño son detraídos de los PPs y los críticos son tirados en la tabla de fallos de hechizos ofensivos. La pérdida de PPs implica la pérdida aleatoria de los hechizos asociados a ellos que el usuario puede utilizar. Una vez que los PPs llegan a cero, la víctima cae inconsciente y dejará de recibir ataques.
Canalización	Rayo anti-canalización. Como en el reino Esencia.
Mentalismo	Rayo anti-mentalismo. Como en el reino Esencia.
Semi	Alternando entre proyectiles de cristal y rayos apropiado a su reino.
Híbrido	Los hechiceros híbridos confunden al guardian dando lugar a varios posibles resultados: de 01-30 sin ataque, de 31-75 atacando con uno de los rayos adecuados, de 76-95 atacando con dos de los rayos adecuados, de 96-100 atacando con los cuatro tipos de ataques que posee (el crítico eléctrico extra no funcionará en el proyectil de cristal y el del reino mágico que el híbrido no utiliza no tendrá ningún efecto).
Arcano	Los hechiceros de magia arcana estarán en serios problemas, ya que si los ve, el guardian los

atacará con los cuatro tipos de ataque que dispone, siendo todos ellos efectivos.

El Guardián es considerado una gran criatura a la que sólo le afectan los críticos de aplastamiento. Ignora el aturdimiento, el sangrado y el daño a partes específicas del cuerpo. Los rayos mágicos son ineficaces. Los rayos y bolas de fuego tendrán un -40BO y lo más probable es que prendan el aceite de la habitación causando a todos los que se encuentren dentro un crítico B o mayor de calor hasta que la abandonen. Los rayos y bolas de frío le harán daño normal, pero se romperá si se le lanza una *Bola de Frío* y una *Bola de Fuego* en asaltos consecutivos (simultáneamente no funcionará). El puente sobre el que se desplaza se puede derribar haciendo que el Guardian se caiga en el aceite, o aislándolo en un lado. Si alguien cayera en el aceite recibiría un crítico 'A' de calor cada asalto hasta que muera ahogado, quemado o sea rescatado. Incluso en este último caso seguirá recibiendo críticos 'A' durante dos asalto más.

6. **Cripta de los Rendar.** Esta gran sala es la cámara funeraria de todo el clan Rendar. Hay una sensación de maldad palpable en la habitación. Las piedras del suelo y el techo están cubiertas por los huesos del pueblo del clan Rendar y sus víctimas. Los huesos fueron separados como era costumbre para que cada sección de la habitación tenga un tipo diferente de huesos. En la habitación hay un conjunto de 7 sillones sobre los que se sientan los principales gobernantes de los Rendar (Se enumeran en la Sección 4.2.) que atacarán si sus planes se ven amenazados. Los fantasmas de nivel bajo del clan Rendar no entrarán en este combate, ya que su único propósito es luchar con los Asirac en el valle, y el resultado de esta lucha no afectará eso. En el centro de la cámara hay un montón de cráneos fusionados formando una losa ósea pulida en la parte superior. Un tipo de artilugio está unido al montón que cubre la mayor parte de la piedra



focal negra del Asirac que se encuentra en una depresión en el suelo. El artillugio se asemeja a una araña con 10 patas incrustadas en la losa. El propósito de este dispositivo es reunir energía y utilizar los poderes de la piedra focal para invocar al demonio. Para liberar la piedra, al menos 5 de las 10 patas deben separarse de la losa. Una vez que las piernas se separan, la piedra focal negra puede lanzar hechizos como se describe en la sección 4.31. Esto se puede conseguir haciendo una maniobra muy difícil (-20) utilizando la bonificación de fuerza o rompiéndola mediante un crítico B o superior. (No hay necesidad de tirar el crítico. El hecho de conseguirlo es suficiente). Una vez que se le hayan separado las patas, el artillugio es inútil y no se puede vender. Cuando las "piernas" se separan, se verá que en realidad son una especie de tubo o conducto flexible a través del cual fluye la energía mágica. Desconectar uno de estos tubos tiene un efecto similar a una manguera de fuego. Una vez que esto sucede, para poder controlarlo es necesaria una maniobra extremadamente difícil (-30). Cada asalto que el tubo no está controlado, la energía mágica será lanzada alrededor de la habitación con un 30% de posibilidades de golpear a cada persona en la cámara. Los efectos que causan depende de qué tipo de tubo esté sin control. Para determinar cual es la pata seccionada, tirar 1D10 y comprobarlo con la siguiente lista:

- | | |
|-------------|---------------|
| 1. Rojo. | 6. Índigo |
| 2. Naranja | 7. Violeta |
| 3. Amarillo | 8. Blanco |
| 4. Verde | 9. Negro |
| 5. Azul | 10. Invisible |

El color de cada tubo tiene los siguientes efectos:

Colores: Los primeros 7 tubos tienen efectos similares. El rayo cambiará el color de todo lo que atraviese a su color. Esto incluye armadura, carne, madera, piedra... cualquier cosa, y no sólo su superficie, también en su interior, pero sólo en el área que atraviese. En general, esto no debilitará físicamente a menos que enfoque

a los ojos, lo que hará que la persona vea del color del rayo. Si más de un rayo afecta a una misma zona, el resultado es la mezcla de los colores. Este cambio de color es permanente. Se puede cubrir con maquillaje, pero no se puede quitar excepto, posiblemente, con un hechizo de alto nivel de *Disipar verdadero*.

Blanco: Este haz deja a su paso un residuo lechoso que se solidifica en segundos en una goma que se pegará a cualquier cosa que toque. Al igual que los de color, esto puede causar algunos inconvenientes. Los problemas más graves se producirán si se pegan las partes más sensibles del cuerpo, como la boca, la nariz, las orejas o los ojos, o si la ropa o la armadura se adhieren, ya que sólo con armas de mithril o mejores se puede cortar. Un *Disipar Verdadero* de nivel alto podría disolverlo. (el haz negro lo desintegrará y el haz invisible lo disolverá).

Negro: Este haz desintegra, cortando todo lo que toca, lo que puede ser mortal para cualquier ser vivo; tratar como un *Relámpago* +60 con críticos de corte. (Tenga en cuenta que si el haz blanco toca un objeto cortado por el negro, lo volverá a unir. En un ser vivo esto significa que curará la herida en lugar de ser sustituido por la sustancia blanca).

Invisible: También conocido como haz de cambio. Este haz de energía invisible transforma la energía mágica almacenada, en energía mágica liberada. Los Daen Coentis perfeccionaron esta técnica en su Edad de Oro para proporcionar baterías de energía mágicas eficientes. Este haz en su forma incontrolada liberará la energía mágica almacenada en cualquier cosa que toque. Esto incluye todos los objetos mágicos con cargas, objetos con hechizos diarios o continuos y los propios hechiceros. Cuando este haz golpea a alguien hay que determinar si lo hizo a algún objeto mágico que porta o al propio hechicero. A continuación, hay que determinar el número total de PPs que se liberan. Estos serán la bonificación de *Bola de Fuego* con críticos eléctricos que afectará a todos los que se encuentren dentro del radio de 10m. del punto de impacto del haz.

Ejemplo: *Milfred el mago es golpeado por*

el haz verde, el haz blanco y el haz invisible. El verde lo golpea en el hombro derecho dejando una raya verde en la parte delantera y trasera de su túnica y su piel que nunca desaparecerá. El haz blanco golpea a Milfred en su pie izquierdo dejando un residuo de goma que lo une al suelo, y el haz invisible lo golpea en el estómago, liberando todos sus PPs. Milfred es de nivel 10, tiene 1 PP/nivel, utiliza un multiplicador x3PP, y lleva una varita de rayos de descarga con 12 cargas. El haz no golpeó la varita por lo que no se incluirá. La bonificación para tirada de bola de fuego sería 10 (nivel de Milfred) x 1 (su PP/nivel) x 3 (su multiplicador PP), igual 30. La bola de fuego se tirará con un +30BO para todos los que estén dentro de 10m. de radio. Milfred también recibiría la bonificación de cercanía de +35.

Nota para el DJ: *Para los grupos particularmente fuertes el Rendar podría convocar al demonio para luchar, o estar en el proceso de convocar a uno cuando el grupo llegue.*

Aparte de los objetos de los líderes de los Rendar enumerados en la tabla de PNJs, hay 3 frascos atrapa-almas que el Rendar le da al demonio para recoger la esencia vital de sus víctimas. Estos frascos de vidrio parecen contener alrededor de un cuarto de litro de líquido y están envueltos en una filigrana de plata. Los viales no tienen una naturaleza malvada en sí mismos. Originalmente, fueron utilizados por los Daen Coentis para preservar la vida, almacenando el alma hasta que el cuerpo pudiera ser sanado y luego devolverse. También se utilizaron para transferir la esencia vital de seres vivos moribundos a seres artificiales como las construcciones que pueblan la cultura Daen. Estas botellas son muy raras y pueden ser vendidas por un alto precio en una gran ciudad a curanderos o alquimistas y armeros. Para usar una de las botellas, ésta se debe sujetar por el tapón y ponerla encima de la cabeza del donante del alma. El tiempo necesario para recoger el alma depende de la rapidez con la que la persona muera. En muertes violentas se

puede recoger en menos de un minuto, pero en muertes lentas por enfermedades, o causas naturales se pueden tardar días. Una vez que el alma es recogida, el líquido de la botella reflejará la naturaleza del individuo. El alma se puede implantar en cualquier objeto vertiéndolo sobre él. Si se hace sobre otro ser vivo se produce un conflicto de personalidad por la lucha entre ambas almas. Para liberar un alma del mundo, la botella debe dejarse sin tapar para que el líquido se evapore. Las almas vertidas sobre objetos inanimados que no están específicamente diseñados para permitir que el alma perciba e interactúe con su entorno, actúan como una prisión para la libertad del alma de la que sólo se puede escapar destruyendo el objeto.



4.4 LA MISIÓN

La misión para los PJs consiste en descubrir la relación entre los Asirac y los Rendar, derrotar al Rendar recuperando la piedra focal del Asirac que están utilizando para convocar al demonio, y derrotar al demonio si está vagando después de que el Rendar sea derrotado. Tenga en cuenta que esta aventura no es para los débiles o aprensivos. Sólo un grupo de nivel alto puede enfrentarse a esta aventura. Por supuesto que es posible reducir la dificultad de la aventura, pero si se hace esto recuerde reducir también el tesoro y los objetos mágicos.

4.41 INICIO PARA LOS JUGADORES

Los PJs pueden iniciarse de varias maneras. En Beldwin pueden ser abordados por el Asirac a través de Darren. El Asirac sólo puede transmitir mensajes muy breves y durante poco tiempo antes de que deban descansar mediante esta vía. El Asirac también ha perdido muchas de las habilidades de comunicación que tenían cuando estaban vivos, y tenderán a transmitir sus necesidades con frases muy escuetas como: "¡Has sido elegido!", "¡Busca la tumba!", "¡Restaurar el equilibrio!" o algo similar. Si se le pide que explique tales frases, Darren probablemente las repetirá de nuevo, señalará la dirección de la tumba o responderá con algo igual de críptico. Cualquier intento de leer los pensamientos

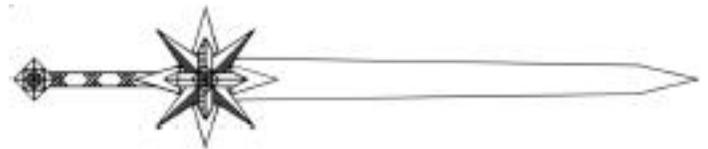
del chico probablemente producirá resultados negativos aunque se descubrirá el hecho de que el niño está siendo controlado desde otro lugar. Si el grupo parece no tomar ninguna iniciativa (recuerde que la gente del pueblo piensa que Darren no está bien en la cabeza y con mucho gusto lo dirá) entonces Darren los visitará cada noche hasta que tomen alguna decisión, siempre y cuando estén a menos de 80km. de las tumbas. Si los Asirac se frustran con este proceso, algunas de las comunicaciones de Darren pueden ser en Daenael. Actualmente nadie utiliza este idioma, aunque el Dunael se basa en él. Aquellos que lo conozcan pueden tener la oportunidad de reconocer el origen de la lengua, y una probabilidad muy escasa de entender parte del mensaje.

Si los PJs se encuentran en Derwath, el punto de partida serán las noticias de las muertes que han ocurrido últimamente en la región. Evad el capitán de los montaraces estará buscando hombres experimentados para ayudar a buscar pistas y sospechosos. Como se mencionó anteriormente, los guardabosques creen que los asesinatos no son obra de un animal, aunque esto todavía debe ser confirmado. Esperan descubrir que ha sido obra de una banda de orcos que ha bajado de las montañas. Sin embargo, teniendo en cuenta la única descripción dada por un testigo que vio salir algo de la casa de una víctima, están empezando a sospechar algo mucho peor. Evad estará agradecido de cualquier ayuda que el grupo pueda ofrecer, pero a menos que hayan demostrado su valía en otras aventuras, los vigilará de cerca.

El tercer punto de partida para la aventura puede ser cualquier parte de Westmarch. Las aventuras serán propuestas por un comerciante de mediana edad que dice tener conocimiento de un lugar que contiene una gran cantidad de tesoros. Dice que proporcionará a los aventureros un mapa que muestra la ubicación del escondite, si le traen un objeto específico del tesoro que encuentren. El comerciante les dará la descripción de la piedra focal del Asirac. Si le traen esto, les dirá que pueden quedarse todo lo demás que encuentren. Si se le pregunta más, el comerciante revelará que tiene un comprador que quiere la piedra por su importancia histórica y está dispuesto a pagar una suma considerable por ella. El comprador es realmente un agente del Earthwell. El Earthwell notó la actividad

del Rendar cuando comenzó hace varios años y esperaban que el número de muertes que causarían fuera significativo. No obstante, se dieron cuenta hace varios meses que no era así y que la actividad del Rendar aumentaría y amenazaría la seguridad de su puesto avanzado. Por esta razón, un emisario fue enviado desde Dol Guldur hace un mes para persuadir a los Rendar de limitar sus actividades. Normalmente, los no-muertos son aliados sutiles pero en este caso eran completamente irracionales y mataron al mensajero. Ahora el Earthwell ha enviado a un agente para contratar a un grupo que intente recuperar la piedra focal del Rendar y así detener el caos. Los líderes del Earthwell están buscando un grupo lo suficientemente fuerte como para hacer el trabajo con eficacia. Incluso si el grupo no obtiene un éxito completo, esperan que al menos interrumpa las acciones del Rendar lo suficiente como para calmar las cosas durante un tiempo hasta que consigan un control permanente sobre ellos.

Finalmente, han llegado rumores a las principales ciudades traídos por exploradores y montaraces sobre extrañas batallas entre fantasmas que se pueden ver o escuchar en los valles próximos a las tumbas. La existencia de las tumbas no son de conocimiento público, pero la curiosidad podría ser suficiente para atraer a un grupo a explorar la zona.



4.42 AYUDAS

Aparte de la información dada en la sección anterior, hay varias piezas del rompecabezas que el grupo puede encontrar dependiendo del punto de partida y que les ayudará a restaurar el equilibrio entre los dos clanes.

El conocimiento de los montaraces, y en particular de Elarin el Elfo, sería muy útil para el grupo. Han recopilado información sobre todos los asesinatos hasta la fecha, incluyendo la única descripción del asesino.

En Beldwin, hay un erudito que estudia la historia de los clanes Daen de la región, incluyendo a los Rendar y los Asirac, su guerra y la leyenda de su guerra más allá de la muerte. También tiene mapas de la ubicación de las principales tumbas y templos de

Daen en la zona.

En Derwath, hay un astrólogo llamado Garamund que, además de poder ser contratado como astrólogo, también tiene cierto conocimiento de demonios y otras criaturas antiguas al servicio de Morgoth durante la Primera Edad, y los hechizos necesarios para controlarlos. No puede usar ninguno de estos hechizos, pero hizo un estudio de ellos mientras vivía en Minas Anor. Es miembro de la orden secreta del Anillo de Sangre, y aprendió estas cosas para poder reconocer mejor las maquinaciones del mal dondequiera que existan. Ha ayudado a los montaraces en otros casos y por lo tanto estos lo conocen bien, y en particular, por Evad, que considera a Garamund su mejor amigo.

Si el grupo no es lo suficientemente fuerte para esta aventura, el DJ podría considerar enviar un PNJ a lo largo de la aventura. Elarin debería ser el elegido en esta circunstancia. Todos los otros montaraces, aunque no son cobardes, son humanos y por lo tanto tienen un miedo más profundo a los no-muertos que uno de los inmortales como es Elarin. Evad se ofrecerá como voluntario, pero se opondrán el resto de montaraces y cualquier otro funcionario y amigo que conozca el ofrecimiento. Esto se debe a que no sienten que Evad debe ponerse en peligro innecesariamente y que puede ayudar mejor quedándose en casa y coordinando los esfuerzos.

El Oráculo de Yavanna ubicado en un pequeño bosque en las estribaciones (ver Sección 6.1) también puede ser una fuente de información para el grupo. El Oráculo (Amarla) es en realidad la hermana de Elarin, por lo que la sugerencia de acudir a ella podría provenir de los montaraces o de Garamund. Aunque la presencia del Oráculo es conocida por la gente, muchos creen en sólo es una leyenda. La mayoría de los montaraces no estarán dispuestos a ir debido a la naturaleza mágica del lugar. Evad ya fue y se hizo la pregunta permitida hace unos diez años. Elarin también va regularmente a ver a su hermana, y ya ha recibido su respuesta. Evad estará demasiado ocupado para acompañar al grupo, pero Elarin los llevará hasta borde del bosque si así lo desean. Ninguno de ellos revelará la naturaleza de las pruebas necesarias para acercarse al Oráculo. Todos los que completen las pruebas pueden hacer una pregunta al Oráculo y recibir la respuesta en forma de una

visión. Las imágenes pueden ser muy vagas o muy específicas dependiendo de la pregunta; ésta debe ser enunciada con exactitud. Llegar al punto de poder hacer la pregunta es una aventura en sí misma.

Si el grupo es pequeño o de nivel bajo y comienza la aventura a partir de la reunión con el comerciante, éste puede ofrecer un arma especial como ayuda en la misión. Este arma debe ser decidida por el DJ para lograr el equilibrio.

Finalmente, cuando el grupo localice el valle de las tumbas, pueden decidir explorar primero la cueva del Asirac, lo que podría ser una bendición, ya que si son cuidadosos el Asirac puede ayudarlos contra el Rendar de muchas maneras. Si van siguiendo las instrucciones de Darren, éste los llevará siempre primero hasta esta tumba. Sin embargo, si el grupo decide robar las tumbas del Asirac, encontrarán un desafío tan grande como en la tumba de Rendar. De hecho, es casi obligatorio que el grupo visite primero el Asirac o es dudoso que sean capaces de derrotar a los Rendar en su propia tumba a menos que sean muy fuertes.

4.43 OBSTACULOS

Conseguir la información es el primer obstáculo al que se enfrente el grupo. Con los asesinatos hechos públicos, habrá muchos rumores sobre su autoría. La mayoría de estos sólo contribuirán a despistar. Muchos considerarán a los lugareños como autores, por lo que el grupo tendrá que seleccionar la información para descubrir la verdad.

Los principales obstáculos serán el Rendar y demonio. Si el grupo planifica abiertamente el asalto a la tumba de Rendar, éste puede averiguarlo e invocar al demonio para que ataque. Si es más sutil en su planificación, las trampas de la tumba y los no-muertos serán suficientes obstáculos para cualquiera.



4.44 RECOMPENSAS

Si el grupo logra detener a los Rendar, podrán quedarse todo lo que encuentren en su tumba. Algunos de esos tesoros pueden no ser tan bienvenidos con el paso del tiempo.

Si son enviados por el Asirac, les darán además un objeto de su tesoro personal (a elección del Asirac... que sea apropiado y beneficioso para el personaje) o si

no tienen un regalo adecuado permitirán que los miembros del grupo toquen una de las piedras, compartiendo así parte de su poder con ese individuo tal y como se explica en la descripción.

Si comenzaron la aventura como ayuda a los montaraces a resolver los asesinatos, Evald les pagara el triple del salario normal que cobran ellos por el peligro y durante el tiempo que les lleve resolverlos, además de cualquier otra cosa que consigan durante la misión.



4.5 LOS ENCUENTROS

Los encuentros dentro de las tumbas se describen en las secciones 4.31 y 4.32. Los encuentros en el Oráculo, si se elige esta vía, se describen en la Sección 6.1. Otros encuentros como los de Evad, Garamund y Elarin dependerán de las circunstancias y de sus personalidades individuales. (Véase la Sección. 2.7.) Estos son algunos encuentros específicos que pueden ocurrir en lugares distintos de los enumerados.

Los encuentros con Darren alrededor de la ciudad de Beldwin serán con su cuerpo real. Darren es un niño dunnish de 11 años. Parece enfermo y al hablar con el grupo, su voz será monótona y rara vez mirará a la persona a la que se dirige. Durante estos encuentros cualquier individuo a menos de 3 m. de Darren comenzará a perder puntos CO a una velocidad de 1pto/minuto. Sin embargo, esto rara vez se nota ya que los encuentros no duran mucho tiempo. Después de que entregue el mensaje el niño se alejará dejando al grupo preguntándose qué acaba de suceder.

