

Drúinas malditas Dunlendinos



LA COMPAÑÍA

Druinas malditas Dunlendinos

1. NOTAS GENERALES

1.1	CÓMO JUGAR	1
1.2	ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO	1
1.21	Conversión de puntos de vida y bonificaciones	1
1.22	Tabla de conversiones	1

2. LOS PERSONAJES JUGADORES

3.	AVENTURA EN MINAS ANGHEN	3
3.1	LA HISTORIA DE LA TORRE SOLITARIA	3
3.2	LOS PNJS	5
3.21	Coerba la Serpiente	5
3.22	Sunil Nuevededos	5
3.23	El Fantasma de Niniel la Vidente	5
3.24	Gorghiric el Clérigo	5
3.25	Forlong y el Gran Prestidigitador	5
3.26	Eriel la Vidente	6
3.3	DESCRIPCIÓN DE MINAS ANGHEN	6
3.31	La estructura exterior	6
3.32	La torre	7
3.33	Las estancias bajo la hondonada	11
3.4	LA MISIÓN	13
3.41	Cómo iniciarla	13
3.42	Ayudas	13
3.43	Obstáculos	14
3.44	Recompensas	14
3.5	ENCUENTROS	14

4.	AVENTURA EN LAS SIETE PIEDRAS	16
4.1	LA HISTORIA DE LAS SIETE PIEDRAS	16
4.2	LOS PNJS	16
4.21	Haedrec	16
4.22	Ruem Laer	16
4.23	Jesec Cael	16
4.24	Rec Baereten	17
4.3	DESCRIPCIÓN DE SETMAENEN	18
4.4	LA MISIÓN	21
4.41	Cómo iniciarla	21
4.42	Ayudas	21
4.43	Obstáculos	21
4.44	Recompensas	22
4.5	ENCUENTROS	22

5.	AVENTURA EN HOGO TAROSVAN	22
5.1	LA HISTORIA DE HOGO TAROSVAN	23
5.2	LOS PNJS	23
5.21	Shoglic	23
5.22	Orvig el Sumo Sacerdote	24
5.23	Scoel	24
5.24	Thebo el Cacique	24
5.25	Dervorin	24
5.26	Celebriel	25
5.27	Subudwoed Coelmun, hijo de Caerl	25
5.3	DESCRIPCIÓN DE HOGO TAROSVAN	25
5.4	LA MISIÓN	31
5.41	Cómo iniciarla	31
5.42	Ayudas	31
5.43	Obstáculos	32
5.44	Recompensas	32
5.5	ENCUENTROS	32
6.	TABLA DE ENCUENTROS	33



1. NOTAS GENERALES

La colección de aventuras listas para jugar de *El Señor de los Anillos* está pensada para directores de juego que desean aventuras que pueden montarse en unos minutos y ser jugadas en unas horas. Las aventuras requieren poca o ninguna preparación.

Las Ruinas Malditas de los Dunlendinos tiene cinco partes. La sección 1 trata de las notas generales sobre la manera de usar el módulo. La sección 2 proporciona personajes pregenerados para los jugadores (que pueden ser usados como personajes no jugadores si así se desea).

La tercera parte consiste en las secciones 3, 4 y 5, las aventuras. Cada aventura es independiente, aunque hay un tema común que las une. Pueden ambientarse en cualquier lugar de la Tierra Media en el que la historia parezca apropiada. Alternativamente, los lugares de aventura pueden ser referidos a *Erech y los Caminos de los Muertos* de ICE, donde se hace una mención de cada uno de los lugares. Hay mapas del área colocados en la parte interior de la portada y la contraportada que proporcionan una ampliación de las regiones inmediatamente más cercanas a los lugares en que se desarrollan las aventuras. La cuarta parte del módulo (Sección 6) contiene las tablas de encuentros, y se halla en la parte trasera del módulo, permitiendo una fácil referencia.

1.1 COMO JUGAR

Cada aventura está preparada para un nivel de dificultad diferente. La aventura de la sección 3 está pensada para personajes de nivel 1 ó 2, o bien personajes inexpertos. La aventura de la sección 4 está preparada para personajes de nivel 2 ó 3, mientras que la aventura de la sección 5 está diseñada para personajes de nivel 4 ó 6.

Las aventuras se dividen en cinco partes: (1) la trama, que describe cómo comenzar en términos de ambientación, antecedentes y argumento; (2) los Personajes No Jugadores, los PNJs, una descripción persona a persona de los personajes más importantes, incluyendo sus características; (3) los planos principales: una exposición nivel por nivel y habitación por habitación del lugar de aventuras, junto con diagramas numerados, planos de planta e ilustraciones; (4) la misión, una explicación sobre cómo iniciar la aventura, así como las ayudas, obstáculos, pistas y recompensas que aguardan a los aventureros; y (5) los posibles y típicos encuentros entre los aventureros y los PNJs. El DJ debe echar un vistazo a cada sección de la aventura antes de comenzar a jugar. Luego puede hacer que los jugadores escojan personajes pregenerados de entre los que vienen en la sección 1.3 (y descritos en las secciones 3.2, 4.2 y 5.2), o puede permitir que los jugadores creen sus propios PJs. (Naturalmente, el DJ puede asignar él mismo los PJs, si así lo desea).

Una vez iniciado el juego, el DJ debería consultar las tablas de Criaturas y PNJs de las secciones 6 y 7, en la parte posterior del módulo. Incluyen las Criaturas y PNJs hallados en cada aventura.

1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO

Como los restantes módulos de esta colección, este módulo ha sido diseñado para ser jugado con *El Señor de los Anillos*, o con el sistema más avanzado *Rolemaster*, pero puede ser adaptado a mayoría de los restantes juegos de rol de fantasía. Las características vienen expresadas en una escala abierta o cerrada, usando una base de 1-100 y dados percentiles (D100). No hacen falta más dados.

1.21 CONVERSIÓN DE PUNTOS DE VIDA Y BONIFICACIONES

Bonificaciones: Para convertir valores percentiles a un sistema de 1-20, hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala D100, se recibe un +1 en una escala 1-20.