Si es necesario el Asirac tomarán una posición más firme para conducir al grupo a las tumbas o si ignoran a Darren, éste se les aparecerá después de que abandonen Beldwin para guiarlos o mantenerlos en el camino. Si esto ocurre, el

Asirac sacrificará el cuerpo del niño, convirtiéndolo en un fantasma menor y permitiéndole viajar largas distancias para visitar a los PJs. Estos encuentros con Darren serán similares a los encuentros a las afueras de la ciudad, excepto que siempre sucederán por la noche y en ellos señalará en la dirección de la tumba del Asirac, que aparecerá como punto de luz en la distancia. Durante estos encuentros, aquellos a menos de 3 m. de Darren perderán 3 puntos de CO/asalto. Una vez más, estos encuentros serán cortos.

Si alguien intenta atacar o tocar a Darren, su mano pasará a través de él y desaparecerá. El niño volverá todas las noches mientras el grupo esté a menos de 80 km. de la tumba.

Si se encuentran con el demonio, los acontecimientos tomarán los siguientes caminos. Si se encuentra en el lugar de un asesinato, se irá si es posible, con la esperanza de evitar que lo detengan y volver al Rendar con su carga de la esencia vital robada. Si no puede huir, atacará inmediatamente al que perciba como el miembro más débil del grupo con la esperanza de matarlos o mutilarlos y luego escapar utilizando todos los medios disponibles durante la confusión. Si está herido, tratará de regresar a sus cuevas sin detenerse en las tumbas para entregar cualquier carga. Si se ve acorralado, luchará hasta la muerte.

En el valle que se encuentra bajo las tumbas podría ocurrir un extraño encuentro si el grupo está allí en el momento adecuado. Los fantasmas de los guerreros del Clan Asirac y del Clan Rendar se reúnen periódicamente en este valle para luchar. Estos guerreros espectrales sólo existen para luchar entre sí, e ignorarán a los vivos a menos que se unan a la refriega. Si el grupo se une a un bando, serán atacados por el otro. Desafortunadamente para el grupo sus aliados drenarán inconscientemente puntos CO como fantasmas menores a pesar de que les están ayudando. Generalmente estas batallas no tienen un ganador claro, pero están conectadas con el equilibrio de poder establecido hace muchos años. Así que cuando los Asirac dominan con la piedra focal en su lugar, conquistan el campo de batalla, pero últimamente el Rendar es el que sale victorioso.



5.0 HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE

5.1 LA HISTORIA

La ciudad de Beldwin en la zona noreste es la más cosmopolita de Westmarch. En el pasado, hubo continuos conflictos raciales en la zona. El problema se acentuó debido a su proximidad con Dunland. Muchos de los descendientes Dunnish de esa zona todavía tienen fuertes lazos con su región de origen, y todavía mantienen lealtad a los clanes a los que pertenecía su familia, como se describe en la Sección 2.74, el matrimonio de Lord Negolos con su esposa Sirris, que es de ascendencia Dunnish, ha ayudado mucho a aliviar las tensiones en la zona, aunque esto no ha sentado bien a todas las facciones. Una de ellas está formada principalmente por miembros del clan Mar Hogo (un subconjunto del clan Sonmar) del sur de Dunland.

Desde su llegada a Westmarch, estos clanes bajo el liderazgo de Ruthos han sido adoctrinados por los hombre de Dunland. A Ruthos se le ocurrió un plan con el que esperan desacreditar a Lord Negolos y así atraer a la gente a su causa y, finalmente, conseguir su apoyo militar. El primer paso de su plan fue secuestrar a Sirris, la esposa de Lord Negolos. El segundo paso implicó reemplazar a Sirris por un doble sin que nadie se diera cuenta. Para ello debieron encontrar un sustituto que fuera exactamente igual.

La sustituta es una vieja bruja llamada Gifas del clan Sonmar que ha estado practicando brujería durante muchos años. Usando ilusiones ha sido capaz de disfrazarse de Sirris durante casi tres semanas. Durante este tiempo, ha estado llevando a cabo el tercer paso del plan. Éste lo debe llevar a cabo únicamente Gifas y consiste en que cuando sale a la ciudad toma la apariencia de Sirris pero como si hubiera sido brutalmente golpeada. Cuando se le pregunta sobre las marcas, ella las muestra y responde: "Sí, ha abusado de mi, pero soy demasiado fiel para hablar de ello".

Mientras que en el castillo de Lord Negolos no muestra marcas y de hecho parece perfectamente feliz, demasiado feliz. De hecho, su propósito aquí es ser tan amable con Negolos que

se canse de que ella esté cerca. Algo que lleva tan lejos como cortar la comida. Ambas tácticas están empezando a funcionar. La gente de Beldwin está empezando a murmurar acerca de cómo Lord Negolos está tratando a su esposa. La facción Dunnish (que no sabe sobre el engaño) está comenzando a tener dudas sobre la capacidad de Lord Negolos para mejorar las relaciones raciales. Algunos están llegando al punto en que están de acuerdo con los recién llegados de Mar Hogo en que Lord Negolos no es un gobernante apto y no se preocupa en absoluto por los de ascendencia Dunnish. En casa, la actitud azucarada y la maternidad de Gifas están empezando a irritar severamente a Negolos.

En general, el plan de Mar Hogo está funcionando muy bien. Salvo que ocurra algún imprevisto, el último paso del plan se llevará a cabo en las próximas dos semanas. El último paso es ejecutar brutalmente a Sirris después de que Gifas escenifique una discusión pública con Lord Negolos y así poder incriminarlo en el asesinato y crear tal discordia entre la población Dunnish que participe en la revuelta que el Mar Hogo incite.



5.2 LOS PNJS

Denrul

Denrul es un comerciante de éxito dunnish que se estableció en la región hace tiempo. Considerado de descendencia Dunnish, sin embargo ha mejorado su posición social aunque no es considerado como uno de ellos por muchos de los Dúnedain de la zona. En cuanto a cómo lo ven a él y a su familia la gente de Beldwin; la mayoría de los Daen Lintis lo sigue viendo como Denrul porque aun trata con ellos como iguales. Sin embargo, algunos lo ven como un peón de los Dúnedain que trata de vivir como éstos. La gran mayoría de los Dúnedain admiran a Denrul y sus logros, pero todavía lo consideran Dunnish y ese hecho afecta a la forma en que lo tratan. Encaja muy bien con la gran parte de la sociedad mixta, y es considerado una clase de héroe

entre los artesano-comerciante. Denrul tiene 56 años y goza de buena salud. Es excepcionalmente inteligente y particularmente brillante en el comercio. Su esposa murió en el primer año de la peste, pero se ha recuperado bien de esta tragedia. Al principio era escéptico sobre el matrimonio de su hija con Lord Negolos, pero llegó a aceptarlo como yerno, y aprecia la influencia del matrimonio en las relaciones raciales.

Sirris

Sirris se crió en un entorno familiar más próximo al Dúnadan que al estilo de vida Dunnish. Los Daen Lintis de la zona se alegraron cuando Lord Negolos comenzó a verse con Sirris y mucho más cuando decidieron casarse. A pesar de que su familia estaba muy por encima de la media de la mayoría de los Dunnish, el hecho de que el gobernante de la región se casara con alguien de ascendencia Dunnish era suficiente para ellos. Sin embargo, como se indicó anteriormente, no todo el mundo estaba satisfecho con esto. Sirris tiene 25 años y ha ganado de su padre gran inteligencia, fuerza de voluntad y sentido empresarial. Tiene un buen sentido del humor y es bastante guapa. No obstante tiene los rasgos físicos propios de su raza que la diferencia de los Dúnedain. Mide 1,7m. de altura, tiene caderas anchas y bien proporcionadas, el pelo de color marrón rojizo y los ojos verdes.

Desde su secuestro, no ha sido tratada con el respeto que merece su posición. Los miembros del clan que la retienen la vigilan 3 días seguidos antes de cambiar de carcelero. La mayoría son mujeres y a algunas no les gusta la idea de mantener cautiva a una dama ya que insulta su sentido del honor. Sin embargo, los hay que son bastante bárbaros y han abusado de ella. Sirris ha intentado escapar dos veces y ha sido castigada por sus captores. Todavía es bastante fuerte y está constantemente buscando una manera de huir.

Gifas

Gifas nació en Dunland, donde vivió hasta hace tres años, cuando fue llevada al sur con su familia para ayudar a los Mar Hogo en Westmarch contra la facción gobernante de los Dúnadan. Su ayuda fue necesaria debido a sus habilidades mágicas. En general, los Dunnish desconfían de

aquellos que tienen conocimientos mágicos, pero no están en contra de usar esas habilidades si les puede servir a su causa. Gifas adquirió sus conocimientos mágicos cuando joven de una anciana hechicera del clan. Gifas era conocida como una de las mujeres más feas del clan Sonmar, algunos incluso dirían que de todo Dunland, por eso la gente no esperaba que Gifas encontrara un marido, no obstante la edad le ha dado más carácter y ahora a pesar de que es todavía más fea, parece encajar de alguna manera. Gifas es una bruja competente con una personalidad que coincide con su profesión y el odio derivado de ser una paria toda su vida. Gifas está ayudando al Mar Hogo en Westmarch no necesariamente porque crea que tienen razón, sino sobre todo porque goza del caos que causará, y en secreto porque disfruta de estar disfrazada de Sirris y recibir el respeto y amor de los demás.

Ruthos

Ruthos es el líder de la rama del clan Mar Hogo que se trasladó a Westmarch. También se ha convertido en un líder para la mayoría del pueblo dunnish del norte de Westmarch y en particular de aquellos contrarios a los Dúnedain. En Dunland era uno de los sobrinos del jefe del clan pero al no ser tan diestro con las armas como otros jóvenes, sus posibilidades de ascender eran escasas. Cuando una parte del clan Mar Hogo decidió trasladarse a Westmarch se unió a ellos y al morir su líder por la peste vio la oportunidad perfecta para mejorar su posición. Desde entonces Ruthos ha gobernado bien a su pueblo aunque de una manera retorcida. Ruthos es un hombre carismático propenso al dramatismo y la ostentación. Prefiere alcanzar sus metas mediante el engaño y la intriga antes que por la fuerza, y ha demostrado ser bastante eficaz en estas lides. El actual plan para el levantamiento Dunnish ha sido ideado por él y también el reclutamiento de Gifas. Tiene 44 años, mide aproximadamente 1,80 m. de altura, tiene el pelo castaño que se encanece en las sienes. Está en buena forma para un hombre de su edad, pero no es un guerrero como los líderes de otros clanes.



5.3 EL ESCENARIO

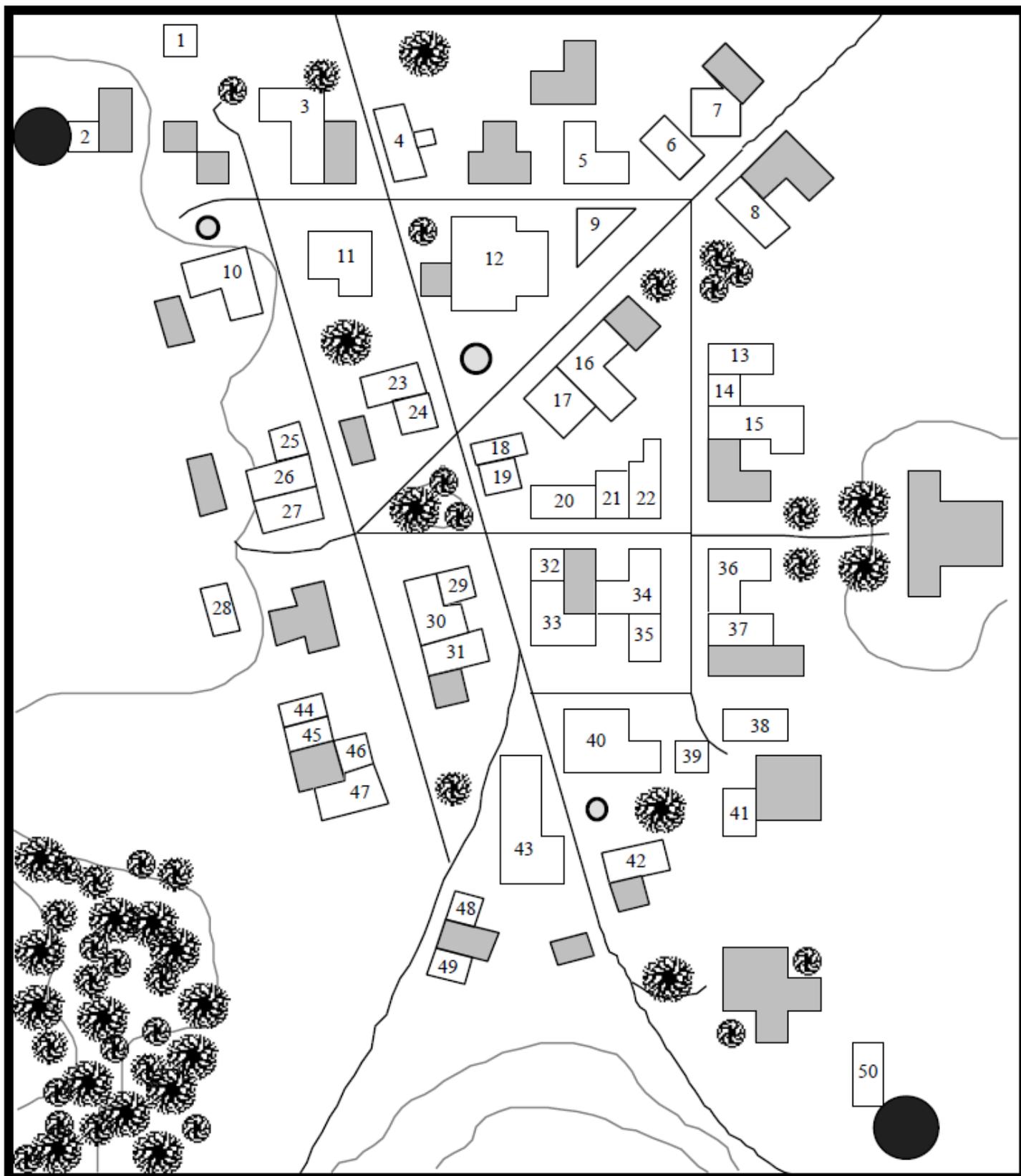
Esta aventura transcurre en la ciudad de Beldwin y sus alrededores, en el norte de Westmarch. Beldwin es la segunda ciudad más grande de Westmarch después de Derwath. La mayoría de los días está muy concurrida por comerciantes y mercaderes. La aventura también podría llevar al grupo a Amon Roch, la fortaleza de Lord Negolos, que está a unos 8 km. de Beldwin, y es muy accesible para cualquier persona que desee venir de visita. Lord Negolos tiene una política muy hospitalaria hacia quien acuda a su casa para hablar con él. También está disponible cuando está en su palacio de Beldwin.

5.31 BELDWIN

Beldwin es la segunda ciudad más grande de Westmarch después de la sureña Derwath. Tampoco es tan antigua como ésta. Se inició como una comunidad agrícola después de que los Dúnedain comenzaran a expandirse por Calenardhon. Justo al norte hay un puente que los Dúnedain construyeron sobre el Angren. El puente es un estrecho paso arqueado sobre la garganta y por el que sólo cabe un carro a la vez, pero que permite conectar Westmarch con el Gran Camino Este-Oeste sin desviarse hacia los vados de la Brecha. Ver Sección (2.31) Este puente permitió una ruta más directa a Dunland y todo el norte. Gracias a este puente, la pequeña aldea de Beldwin se convirtió en parada obligada para comerciantes y viajeros lo que hizo que creciera rápidamente. Muchos de los habitantes de la ciudad murieron durante la peste y Beldwin se ha visto duramente afectada por la disminución del comercio que fluye a través de la ciudad. Al mismo tiempo, algunos dunnish han regresado a la tierra de sus antepasados lo que ha compensado en gran parte las pérdidas sufridas por la ciudad. Los Dunnish no suelen vivir en la ciudad propiamente dicha, lo hacen en granjas familiares más alejadas. Algunos se unieron a otros clanes que ya tenían tierras y viviendas y otros establecieron nuevos hogares, ya sea al comprar la tierra o al convertirse en ocupantes ilegales en algunas de las fincas más grandes. Muchos de estos Dunnish trabajan en las mismas fincas en las que viven.

PLANO DE LA CIUDAD

1. **Armería.** Un Viejo enano llamado Pindin vive y trabaja en este pequeño edificio a las afueras de la ciudad. No le falta trabajo aunque los Dúnedain y los Dunnish lo marginan socialmente por ser enano.
2. **Molino/Granero.** Este es uno de los dos graneros de la ciudad. Éste es el granero comunal que muele y almacena la producción local de cereales de aquellos que no tienen acceso a otro granero.
3. **El Nómada.** Una posada de precio asequible cuyos principales cliente son comerciantes. Se encuentra cerca de la carretera que conduce al puente sobre el Angren lo que le permite conseguir muchos huéspedes.
4. **Establos.** Del mismo propietario que la posada El Nómada. Puede hacer reparaciones menores.
5. **Tienda de magia.** Algo inusual en la zona rural de Gondor. Esta tienda de artículos mágicos está dirigida por un mago Dúnadan llamado Tiffen. Se especializa en encontrar objetos perdidos y otras tareas mundanas. Está trabajando muy por debajo de sus capacidades. En realidad su presencia en Westmarch no es del todo casual. Una vez fue mago en Minas Anor y parte de la sociedad secreta del Anillo de Sangre. Hace diez años se retiró y decidió mudarse a Westmarch para disfrutar de un poco de paz y tranquilidad. El Anillo de Sangre le pidió que informase de cualquier actividad que pudiera indicar la presencia del mal en la zona. Debido a su profesión el Daen Lintis lo tarta con cautela como hacen muchos de los Dúnedain poco ilustrados.
6. **Cuartel.** Lord Negolos mantiene a cinco hombres aquí para mantener el orden. Por lo general su trabajo es bastante fácil. Estos hombres suelen formar parte de la milicia local entrenada por los soldados de Lord Negolos.
7. **Casa de mercaderes.** Este edificio de piedra de 2 pisos ha sido alquilado por el gremio de comerciantes como lugar de encuentro y estancia para tratantes y sus familias.
8. **Guía.** Este edificio lo habita un joven que ofrece sus servicios como guía de la región para viajes de caza. Conoce muy bien los alrededores y las



montañas cercanas.

9. **Puesto de montaraces.** Una versión más pequeña del puesto de montaraces en Derwath, excepto que sólo hay un montaraz.
10. **Almacén.**
11. **Mercado agrícola.** La mitad de esta estructura

está abierta y sirve como un mercado. La otra mitad está cubierta y se emplea para proteger la mercancía.

12. **Ayuntamiento.** Se utiliza para reuniones de ciudadanos y del consejo. Lord Negolos ha instituido una política para que una vez al mes

- tenga una audiencia para abordar temas de interés para la gente de la zona, incluyendo la gente del pueblo y la gente de los alrededores.
13. **Tienda de comestibles.** El propietario de esta tienda trae los productos de mayor calidad de la zona e importa también bienes que no se producen en Westmarch para los ciudadanos más pudientes.
 14. **Fabricante de arcos y flechas.** Este artesano Dunnish ha sustituido al anterior que murió durante la peste. Hace un buen trabajo, pero no está a la altura de los maestros Dúnedain.
 15. **Carpintero.** Esta tienda más grande es propiedad del carpintero de la ciudad. También fabrica carros por lo que no le falta trabajo haciendo y reparando carretas de los comerciantes.
 16. **Taverna.** El Arco de Hierro. Respetable taberna y restaurante para comerciantes y clase media.
 17. **Curandero.** El curandero de Beldwin murió durante La plaga y sólo recientemente llegó uno nuevo. Una joven Dunnish, entrenada en las casas de curación en Dunland, se mudó al sur hace seis meses. La gente de la ciudad la ha aceptado de todo corazón y ella no los ha decepcionado ya que está, al menos, tan cualificada como su antecesor.
 18. **Tejedor.**
 19. **Carretero.** Esta tienda está vacía.
 20. **Joyer.**
 21. **Herborista.** Durante el período en que la ciudad estaba sin un sanador, el herborista llevaba a cabo sus funciones pero la llegada de un nuevo curandero le ha sido de gran alivio. Al principio no estaba seguro de su capacidad, pero ha llegado a respetarla.
 22. **Animista.** De las artes mágicas, la que mejor acepta la gente es la profesión de animista. Es una parte importante de esta comunidad agrícola y participa en muchas de las fiestas y ceremonias locales.
 23. **Tonelero.**
 24. **Zapatero.**
 25. **Alfarero.** El alfarero es un viejo usurero que solía prestar dinero a la gente con tasas de interés escandalosas antes de que se estableciera la firma de préstamos de Baylee. Ha hecho mucho dinero con este negocio y ejerce una influencia considerable en la ciudad. Ha intentado varias veces cerrar Baylee.
 26. **Cervecer.** Produce dos bebidas: un fuerte aguamiel envejecido y un whisky suave (ambos muy apreciados entre los Dunnish).
 27. **Tienda vacía.**
 28. **Peletero.** Emplea principalmente pieles de chenilla caras como visón, marta y castor. La mayoría de ellas las exporta al sur, aunque también las vende en su tienda si se presentan compradores.
 29. **Prestamista.** Operado por un hombre de ascendencia mixto llamado Baylee, que es muy justo en los tratos con sus clientes. No gana mucho dinero, pero es muy querido por todos excepto por el alfarero.
 30. **Burdel.** Prostíbulo de la Señorita Posey.
 31. **Platero.**
 32. **Adivino.** Una vieja dunnish ha ocupado esta pequeña tienda desde que se recuerda. Nunca se va. Tiene todo lo que necesita a mano. En cuanto a sus habilidades como adivina, hay críticas positivas y negativas.
 33. **Sastre.** Esta tienda tiene prendas para casi cualquier tamaño de persona.
 34. **Teatro/Taberna.** Esta taberna también tiene un escenario para compañías de teatro itinerante, juglares y aficionados locales.
 35. **Tienda de alimentación.** Esta tienda se especializa en alimentos importados de Dunland o alimentos cultivados específicamente para los Dunnish. No hace falta decir que la tienda es frecuentada principalmente por ellos.
 36. **Albañil/cantero.**
 37. **Bazar.**
 38. **Stablos.**
 39. **Herrero.**
 40. **Posada/taverna.** La Cuchara de Oro. Posada y lugar de ocio nocturno de gente pudiente. Desafortunadamente para el propietario no hay suficiente gente rica ni visitantes acaudalados como para que sea rentable y actualmente está en venta.
 41. **Armería.** Este artesano se da cuenta de que el enano en el otro extremo de la ciudad es más habilidoso, y de vez en cuando le pide consejo. A pesar de esto, tiene más negocio.
 42. **Bazar.**
 43. **Almacén.**

44. **Erudito.** Hombre con gran sabiduría.
45. **Tienda de importación.** Los bienes del sur se venden a precios elevados.
46. **Armero.** Un mediocre armero Dunnish que además de vender barato, sabe lo que les gusta a los clanes por lo que éstos siempre vuelven.
47. **Taverna.** La Hoja Curva. Regentado por un Dunnish.
48. **Vidriero/soplador.**
49. **Curtidor.**
50. **Molino.**

5.32 AMON ROCH

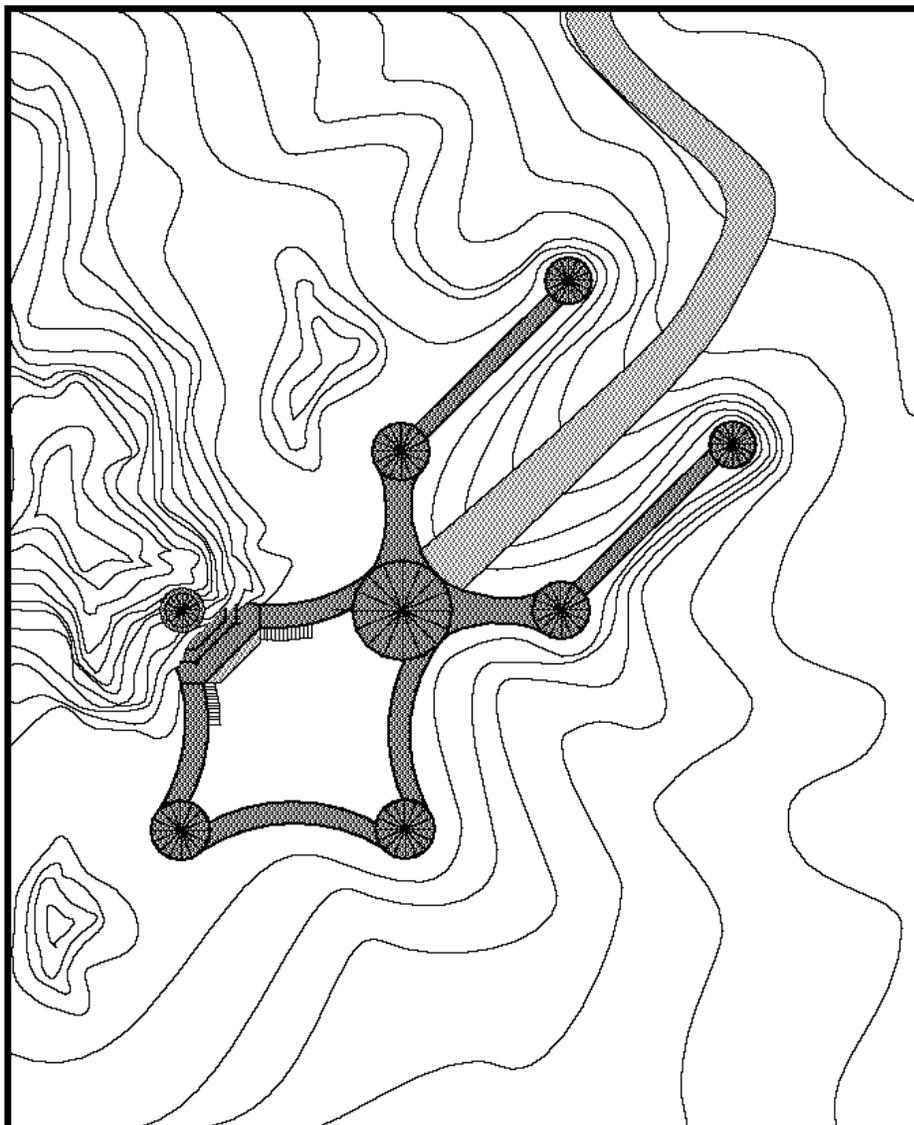
La aventura también podría llevar al grupo a la fortaleza de Lord Negolos, Amon Roch (Colina del Caballo), que está a unos 8 km. de Beldwin. Lord Negolos tiene una política muy abierta con la gente de la zona que es bienvenida a su casa cuando quieran hablar con él. También hace públicas sus estancias en Beldwin.

El castillo empezó su construcción por los antepasados de Negolos hace muchos años. Lo hicieron sobre los restos de la fortaleza de un clan de los antiguos Daen Coentis que abandonaron estas tierras antes de partir hacia Dunland a finales de la Segunda Edad. Los antepasados de Negolos fueron pioneros en la región y fortificaron la bodega. Con los años, ampliaron las murallas y torres exteriores (las paredes y torres que flanquean la entrada) que se terminaron hace 500 años.

La ubicación de la fortaleza entre las colinas, lejos de las montañas, ofrece una gran protección y permite un rápido acceso a las llanuras circundantes. Con esto en mente se construyó un gran establo para conseguir que la caballería estacionada allí se desplegara rápidamente. Esta táctica fue utilizada con éxito a lo largo de la historia, incluso en la Guerra del Anillo. El diseño de la fortaleza se muestra a continuación.

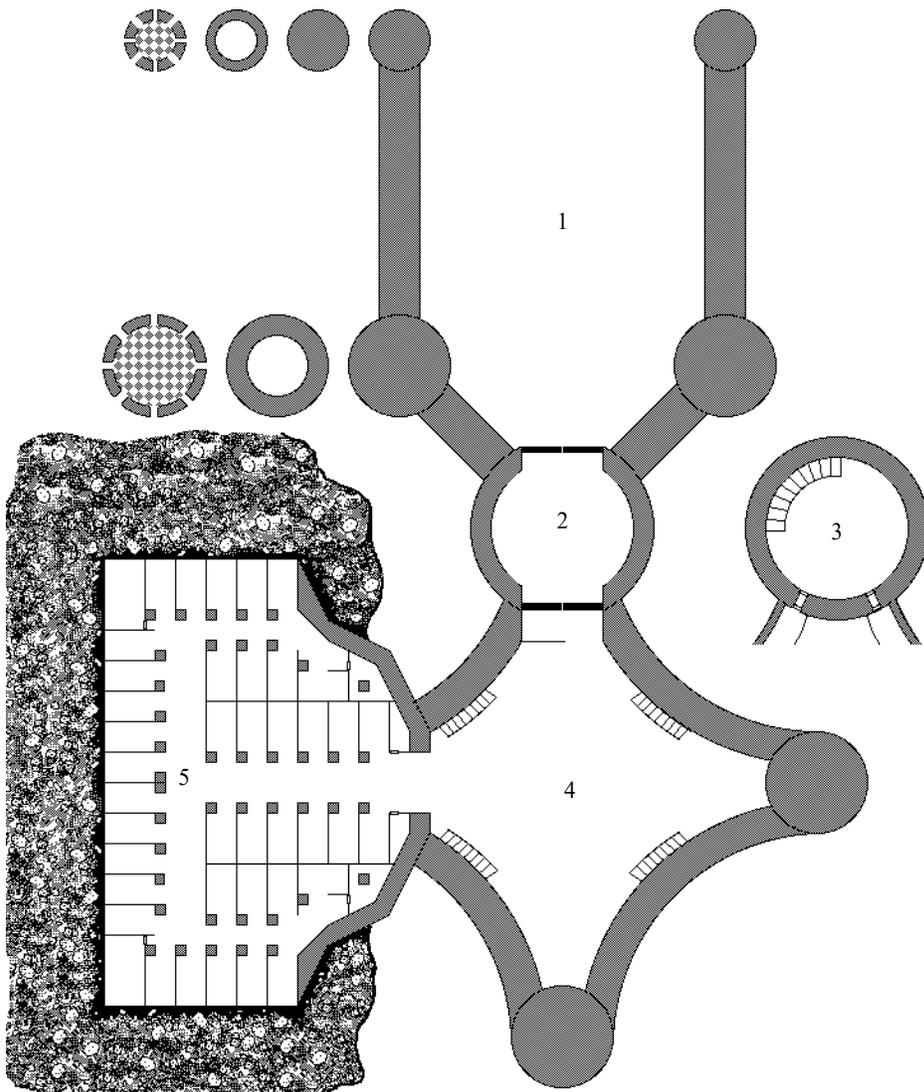
Nivel 1

1. **Entrada:** La carretera de entrada a Amon Roch se encuentra flanqueada por dos muros laterales con torres. Las torres no están conectadas con el resto del castillo excepto por el adarve. Todas las torres, así como las paredes están almenadas lo que permite la cobertura al disparar a los atacantes en las puertas y en el exterior. Las torres además están cubiertas de pizarra para protegerlas de flechas incendiarias y otros ataques con fuego. Un camino pavimentado de más de 2 km asciende desde el valle hasta la puerta de la fortaleza.
2. **Puerta.** La puerta de Amon Roch es bastante amplia para permitir una rápida salida de la caballería. Hay dobles puertas. Tanto las internas como las externas están reforzadas con acero y oscilan hacia afuera. El espacio en el medio está



vacío para permitir la formación de las tropas en las salidas. Si la primera puerta es derribada, se dejan caer piedras del segundo piso para sellar la entrada.

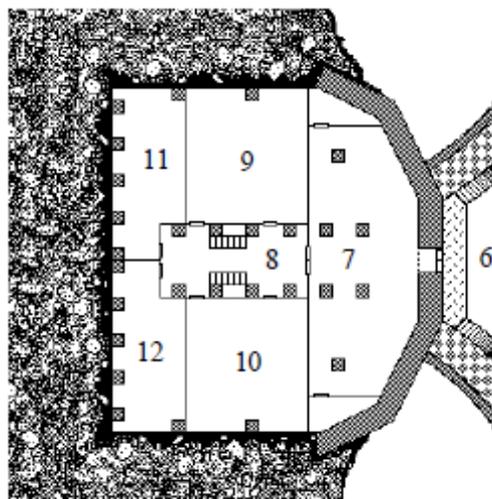
3. **Torre de la puerta.** El segundo piso se utiliza como almacén de armas y provisiones. El tercer piso está abierto y permitir disparar contra los enemigos. Está techado con pizarra como las torres de #1.
4. **Patio de armas.** Desde aquí, las escaleras conducen al adarve y a las torres. Debajo de las puertas de la torre de homenaje están las las de los establos.
5. **Establos.** Aunque hay espacio para 40 caballos ahora sólo hay 30 monturas para todos los soldados del Castillo. Estos establos fueron diseñados principalmente para tiempos de guerra. Fuera del castillo, en el valle, se encuentra el establo principal, más cerca del pasto. Actualmente Finard, el jefe de establo, vive aquí con los caballos debido a sus comentarios sobre la esposa de Lord Negolos. (Ver la Sección 5.42)



momento sólo hay 15 soldados alojados aquí y otros 15 en la habitación #10 para un total de 30. De ellos 20 son guardias permanentes de la familia de Lord Negolos y los otros 10 son milicianos que pasan un año estacionados en Amon Roch para entrenar.

Nivel 2

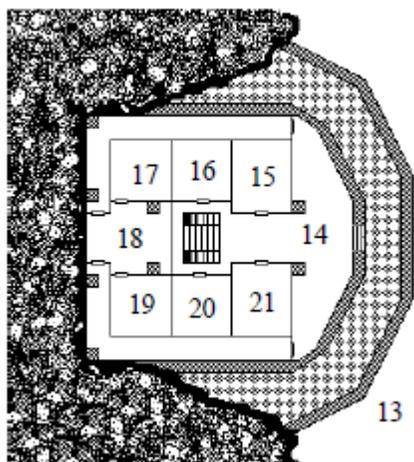
6. **Puerta de la torre de homenaje.** Las puertas de la torre están hechas de granito revestido en acero. Justo en su interior hay un interruptor que cuando se tira se liberan unos contrapesos que suben las puertas y las dejan suspendidas 6 m. en el aire.
7. **Gran salón.** Utilizado para todo tipo de actividades, esta sala señorial está decorada con tapices, pinturas y luces para dar calidez a una habitación oscura y sombría.
8. **Escaleras.** Este pasillo da acceso a las otras habitaciones en este nivel, así como a los niveles superiores a través de dos escaleras.
9. **Barracones.** Esta habitación es amplia y tiene capacidad para hasta 30 personas. En este



- 10 **Barracones.** Como la habitación #9
- 11 **Comedor y cocina.** La parte trasera de esta habitación es la cocina y la parte delantera hace las veces de comedor para la milicia y el servicio. Las comidas para la familia y para celebraciones especiales también se preparan aquí, pero se sirven en el comedor formal (#12).
- 12 **Comedor formal.** Una gran mesa de madera de nogal bellamente ornamentada ocupa la mayor parte de esta habitación; Hasta 20 comensales pueden disfrutar aquí de la hospitalidad de Lord Negolos.

Nivel 3

- 13 **Balcón.** Las almenas del pretil de este balcón permiten la cobertura de los arqueros del patio de armas, así como la zona entre las paredes del castillo y la montaña.

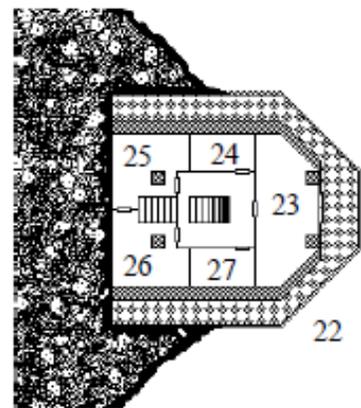


- 14 **Salón inferior.** Una sala de estar muy bien decorada para los huéspedes y algunas personas del servicio, como el mayordomo y los oficiales.
- 15 **Habitación del administrador.** El administrador del castillo vive y trabaja fuera de esta habitación. Es una persona increíblemente organizada, pero con poca personalidad y no se inmiscuye en los asuntos de los demás a menos que tenga una razón para ello.
- 16 **Habitación del sanador.** El sanador del castillo también fue entrenado en el ejército de Gondor, pero más allá de eso, es un hombre de gran conocimiento en muchos campos. Fue tutor de Lord Negolos cuando era niño y es su consejero más cercano. Tiene una edad avanzada y su vista en ocasiones le falla.
- 17 **Habitaciones de los oficiales.** Dos veteranos experimentados de las guerras contra Umbar y

- los Hombres del Este están a cargo del entrenamiento de los guardias del castillo.
- 18 **Puesto de guardia/oficina.** Esta sala actúa como un puesto de guardia y como una oficina para el capitán de la guardia.
- 19 **Habitación del capitán de la guardia.** El capitán de la guardia es un gran estratega, pero se aburre y periódicamente lleva a los soldados y milicianos a practicar ejercicios militares.
- 20 **Herrería.** El herrero, que también hace las veces de armero, vive aquí. Solía compartir su habitación con Finard el jefe de establo, que ahora vive en los establos (Ver #5).
- 21 **Habitación de invitados.** Habitación cómoda. Lord Negolos no suele recibir muchos huéspedes en la fortaleza. Cuando va a recibir más visitas de las que puede alojar el castillo, éstas son atendidas en la Cuchara de Oro en Beldwin y si son familiares o amigos cercanos, los suele alojar en su casa de verano cerca de las montañas para que estén más cómodos.

Nivel 4

- 22 **Balcón.** Hay una barandilla de hierro alrededor de este balcón. Los arqueros podrían defender la torre desde aquí, pero están menos protegidos que en el balcón inferior.
- 23 **Oficina de Lord Negolos.** Esta gran habitación con balcón es utilizada principalmente por Lord Negolos como estudio y oficina, pero en tiempo de necesidad sirve como una sala de reuniones para él y sus hombres. Hay una variedad de estadísticas y mapas de los alrededores.
- 24 **Habitación de la doncella.** Gifas despidió a Miren, la amiga y doncella de Sirris, tan pronto como adoptó su identidad. Luego fingió algunas entrevistas y trajo a una mujer Dunnish del clan Mar Hogo como su nueva criada que ahora vive en esta habitación. Aunque ha sido contratada como sirvienta, es una hábil guerrera y



respaldará a Gifas en sus planes y la defenderá de cualquier ataque.

25 **Habitación de Sirris.** Éstos eran los aposentos de privados de Lady Sirris. Una puerta los conecta con la cámara de Lord Negolos. La habitación está decorada en una fusión ecléctica de los estilos Dúnadan y Daen Lintis. Gifas ocupa ahora esta habitación y ha escondido muchas de las herramientas de su brujería en el armario de lady Sirris. También, estratégicamente escondidos en la habitación, hay 5 dagas para que pueda defenderse rápidamente si surge la necesidad. Todas ellas están envenenadas con un veneno nervioso de nivel 4. Cualquier persona herida con una de estas dagas debe resistir el veneno o la extremidad atacada estará paralizada durante 3-5 días. Si el crítico se produce en el torso, abdomen o cuello, el resultado es una parálisis corporal total durante 3-5 días.

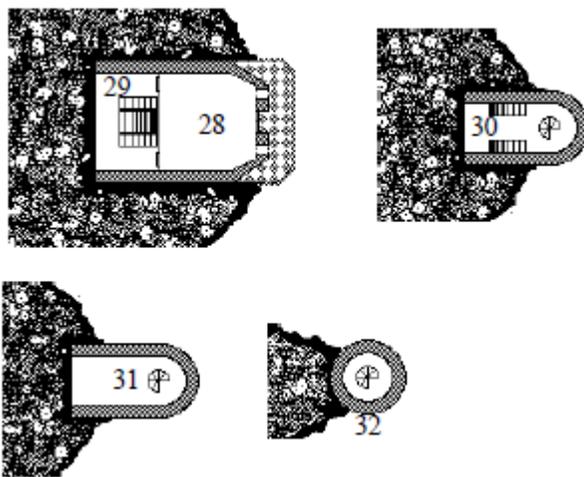
26 **Habitación de Lord Negolos.** Esta habitación está finamente decorada y está perfectamente ordenada en todo momento. El Señor del castillo es muy organizado. Detrás de un armario escondido, extremadamente difícil (-30) de detectar, en la pared trasera de la habitación, se encuentra la bóveda del castillo que contiene la riqueza de la familia de Lord Negolos. Tiene tres tipos de cierres. Los dos primeros son cerraduras extremadamente difíciles (-30) de abrir y el tercero es mágico y se abre con una contraseña que sólo conocen Lord Negolos y su ayudante de cámara. En ella hay más de 300.000 monedas entre oro y joyas que se almacenan en cofres cerrados. Lady Sirris (ni nadie más en la región) tienen idea de que Lord Negolos sea tan rico, pero su familia ha controlado el comercio y la agricultura durante muchos años en una de las regiones más abundantes de Gondor. La bóveda también contiene trajes ceremoniales y las reliquias de su familia. Lo que incluye la espada familiar, el anillo, y el bastón de mando. El bastón y la espada son mágicos. El bastón, cuando se lleva, lanza un sutil hechizo de aura sobre la persona que le confiere una bonificación de +50 a todas las tiradas de liderazgo, diplomacia y persuasión. La espada

es de Ithilnaur +20 BO, está muy ornamentada y tiene una inteligencia moderada que le permite detectar ilusiones a menos de 6 m. del usuario. Desgraciadamente Lord Negolos sólo la utiliza una o dos veces al año en ceremonias importantes y no ha descubierto los engaños de Gifas.