Puntos de Vida: Las cifras de puntos de vida que se hallan en este módulo representan solamente lesiones generales y traumas. Se refieren a pequeños cortes y magulladuras más que a heridas. Las lesiones por impacto crítico se usan para describir las heridas graves y los golpes mortales. Las cifras de puntos de vida que aquí se muestran son menos importantes que las que se usan en aquellos sistemas en los que la muerte sobreviene al sobrepasar (en pérdidas) el número de puntos de vida del que se dispone. Si se usa un sistema de juego que no incluye resultados por impactos críticos (por ejemplo, *Dragones y Mazmorras* de TSR Inc.) deben doblarse las pérdidas de puntos de vida inflingidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con que comienzan la aventura.

1.22 TABLA DE CONVERSIONES

Si se juega con un sistema que no sea ni *El Señor de los Anillos* ni *Rolemaster* y no se usa un sistema percentil, se puede usar esta tabla para convertir las cifras 1-100 en cifras adecuadas para otros juegos.

1-100 Caract.	D100 Bon.	D20 Bon.	3-18 Caract.	2-12 Caract.
102+	+35	+7	20+	17+
101+	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	-
90-94	+10	+2	15	11
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	-5	-1	8	5
10-14	-5	-1	7	4
5-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	-
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

2. PERSONAJES JUGADORES

La siguiente tabla proporciona las características de los Personajes Jugadores para cada una de las tres aventuras (ver secciones 3.2, 4.2 y 5.2). Las estadísticas se dan para *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*. El DJ puede asignar, si quiere, un personaje a sus jugadores o permitirles que elijan uno de la lista. Naturalmente, el DJ puede usar los PJs que queden sin ser elegidos como PNJs. Después de todo, es posible que los jugadores quieran crear sus propios personajes o usar personajes ya existentes.

El DJ debe recordar, sin embargo, que no importa la manera en que los jugadores adquieran sus personajes, cada aventura está preparada para un nivel distinto de dificultad (ver sección 1.1). Hemos sugerido PJs lo bastante fuertes como para enfrentarse a cada desafío.

Códigos: Ver las características de los PNJs para tener una explicación de los códigos básicos. A continuación viene una lista de otros códigos y abreviaturas que podrían resultar ambiguos.

NOMBRE	PJ1	PJ2	PJ3	PJ4	PJ5	PJ6	PJ7	PJ8	PJ9	PJ10	PJ11	PJ12	PJ13	PJ14	PJ15	PJ16	PJ17	PJ18
Raza	Hobbit	Enano	Hombre de los bosques	Dunkud	Enano	Hobbit	Rohirrin	Dunedan	Umli	Silvano	Enano	Dunedan	Sindar	Corsario	Medio Elfo	Burgués	Noldor	Sindar
Alt/Peso	1,08/38	1,38/68	1,86/96	1,77/88	1,38/68	1,14/40	1,86/98	1,92/112	1,47/78	1,83/74	1,36/63	1,95/114	1,95/87	1,89/109	1,89/102	1,78/83	2,04/91	1,98/90
Pelo	Marrón	Negro	Rubio	Marrón	Marrón osc.	Rubio	Rubio	Negro	Rojo	Arenoso	Negro	Marrón osc.	Rubio	Negro	Marrón	Rojo	Marrón osc.	Arenoso
Ojos	Azules	Gris	Azul	Explorador	Azul	Marrón	Azul	Avellana	Avellana	Verde	Marrón	Avellana	Gris	Gris azulado	Gris osc.	Marrón	Gris	Gris pálido
Profesión	Guerrero	Guerrero	Guerrero	Explorador	Explorador	Explorador	Montaraz	Montaraz	Montaraz	Animista	Animista	Animista	Bardo	Bardo	Bardo	Mago	Mago	Mago
Nivel	1	3	5	1	3	5	1	3	5	1	3	5	1	3	5	1	3	5
PV	47	76	76	24	57	73	34	62	55	16	67	75	22	44	53	15	34	50
CA (BD)	CE (70)	CM (40)	C (40)	SA (35)	CM (30)	C (50)	CM (30)	CE (35)	CM (40)	SA (30)	CE (0)	CE (5)	SA (15)	SA (30)	SA (10)	SA (15)	SA (25)	SA (15)
Escudo	S25	S25	S25	S25	S25	S25	S25	S25	S25	N	N	N	N	N	N	N	N	N
PP	0	0	0	0	0	0	1 (+2)	3 (+2)	10	3 (+2)	6 (+2)	30	1 (+1)	3 (+2)	30	2 (+2)	6	30
Fuerza	90	90	90	95	100	95	97	93	92	55	72	68	90	72	74	55	63	33
Agilidad	101	98	95	90	90	90	87	92	95	95	82	86	86	101	67	69	91	77
Constitución	83	76	85	62	86	75	90	90	90	66	50	74	51	63	67	72	72	53
Inteligencia	60	52	75	81	72	71	54	61	52	71	75	62	77	77	100	97	90	95
Intuición	65	55	65	81	88	90	84	86	83	100	96	100	84	44	65	76	82	61
Presencia	77	61	75	61	55	44	60	64	77	40	46	64	90	90	90	32	91	93
Apariencia	41	52	24	83	22	66	48	74	91	44	57	95	92	11	99	39	48	92
MM SA	50	25	25	20	10	35	10	20	20	35	10	10	20	35	15	10	30	20
MM C	x	x	x	x	x	25	x	x	15	x	x	x	x	x	x	x	x	x
MM CE	3	-10	x	-15	-20	0	-15	0	10	x	-10	0	x	10	-15	x	x	x
MM CM	x	5	x	x	25	x	0	28	5	x	x	x	x	x	x	x	x	x
BO Filo	-2	x	x	x	x	x	52 ea	61 ha	x	5 da	x	25 ec	46 ea	48 ha	55 ea	10 da	5 da	5 da
BO Contund.	x	89 ma	x	46 ma	88 mg	40 ma	x	x	80 mg	x	40 ga	x	x	x	x	x	x	x
BO 2 Manos	x	x	x	x	x	x	x	26 es	50 es	x	x	10 bs	x	x	x	x	x	x
BO Arrojados	63 bp	59 ma	85 ha	31 ma	38 mg	50 bo	x	x	50 mg	x	5 ga	x	x	43 ha	x	x	x	x
BO Proyectiles	78 acp	59 al	60 acp	16 acp	18 al	50 acp	12 ac	31 bal	45 acp	45 acp	5 ac	25 ac	31 ac	53 acp	50 al	10 ac	35 ac	35 ac
BO Arm. de asta	x	x	30 la	26 la	x	x	22 la	21 la	x	36	x	5 la	x	45	25	x	x	x
Trepar	56	28	65	56	23	60	18	34	55	41	17	25	26	13	15	10	35	30
Montar	1	8	20	11	18	20	53	34	40	41	23	40	21	58	20	10	20	15
Nadar	51	x	30	21	x	40	18	39	60	6	13	20	26	13	35	10	35	25
Rastrear	x	8	10	x	8	15	8	24	40	x	13	10	x	1	1	x	x	20
Emboscar	1	2	4	1	2	6	x	1	2	35	1	x	x	28	40	x	x	x
AC/Escondse	30	10	35	17	31	65	7	41	35	5	5	20	41	13	40	x	35	35
Abr. cerraduras	5	5	10	12	21	55	x	5	10	x	10	5	11	8	10	x	x	x
Desac. trampas	0	15	15	22	21	60	10	10	10	11	15	30	x	23	50	x	x	x
Leer runas	x	x	x	x	x	x	x	5	x	36	23	30	16	23	25	27	51	55
Usar objetos	x	x	x	x	x	x	x	10	x	x	28	50	21	38	20	17	56	45
Sortil. dirigidos	x	x	x	x	x	x	x	x	x	46	x	25	x	13	20	18	59	80
Percepción	15	5	18	18	34	65	17	26	40	Forraj 35	23	55	31	Acrobac. 35	C. Cuevas 40	10	30	45
Hab. sec.	-	Flech 25	Zamb 35	Contor 15	Remar 55	Acrobac. 40	-	Herrería 20	Contor. 30	-	-	Cono. cie. 50	-	Mañan 15	Oratoria 30	Trampas 20	Actuar 30	Oratoria 30
Hab. sec.	-	Música 20	Volter 30	Zamb 15	-	Navegar 15	-	Zamb 15	-	Bet 5	Khu 5	Jugar 35	-	Adu 5	Sin 5	Oes 5	Que 5	Meditar 30
Lenguaje	Kud 5	Khu 5	Nah 5	Dun 5	Khu 5	Kud 5	Roh 5	Adu 5	Umi 5	Sin 5	Sin 5	Adu 5	Sin 5	Oes 5	Oes 5	Oes 5	Que 5	Sin 5
Lenguaje	Oes 5	Oes 5	Oes 5	Oes 5	Oes 5	Oes 5	Oes 5	Oes 5	Oes 5	Oes 5	Sin 5	Oes 5	Oes 5	Har 5	Que 5	Ln 3	Sin 5	Oes 5
Lenguaje	Bet 3	Sin 5	Sin 4	Log 2	Sin 5	Sin 5	Dun 4	Sin 5	Lab 5	Que 5	Har 3	Sin 5	Bet 5	Apy 5	Adu 2	Sin 3	Oes 5	Bet 5
Lenguaje	Orc 2	Orc 2	Dun 1	Punk 2	Punk 2	Punk 2	Punk 2	Que 4	Khu 3	LN 3	Var 1	Que 5	Que 5	Nah 3	Dun 3	Adu 5	Dun 4	Que 5
Lenguaje	-	-	-	-	-	-	-	LN 4	LN 4	Forraj 35	Y. Superficie	Roh 4	LN 4	Cont. sonido	Objetos	Dun 4	Dun 4	Roh 4
Lista sorti.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Calmar esp. Y. Superficie	Con. directa	Dun 4	Cont. sonido	Cont. sonido	Cont. sonido	L. luz	Puente subli.
Lista sorti.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Con directa	V. Sangre	Cont. sonido	Ilusiones	Mano E.	Ilusiones	L. Viento	Puente subli.
Lista sorti.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Calmar esp. Y. Hue/Mus	V. Superficie	Percep. de E.	Percep. de E.	Percep. de E.	D. Espíritus	V. de los S.	Ilusiones
Lista sorti.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Creaciones	Creaciones	Creaciones	Creaciones	Creaciones	Creaciones	Perc. de la E.	Perc. de la E.

PJ1: Arco compuesto +1, 2 Mirena
 PJ2: Maza +15 sin pifias, Arco largo +10, Guantelete con «Encantos semjantes» 1 por día.
 PJ3: Arco compuesto +15, Cinturón de escudo 1 por día, Botas de aterrizaje 1 por día, Saltar 1 por día, 1 Kathkusa, 1 Kalgui.
 PJ4: Maza +10, Anillo +10 para trampas.
 PJ5: Martillo de guerra +10, Armadura +10 a las maniobras, 1 Degiik.
 PJ6: Herramientas +15 para cerraduras y trampas, capa de ocultarse +15, 1 Zur, 1 Mirena.
 PJ7: Falchion +10, sumando +2, orbe de cristal que cura 10 PV 2 veces al día.
 PJ8: Sumando +2, botas +15 Acechar/escondse, 1 Mirena.
 PJ9: Martillo de Guerra +10, Multiplicador x2, Halcón amaestrado.
 PJ10: Sumando +2, Amuleto +5 BD.
 PJ11: Sumando +2, Collar Ignora 10% críticos en cuello y +10 contra Esencia, 3 Suranie.
 PJ12: Multiplicador x2, Guante 5 PP por día de curación, 5 Rewk, 1 Mirena, 1 Ebur.
 PJ13: Espada ancha +15, Sumando +1, Laid +10 Canciones de Control.
 PJ14: Arco compuesto +10, Sumando +2, Monóculo +5 para Bastones/Varitas
 PJ15: Arco largo +15, Multiplicador x2, Cáliz Muro de Agua 2 por día, 2 Mirena, 1 Adram, 1 Brelidar.
 PJ16: Sumando +2, Cinturón +10 BD, 2 Mirena, gato amaestrado
 PJ17: Multiplicador x2, Arco corto +15
 PJ18: Multiplicador x3, Arco corto +10.