27 **Habitación del ayudante de cámara.** Bundin, el ayudante de cámara de Lord Negolos, se aposenta aquí. Es muy viejo, pero tratará de proteger a su Señor si es amenazado.

Niveles 5, 6, 7 y 8

28 **Salón familiar.** Esta amplia habitación con vistas es utilizada por la familia del señor del castillo y sus huéspedes como sala de estar y de recreo, así como una sala de juegos para los niños cuando están presentes. Cuando Lord Negolos era joven, aquí es donde recibía sus lecciones. En las paredes hay estanterías llenas de libros. La puerta del balcón se cierra con llave por seguridad.



29 **Vestíbulo.**

30 **Primer nivel de la torre.** Principalmente para acceder a la torre de vigilancia superior.

31 **Segundo nivel de la torre.** Puesto de guardia y acceso de la torre superior. Los hombres que están de guardia viven en esta habitación durante tres días y después cambian.

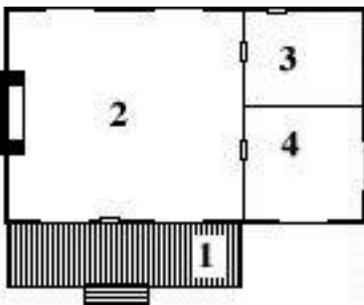
32 **Atalaya de vigilancia.** Esta habitación permite una vista imponente del valle hasta 16 km. en la mayoría de las direcciones, excepto detrás de la torre, pero el afloramiento de roca escarpada hace que sea muy poco probable que venga algún peligro de esa dirección.

32.31 CABAÑA-PRISIÓN DE LADY SIRRIS

La dama Sirris ha sido secuestrada y está retenida y custodiada por dos miembros del clan en una pequeña cabaña en las estribaciones de las colinas, al este de la ciudad.

PLANO DE LA CABAÑA

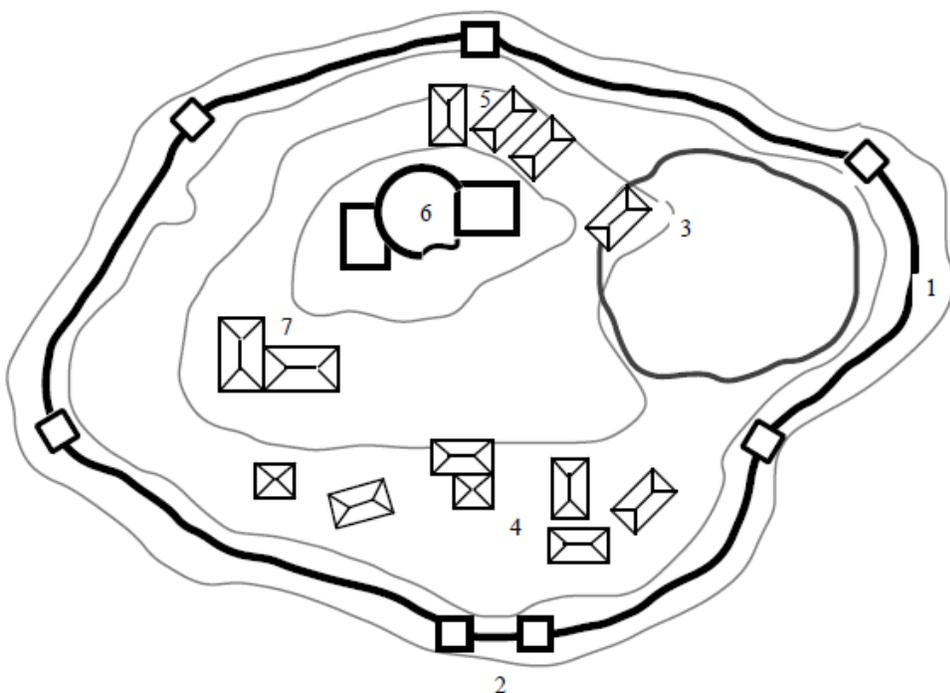
1. **Porche frontal.** Este porche desvencijado es viejo y algunas tablas están podridas y crujen cuando alguien camina sobre ellas. La puerta principal está hecha de roble y cerrada desde el interior, pero las bisagras están oxidadas y viejas y se pueden romper fácilmente.
2. **Habitación principal.** Los dos guardias que duermen en esta habitación cambian cada tres días. Hay una pequeña chimenea de piedra junto a la pared oeste que calienta la habitación y sirve para cocinar.
3. **Habitación cerrada.** Esta habitación está cerrada con un candado de gran tamaño que realmente es bastante fácil de abrir (+10). Las ventanas han sido cerradas desde el exterior con pesados tablones. Detrás de la puerta, atada a una cama, está Sirris; se ha visto en mejores circunstancias.
4. **Despensa.** En esta habitación se almacena la comida para los guardas y la prisionera. Hay una pequeña puerta que conduce al exterior hasta una pila de leña.



necesitado un refugio para el clan como sí tenían en Dunland, pero es una tradición. La mayoría de los miembros viven lejos del refugio y son convocados en momentos de necesidad, pero un grupo de jóvenes cazadores/ guerreros solteros viven en él permanentemente.

PLANO DEL REFUGIO

1. **Empalizada.** Empalizada de tierra de 1,2 m. de altura con estacas afiladas de madera apuntando hacia afuera en la parte superior. Con el tiempo se ha debilitado y en varios puntos se han combado hacia afuera.
2. **Puerta.** Se abate para permitir que los jinetes pasen. A menos que se espere un ataque, suele estar siempre bajada. Últimamente se ha mantenido levantada. En todo momento del día hay 4 miembros patrullando por la empalizada y dos más en la puerta.
3. **Corral.** Los Dunnish guardan aquí su rebaño de aproximadamente 100 caballos. La mayoría no son de pura raza, pero son animales decentes y se les da un buen cuidado y aseo.
4. **Edificios auxiliares.** Estas son las casas y talleres de los artesanos del clan.
5. **Almacenes.**
6. **Casa del Jefe.** Ruthos, como jefe del Clan, ocupa este edificio con su familia más próxima y su guardia personal. El edificio era la antigua torre



32.32 REFUGIO DEL CLAN MAR HOGO

El refugio del Clan Mar Hogo se encuentra a unos 16 km al sur de Beldwin. Es una fortificación burdamente construida hace quince años sobre las ruinas de una antigua torre de vigilancia. En Westmarch, los Mar Hogo no han

de vigilancia que se hundió. Los canteros de Mar Hogo, pese a su poca experiencia, la han reconstruido. El resultado es una torre funcional pero poco estética. Hay aproximadamente 15 soldados en la torre, junto con Ruthos, sus dos hermanos, sus mujeres e hijos.

7. **Barracones.** Aquí es donde viven los otros cazadores/guerreros del clan. Hasta 30 se han alojado en el pasado, pero en la actualidad sólo residen 23.



5.4 LA MISIÓN

Los PJs deben determinar el origen de los rumores y disputas, descubrir el complot para matar a Sirris y, de alguna manera, evitar que suceda. Esta no es una tarea fácil teniendo en cuenta que el Mar Hogo no ha hecho públicas sus actividades.

5.4.1 INICIO PARA LOS JUGADORES

Lo más probable es que los PJs comiencen esta aventura en Beldwin, porque a menos que se produzca un gran levantamiento del Daen Lintis, pocos fuera de los alrededores de Beldwin sabrán nada de los acontecimientos que giran en torno esta aventura. Es posible que el grupo, si es lo suficientemente observador y pasa tiempo en la ciudad, obtenga información para poder darse cuenta de que algo no está bien. Un punto de partida más probable y factible sería que el padre de Sirris, Denrul, o Lord Negolos, pidieran ayuda a los jugadores.

Denrul cree que su hija ha estado actuando de manera extraña últimamente y ha oído rumores de que la gente la ha visto en el mercado con evidentes hematomas. Esto ha confundido a Denrul porque cree que Lord Negolos es un hombre honorable y sensible que no haría esas cosas. Siente que debe haber algo malo en la fortaleza de Lord Negolos. Sin embargo, cuando ha ido allí a visitarla todo parecía estar bien, casi demasiado bien. Denrul se acercará al grupo si ve que son extranjeros. Una vez que decida que se puede confiar en ellos, les explicará la situación y les pedirá que hagan una visita a la fortaleza de Lord Negolos y comprueben si todo está bien. Dado que Lord

Negolos da la bienvenida a los visitantes y siempre está deseoso de noticias del exterior, no debería ser un problema. Para esto, Denrul pagará al grupo y ofrecerá alojamiento gratuito en su posada el tiempo que estén en la ciudad. Les hará hincapié en que no deben dejar que nadie sepa el verdadero motivo de su visita, porque no quiere que parezca que esta espiando a su yerno.

Si el grupo se queda en Beldwin varios días, podrían comenzar esta aventura al contactar con ellos un sirviente de Lord Negolos que les pedirá que se reúnan con él fuera de la ciudad. Si deciden seguir las instrucciones del sirviente, Lord Negolos les hablará del descontento del pueblo dunnish en la región y cómo su matrimonio ayudó a resolver este problema. También comentará que ha oído que se están difundiendo rumores diciendo que está maltratando a su esposa. Tiene miedo de que a raíz de esto pueda surgir un conflicto y que la ataquen por la calle. Le gustaría que el grupo se quedara en la ciudad durante los próximos días para "descansar", y mientras están aquí traten de averiguar el origen de los rumores y también que actúen como guardaespaldas de su esposa cuando esté en la ciudad, pero sin que ella se dé cuenta. Si el grupo acepta, les pagará bien si descubren algo interesante.

5.4.2 AYUDAS

Ser extranjeros en Beldwin y encontrar la información necesaria para impedir que Ruthos y su pueblo inicien una revuelta puede ser difícil. En general, la gente sabe que Sirris se ha dejado ver abatida y mostrando hematomas. La mayoría de los comerciantes serán reacios a hablar de ello porque no están seguros de qué significa. Preguntar a los agricultores y sirvientes, que son en su mayoría de ascendencia Dunnish, dará una visión sesgada del asunto. La mayoría están muy decepcionados y molestos con Lord Negolos, quien creían que era el primer gobernante Dúnadan que pensaba también en ellos. Ahora piensan que es como todos los Dúnedain, arrogantes e intolerantes. También saben que éste es el tipo de oportunidad que los miembros del clan Mar Hogo han estado esperando para actuar. La mayoría sabrá de Ruthos y su odio hacia los Dúnedain, y el hecho de que fue muy crítico contra el matrimonio de Negolos y Sirris desde el principio. A no ser que se les escuche cuchichear o hablando entre ellos en una taberna, este tipo de cosas no las comentarán con

ningún forastero porque la mayoría de los Dunnish recelan de ellos.

Hay una persona en la ciudad que tiene información de incalculable valor para el grupo. La mejor amiga de Sirris, Miren, durante años fue también su sirvienta personal y su doncella. Cuando Gifas reemplazó a Sirris, supo que tenía que deshacerse de ella para que su engaño fuera más creíble, por lo que inició una riña y la despidió tan pronto como pudo. Miren conoce a Sirris mejor que nadie y le ha contado al padre de Sirris sus preocupaciones sobre sus cambios de comportamiento y de actitud. Si el grupo ha hablado con Denrul o Negolos, les mencionarán a Miren como la persona que mejor la conoce.

Otras dos personas en la ciudad tienen información sobre el disfraz de Gifas que podría ser útil para el grupo. Uno es Finard, un anciano que cuida los establos de la finca de Negolos. Cuando vio por primera vez a Gifas disfrazada de Sirris, le preguntó a uno de los guardias quién era la vieja bruja y por qué estaba en el castillo. Inmediatamente fue reprendido y le dijeron que tenía que vivir en los establos hasta que mostrara más respeto. Todavía mantiene que ella es realmente una anciana fea, y ha preguntado a varias personas desde entonces si han visto lo mismo. Desafortunadamente, Finard es muy poco creíble porque todo el mundo sabe que le gusta empinar el codo y decir cosas extrañas que no son verdad. Nadie cree su historia y está empezando a cuestionarse a sí mismo. Gifas sabe que Finard conoce su secreto, pero piensa que nadie le va creer antes de que su misión concluya. Por si acaso, ella se lo ha dicho a Ruthos, quien envía hombres a espiarlo periódicamente para ver si alguien le pregunta y parece creerle.

La otra persona en Beldwin que sabe que Sirris ha sido reemplazada es una adolescente llamada Glinis. Glinis nació con un don que aún ni siquiera ella ha descubierto. Tiene la capacidad de ver a través de cualquier forma de engaño mágico, incluyendo el hechizo de Gifas. En este momento de su vida, Glinis se ve única, diferente de los demás, pero aún no comprende esta habilidad. Sabe que todos los demás ven a la señora Sirris cuando ella sólo ve a una bruja, pero no sabe a quién decirselo. En una ocasión, cuando era más joven, sus padres la

regañaron porque había estropeado el espectáculo de un mago ambulante al desvelar cómo hacía sus trucos. Desde entonces, ha sido reacia a decir nada cuando ve algo fuera de lo común. En este caso, sin embargo, cree que debe contárselo a alguien porque siente que la dama Sirris, a quien admira como muchas otras chicas jóvenes de su edad, podría estar en problemas. Si descubre que alguien en la ciudad está interesado, o ha estado haciendo preguntas a cerca de Sirris, ella los buscará y les dirá lo que ha visto.

5.43 OBSTÁCULOS

Inicialmente, el principal obstáculo será averiguar qué le pasa a Sirris. Incluso si son capaces de descubrir que no es realmente Sirris, cualquier acción en su contra será percibida por todos los demás como una agresión y tendrá una respuesta hostil. Si está en la ciudad, la gente tratará de defenderla. Si está en el castillo, los guardias atacarán al grupo. Una vez que Gifas sea descubierta, deberán averiguar dónde se encuentra la verdadera Sirris. Si Gifas es capturada, será muy reacia a hablar a no ser que se le amenace y considere que éstas son reales. El último obstáculo será recuperar a Sirris del Mar Hogo antes de que Ruthos tenga la oportunidad de trasladarla de ubicación o matarla. Un ataque directo a su complejo requerirá un número elevado de hombres o mucho sigilo. Si se le da la oportunidad, Ruthos convertirá todo este asunto en una negociación de secuestro, exigiendo tesoros y un paso seguro hacia el norte antes de librar a Sirris.

5.44 RECOMPENSAS

Si la misión se completa con éxito, se descubre el engaño y se rescata a Sirris, el grupo recibirá considerables elogios y honores de Lord Negolos, de Denrul, el padre de Sirris, de la población de Beldwin y de la propia Sirris. Lord Negolos concederá obsequios al grupo valorados en más de 500 mo/persona. Si Sirris muere al final de la aventura, el pago de Lord Negolos será mucho menos generoso. Sin embargo, si el grupo también captura a los principales líderes de la conspiración (Ruthos y Gifas), también ofrecerá dos parcelas que posee al sureste de Beldwin de 200 ha. de terreno. Los habitantes del pueblo, especialmente los de ascendencia mixta y dunnish que sienten más afecto por Sirris, darán regalos a los aventureros de acuerdo a sus posibilidades y habilidades para honrar su éxito; desde tallas de madera hasta artículos de

cuero. Denrul permitirá que el grupo se quede en su posada gratis siempre que estén en Beldwin, y les permitirá equiparse en su tienda para su próximo viaje.



5.5 LOS ENCUENTROS

Muchos de los encuentros en la ciudad de Beldwin serán los descritos anteriormente y en la sección 5.31. Otros encuentros vienen reflejados en detalle en la Sección 5.32 y 5.34. Además de estos, los siguientes encuentros se definen a continuación.

Si se encuentran con Gifas cuando está disfrazada, los PJs deben superar una TR ya que su disfraz es mágico. Si la ven antes de que se enteren de que algo va mal, la TR estará modificada en un -30 porque esperan que se parezca a Sirris. Si la ven por primera vez después de escuchar las preocupaciones de Negolos o Denrul, la TR será normal. Si se encuentran después de hablar con cualquiera de las personas que han visto a través de su disfraz, tendrán un bonificador +10 a la TR. Gifas siempre sabrá si alguien que conoce ha sido capaz de ver a través de su hechizo. Si está rodeada de personas que todavía creen que es Sirris, usará esta creencia para protegerse hasta el momento en que pueda escapar y avisar a Ruthos, que enviará hombres para encargarse de la persona problemática rápida y silenciosamente. Si está en el castillo, dirá a los guardias para arrestar al grupo y los encierren en la mazmorra. Si es reconocida en una situación en la que está sola, correrá (si hay gente cercana que todavía piensa que es Sirris), o como último recurso usará sus habilidades mágicas. Incluso si elige esta última opción, sólo lo hará el tiempo suficiente para permitirle escapar o hasta que se dé cuenta de que puede morir. Si es acorralada, se rendirá antes de ser gravemente herida.

Ruthos probablemente se encontrará en una de estas tres situaciones. La primera es en el bastión de Mar Hogo, donde pasará más tiempo durante el transcurso de esta aventura temiendo

que su presencia en la ciudad pueda poner en peligro sus planes. Si el grupo va a la fortaleza en busca de información sobre Ruthos, se encontrarán, en el mejor de los casos, con un frío recibimiento. Las respuestas a cualquier pregunta serán cortas y no necesariamente veraces. Tratará de despedir al grupo lo antes posible pero sin parecer sospechoso. Esta actitud no debería parecer tan extraña teniendo en cuenta que la mayoría de Daen Lintis desconfían de los no-Dunnish. Si el grupo ha llegado a la fortaleza con intención de atacar, Ruthos enviará a sus hombres a defenderla mientras escapa. El segundo lugar en el que Ruthos podría encontrarse es en la pequeña cabaña donde Sirris está secuestrada. Si el grupo llega a la cabaña cuando Ruthos está allí, mandará a los guardias que los detengan y mientras tomará a Sirris como rehén para negociar una salida. Si la salida es incierta, dejará malherida a Sirris para que se entretengan en ayudarla y así poder huir. Si se le acorrala y piensa que va a morir, intentará matar a Sirris por venganza. El tercer lugar en el que podría encontrarse es liderando a sus hombres. Si el grupo llama la atención de Ruthos porque se interponen en el camino de sus planes o están cerca de descubrir su plan, enviará espías que los sigan hasta que estén solos. Luego dirigirá a un grupo de sus hombres contra ellos con la esperanza de matarlos o, al menos, disuadirlos de continuar sus investigaciones. El tamaño del grupo enviado dependerá de la ubicación y la fuerza de los PJs. En cualquier caso, Ruthos y sus hombres usarán ropa y máscaras que no sean de clan para que no puedan ser identificados.



6.0 OTROS LUGARES DE INTERÉS EN WESTMARCH

6.1 EL ORÁCULO

Los Daen Coentis de finales de la Tercera Edad eran en general un pueblo malvado. Practicaban el sacrificio humano y otros rituales oscuros que les enseñaron los emisarios de Sauron. Esto no siempre había sido así. Mucho antes de la llegada de los Dúnedain, los Daen habían sido un pueblo próspero y habían vivido en los valles de las Montañas Blancas y adorado a los Valar. Los Drúedain habían vivido entre ellos como guías espirituales y sacerdotes, y se construían templos en honor a los Valar. La mayoría de éstos estaban dedicados a Aulë y Yavanna. Aulë porque es el mecenas de los artesanos y artistas, y Yavanna porque es la Madre Tierra y responsable de su fertilidad. Fue durante este tiempo que se construyeron muchos de los templos de tipo reloj de sol, así como otros centros religiosos y templos como El Sagrario. Más adelante, durante la Tercera Edad, a medida que seguían el camino de la oscuridad, estos lugares cayeron en desuso y los Daen Lintis se separaron de los Daen Coentis y se convirtieron en un pueblo reservado que vivía en la profundidad de los bosques. Uno de estos templos fue construido en la parte superior de un valle lleno de árboles en las estribaciones de las Montañas Blancas, en el lado de Westmarch. Este templo fue en su momento un Oráculo para Yavanna situado en lo alto de una colina con varios edificios. Los Daen Lintis del bosque han mantenido este templo desde la caída de los Daen, pero hasta hace 10 años, el Oráculo no funcionaba porque no tenía boca. Hace diez años sucedió algo que cambió eso. (Véase la Sección 2.72)

El Oráculo de Yavanna es único. Está impregnado de un espíritu propio que junto con la boca controla toda zona circundante, incluyendo las acciones de los uornos y árboles activos del bosque que lo rodea. Al menos el 10% de los árboles del bosque son árboles activos o uornos. No viven ents, pero sí que lo han visitado en el pasado. Ahora que Amarla es la boca del Oráculo, puede ver el presente,

el pasado y el futuro de una persona. Cada individuo puede hacer una pregunta en su vida que el Oráculo responderá, pero primero debe pasar tres pruebas, comenzando tan pronto como el grupo entre en el bosque que lo rodea. (No todo el mundo puede hacer una pregunta, primero debe demostrar que es digno de obtener una respuesta.) Los uornos actúan como guardianes del templo, son capaces de conocer las intenciones de los transeúntes y permitir el paso a través de ellos. A veces, si los uornos no están seguros, redirigirán los caminos a través del bosque con el fin de llevar a la persona de nuevo al borde y hacer que comiencen de nuevo. Esto puede suceder varias veces antes de que una parte pueda pasar si las intenciones de los miembros del grupo son distintas. Los uornos no atacarán a menos que ellos u otros árboles sean atacados primero o las intenciones hacia el templo o Amarla sean abiertamente hostiles. Esta es la primera prueba para poder acceder al templo.