Puntos de Poder: El número (si lo hay) que se da entre paréntesis indica la posesión de un objeto con bonificación de sortilegios y su bonificación (ver la sección 4.56 de *El Señor de los Anillos*).

Bonificaciones de habilidad: SA, C, CE, CM y CO= movimiento y maniobra Sin Armadura, Cuero, Cuero Endurecido, Cota de Malla y Coraza; BO F, BO C, BO 2M, BO arrojadizas, BO proyectiles y BO armas de asta= bonificaciones ofensivas para armas de filo, armas contundentes, armas a dos manos, armas arrojadizas, armas de proyectiles y armas de asta; Sor. Dir= Sortilegios Dirigidos; Hab. Sec.= Habilidades Secundarias.

Habilidades Secundarias: Cada habilidad secundaria se ha abreviado, dando las letras iniciales de dicha habilidad (ver la sección 2.33 de *El Señor de los Anillos*). La bonificación por el grado de habilidad va a continuación de la abreviatura.

Idiomas: Los idiomas se indican mediante las tres primeras letras (ver ST-1 de *El Señor de los Anillos*), las excepciones son: LN= Lengua Negra y Bet= Silvano (Bethteur). El grado del idioma se da a continuación de la abreviatura.

Listas de Sortilegios: Las listas de sortilegios se han abreviado usando las letras iniciales de cada palabra en el nombre de la lista; por ejemplo, "Vías del S/L" se refiere a la lista de sortilegios de Vías del Sonido y de la Luz.

3. AVENTURA EN MINAS ANGHEN

En lo alto de las montañas, al oeste de la ciudad minera de Cabed Angren, una torre solitaria se alza por encima de los diminutos árboles. Los lugareños les dicen a los viajeros perspicaces que es Minas Anghen (S. "Torre de la Larga Mirada"), hogar de la vidente Níniel, una solitaria anciana. Al escalar la montaña por un estrecho camino, los viajeros que se aproximan a la torre verán que domina una pequeña hondonada situada en un claro poco antes de la cima de la montaña. No hay signos evidentes de que alguien habite allí. En la hondonada las puertas de hierro están cerradas, barradas y oxidadas.

3.1 LA HISTORIA DE LA TORRE SOLITARIA

En el 1170 T. E., durante el reinado del príncipe Turgon II de Morthond, un vidente llamado Glirhuin llegó a la zona. Intentó encontrar un lugar tranquilo para seguir sus estudios esotéricos, comprándole la cima de la montaña al Príncipe, y trayendo un pequeño grupo de trabajadores, entre ellos algunos enanos de las Montañas Nubladas. Erigió su hogar sobre los cimientos de una antigua torre de vigilancia dúnadan. La construcción que sería conocida como Minas Anghen creció rápidamente y fue inaugurada en el 1171 T. E.

Glirhuin contrató a varios lugareños como servidores, con el único requisito aparente de que no tuvieran familiares ni conocidos en la zona. Uno de esos sirvientes se convirtió en su discípulo y se transformó en el señor de Minas Anghen cuando Glirhuin murió. Así se fundó la "dinastía" de videntes de Minas Anghen, y así continúa. Pasó el tiempo, y poca gente veía a estos videntes salvo sus sirvientes, siendo el único signo de su continua presencia los viajes de sus sirvientes a las ciudades a por provisiones (tanto a Sam Erech como a Cabed Angren).

La última vidente de la torre fue Níniel. No era la primera vidente femenina, pues tradicionalmente, el don de la Videncia se daba tanto en mujeres como en hombres. Níniel era una huérfana de cinco años de edad del Hospicio que a los doce



Minas Anghen

años fue adoptada por el Vidente Lowenec. Salió de la pobre pero feliz vida del Hospicio, donde jugaba junto a otros 10 muchachos, para entrar en la lujosa pero confinada vida de Minas Anghen. Aunque había sido traída como ama de llaves, dos años después se convirtió en la discípula de Lowenec.

El anciano vidente era básicamente amable, pero distante y ausente, y los otros sirvientes solían ignorar a Níniel desde que se transformara en discípula. Pasó de ser una solitaria muchacha a ser una solitaria y excéntrica mujer. Cuando Lowenec murió, Níniel tenía 31 años, y estaba absorbida por el estudio como pocos videntes lo habían estado. Se negó a elegir a otro muchacho para introducirlo en aquella vida de aislamiento, así que no tuvo otro discípulo.

Cuando llegó la Plaga de 1636, Níniel la conocía por sus observaciones mágicas de las ciudades cercanas; pero sus descubrimientos llegaron tarde. Aunque la torre estaba lo suficientemente aislada como para salvar a la vidente y su servidumbre de la temida enfermedad, las últimas provisiones llegaron demasiado tarde. Un sirviente cogió la Plaga y la contagió a los otros. Níniel poseía algún poder curativo, y por el momento todo fue bien, pero entonces, repentinamente, los tres sirvientes sucumbieron, uno tras otro, en el espacio de dos días. Níniel los enterró y se retiró a la biblioteca. Se sentía cansada y mareada, y murió esa noche, sola entre sus libros y sus pergaminos. Nadie conoció su desaparición. Si lo hubiesen sabido, alguien hubiera hecho cumplir su última voluntad, que era donar todo su dinero al Hospicio.