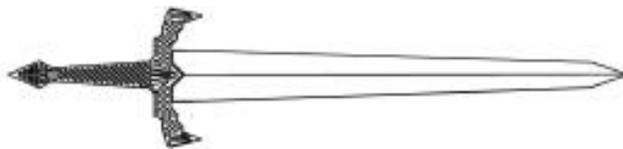
Una vez que se consiga atravesar los árboles, el grupo llegará en un claro con hierba y una colina en el centro. Situado en un lado de la colina hay una entrada de piedra y en el lado opuesto hay tres puertas de salida de distintos tamaños. Por encima de la entrada hay una inscripción que dice en el idioma principal de cada persona, "Aquellos que buscan conocimiento deben elegir su camino para demostrar su valía" Esta prueba asegura que sólo los persistentes y puros de corazón pueden llegar al Oráculo. Para pasar esta prueba el visitante debe entrar a través de este pasadizo y salir por una de las tres puertas que hay en el otro lado de la colina manteniendo su tamaño normal. Una vez que alguien entra por la puerta nadie más puede hacerlo hasta que el primero haya pasado por la primera sala. Las habitaciones bajo la colina son la base de la prueba. A cada persona que entra en la habitación se le presentará una disyuntiva. La elección que haga le permitirá llegar a la siguiente estancia a través de una de las puertas. Cada puerta conduce a otra habitación y a otra elección. El poder imbuído en estas habitaciones puede hacer que las personas que entran sientan la experiencia como si realmente estuviera sucediendo. Creará el ambiente adecuado y estímulos sensoriales para que parezca real mientras dure el evento. Lo único que podría inivir esta capacidad sería si la persona que entra en la habitación estuviera protegida por poderosos hechizos que disiparían o

cancelarían esa percepción alterando la magia. Si esto sucede, no se presentarían los acontecimientos y la persona no tendría forma de saber qué caminos elegir. La única manera en que podrían pasar la prueba sería por suerte.

Nota para el DJ: Estas situaciones se esbozan a continuación en las descripciones detalladas, sin embargo, el DJ debe tomarse el tiempo para crear eventos que son específicos para cada PJ sobre la base de las directrices presentadas a continuación y los conceptos de dignidad que serían dictados por los Valar Yavanna y Aulë. Estas situaciones específicas podrían tomar la forma de experiencias anteriores que el personaje ha vivido o situaciones en las que se puso a prueba su catadura moral.

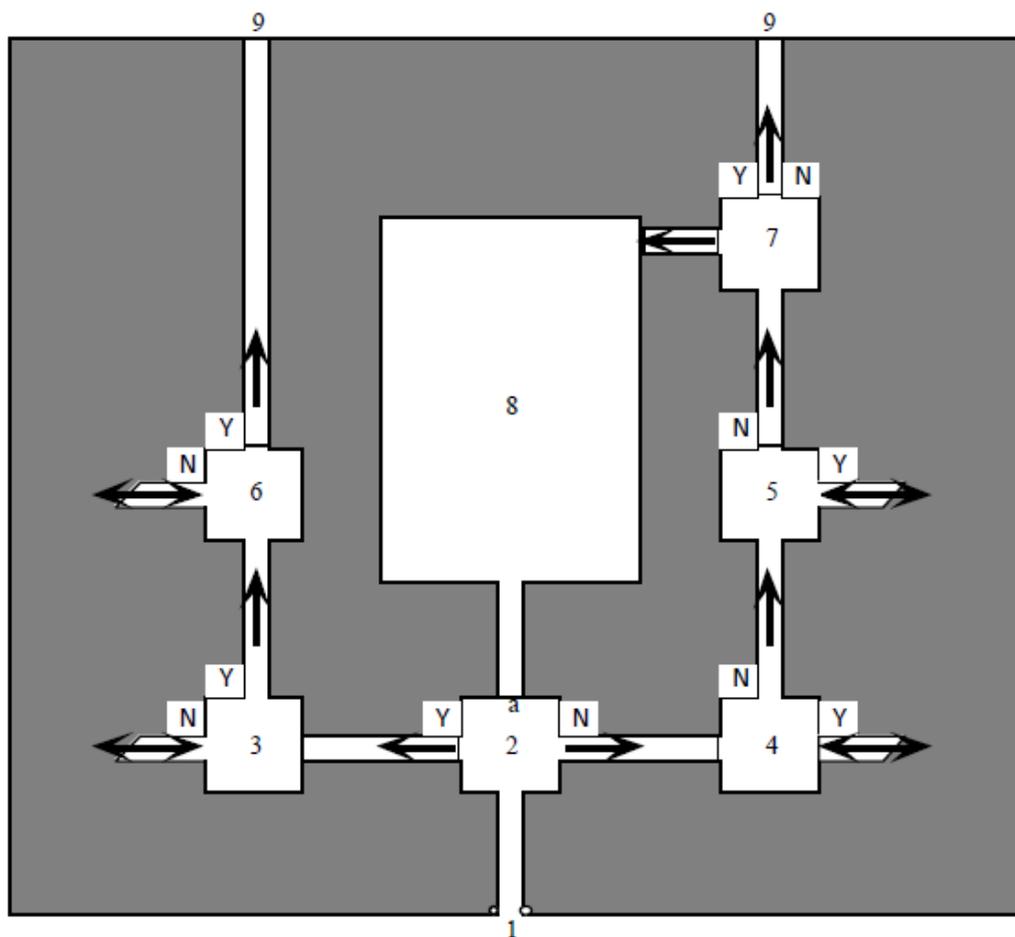
Los pasadizos que conectan las habitaciones son antiguos y están imbuidos del poder de los Valar Yavanna y su compañero Aulë, que ayudaron a los Daen Coentis y a los Drúedain a construir el Oráculo hace miles de años. Los pasajes pueden afectar a todos los que caminan por ellos de tres maneras diferentes. Pueden agrandar, encoger o dejar del mismo tamaño a una persona y todas sus pertenencias. Cualquier persona que pase a través de los pasajes está sujeta a los efectos de este poder sin derecho a una TR. Hacer la elección correcta dejará a la persona del mismo tamaño. Una elección incorrecta hará que la persona se reduzca a una cuarta parte de su tamaño anterior a medida que se desplaza a la siguiente habitación. Una elección correcta después de que una persona haya sido encogida, aumentará su tamaño a cuatro veces el actual, devolviéndola a su tamaño anterior. Los pasillos también se vuelven más grandes o pequeños a medida que uno pasa a través de ellos. Con el pasadizo encogiéndose

al mismo ritmo que la persona, será muy difícil determinar si se ha producido algún cambio de tamaño. Sin embargo, las habitaciones sí mantendrán su tamaño. Si una persona entra en una habitación con una cuarta parte de su tamaño original, todo lo que ve cuando emerge parecerá cuatro veces más grande. Cada vez que una persona atraviesa un pasillo, el DJ debe prestar atención a lo pequeña que se ha vuelto en comparación con su entorno. La siguiente tabla ayuda a calcular los tamaños relativos.



PLANO

1. **Entrada.** Esta abertura tiene 3 m de ancho y 6 m de alto. La inscripción está grabada con grandes runas en el dintel de piedra. Una vez dentro, las relaciones espaciales son difusas y la colina no parecerá lo suficientemente grande como para albergar los pasadizos y las habitaciones que están en su interior. Tras un pasillo de 10 m está la primera sala de pruebas. Todas ellas son del



mismo tamaño, 6m x 6m x 6m y tienen tres pasillos de 3 m de ancho, aunque sólo será visible por el que se entra hasta que se pase prueba. Al entrar en la habitación, la persona parecerá ser teletransportada a otro lugar donde se enfrentará al problema. Para él todo parecerá perfectamente real. Al afrontar el evento y tomar una decisión, la ilusión desaparecerá y se le mostrará sólo una puerta de salida de la sala. Dependiendo de cuál sea su respuesta, se abrirá el pasadizo marcado como "Y" o "N". Las habitaciones se describen a continuación con las pruebas sugeridas. Estas situaciones no están en ningún orden en particular y pueden ser reorganizadas si así lo desea el DJ. (Incluso podrían ser aleatorias.)

2. **Habitación de la riqueza o la vida.** Esta sala presentará a la persona una situación en la que debe decidir si obtener grandes riquezas o salvar las vidas de personas inocentes. En (a) hay una abertura que solo aparece si alguien accede desde #8.
3. **Habitación del bien o un gran poder.** Esta sala presentará una situación en la que debe decidirse entre adquirir un gran poder personal o luchar por las fuerzas del bien.
4. **Habitación de las habilidades mágicas o físicas.** Esta sala presentará una situación en la que se debe superar un obstáculo físico. Dependiendo de si para ello se utilizan las herramientas que se proporcionan, o se supera mediante el uso de la magia, se decide si se pasa o no la prueba. Si se recurre a medios mágicos para superar el obstáculo, se fracasa. (Los Valar ven el uso de la magia con fines triviales como evidencia de carácter pobre.)
5. **Habitación de la pérdida o la vida.** Esta sala presentará una situación en la que debe decidirse entre sufrir la pérdida de una de las posesiones más preciadas o salvar la vida de personas inocentes.
6. **Habitación de la pérdida o la maldad.** Esta sala presentará una situación en la que debe decidirse si sufrir la pérdida de una de las posesiones más preciadas o cometer un acto de maldad.
7. **Habitación de la esclavitud o la maldad.** Esta sala presentará una situación en la que debe

decidirse si cooperar con las fuerzas del mal o verse obligado a un trabajo esclavo. (El tiempo y las distorsiones sensoriales pueden ocurrir en estas salas). Cualquier respuesta en esta habitación conduce al exterior, excepto si se ha respondido erróneamente en todas las salas, que se mostrará el pasadizo que conduce a la habitación 8. Este pasadizo conduce a una sala diseñada para librar al mundo de este indeseable individuo. Aunque si se logra atravesar, se consigue una segunda oportunidad regresando a la sala 2. Si aún así se termina de nuevo en la sala 7, ésta se convertirá en una trampa. La trampa se activará cuando una persona entre por segunda vez en la habitación. Si esto sucede, las puertas de la habitación se cerrarán y el suelo desaparecerá instantáneamente haciendo que la persona caiga en una trampa cónica de 30 m de profundidad. (Recuerde que este individuo debe ser bastante ahora pequeño y por lo tanto la caída será más grande.) Las paredes del foso están en ángulo para que se unan en forma de cono invertido en la parte inferior. Cualquiera que caiga en el pozo se golpeará contra las paredes antes de deslizarse por éstas hasta el fondo de la trampa. Si alguien llega al fondo de pie sin haber golpeado antes las paredes, la fuerza del golpe hará que los pies se le rompan y se ecajonen fuertemente en el pico del cono. Tres segundos después de activada la trampa, las puertas vuelven a aparecer, mostrando una habitación vacía a cualquier otra persona que entre. Gritar desde abajo del suelo será muy difícil (-20) de detectar, y romper el suelo requerirá 500 puntos de golpe dentro de un radio de 1,5 m.

8. **Habitación grande.** El tamaño normal de esta habitación es de 20m x 25m x 30m de alto. Parecerá mucho más grande si el aventurero ha visto reducido su tamaño normal al pasar por las anteriores pruebas. Si es lo suficientemente pequeño podría llevarle horas, o incluso días sólo atravesarla. En la habitación viven cientos de insectos y roedores que desde el punto de vista de una persona pueden llegar a ser enormes si ha visto muy reducido su tamaño. Atacarán al aventurero si es tan pequeño que puedan pensar que es comida. Si el individuo llega al pasadizo en el otro extremo de la

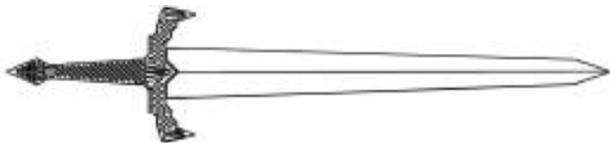
habitación, volverá a su tamaño normal a medida que lo atraviese de vuelta a la sala 2 para que se le conceda una segunda oportunidad. Una vez de regreso a la habitación 2 todo el proceso comienza de nuevo con distintas pruebas a las que ya superó.

- 9. **Puerta de tamaño normal.** Las puertas situadas en la parte posterior de la colina se abaten hacia afuera con un ligero empujón sin importar el tamaño de la persona (a menos que sean demasiado pequeña para llegar a la parte inferior de la puerta, pero luego podrían caminar por debajo de ella.) Desde el exterior no se pueden abrir.

Tabla de Comparación de Tamaños						
Altura humana (metros)	Altura humana (cm)	Habitación normal	Ancho sala grande	Longitud sala grande	Pasillo normal	Factor de tamaño
1.8m	180cm	6m	18m	24m	3m	Normal
0.45m	45cm	24m	72m	96m	12m	*/4
0.1125m	11.25cm	96m	288m	384m	48m	*/16
0.0281m	2.81cm	384m	1152m	1536m	192m	*/64
0.0070m	0.70cm	1536m	4608m	6144m	768m	*/256
0.0018m	0.18cm	6144m	18,4km	24,5km	3072m	*/1024
0.0004m	0.04cm	24,5km	73,7km	98.3km	12,2km	*/4096

Uso de esta tabla:

Lo mejor es realizar un seguimiento de dónde está cada personaje en relación con el tamaño normal para el. Esta tabla permite que cada vez que una persona avance por un pasillo que lo hace más pequeño divida su tamaño entre 4 y se mire en la siguiente fila de la tabla.



Nota para el DJ: Esto puede ser muy confuso tanto para los jugadores como para los DJ, especialmente cuando los jugadores están tratando de mapear con precisión el laberinto. Para este propósito, díles que todos los pasillos interconectados son de 12m de largo, independientemente de si se ven de esa manera en el mapa. El mapa que dibujan no se puede mostrar con precisión porque el tamaño de las habitaciones cambiará desde su punto de vista dependiendo del tamaño que tengan en ese

momento. Del mismo modo, el mapa que se muestra aquí es una representación del interior de la colina y no debe tomarse como a escala.

En otra nota, aunque el laberinto está libre de adversarios y tiene sólo unas pocas trampas diseñadas para eliminar a las personas malvadas, hay criaturas como insectos, pequeños mamíferos y reptiles con los que se pueden encontrar. Si este es el caso, pueden ocurrir enfrentamientos significativos si el grupo es muy pequeño en relación con estas criaturas. Usa el manual de Criaturas y tesoros para ayudarte con esto.

Después de pasar la prueba, la persona podrá

Ejemplo:

Ralph el Montaraz tiene actualmente su tamaño normal (1,8m) en una habitación de 6m x 6m. Elige mal y es enviado por un pasillo que mengua a medida que él se hace más pequeño, así que no se da cuenta de ningún cambio. Cuando llega al final del pasillo es 1/4 de su altura normal. (poniéndolo en la fila */4 en la tabla) Por lo tanto, en realidad mide 45cm de alto. Debido a esto, la habitación en la que entra le parece una habitación cuadrada de 24m x 24m. Si luego hace otra mala elección y sale de la habitación a través de un pasaje que lo encoge de nuevo, sin darse cuenta tendrá 11,25cm de altura (poniéndolo en la fila */16 en la tabla). La habitación de 6m x 6m en la que entra al final de este pasillo parecerá ser de 96m x 96m. Si entonces comienza a tomar decisiones correctas en las siguientes pruebas, cada uno de los pasillos por los que pase le hará crecer hasta alcanzar de nuevo su tamaño normal.

salir al exterior de la colina del mismo tamaño con el que entró, más pequeña de lo que entró, o si fue significativamente malvada y ordenada en sus respuestas, saldrá muy pequeña y lo hará a una habitación diseñada para librar al mundo de individuos malvados. Para superar esta prueba, la persona debe salir por lado opuesto de la colina con el mismo tamaño que como entró. Si sale más pequeño, no habrá superado la prueba y no podrá volver a intentarlo hasta pasado un año, pero recuperará su tamaño normal cuando se aleje 30 m. de la salida o después de 24 horas, lo que suceda primero. Independientemente de si pasan o no la prueba, el grupo verá que en la cima de la colina

hay un anillo de piedras a modo de templo. Si logran tomar las decisiones correctas y mantener sus proporciones con el mundo exterior, se abrirá un pasadizo en el lateral de la colina. Este pasadizo conduce a una escalera en espiral que lleva al Oráculo en la cima de la colina. Sólo aquellos que tengan éxito verán el pasadizo o podrán entrar en él. Cualquier otra persona se encontrará con tierra sólida si intenta pasar. Aquellos que fallen podrán subir por la ladera de la colina y mirar entre las piedras del círculo, pero una fuerza invisible no les permitirá entrar.

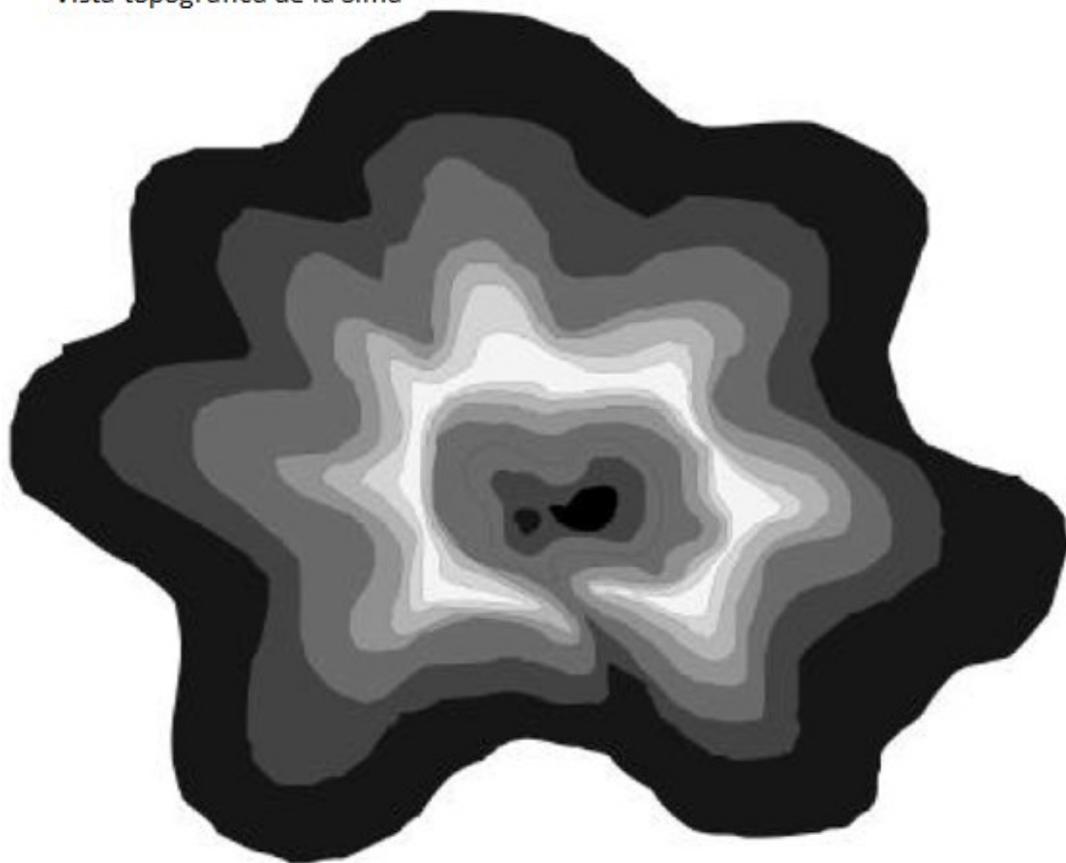
El anillo de piedras rodea un altar muy simple en el centro del templo. El altar se asemeja a un tocón de un gran árbol que ha sido ahuecado para formar un cuenco. El tocón tiene unos 90 cm de altura y estará vacío cuando lleguen. La boca del Oráculo llegará y vertirá una jarra de agua en el hueco. Luego se presentará de la siguiente manera: "Somos el Oráculo de Yavanna. ¿Qué servicio podemos ofrecer?" Siempre se referirá a sí misma en plural. Luego preguntará a cada uno a su vez cuál es su pregunta y le permitirá dar un paso adelante para ver la respuesta en el reflejo del agua tal como aparece. Cada persona debe hacer un TR contra un ataque de nivel 10 usando sólo su bonificación de autodisciplina como modificador. Si no se supera la TR, se estará sujeto a una confusión que se mantendrá hasta que el grupo haya abandonado la esfera de influencia del Oráculo. Junto con el hechizo de confusión, la persona no podrá recordar nada sobre el Oráculo o las pruebas, pero podrá intentarlo de nuevo en un año. Aquellos que pasen la TR podrán ver sus respuestas en el reflejo del agua. Las respuestas no siempre están claramente

definidas ni están en forma de palabras. Muchas veces aparecen como imágenes, a veces de personas y lugares, a veces abstractas. No hay límites reales para las capacidades del Oráculo para responder preguntas, pero puede haber limitaciones para que el espectador pueda entender la respuesta. (Usando el Companion de Rolemaster, el Oráculo puede ser considerado como un nodo de tierra mayor bajo las reglas mágicas arcanas.)