La llegada de Coerba y Sunil

Dos años después de su muerte, un hombre y una mujer llegaron a Minas Anghen. Se llamaban Coerba y Sunil, y huían de una orden de busca y captura por robo en la zona de Linhir. Sus perseguidores les siguieron hasta Sam Erech, donde la pareja escapó a duras penas, huyendo a través de la ventana trasera de la Taberna de las Siete Estrellas. Tras observar la hondonada durante un día y no descubrir signos de

vida, escalaron cautelosamente las puertas cerradas y entraron en los establos, donde encontraron los huesos de dos muías y un caballo en las cuadras. Preocupados pero agotados, y sin encontrar otros signos de vida, se quedaron a dormir en una cuadra vacía. Al día siguiente la pareja continuó explorando, llegando a la deducción de que el lugar estaba abandonado. La Sala de las Puertas les dejó perplejos, pero fueron lo suficientemente prudentes como para no seguir buscando.

Tras esperar dos semanas a que el grupo perseguidor abandonara, Coerba partió para reunir a algunos de sus antiguos compañeros de banda, dejando a Sunil guardando la nueva guarida. Volvió tres semanas más tarde con sus antiguos secuaces Dirhavel y Vagor, sus nuevos amigos Mallor y Gorlim, y cinco caballos robados. Poco después la banda estaba preparada para empezar a actuar. La falta de interés por parte del príncipe Arador por mantener patrullas para mantener la paz le proporcionó a la banda de Coerba una oportunidad para actuar de manera frecuente.

El tamaño de la banda variaba conforme contrataban nuevos asesinos y perdían otros. Un miembro de la banda, un engreído mestizo llamado Craun, desapareció al intentar traspasar una de las entradas de la Sala de las Puertas. Aunque nunca se le volvió a ver, unos cuantos miembros de la banda oyeron su voz cerca de la cocina pidiendo ayuda durante los días posteriores a su desaparición.

Hace dos meses, la banda reclutó a un pintoresco nuevo miembro, un viejo loco al que encontraron vagabundeando por la montaña y murmurando sobre los fantasmas (y sobre cómo éstos le temían). Pensando que podría entretener a Coerba y Sunil, le cogieron. Coerba se dio cuenta de que debía ser un clérigo (animista, y decidió que sería conveniente hacer amistades con alguien que pudiera curarles. Le propuso a la banda que se portasen tan bien como pudiesen con aquel viejo chiflado que se llamaba a sí mismo Gorghiric). Ahora Gorghiric está convencido de que todos ellos adoran al Dios Negro, y está planeando traerles dentro de poco una víctima a la que sacrificar.

Hoy en día, nadie en el valle sabe si Niniel está viva. Todos han oído hablar, sin embargo, de los dieciséis mercaderes que han sido asesinados en el último año y medio en el camino entre Cabed Angren y Sam Erech y los otros dos que fueron asesinados entre Mornen y Sam Erech. Y todos saben que el príncipe Arador no planea hacer nada al respecto. Todo el comercio ha cesado a excepción de las cercanías de Cabed Angren, de tal forma que los propietarios de las tierras, liderados por Forlong, han ofrecido una recompensa de 200 mo (más cualquier botín inidentificable que aún se halle en manos de los bandidos) a cualquiera que ofrezca pruebas de que esa chusma ha sido totalmente eliminada.

CARACTERÍSTICAS DE LOS PNJS DE MINAS ANGHEEN

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/ Gr.	c./c. BO	proyec. BO	MM	Notas
Coerba	4	64	CE/10	35	S25	N	78ea	72acp	15	Guerrero
Burgués, ea+10, acp+5, daga invisible +20, Botas de Salto 1x día, 1 Arpsusar. main gauche +5										
Sunil	4	57	C/7	30	S25	N	87h	55ac	10	Guerrero
Burguesa, h +15, Amuleto +5 MM, 2 Mirena										
Niniel	12	140	SA/1	65	N	N	105bs	-	35	Maga Fantasma/Vidente
Dúnadan Menor, Hembra, ba +15. 54 PP, Conciencia 300 m. 3/día, Corona x3 PP, +15 contra Canalización, -15 BD										
Gorghiric	5	26	CE/9	10	N	N	10da	30al	15	Animista/Clérigo
Hombre del Norte, 5 PP, sumando +2 PP, 10 Rewk, 1 dram										
Duoervis Cleg	5	40	CE/10	15	N	N	591a	34ac	5	Bardo. Campesino, ac +10, 10 PP, sumando +1
Cinturón de Presencia. 1/día, 1 Kathkusa										
Gaem Wulsen	1	18	SA/1	20	S15	N	20ea	15ac	10	Bardo
Campesino, huirá de cualquier combate										
Eriel	4	21	SA/1	20	N	N	10da	30ac	5	Maga/Vidente. Campesino
16 PP, multiplicador x2, Capa de Invisibilidad 1/día										
Forlong	2	30	SA/1	15	N	N	20ea	10acp	20	Guerrero/Guerrero
Sangre mezclada, terrateniente, ea +5, Monedero de Piezas (detecta las monedas falsas o alteradas)										
Dagnir	1	31	CE/9	30	S25	Br/Gr	35ea	30acp	10	Guerrero/Guerrero. Dunlendino
Gorlim	1	28	CM/13	20	S20	N	40fa	30ac	5	Guerrero/Guerrero. Burgués
Vagor	1	30	CE/10	25	S20	Br/Gr	35ha	30acp	10	Guerrero/Guerrero. Dunlendino
Pwyll	1	31	CE/9	25	S20	N	35ca	30al	10	Guerrero/Guerrero. Campesino
Hirgon	1	27	C/7	20	S20	N	40ci	20ac	5	Guerrero/Guerrero. Burgués
Dirhavel	1	30	CM/14	20	S15	Br/Gr	45é	20ac	10	Guerrero/Guerrero. Campesino, é+5
Treva	1	14	SA/1	15	N	N	15ec	-	10	Cocinera. Campesina

* Dicha armadura o arma está fabricada de forma especial.

Códigos: Las características dadas describen a cada PNJ; se da una descripción más detallada de los PNJs más importantes en el texto principal. Algunos de los códigos no tienen por qué explicarse: PV (puntos de vida). Esc (escudo), MM (bonificación de movimiento y maniobra). Las características más complejas se explican a continuación. Una referencia entre paréntesis indica que el PNJ posee un objeto o sortilegio equivalente.