6.2 EL EARTHWELL

El Earthwell, o "Colina del Descanso" como es conocido por los lugareños, se encuentra en el corazón de Westmarch a unos 65 km de Derwath, a unos 95 km de Beldwin, y a unos 8 km de la carretera más cercana. Es la colina volcánica más lejana de las Montañas Blancas y su cima plana le permite destacar en el horizonte como un punto de referencia local. La colina en sí se eleva a unos 120 m. sobre la llanura en la que se asienta y tiene aproximadamente 600 m. de diámetro en su punto más ancho. En el lado sur de la colina hay una brecha en el cráter por donde discurría la lava hace muchos siglos y que permite una fácil subida gradual de 90 m. hasta el punto más bajo de la

Vista topográfica de la Sima



de runa que se fijan a intervalos irregulares a lo largo del túnel. El segundo tipo de trampa es una de 4 paredes, que también es muy difícil (-20) de detectar. Al entrar en una de las tres secciones de este tipo que hay en el túnel, cualquier peso superior a 90 kg en los 3 m de largo que ocupa la trampa, hará que salgan 20 estacas de 90 cm de largo de ambas paredes, el suelo y el techo. Cualquier persona que esté dentro de esta zona cuando se active la trampa debe hacer una tirada de MM muy difícil (-20) para esquivarla o recibir 1-10 ataques de lanza +50 BO. Las estacas también están recubiertas con una resina venenosa de nivel 5 que infligirá 1 pv/minuto hasta que se cure o hasta que muera. Las TRs deben hacerse para cada estaca que consigue un crítico y los efectos son acumulativos. Del tercer tipo de trampa sólo hay una en todo el túnel y se encuentra muy cerca de la entrada en el complejo principal. La trampa es de naturaleza bastante cruel. Cuando detecta la presencia de cualquier intruso en su área de efecto, el suelo del túnel desaparece dejando caer a cualquiera que se encuentra encima de él desde una altura de 6 m por una superficie inclinada 80º hecha de pequeños rodillos metálicos. Los rodillos llevarán a los desafortunados 18 m hacia abajo hasta dos grandes tambores de metal que convergen exactamente donde terminan los pequeños rodillos. Con el impulso, estos dos grandes rodillos atrapan y aplastarán a quien caiga. Cualquier movimiento de la víctima una vez atrapada en los rodillos sólo sirve para aplastarla aun más. La única forma de escapar es estar atado con una cuerda a alguien en el tunel, o ser capaz de colocar algo que bloqué los rodillos, lo cual es una maniobra extremadamente difícil (-30) (o difícil (-10) si la persona tiene habilidad de esquí o surf). La trampa es muy difícil (-20) de detectar. Todas estas trampas no se activaran para el personal del Earthwell porque cada uno de los habitantes lleva una insignia con forma de alfiler que les permite pasarlas como si no existieran. **Puesto de guardia.** En todo

2. **Sala de mando.** Este es el centro del Earthwell. Aquí la Web coordina la información recopilada por los espías. Toda la información pasa a través de esta sala. La Web se encuentra en esta habitación aproximadamente el 60% del tiempo que esté despierta a menos que haya circunstancias especiales. Un guardia también estará de servicio aquí en todo momento. La entrada a esta habitación por cualquier persona que no esté en posesión de una insignia identificativa (Ver arriba) enviará una alarma telepáticamente a la Web y a la Bestia. La habitación está dominada por una gran mesa que tiene un mapa en relieve del occidente de la Tierra Media. En todo momento en el mapa se muestran las tres ubicaciones actuales del Buscador. A lo largo de una pared se encuentra el escritorio de la Web donde reúne los comunicados a Dol Guldur, y analiza la información que ha recibido.
3. **Sala de visión.** Aquí el Buscador pasa la mayor parte de su tiempo observando la Tierra Media occidental. La cámara octogonal está vacía excepto por un sofá circular en el centro de la misma donde se sienta el Buscador. En el centro de ese asiento se encuentra el Ojo que Ve (Ver Sección 2.61.) Si alguien excepto la Bestia, la Web o el propio Buscador entran en esta habitación, deben resistir contra un hechizo de *Teletransporte* de nivel 10 o ser enviados a la mitad del abismo del Earthwell (ver #13.) Esta trampa puede ser establecida por la Web para encadenar con los grilletes que cuelgan a uno de los individuos teletransportados y así poder tener a alguien al que interrogar.
4. **Habitación de la Bestia.** Esta habitación, la más alta del complejo, está amueblada de una manera muy espartana. La Bestia sólo estará aquí alrededor del 20% del tiempo. El resto estará vagando por los pasillos del Earthwell o de guardia en la sala de mando. La Bestia guarda sus armas en un estante colgado de la pared. Cada día elige una diferente para llevar y con la que practicar.
5. **Habitación de la Web.** A diferencia de la habitación de las bestias, la de la Web está

fabulosamente decorada. Incluso en esto, hay poco que delate sus orígenes. La habitación está decorada en un estilo que indicaría una ligera influencia de Umbar si el observador es conocedor de tales cosas. La Web lleva consigo en todo momento su bastón y sus armas, excepto cuando está disfrazada en la granja. La pared en frente de la entrada de la habitación está hecha de vidrio y retiene las aguas de la laguna central del Earthwell (b). El pequeño tanque cuadrado (a) contiene una raza de peces carnívoros emparentados con las Mandíbulas Rojas que se encuentran en algunos de los profundos lagos de Moria, excepto que la luz que emiten sus aletas no es tan brillante como la de estos peces. Esto les permite una mayor facilidad para acechar y sorprender sus presas. Fueron traídos a este lugar para proporcionar un medio de defensa del Earthwell en caso de que alguien intente acceder a través del agua. Si se detecta hostilidad, los peces pueden ser liberados a la laguna principal para atacar a los intrusos. Hay aproximadamente 20 de estos peces en el tanque.

6. **Entrada sumergida.** Esta habitación lleva a un túnel que termina en una esclusa a través de la cual se puede entrar o salir de la laguna. La compuerta está a 6 m de la superficie.
7. **Puesto de guardia.** Un guardia está apostado aquí, pero también patrulla por los pasillos. La puerta conduce a una serie de pasadizos que se adentran en las profundidades de la tierra y conectan con túneles de las Montañas Blancas que sólo conocen los orcos. Éstos los utilizan para llevar mensajes de ida y vuelta desde el Earthwell a Dol Guldur.
8. **Armería.** Aquí se almacenan armas y flechas.
9. **Habitación de invitados.** Esta habitación es utilizada por cualquier visitante, pero en su mayor parte, la usan los espías que van o vienen de las regiones occidentales de la Tierra Media con mensajes importantes.
10. **Habitación de los guardias.**
11. **Habitación de entrenamiento y descanso.** Dado que todos los habitantes de este complejo son humanos, esta habitación se

utiliza para que no se vuelvan locos. Varias zonas diferentes se reservan para el cuidado, acrobacias, lectura, etc.

12. **Abismo de Earthwell.** El volcán que una vez fue esta colina ya no existe, pero la chimenea por donde antaño salían el humo y la ceniza está intacta excepto los 12 m superiores. Una abertura en una pared conduce a una repisa que sobresale 1,5 m en la parte superior de este (a todos los efectos) pozo sin fondo. Colgado desde el techo, 6 m por debajo del nivel de la repisa, hay un conjunto de grilletes enganchados a una cadena. Esta cámara se utiliza para favorecer que los informadores que no quieren cooperar, hablen. Los grilletes de eog tienen un hechizo de *Disipación Verdadera* en ellos. Estar aislado, suspendido en el vacío y en un ambiente de privación sensorial es un sistema de interrogatorio muy eficaz.
13. **Prisión.** Estos cubículos han sido diseñados para albergar prisioneros particularmente valiosos. Las celdas se pueden adaptar para cada prisionero individualmente. La Web ha enterrado en la primera celda, que nunca se utiliza, una pequeña caja fuerte con varias rocas pequeñas que están hechas para parecer como normales en una cueva. En estas rocas se han grabado cada uno de los hechizos de *Disipar* para cancelar un reino de magia. Dependiendo del tipo de prisionero, una o más de estas rocas pueden ser colocadas en la celda antes de llevar al prisionero. Aparte de esta protección, las celdas también tienen tres cerraduras muy difíciles (-20) de abrir. Sólo la Web y la Bestia tienen llaves de las celdas.
14. **Cueva del oso.** Al darse cuenta de que la mayoría de los volcanes antiguos tienen cuevas, el diseñador del Earthwell tuvo en cuenta la curiosidad natural que podría llevar a los aventureros a investigarlas. Para frenar esta curiosidad, la cueva fue diseñadas para parecerse a la guarida de un oso de las cavernas. Funcionó muy bien y fue ocupada por una familia de osos negros. Estos no son necesariamente agresivos, pero atacarán si se sienten acorralados. La presencia real de los osos es suficiente para mantener a la mayoría de los exploradores alejados.

Aproximadamente a 8 km del Earthwell hay una casa de campo que se utiliza como tapadera para sus residentes, y para controlar las visitas a la colina. Las casas de campo son muy típicas en Westmarch y con este propósito se hizo. Está construida con piedra del campo y madera. Cuando los habitantes del Earthwell están en la casa se visten como miembros de una familia agrícola local y de hecho cultivan la tierra para aprovisionarse de alimentos.

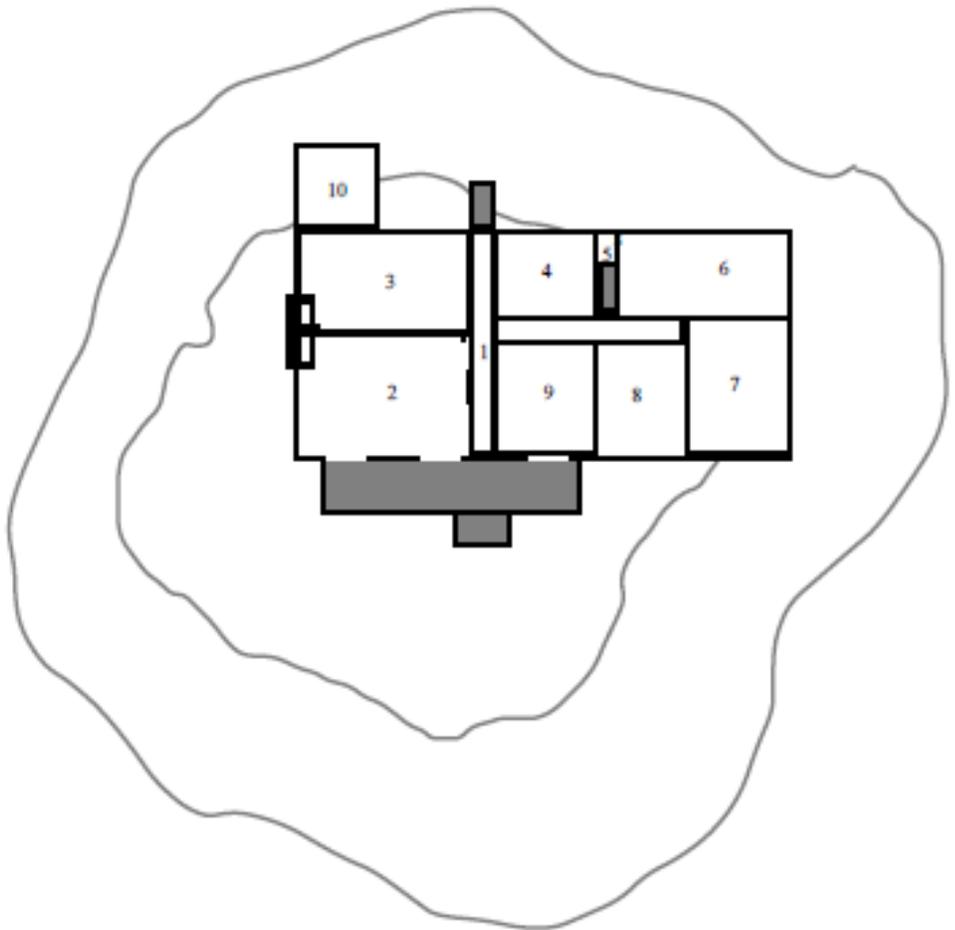


PLANO (GRANJA)

1. **Pasillo.**
2. **Zona de vivienda.** Esta amplia habitación está amueblada cómodamente para estar de noche solo. Hay una chimenea en la esquina de la habitación que también conecta con la chimenea de la cocina.
3. **Cocina.** Cocina bien equipada para hacer grandes cantidades de comida para los trabajadores de la granja.
4. **Despensa.**
5. **Escalera secreta.** La puerta de esta escalera está oculta y es muy difícil de detectar (-50). La Escalera desciende 6 m hasta un túnel que conduce al Earthwell.
6. **Habitación de los trabajadores de la granja.** Esta gran sala es el cuartel para los 4 guardias del Earthwell que se hacen pasar por los hijos y primos de los granjeros y hacen la mayor parte del trabajo agrícola. Cada uno tiene un conjunto de armas y armaduras en un compartimiento oculto debajo de su cama.
7. **Habitación de la Web.** Mientras está en la granja, la Web se hace pasar por la hermana mayor que dirige la casa. El dormitorio se adapta a su

papel. Ella tratará educadamente pero con firmeza a cualquier visitante rebelde. Cuando está en la granja guarda su bastón y otros objetos mágicos en un panel oculto de la pared interior de la habitación que es muy difícil de detectar (-40).

8. **Habitación del asesino.** El asesino utiliza esta habitación cuando está en la granja, pero se disfraza para evitar ser reconocido por algunos de los lugareños (de sus otras actividades).
9. **Habitación del buscador.** El Buscador se hace pasar por el viejo patriarca parcialmente senil de la familia. Él disfruta de su papel y especialmente cuando hace de un viejo un cascarrabias. Su habitación está decorada con varios recuerdos falsos de su esposa muerta y sus hijos e hijas.
10. **Cobertizo de madera.**



7.0 AVENTURAS ALTERNATIVAS

7.1 BUSCANDO RESPUESTAS

Escenario: Westmarch cualquier época de la Tierra Media.

Requisitos: Un grupo de aventureros con necesidad de encontrar respuestas a preguntas sin respuestas.

Ayuda: El conocimiento de los Daen Coentis y sus hábitos religiosos, incluyendo la familiaridad con el Daen Lintis tendría incalculable valor, pero también muy difícil de lograr.

Recompensa: Conseguir respuestas a preguntas candentes.

La historia: El Oráculo de Yavanna puede ser consultado por cualquiera que sepa de su existencia, pero sólo una vez en la vida. Otra desventaja es que muy poca gente sabe de la existencia del Oráculo en Westmarch. Si se localiza y se pasan las pruebas, se puede obtener información relevante.

La misión: Encontrar personas con información sobre el Oráculo y, a continuación, buscarlo. Pasar las pruebas y obtener la información deseada. Esta aventura puede ser parte de casi cualquier otra aventura de este módulo u otros módulos ambientados en regiones cercanas.



7.2 LA CAZA DE WULF

Escenario: Norte de Westmarch 2756 T.A.

Requisitos: Un grupo de aventureros con buenas habilidades en combate y subterfugio, leales a los Rohirrim, o simplemente que quieran oro.

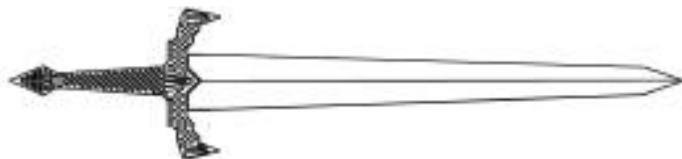
Ayuda: Un grupo secreto local leal al rey Helm que saben de las actividades de Wulf.

Recompensa: Grandes honores y generosas recompensas del grupo leal y/o del propio rey Helm.

La historia: Después de que el rey Helm matara al padre de Wulf, Freca, en 2754 T.A., Wulf regresó a Westmarch para reunir a un ejército con el que atacar Rohan. Entre la gente de Westmarch ha encontrado muchos seguidores porque él y su familia paterna habían gobernado la zona próxima a Beldwin

durante cientos de años desde la casa de Amon Roch. También ha ido a Dunland para obtener el apoyo de sus parientes por parte de madre. Recientemente una pequeña organización clandestina de leales Rohirrim ha comenzado a idear formas de frustrar los planes de Wulf de atacar Rohan. Proyectan esperar hasta que Wulf esté sólo con su guardia personal para emboscarlo, con la esperanza de que matándolo, se acabe la amenaza que supone para Rohan. Wulf está actualmente en Amon Roch, pero está preparando una misión de reclutamiento. Amon Roch es se encuentra en el mismo estado que en 1640 T.A., con la excepción de sus propietarios y el número de hombres armados (al máximo de su capacidad).

La misión: Los leales a Rohan pueden contactar con el grupo por su apariencia extranjera, ya que desconfían de la imparcialidad de los lugareños. Están buscando un grupo de mercenarios que lleven a cabo esta misión y que su existencia no se vea comprometida si la ésta fracasa. (Esto último no se lo dirán al grupo.) Ofrecerán 100 mp/día y 5000 mo por la muerte de Wulf. Si tienen éxito, además, tendrán el favor del rey Helm, a menos que maten a Wulf de forma cobarde porque a Helm no le gustan especialmente los asesinos.



7.3 DESAPARECIDO

Escenario: Norte de Westmarch en 1640 T.A.

Requisitos: Un grupo fuerte de aventureros de nivel medio a alto con buenas habilidades de investigación y mucha suerte.

Ayuda: Información de los lugareños, y posiblemente alguna ayuda de los guardabosques.

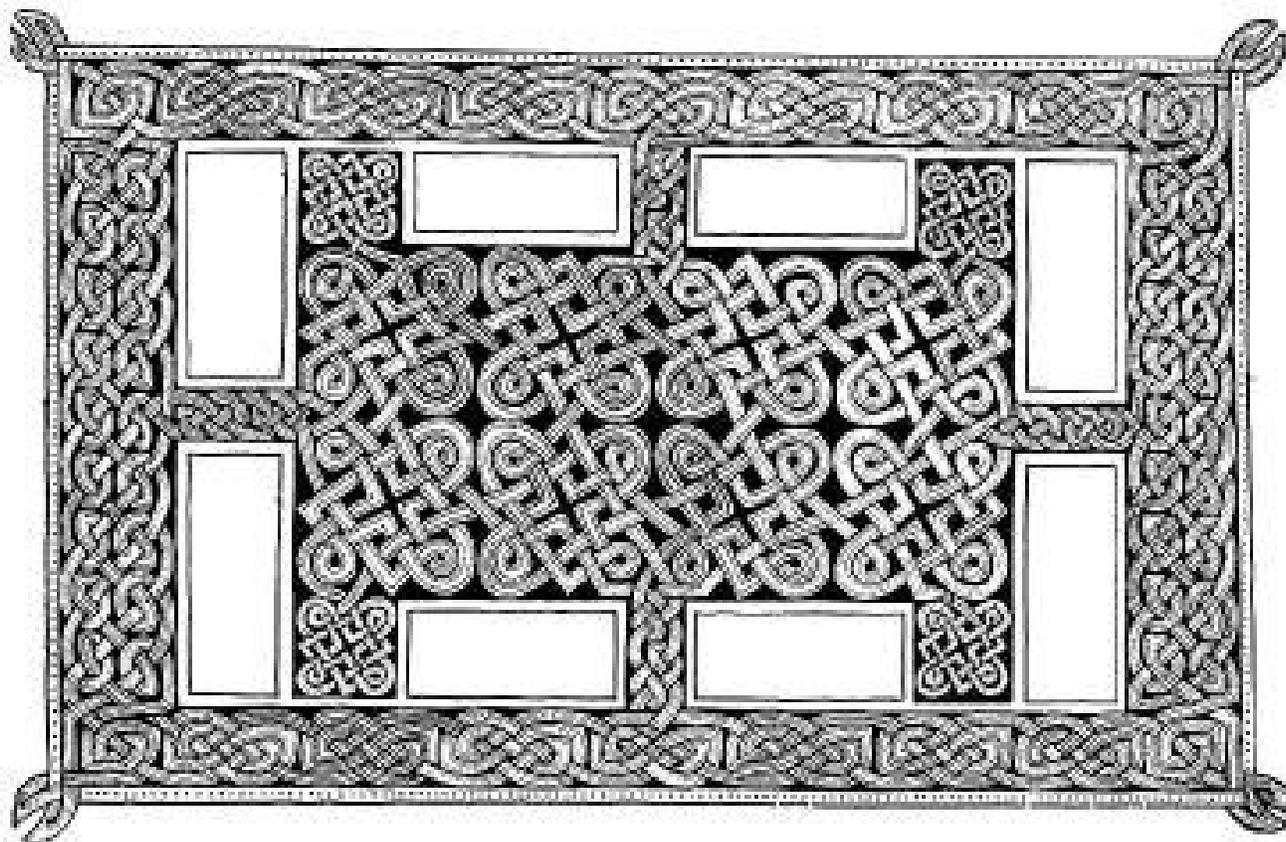
Recompensa: Amistad de los tres aventureros desaparecidos, recompensas monetarias basadas en lo que tienen a mano, y muy buenas comidas caseras durante al menos dos semanas.