CA (Clase de Armadura): El código de letras da la clase de armadura en El Señor de los Anillos (SA= sin armadura, C= cuero, CE= cuero endurecido. CM= cota de malla. CO= coraza); los números son el equivalente de la clase de armadura en Rolemaster.

BD (Bonificación defensiva): Obsérvese que las BD incluyen las características y el escudo. Las referencias al escudo incluyen una bonificación por la calidad (por ejemplo, S5 significa Sí, un escudo +5)

Br/Gr (Brazales y Grebas): Br y Gr se usan para indicar brazales y grebas respectivamente.

BO (Bonificación ofensiva): Las abreviaturas de las BO de las armas son las siguientes: ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra. e2-espadón, ma-maza, ha-hacha, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón. ga-garrote, bs-bastón, da-daga. la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, é-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto, al-arco largo, bal-ballesta ligera, bap-ballesta pesada, bo-boleadoras, lt-látigo, ab-alabarda, ro-roca. Los ataques de animales y sin armas se abrevian usando códigos de la tabla de Características de animales. Los combatientes que no estén familiarizados con un tipo de armas (por ejemplo, los Orcos que no están familiarizados con el uso de proyectiles) sufren una penalización de -25 cuando atacan. Las bonificaciones de cuerpo a cuerpo y de proyectil incluyen la de la mejor arma del combatiente en dicha categoría.

3.2 LOS PNJS

Las siguientes personas son un grupo variado generalmente con la sangre mezclada, normalmente de ascendencia dunlendina. Las influencias dúnadan y de los Hombres del Norte se mezclan con las de las gentes de Dun, proporcionándoles a estos dunlendinos un carácter polifacético.

3.21 COERBA LA SERPIENTE

Coerba es un bandido de 32 años de ascendencia mezclada. Nació en Dol Amroth, y nunca conoció a sus padres, pues fue criado por una anciana que le enseñó al muchacho a ser un ratero y revientabolsas. A los once años dejó a esa mujer e inició una vida de crímenes más serios, matando por primera vez dos años más tarde. Coerba ha matado a varias decenas de personas desde entonces, pero ha mantenido su sardónico sentido del humor. Coerba es muy gritón, pero es casi analfabeto, aunque a menudo suele fanfarronear, contando extrañas historias y cantando antiguas canciones épicas dunlendinas que suelen estar fuera de lugar. Aun así, su torturado carácter le ha enseñado a no tener piedad.

Coerba es alto y moreno, y suele llevar su largo pelo negro unido en varias trenzas cortas. Su barba azabache también está trenzada. La adquisición más reciente de Coerba son un bonito par de guantes de piel con incrustaciones de oro y perlas (10 mo) que lleva puestos a pesar de su sucio aspecto. También lleva un bonito cinturón y vaina para espadas de piel roja, con incrustaciones de plata y perlas (90 mo). Aunque raramente se lo olvida, el cinturón también ha perdido parte de su encanto, ya que denota que ha usado para el robo.

3.22 SUNIL NUEVEDEDS

Sunil es una comadreja de lo más fiero. Es la hija ilegítima de un noble de Dol Amroth y huyó con un atractivo soldado a la edad de catorce años. El guerrero la dejó con un príncipe de los ladrones en el Valle del Ringló seis meses más tarde, cambiándola en Spathlin por un caballo y una buena espada. Sunil solucionó esta situación matando al bandido ese mismo año (después de que él le hubiera cortado a ella su dedo meñique izquierdo "para que aprendiera a respetarle"), y huyó con cien monedas de oro y dos caballos hacia Glanhir. Allí se estableció como una mujer respetable durante un año. Por entonces ya había perdido todo su honor, así como la pequeña fortuna que había sacado del robo, jugando, y seduciendo.

Entonces se encontró con Coerba. Fue amor a primera vista. Juntos viajaron, o más bien huyeron, hacia Linhir -por delante de un señor local llamado Cúin Daer. Tras conseguir nuevas identidades y mandar asesinar a su perseguidor, los dos amantes se dedicaron a vivir de la manera relajada que correspondía a dos de los más habilidosos bandidos de la ciudad. Su banda de ladrones operó en la zona durante dos años y medio, pero halló su fin cuando Faltar el Montaraz llegó de Pelargir. Tras olerse una emboscada en el Camino de Ethring, huyeron hacia Minas Anghen.

Sunil tiene la piel clara y el pelo blanco, con los azules ojos de una dunlendina y la estatura de una dúnadan (mide 1,77 metros). El fiero temperamento de Sunil, su amor por el juego y su incansable entusiasmo por vivir siempre arriesgadamente la hacen fascinantemente joven. Aunque no es particularmente atractiva, rezuma fuerza y sensualidad. Pocas mujeres son tan llamativas. Incluso el ceceo de nacimiento debido a su lengua quemada desaparece al compararse con sus encantos salvajes. Sunil y Coerba no se aman exactamente; siempre se están peleando mutuamente, pero son las únicas personas en las que pueden confiar.

3.23 EL FANTASMA DE NINIÉL LA VIDENTE

Niniel es ahora un fantasma que aparece de vez en cuando y asusta a algún pobre bandido, dejándolo histérico. La banda de Coerba evita esos encuentros, aunque sospechan la verdad. Gorghiric ve a la vidente muerta bastante a menudo, pero cree que es la Dama de las Montañas Blancas, patrona de las muertes por congelación, por dicha razón únicamente reza. (Esto le permite a Niniel drenarle algo de energía al clérigo loco, pero aborrece la presencia del hombre, de manera que casi siempre le abandona antes de dejarle demasiado débil).