La historia: En la región noroeste de Westmarch, los lugareños están gobernados por un trío inverosímil de mandatarios (ver Sección 2.5.) Estos antiguos aventureros hacen su trabajo de mala gana y encuentran a Westmarch como un lugar

aburrido en comparación con su anterior estilo de vida. Debido a esto, de vez en cuando dejan su torre con el fin de buscar emoción, aunque sólo rara vez la encuentran en estas tierras. Su última salida ha durado demasiado y sus súbditos están preocupados. Han pasado dos meses desde la última vez que fueron vistos. Los guardias en su torre sólo saben que iban de expedición al sureste hacia Derwath en el Adorn, donde iban a reunirse con algunos de sus amigos montaraces. Después de eso no estaban seguros de a dónde se dirigirían. En realidad, no llegaron nunca a Derwath. Mientras estaban de viaje, una de sus paradas fue en "la colina del descanso" (Earthwell) y desafortunadamente, encontraron la cueva del oso en el lateral de la colina y fueron atacados por sus moradores. Con la esperanza de encontrar un lugar para cuidar sus heridas, llegaron a la granja tapadera del Earthwell. Uno de ellos vio a través del disfraz y

comenzó a hacer preguntas. Por esto fueron drogados y llevados al interior del complejo donde están prisioneros y se les interroga para averiguar qué saben.

La misión: Si el grupo decide ayudar a los aventureros perdidos, primero deben averiguar dónde pueden estar. La información de los lugareños y de los guardabosques, sobre a dónde iban y hasta dónde llegaron, podría ser suficiente para limitar la búsqueda a una pequeña zona, pero la ubicación real de los prisioneros podría ser más difícil de descubrir. Esto podría incluso conducir a una visita al Oráculo. Una vez que los aventureros sean localizados, el Earthwell y sus habitantes serán unos duros rivales. Tenga en cuenta que el Buscador y la Web tendrán conocimiento de cualquier partida de búsqueda y podrán sacrificar a sus prisioneros y hacer que sus muertes parezcan un ataque animal con el fin de proteger los secretos del Earthwell.



8.0 TABLAS

8.1 TABLA GENERAL DE PNJs

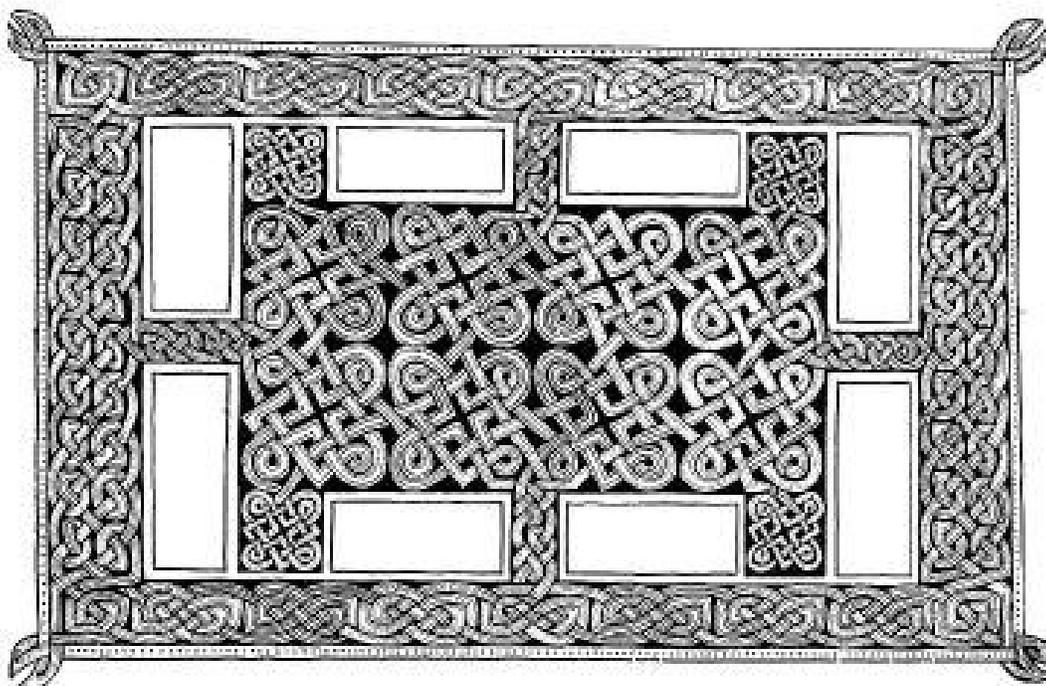
Nombre	nivel	pv	TA	BD	E	Gr	BO cc	BO pry	MM	Notas
PARA TODAS LAS AVENTURAS (Sección 2.7)										
Evad	11	122	CU/4	50	S	N	150ea	130acp	25	Hombre del norte; Montaraz
Ag90, Co91, Ad90, Me62, Rz89, Fu90, Ra85, Pr85, Em52, In75; Habilidades: Trepar 65, Rastrear 85, Tácticas 70, Montar 60, Esquiar 30, Lanzar 60, Someter 50, Primeros auxilios 40, Percepción 90, Interrogar 30, Liderazgo 40, Acechar/esconderse 60, Forrajear 50, Conocimiento regional 25; Espada ancha +15; Armadura de cuero +15; Arco compuesto +10; sumando +4 PP; 11PP; Listas de base de montaraz hasta nivel 10; <i>Vías de los Golpes</i> y <i>Vías de la Luz</i> hasta nivel 5.										
Feamond	8	98	SA/1	65	N	N	120ea	110acp	25	Hombre del norte; Fantasma menor
Tiene la capacidad de ayudar a su bisnieto, Evad, ver sección 2.7										
Elarin	9	80	CU/4	60	N	N	120el	120al	45	Elfo Sinda; Montaraz
Ag100, Co65, Ad50, Me85, Rz86, Fu88, Ra102, Pr95, Em78, In85; Habilidades: Trepar 65, Carrera de larga distancia 60, Rastrear 60, Montar 40, Primeros auxilios 20, Percepción 95, Acechar/Esconderse 110, Forrajear 80, Conocimiento regional 50, Danza 30, Conocimiento de las piedras 40, Golpes AM 90/70/50, Kata 70; Espada larga élfica +20; Armadura de cuero +10; Arco largo +15; Capa de ocultación élfica +50; Multiplicador x2PP; 19PP; 4 listas básicas de Montaraz, <i>Vías de la Luz</i> y <i>Vías del Sonido</i> a nivel 10.										
Amarla	2(25)	22(220)	SA/1	40(80)	N	N	20cl	20ac	45	Elfo Sinda; El Oráculo
Ag102, Co74, Ad30(100), Me40(100), Rz26(100), Fu42, Ra102, Pr72(103), Em65(100), In52(100). Las características de Amarla cuando actúa como El Oráculo se muestran entre paréntesis. Habilidades: Forrajear 50, Carrera de larga distancia 55, Veterinaria 40.										
La Web	15	80	SA/2	60	N	N	70ba	80sp	30	Dúnadan Mage Malvado
Ag95, Co60, Ad90, Me90, Rz95, Fu60, Ra88, Pr95, Em98, In80; Habilidades: Percepción del poder 60, Seducción 80, Interrogación 100, Percepción 80, Nadar 30, Conocimiento de los dragones 60, Meditación: Muerte 70, Runas 80, Telepatía 80, <i>Rayo de fuego</i> 40, <i>Rayo de luz</i> 60, Administración 40, Montar 20; Daga +20; Bastón <i>Raugno</i> ; Ropas +30BD con <i>Protección III</i> ; Collar que añade +30 a las tiradas de influencia y manipulación. 150PP. (Ver sección 4.31 para más información.)										
El Buscador	20	72	SA/2	75	N	N	50ba	45da	15	Dúnadan; Vidente
Ag86, Co51, Ad93, Me90, Rz65, Fu52, Ra96, Pr100, Em56, In63; Habilidades: Astronomía 40, Desarmar desarmado 70, Meditación: Muerte 80 Sueño 60, Trance 70, Rayo de impacto 50, Percepción de poder 120, Runas 80, Telepatía 90, Percepción 70, Vigilancia 60, Interrogación 50; daga +10; bastón +15, x4PP para videntes; ropas +30BD; anillo +20BD; 240PP; todas las listas básicas de vidente hasta nivel 20, <i>Fusión Mental</i> y <i>Muerte de la Mente</i> Básica de Mentalista a nivel 20; Listas abiertas: <i>Brillo</i> , <i>Ilusiones</i> , <i>Ocultación</i> , <i>Evasiones</i> a nivel 20; Listas cerradas: <i>Puerta de la Mente</i> , <i>Manipulación de Gases</i> , <i>Movimiento</i> a nivel 10. (Ver Sección 4.31 para más información.)										
La Bestia	12	160	CE/11	90	N	N	150BAM	140ja	40	Híbrido; Alto Monje Guerrero
Ag102, Co100, Ad90, Me30, Rz50, Fu103, Ra102, Pr25, Em41, In52; Habilidades: Acrobacias 90, Acrobacia de evasión 80, Acrobacia de ataque 80, Percepción 70, Desarmar desarmado 85, Desarmar armado 75, Movimiento aturdido 60, Iai 60, Defensa adrenal 40, Velocidad adrenal 50, Matar en silencio 50, Emboscar <7>; Acechar/Esconderse 60, Golpes de AM 1:140 2:125 3:110 4:100 ; 2 Katas: Bastón, Hacha de batalla; Hacha de batalla +20 (usada a una mano); 3 Jabalinas +15; Collar +20BD; Guantes y Botas de piel de Dragón +10. (Ver Sección 4.31 para más información.)										
El Asesino	9	74	CU/4	55	N	N	75ec	110ac	35	Sangre mixta; Asesino
Ag100, Co72, Ad81, Me59, Rz76, Fu80, Ra100, Pr65, Em72, In66; Habilidades: Acrobacias 40, Conocimiento de venenos 50, Usar venenos 80, Acrobacia de evasión 40, Percepción 60, Montar 40, Rastrear 70, Emboscar <8>; Acechar/Esconderse 75, Trepar 70, Viajar 20, Defensa adrenal +30, Barridos de AM 1:70 2:50; 2 Espadas cortas +10; Arco corto +10; Brazaletes +20BD; Cinturón de <i>Invisibilidad</i> 3 veces/día; Anillo de almacenar hechizos; Ropas de camuflaje; Artilugio de suicidio, (Ver sección 4.31 para más información.)										
Gléan	6	70	CE/8	20	S20	N	80ea	75al	20	Dúnadan; Montaraz
Ag95, Co90, Ad62, Me83, Rz78, Fu99, Ra76, Pr82, Em59, In95; Habilidades: Percepción 65, Acechar/Esconderse 70, Montar 45, Primeros auxilios 40, Detectar trampas 40, Veterinaria 25; Espada ancha +10 exterminadora de trolls; Sumando +2 hechizos; 5 Flechas +10; Cinturón +10BD.										
Reaslos Hyarrs	7	74	CU/4	40	N	N	92ea	70al	25	Dúnadan; Montaraz
Ag90, Co99, Ad84, Me87, Rz89, Fu88, Ra94, Pr72, Em62, In53; Habilidades: Percepción 60, Acechar/Esconderse 80, Desactivar trampas 70, Abrir cerraduras 60, Seducción 30, Actuar 30, Montar 40; Botas +15MM; Armadura de cuero +15BD; Guarda que lanza <i>Reparar Cortes II</i> 2 veces/día.										
Camdin	6	68	SA/2	40	S20	N	60la	70sh	35	Dúnadan; Druida
Ag100, Co72, Ad77, Me64, Rz54, Fu94, Ra98, Pr77, Em66, In97; Habilidades: Percepción 80, Acechar/Esconderse 80, Someter 35, Meditación 35, Telepatía 40; Lanza +10 que permite lanzar <i>Oscuridad</i> 3 mR y <i>Circulo Llameante</i> simultáneamente 2 veces/día; Anillo +10BD; 10 Shuriken +5.										

8.1 TABLA GENERAL DE PNJs CONTINUACIÓN

Nombre	nivel	pv	TA	BD	E	Gr	BO cc	BO pry	MM	Notas
PARA EL REGRESO A CASA:										
Targen	11	95	CM/15	10	S	N	120ea	95la	10	Dúnadan Guerrero
Ag65, Co78, Ad80, Me84, Rz67, Fu76, Ra78, Pr96, Em89, In86; Habilidades: Música 30, Percepción 50, Golpes de AM 60/40; Espada ancha +25; Cota de malla +15; Lanza +10. (Ver secciones 5.23 y 4.4 para más información.)										
Miconur	8	60	SA/2	70	N	N	55ba	40da	35	Dúnadan Hechicero
Ag90, Co67, Ad80, Me84, Rz74, Fu68, Ra91, Pr84, Em99, In71; Habilidades: Conocimiento de venenos 80, Usar venenos 75, Liderazgo 50, Seducción 55, Equilibrio 50, Leer runas 70, Percepción 75; Ropas +20BD; Banda para la cabeza x4PP; Botas de <i>Puerta Larga</i> 3veces/día; Bastón de <i>Fractura de las extremidades</i> (Básica Hechicero) +10; Daga+15; Todas las listas básicas de hechicero, <i>Barreras Mágicas</i> , <i>Ilusiones menores</i> y <i>Artes de la Destrucción de las Barreras</i> a nivel 10; <i>Maestría de los Escudos</i> , <i>Puente en las alturas</i> , <i>Vías de la Invisibilidad</i> a nivel 5.										
Galendur	5	54	CU/4	55	N	N	85ea	90al	25	Dúnadan Montaraz
Ag94, Co85, Ad68, Me52, Rz74, Fu95, Ra100, Pr84, Em71, In89; Habilidades: Rastrear 40, Nadar 30, Tregar 20, Montar 40, Percepción 50; Arco largo +10; Espada ancha +5 (+3 hechizos para montaraces); 5PP. <i>Formas de la Naturaleza</i> , <i>Murallas interiores</i> (Listas Básicas de Montaraz).										
Carnil	7	72	CM/14	35	S	S	95ea	70bp	10	Dúnadan Guerrero
Ag82, Co91, Ad96, Me67, Rz85, Fu88, Ra92, Pr76, Em53, In67; Habilidades: Administración 35, Organización militar 40, Ingeniería de asedio 30, Tácticas 20, Montar 45, Percepción 40, Diplomacia 40; Ballesta pesada +10; Espada ancha +10; Cota de malla +15.										
PARA RESTAURANDO EL EQUILIBRIO: (Sección 4.0)										
LOS RENDAR										
Devec	12	128	SA/1	70	N	N	100ba	90ho	40	Señor Esqueleto Daen/Clérigo malvado
Bastón +15, x4 PP; Balas de honda +10; Cinturón 20BD; 96PP; 8 Listas básicas a nivel 20, 6 Listas abiertas a nivel 20, 5 Listas cerradas a nivel 10.										
Marag	15	140	No/1	110	N	N	110ec	90da	35	Señor Esqueleto Daen/Alquimista
Anillo de fabricación (x4 PP +30 a todas las tiradas de hechizos de Alquimista); Espada corta +20 exterminadora de hombres; Pulsera +30BD; Daga arrojada +15 (hasta 45m sin penalización); 120PP; Listas básicas a nivel 20, 8 Listas abiertas a nivel 20, 6 Listas cerradas a nivel 10.										
Gadeva	8	70	SA/1	60	N	N	110ba	80bo	30	Señor Esqueleto Daen/Hechicero
Bastón de <i>Romper Extremidad</i> ; Anillo de hechicero (x4 PP, +30 a todas las tiradas de hechizos de Hechicero); Listas básicas a nivel 8, 4 Listas abiertas a nivel 8, 2 Listas cerradas a nivel 5.										
Jacithos	14	180	SA/1	90	S	S/S	170hb	120bl	45	Señor Esqueleto Daen/Guerrero
Hacha de batalla de dolor y sufrimiento (x3 daño, +1pv/asalto por sangrado con cada acierto crítico que consiga); Ballesta +20; Grebas +20BD; Escudo +10 con <i>Armadura Ígnea</i> al portador. (Ver sección 6.2)										
Tasac	10	92	SA/1	75	N	N	60ci	60sh	25	S. Esqueleto Daen/Mentalista malvado
Cimitarra impía +25; Shuriken +15 (críticos de electricidad); Anillo x3PP; 60PP; 6 Listas básicas a nivel 10, 4 Listas abiertas a nivel 10, 3 Listas cerradas a nivel 10.										
Guset	11	72	No/1	85	N	N	65ba	55da	30	S. Esqueleto Daen/Mago malvado
Bastón +20 (el bonus se aplica también a los hechizos dirigidos), x4PP, +30 a los hechizos de lista <i>Maestría de los portales</i> ; Brazaletes +10BD; 88PP, 7 Listas básicas y 5 listas abiertas a nivel 10, 3 Listas cerradas a nivel 5.										
Ulsoda	12	123	SA/1	115	N	N	155ec	135ja	50	Señor Esqueleto Daen/Asesino
Rango de emboscada 10; Amuleto +30 a los ataques emboscado; Espada corta +25 de <i>Dolor Intenso</i> (Básica de Hechicero); Jabalina +10 (cubierta con un veneno de nivel 10 que causa la muerte después de 2 horas de dolor insoportable e incapacitante).										
Jenrad	6	45	SA/1	25	N	N	75ae	65ac	15	Fantasma Menor/Montaraz
Espada ancha +5.										
El Demonio	10	140	CE/12	50	N	N	140GGa	100MMo	30	Espíritu de Tierra Retorcido
Ag80, Co101, Ad65, Me25, Rz40, Fu102, Ra102, Pr98, Em93, In93; Uso libre de la Lista Básica de Mago <i>Leyes de la Tierra</i> hasta nivel 15. Puede moverse a través de roca sólida a 3 m/as alto. 2.7m de alto (usa la table de Críticos para Grandes Criaturas). Cuando tiene un objetivo utiliza su astucia y capacidades con máxima eficiencia.										

8.1 TABLA GENERAL DE PNJs CONTINUACIÓN

Nombre	nivel	pv	TA	BD	E	Gr	BO cc	BO pry	MM	Notas
PARA 'HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE' (Sección 5.0)										
Gifas	8	62	SA/2	40	N	N	65da	55da	10	Daen Lintis Bruja
Ag52, Co80, Ad100, Me90, Rz64, Fu60, Ra72, Pr32, Em93, In98; Habilidades: Conocimiento de hierbas 50, Acechar/Escondarse 30, Historia racial 60, Leer Runas 80, Equilibrio 80, Rayo de impacto 40, Emboscada <4>, Usar de venenos 60, Ventrioloquía 30, Hipnosis 45, Actuar 50; Daga +10; Ropas +10; Multiplicador x3 PP; 32PP. Lista Básicas de Bruja, <i>Mejora de los Hechizos</i> y <i>Disfraces</i> to 10th.										
Negolos	6	62	CM/16	45	N	N	85ea	65bl	10	Dúnadan Guerrero
Ag86, Co72, Ad75, Me91, Rz88, Fu88, Ra97, Pr94, Em78, In64; Habilidades: Acechar/Escondarse 65, Liderazgo 50, Heraldica 30, Ingeniería de asedio 40, Percepción 20, Hablar en público 30, Montar 40, Golpes de AM 50/30/10, Tácticas bélicas 20, Conocimiento local 30; Espada ancha +20; Cota de malla +20; Ballesta +10; Bastón de Mando (Ver Sección. 7.32).										
Sirris	2	21	SA/1	30	N	N	20da	35ac	25	Dúnadan/Dunnish Mercader
Ag96, Co84, Ad61, Me80, Rz83, Fu75, Ra94, Pr94, Em60, In87; Habilidades: Administración 30, Matemáticas 30, Comercio 20, Montar 30, Veterinaria 25, Evaluación 30, Descubrir mentiras 20, Diplomacia 30; Collar +10 BD; Daga +5; Arco corto +5.										
Denrul	10	61	SA/2	10	N	N	55ea	60ac	5	Dunnish Mercader
Ag80, Co88, Ad58, Me92, Rz87, Fu82, Ra72, Pr65, Em71, In62; Habilidades: Administración 60, Matemáticas 50, Comercio 80, Montar 45, Evaluación 60, Descubrir mentiras 75, Diplomacia 60; Cinturon +10BD; Espada ancha +5; Daga +10; Arco corto +10.										
Ruthos	8	76	CM/13	10	S	S	100ea	90ja	10	Dunnish Montaraz
Ag87, Co72, Ad6, Me71, Rz83, Fu85, Ra72, Pr92, Em60, In72; Habilidades: Montar 40, Emboscar <4>, Percepción 30, Tácticas 50, Hablar en público 45, Diplomacia 30, Interrogación 60, Liderazgo 45, Actuar 40; Espada ancha +10; 2 Jabalinas +5; Escudo +10.										