Sin embargo, Niniel pasa fuera de la torre la mayor parte del tiempo, prefiriendo residir por la noche en el valle vecino. Durante estos viajes, no está segura de sí misma o de sus entornos, ya que el foco de su consciencia permanece en Minas Anghen. Es en la torre donde murió Niniel, así que mientras está fuera sólo recuerda que debe asegurarse de que los niños del Hospicio consigan dinero. A veces se le puede oír en los momentos silenciosos de la noche, murmurando: "Los niños están hambrientos... hambrientos... el oro debe ir con los niños hambrientos..."

3.24 GORGHIRIC EL CLÉRIGO

Gorghiric es un clérigo nórdico trastornado de avanzada edad. Su afición por los espíritus, y en particular por el hidromiel con especias, le han llevado a un grave deterioro de su cuerpo de sesenta años y le han conferido el aspecto de un marchito hombre salvaje. Aun así, a veces camina con un porte noble y habla con tono áspero y educado, en particular cuando se enfada o en los momentos lúcidos de las mañanas.

Una vez, Gorghiric sirvió a Uirdiks, el Thyn de un poderoso clan de Hombres del Norte. Sus habilidades con las hierbas calmantes le dieron renombre... hasta la muerte de su única hija (Eosantha) a manos del enamorado sobrino del Thyn (un tal Olcared). Antes que aceptar el oro tradicionalmente ofrecido para aplacar el dolor por la muerte, Gorghiric fue a la gran casa del desafortunado asesino y mató a Olcared y a Wuilcared, el padre del joven. Entonces, cuando Uirdiks llegó para detener aquella matanza, el Clérigo hirió a su propio Thyn, dejando al señor del clan lisiado. Gorghiric huyó en medio de la noche.

Desde entonces, Gorghiric se ha dado a la bebida para intentar olvidar sus infortunios. Su estancia entre los dunlendinos no le proporcionó la paz, y sigue siendo torturado por visiones de su hija muerta y los fantasmas de sus desconcertadas víctimas. Se burla de la riqueza y de la comodidad, se relaja cuando se dedica a curar y a beber, y a menudo llora cuando está solo. El suyo es un triste relato.

3.25 FORLONG Y EL GRAN PRESTIDIGITADOR

Fuera de Minas Anghen hay pocas personas que sean importantes para el desarrollo de las hechas y aventuras que se desarrollan alrededor de la ruina encantada.

El bardo Duoervis, el Gran Prestidigitador

Duoervis **Cleg, el Gran Prestidigitador** de Cabed Angren, es el hermano de dos mercaderes asesinados por los secuaces de Coerba y Sunil. Ha jurado venganza. Aunque es bastante viejo (70 años) y corpulento, Duoervis es un formidable oponente que cuenta con la lealtad de quince astutos y jóvenes talentos, la Escuela del Prestidigitador. Sus pupilos son demasiado jóvenes como para ser enviados contra Minas Anghen, pero han demostrado ser unos mensajeros inapreciables y mantienen una vigilancia cuidadosa sobre los mercenarios que podrían interesarse en servir a su Señor.

Duoervis es un soberbio bardo y un prestidigitador in-

comparable. A menudo suele llevar vestidos extraños y contar bromas o historias crueles o confusas, y su carácter es único. Parece que se le pueda distraer fácilmente, pero en realidad tiene la habilidad de poder concentrarse en varios objetos a la vez. Sus caprichos tienden a estar muy calculados, y, como sus mejores estudiantes han aprendido, siempre está en guardia con respecto a los que están alrededor suyo. Quizás esta actitud explica la presencia de su familiar, Cwaflagur, un tejón entrenado al que le gusta hacer trucos y hurtos con una creatividad increíble.

Forlong

El Gran Prestidigitador se ha puesto de acuerdo con un grupo de gente de la zona para restaurar el orden. De estos hombres, Forlong, la némesis de infancia e inestable aliado de Duoervis, es el más follonero. Forlong es ostentoso, perspicaz, y algo grueso, y también el más rico terrateniente. El, su dócil mujer y sus tres frustrados y consentidos hijos viven en una bonita casa de Sam Erech, a treinta millas de Minas Anghen. Durante los cincuenta y cinco años de su vida, Forlong ha sido testigo del crecimiento del comercio y la colonización en la región, y actualmente se muestra impaciente con respecto a la inacción que rodea al "problema de los bandidos". No debe sorprender que haya reunido una suma considerable (200 mo) como recompensa para aquellos que puedan erradicar de la región a esas sabandijas ladronas.



Eriel la Vidente

3.26 ERIEL LA VIDENTE

Eriel es una mujer excepcionalmente bella y joven que tiene un corazón de piedra. Es una vidente de Rendél en Morthond que se halla inmersa en una búsqueda para demostrar su derecho a convertirse en la señora de Minas Anghen

como heredera de la larga línea de hechiceros. Por lo tanto ha venido a Cabed Angren, donde acostumbra a asumir multitud de disfraces, para manipular a la gente de la ciudad. Sólo la presencia de Duoervis la preocupa; pero dando por sentado que puede mantener la facción del Gran Prestidigitador a raya, tiene grandes planes para los tesoros de Minas Anghen.

Normalmente, Eriel tiene el pelo gris y los ojos púrpura. Mide 1,68 metros y camina con el fluido, gracioso y sensual estilo de una gata orgullosa. Su profunda voz es conocida en todos los bares de la ciudad. Ningún hombre sobre el que ella haya puesto su mirada ha eludido su toque; la mayoría la deseaban descontroladamente.

Sin embargo, por desgracia, su orgullo ha crecido paralelo a su poder, y confía demasiado en sí misma y en los que la rodean. Eriel se burla hasta de los bienintencionados esfuerzos de sus semejantes, y odia a cuantos la rodean. Esta amargura la hace vulnerable y peligrosa.