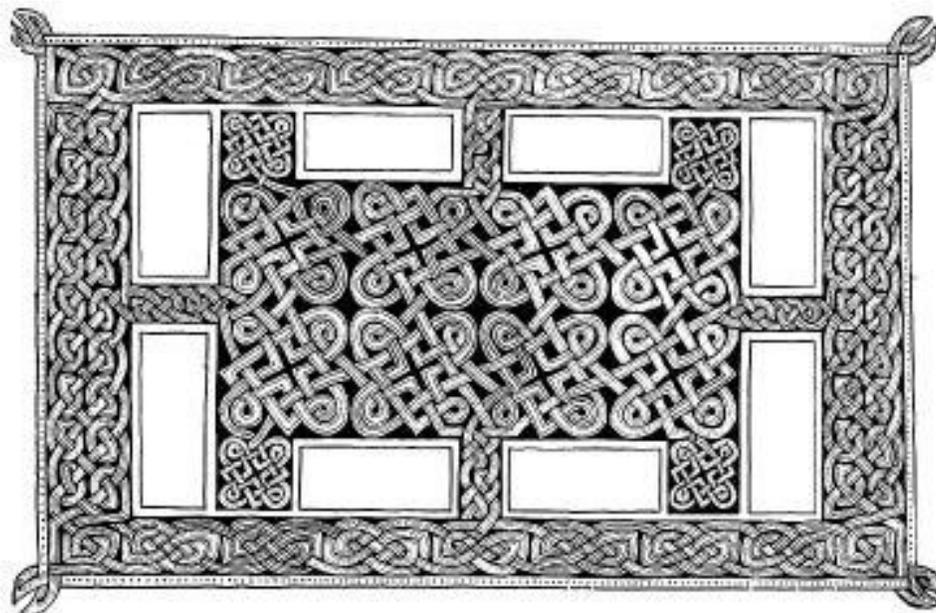
8.2 TABLA GENERAL DE CRIATURAS

Tipo	Nivel	Nº Enc	Tam	Vel	pv	TA	BD	Attack (Princ/Sec/Terc)	Description
ANIMALES									
Murciélago	0	1-100	P	MR/MR	4	SA/1	60	25DMo/---/---	Normalmente no atacará si no es provocado.
Gran murciélago	1	12-30	P	MR/MR	24	SA/1	40	40PMo/40PGa	Causa 1-5pv/as cuando consigue un crítico.
Oso negro	4	1-5	M	R/R	150	CU/4	30	60GPr/70GGa/30MMo	Normalmente no atacará si no es provocado.
Oso azul	7	1-6	G	N/N	200	CU/8	25	80GPr/70GGa/30MMo	Semi-inteligente; usa 'Presencia (15m/r)'. Puede cargar (60GDe); Ataca si se le provoca.
Oso pardo	5	1-2	G	N/N	170	CU/8	10	70GPr/60GGa/20MMo	Usa críticos para Grandes Criaturas.
Oso de caverna	12	1-5	E	N/R	300	CU/8	40	95EGo/90EGa/30EPr	Sólo los machos tiene cuernos.
Gran carnero	4	4-40	M	N/N	70	SA/4	35	60MGo/40MCu/20MPs	Similar a las Mandíbulas Rojas de Moria.
Pez carnívoro	3	1-20	M	R/MR	80	CU/7	40	80GMo/40GPr/50GPr	Raramente ataca a grandes criaturas (a no ser que esté indefenso).
Águila dorada	3	1-5	M	R/R	30	SA/1	30	45MGa/35PPi/----	Intenigente y bueno. Utiliza críticos para Grandes Criaturas.
Gran Águila	8	1-5	G	MR/MR	150	SA/3	40	80GGa/60GPi/----	Agresivo. Sólo los machos tienen cuernos.
Cabra montés	3	3-36	M	N/N	50	SA/4	35	50MCu/45MGo/30MPs	Agresivo. Sólo los machos tienen cuernos.
Cabra salvaje	2	1-12	M	R/N	50	SA/4	30	40MCu/40MGo/10MPs	Extremadamente agresivo. Ataca sin motivo.
Glutan	4	1	P	R/MR	50	SA/3	50	50MMo/45MGa/----	El pelaje es verde claro en verano debido al polen de la hierba.
Gato de pradera	3	1-10	M	MR/MR	100	SA/3	50	40MGa/60MGo/60MMo	Venoso, rara vez mortal, causa pérdida de la extremidad.
Áspid verde	8	1-2	P	L/MR	100	SA/4	60	75MMo/----/----	Curioso pero asustadizo.
Ciervo	1	1-50	P	MR/MR	25	SA/2	25	30PCu/20SPPs	Impredicible. Conocido por ayudar a la gente.
Leopardo nieves	6	1-2	M	MR/MR	120	SA/3	45	50MGa/40MMo/----	Mal genio y solitario. Cruel si es acorralado.
Jabalí salvaje	3	1	M	R/N	120	SA/4	30	40GCu/30MGo/20MPs	Animal enorme, parecido a un buey.
Vaca salvaje	5	1-10	G	N/N	200	SA/3	30	80GGo/90GCa/----	No atacará a grupos a menos que sea provocado.
Lobo	3	5-15	M	R/R	110	SA/3	30	65GMo/----/----	Rara vez ataca a humanos.
Lobo gris	3	2-40	M	MR/MR	110	SA/3	30	60GMo/30MGa/----	
MORADORES DE LAS TUMBAS DEL RENDAR									
Columnas	10	1-8	G	N/N	140	CM/16	40	120th/100GGo	Algunos puedes lanzar rayos o hacer un crítico extra (ver Sección 6.32)
Guardian	12	1	G	N/N	200	CO/20	30	Varios	Los ataque svarían según la víctima prevista (Ver #5 de la Sección 6.32)
CRIATURAS MALVADAS									
Troll de las cuevas	12	1	G	N/N	175	CE/11	25	100EGa/85ar/----	Usa Críticos para Grandes Criaturas.
Troll de bosques	6	1-6	M	N/N	100	CE/11	15	80GGo/65GGa/----	Se encuentra en los bosques.
Troll de las colinas	10	1-3	G	ML/N	150	CE/11	20	95GGo/85GGa/----	Usa Críticos para Grandes Criaturas.
Troll de piedra	7	1-5	G	ML/N	120	CE/11	10	45GGa/35MMo/----	Usa Críticos para Grandes Criaturas.
Wargo	6	1-10	M	MR/MR	150	SA/4	50	75GMo/60GGa/----	Opera en manada y avisará a los orcos de la presencia de intrusos.

8.3 TABLA GENERAL DE ECNUESTROS			
Encuentros	Westmarch Tierras altas	Montañas Blancas	Westmarch Planicies
Probabilidad (%)	10%	15%	10%
Distancia (km)	4	5	16
Tiempo (horas)	8	4	6
Peligros naturales			
Trampas en general	01	01-02	01
Avalancha	02-03	03-06	-
Inundación repentina	04-06	07-08	02-04
Incendio de pradera	07	-	05-06
Lugares			
Cueva/Caverna/Guarida	08-10	09-12	07-08
Asentamiento Dúnadan	11-12	13	09-12
Asentamiento Calenardhon	13-20	14-16	13-18
Asentamiento Dunnish	21-25	17-18	19-21
Asentamiento Daen	26-30	19-20	22-23
Asentamiento Drúdan	31	21	24
Tumba/Túmulo	32-35	22-23	25-27
Daen Lintis			
Gente común	36-39	24-27	28-32
Guerreros	40-41	28-29	33-34
Artesanos/Mercaderes	42-43	30-31	35-37
Calenardhons			
Gente común	44-49	32-34	38-45
Soldados	50-51	35	46-48
Artesanos/Mercaderes	52-53	36	49-51
Otras razas humanas			
Norteños	54	37	52-53
Gente del Este	-	-	54
Viajeros/Mercaderes	55	38	55-57
Bandidos	56	39-40	58
Orcos			
Exploradores	57-58	41-44	59
Patrulla pequeña (2-6)	59	45-47	-
Patrulla normal (6-10)	-	48	-
Otras razas no humanas			
Dragones	-	49	-
Drúedain	60-61	50	60
Enanos	62-63	51-53	61
Elfos	64	54	62
Ents	65	55	63-64
Gigantes	66	56-57	-
Grandes Águilas	67	58	65
Hobbits	68	-	-
Ucornos	69-70	59-60	66-67
Troll de la cuevas	71	61-63	-
Troll de los bosques	72	64-65	68
Troll de la colinas	73	66-67	69
Troll de piedra	74	68-69	-
Animales			
Murciélagos	75-76	70-72	70
Osos	77-80	73-76	71-72
Abejas/Avispones	81	77	73-74
Águilas	82-84	78-80	75-76
Boar	85-86	81	77-78
Glutan	87	82-83	-
Gato de las praderas	88	-	79-80
Áspid verde	-	-	81-83
Lince	89-90	84-85	84
Herbivoros	91-92	86-87	85-90
Serpiente venenosa	93-94	88	91-92
Leopardo de las nieves	-	89-90	-
Lobo	95-96	91-94	93-94
Otros animales	97-99	95-99	95-99
Escuento especial	100	100	100

8.4 TABLA GENERAL DE HIERBAS

NOMBRE	CODIGO	FORMA	PREPARACIÓN	COSTE	EFEECTO
Aldakac	cM55U	raiz	fermentado	102mo	Restaura la visión
Arkasu	mT20M	mezcla	ungüento	12mo	Recupera 1-12 pv. Dobra la velocidad de curación de heridas graves.
Arlan	tT82NW	hoja	cataplasma	13mp	Recupera 4-9 pv. Variedad salvaje 1-6 pv.
Pie de Arlan	cM70U	raiz	infusión	1mb	Descongestivo. +20 a la resistencia del resfriado común. Acelera x5 la recuperación de enfermedades respiratorias.
Arunya	mS45U	raiz	fermentado	2mb	Causa sueño e inconsciencia. 1 hora de sueño equivale a 4. Adictivo si se usa más de 2 días seguidos.
Athelas	tC5N	hoja	infusión	300mo	Capaz de curar cualquier cosa mientras el paciente siga vivo, pero la cura es tan eficaz como lo sea el curandero. El efecto completo sólo se consigue en manos de un rey 'ungido'. No preserva ni da la vida.
Attanar	tF10U	musgo	cataplasma	8mo	Cura la fiebre
Berterin	mD78U	musgo	fermentado	19mo	Preserva la materia orgánica del tamaño de un cuerpo durante 1 día.
Bursthelas	tS3M	tallo	fermentado	110mo	Repara fracturas.
Cicino	Fangorn	hoja	extracto	100mo	+40 TR contra enfermedades (+70 para Ents y Ucornos) Ver Sec. 4.112
Culkas	aD30M	hoja	Secar/enjuagar	35mo	Cura 300 cm ² de piel de cualquier tipo de quemadura.
Eredena	Fangorn	brote	ingerir	70mo	Potente estimulante. Ver Sec. 4.112
Darsurion	cM55U	hoja	aplicar	35mb	Cura 1-6 pv.
Delrean	cC65U	corteza	ungüento	3mp	Repelente de insectos. Huele bastante mal.
Harfy	sS8U	resina	cataplasma	175mo	Detiene inmediatamente cualquier hemorragia
Harwite	Fangorn	musgo	masticar	90mo	Cura 1-50 pv. Usado por los Ents como vendaje y como ingrediente de cerveza. Ver Sec. 4.112
Jojojopo	fM25U	hoja	aplicar	9mp	Cura la congelación. 2-20 pv por esta causa.
Kelventari	tT30U	baya	aplicar	19mo	Cura quemaduras de primer y segundo grado. 1-10 pv por esta causa.
Lestagii	aD1M	crystal	masticar	520mo	Restaura cualquier característica perdida que no sea debido a la edad. Afecta sólo a una característica.
Megillos	cM30U	hoja	comer	12mp	Duplica durante 10 min. la percepción visual.
Mirena	cM85U	baya	comer	10mo	Cura 10 pv instantaneamente.
Pathur	aH43M	module	fermentado	35mo	Preserva la vida durante 1 hora.
Reglen	aF7W	musgo	fermentado	75mo	Cura 50 pv.
Suranie	tF45U	baya	ingerir	2mo	Reduce el aturdimiento en 1 asalto.
Tyr-fira	fA1U	hoja	Colocar en la boca	1200mo	Devuelve la vida si se administra antes los 56 días tras la muerte.
Welwal	aF3W	hoja	ingerir	12mo	Reduce el aturimiento en 2 asaltos.



8.5 TABLA MILITAR GENERAL

Nombre/#	Raza	Nivel	pv	TA	BD	Es	Br/Gr	BO cc	BO proy	MM	Notas
Montaraces de Westmarch											
Capitán Montaraz/1											(Ver Evald en Tabla General de PNJs)
Segundo Comandante Montaraz/1											(Ver Elarian en Tabla General de PNJs)
Montaraces/10	Dúnedain	7	95	CU/4	45	S	N	100ea	95al	25	Algunos utilizan equipamiento +5 y +10
Derwath Militiamen											
Oficiales/2	Dúnedain	6	70	CM/13	20	N	B/G	85ea	70acp	20	Equipamiento +10
Lefe de escuadrón/4	Dúnedain	4	55	CM/13	15	S	B/G	65ea	50ac	15	Equipamiento +5
Milicianos/40	Calehardhones	3	60	CM/13	10	S	B/G	65ea	50ac	10	Militares expertos
Nuevos Reclutas/10	Calehardhones	1	20	CE/8	15	S	N	35ec	30ac	10	Hombres jóvenes
Caballería ligera	-	3	80	CU/3	40	-	-	35GPs	-	40	1/hombre
Clan Mar Hogo											
Guardia del Clan /15	Dunmen	8	105	CU/7	35	S	B/G	100lc	70ac	10	Jefes del cuerpo de guardia. Montados
Guerreros adultos/75	Dunmen	3	60	CU/7	25	S	B	60ha	40ac	5	Hombre medio del Clan; Algunos usan ha
Guerreros jóvenes/50	Dunmen	1	45	CU/6	30	S	B	40la	40ho	10	Algunos usan ec
Guardia de Negolos											
Capitán de guardia/1	Dúnedain	10	120	CM/14	40	N	B/G	115ea	95acp	20	Equipamiento +15
Hombres de armas/20	Dúnedain	5	80	CM/13	30	S	B/G	85ec	70ac	15	Equipamiento +5
Milicianos/10	Calehardhones	3	60	CM/13	20	S	B/G	65ec	50ac	10	Milicianos locales
Caballería media		3	100	CU/3	35			35GPs		35	Uno por hombre
Guardia del Earthwell											
Guardias	Dúnedain	8	100	CM/15	25	S	N	110ea	95acp	15	Equipamiento +15
El Oraculo del bosque Drúedain (Drughu)											
Guerreros de élite/4	Drúedain	10	110	SA/1	45	S	N	100ha	115bo	20	Lidera un grupo de 10.
Guerreros/40	Drúedain	5	80	SA/1	35	S	N	80ha	90bo	10	Guardas fronterizos.
Vigilantes/5	Drúedain	10	100	SA/1	50	S10	N	90ha	110bo	15	Jefe de exploradores; Montaraces.
Cazadores/50	Drúedain	4	65	SA/1	30	S	N	70ha	80bo	5	Poca experiencia.
Hombre Púkel /?	Constructo	10	200	CO/20	30	N	N	100ma	120bo	0	Ignora aturdimiento y la pérdida de pv/as.
Ucornos/200	?	25	400	CO/20	0	N	N	60EPr/30ECa/120Ambas		0	Usa Críticos para Grandes Criaturas.

8.6 TABLA GENERAL DE CLIMA

Tabla Climática de Westmarch

Meses	Westmarch Tierras Altas	Montañas Blancas	Westmarch Planicies
1. Narwain (invierno)	-1-10° Moderada	-6-2° Alta	1-13° Moderada
2. Ninui (invierno)	-4-7° Alta	-9-(-1)° Muy Alta	-1-10° Moderada
3. Gwaeron (invierno)	-1-10° Alta	-7-2° Muy Alta	2-13° Moderada
4. Gwirth (primavera)	2-13° Moderada	-4-4° Alta	7-16° Moderada
5. Lothron (primavera)	7-16° Alta	-1-7° Alta	10-21° Alta
6. Nóruí (primavera)	13-18° Moderada	-1-10° Moderada	13-24° Moderada
7. Cerveth (verano)	16-24° Moderada	2-13° Moderada	18-29° Moderada
8. Úrui (verano)	18-27° Moderada	7-18° Moderada	24-35° Moderada
9. Ivanneth (verano)	21-27° Moderada	10-21° Moderada	21-32° Moderada
10. Narbeleth (verano)	16-24° Alta	7-18° Moderada	21-29° Alta
11. Hithui (verano)	10-21° Moderada	4-13° Alta	10-21° Moderada
12. Girithron (verano)	4-18°	-1-7°	7-16°
-Mettarë (Día intercalado: Fin de año)-			

8.7 TABLA GENERAL DE PRECIOS

Bien/Servicio	Precio	Nota
COMIDA Y ALOJAMIENTOS		
Cerveza	1/2mc	½ litro.
Brandy	1mc	¼ de litro.
Sidra/Aguamiel	1mc	½ litro.
Vino	2mc	½ litro.
Comida ligera	1/4mc	Queso, sopa y pan.
Comida normal	1/2mc	Sopa o empanada de carne, pan y patatas.
Comida copiosa	1mc	Filete, verduras, pan, sopa y postre.
Ración de semana	4mc	Caducidad normal 8 kg.
Ración de viaje	6mc	Se conserva 1 semana. 6 kg.
Gran pan	2mo	Se conserva 1 semana. 2 kg.
Pan del camino	8mo	Se conserva 1 mes. 2 kg.
Alojamiento pobre	1/2mc	Habitación comunal.
Alojamiento medio	1mc	Camas separadas.
Alojamiento lujoso	2mc	Habitaciones separadas.
Establo	11mc	1 semana para 1 montura. Incluye comida.
ACCESORIOS		
Botas	9mb	1.5 kg.
Capa	8mc	1 kg.
Abrigo	2mc	3 kg.
Ropa	8mb	4 kg. Pantalones y camisa de algodón, capa y capucha de lana.
Saco de dormir	6mc	2.5 kg; manta y lecho de lona engrasada.
Mochila	9mc	25 l. de capacidad (máximo 9 kg).
Cuerda	3mc	2.5 kg; 15 m; rotura con tirada sin modificar 01-02.
Cuerda (Superior)	3mb	1.3 kg; 15 m; rotura con tirada sin modificar 01.
Estaca	4mc	3 kg.
Tienda de campaña	9mb	4 kg. para dos personas.
Linterna	6mc	0.7 kg. Ilumina un radio de 15 m.
Odre (1 l.)	1/2mc	0.2 kg.
Pedernal y acero	1mb	0.2 kg. Tarda 3 minutos en conseguir fuego.
Ganzúas	2mp	0.2 kg. +10 abrir cerraduras.
Frasco de aceite	2mc	0.2 kg. Combustible para 6 h. de luz
Clavos (10 hierro)	2mc	1 kg.
Lona	1mc	2 kg. 1.5 x 2.5 m.; impermeable.
Antorcha	1/4mc	0.5 kg; Ilumina un radio de 6 metros durante 6 horas.
Cierturón portaespadas	5mb	0.2 kg.
Clavijas (10 madera)	1/4mc	0.7 kg.
Vaina	10mc	0.5 kg.
Saco (23 kg.)	7mc	1 kg.; 80 l. de capacidad.
Carcaj	10mc	0.2 kg; Capacidad para 20 flechas o virotes
Flechas (20)	6mc	1.5 kg.
Virotes de ballesta (20)	2mp	1.5 kg.
TRANSPORTE		
Pony maduro	2mo	Se mueve a 6-32 km/h; Carga máxima 80 kg.
Caballo ligero	5mp	Se mueve a 8-48 km/h; Carga máxima 90 kg.
Caballo medio	6mo	Se mueve a 8-40 km/h; Carga máxima 135 kg.
Caballo pesado	7mo	Se mueve a 8-32 km/h; Carga máxima 180 kg.
Mula	4mo	Se mueve a 8-40 km/h; Carga máxima 135 kg. Terco, resistente.
Carro	5mo	2.4 x 1.5 m; 3-16 km/h; Carga máxima 680 kg. Requiere un caballo pesado o dos ligeros.
Bote pequeño	3mo	3 m. de longitud, 1.5 m. de anchura; Viene con dos remos y una pequeña vela. Puede llevar 360 kg.
Bote de río	10mo	6 m. de longitud, 2.4 m. de anchura; Viene con 6 remos y una vela; Puede llevar 1800 kg.