3.3 DESCRIPCIÓN DE MINAS ANGHEN

Minas Anghen es una torre de vigilancia algo ruínosa construida en los primeros días de los Dos Reinos en el Exilio (T. E. 77). Se halla construida sobre la estribación de una montaña salvaje que se alza sobre el estratégico cañón existente en su lado este. La torre es redonda y bastante elegante, y se eleva 23 metros por encima del bajo y rectangular complejo de piedra que forma su base. El muro exterior de este enclave mide 7 metros de alto y rodea un patio sobre el cual están el cuerpo de guardia, la cocina, los establos y los caserones. Las puertas de roble que forman las dos entradas desde el exterior y el rastrillo de entrada están recubiertas de hierro. Sólo pueden abrirse desde la caseta del guardabarrera, y vigilan el único acceso a Minas Anghen a excepción de dos pequeñas y estrechas salidas. (Cada puerta es muy difícil, -20, de romper, aunque sea con un ariete).

Minas Anghen está hecha de un granito de color negro carbón, poco común y su techo es de piedra caliza blanca. Los suelos son o bien de caliza o bien de pizarra. La torre en sí está maravillosamente esculpida mediante bloques intercomunicados con forma de diamante, que probablemente no tienen argamasa pero que sin embargo están reforzados con lechada de cemento rojo.

3.31 LA ESTRUCTURA EXTERIOR

1. Cuerpo de guardia

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

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

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

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

4. Cocina. Hay dos fogones, uno con un horno de pan encima suyo, que dominan esta cámara de paredes de ladrillos. Los muros están llenos de estanterías y mostradores, y una buena cantidad de ollas, cazuelas y cuchillos mezclados (y robados) adornan los ganchos que cuelgan de los pares del techo.

La cocina actualmente está bastante mugrienta, ya que Treva, la nonagenaria esclava de blanco pelo de los bandidos, no puede hacer la limpieza ella sola. De vez en cuando, Sunil obliga a los bandidos más jóvenes a ayudarla un poco (muy poco) a limpiar. Cuando no se halla trabajando o soñando con algún modo de escapar de su infernal cautiverio, Treva duerme aquí.

Hay cuatro puertas en la cocina: (4a) conduce a los cuartos de la

servidumbre; (4b) conduce a un vestíbulo que permite el acceso a la torre; (4c) lleva hasta la hondonada, y (4d) conduce mediante unas escaleras descendentes hasta el nivel inferior (ver 3.33, en 19).

5. **Dormitorio de Dagnir y Gorlim.** Esta era la sala de estar de los sirvientes. Ahora se alojan aquí Dagnir y Gorlim, hay dos camas y dos cofres cerrados, el segundo de los cuales es difícil (-10) de abrir. El cofre de Dagnir contiene 21 mo y una botella del buen vino de Belfalas; el de Gorlim contiene 16 mo y un libro, *Historias Tras las Cortinas de Algo-*

dón, un extraño tomo con obscenas ilustraciones e historias (él no sabe leer), valorado en 15 mo.

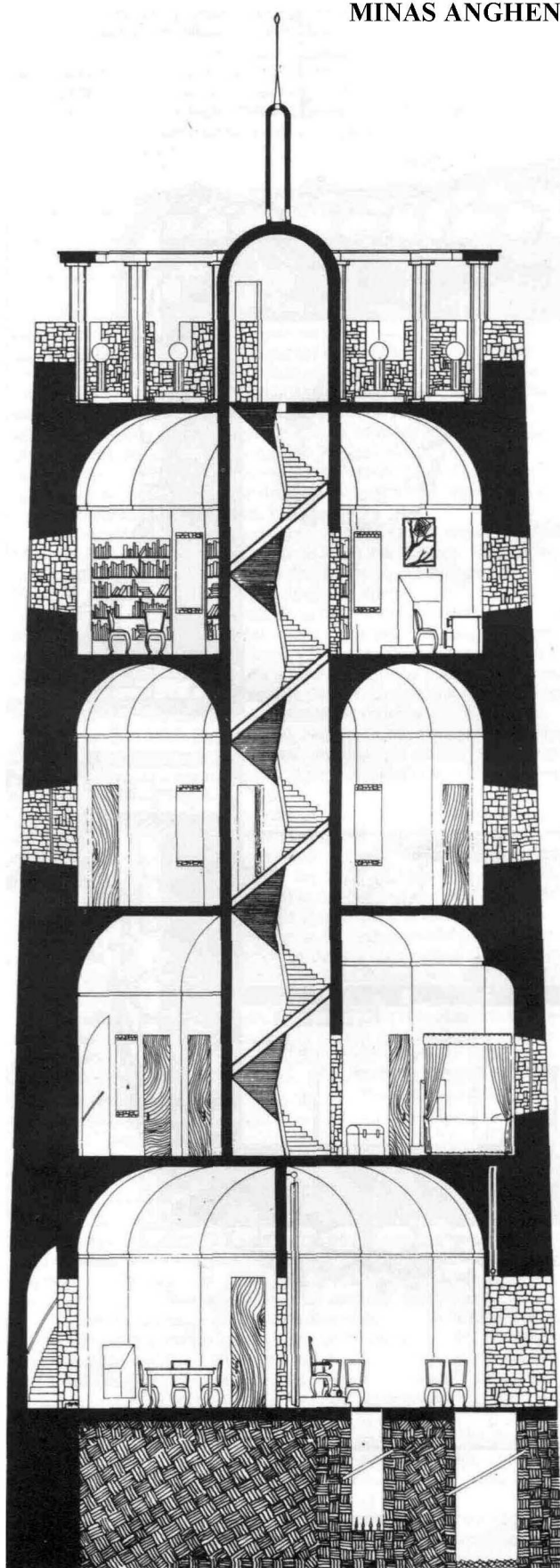
6. **Dormitorio de Dirhavel.** Esta habitación un tanto sucia contiene tres espadas largas y ocho botellas de vino (tres vacías) bajo la cama, así como una enorme hacha de asta (usar como arma de asta +5 y hacha de combate +5) apoyada en una de las esquinas. La cama está cubierta con un edredón de satén azul. Un cofre cerrado, que es difícil (-10) de abrir, contiene varias túnicas de lana y una botella que pierde aceite (para limpiar espadas). Bajo las túnicas hay un monedero que contiene 75 mo y un pequeño recipiente que contiene cinco bayas de Mirrena. Una cadena de oro macizo valorada en 100 mo descansa bajo el falso fondo del cofre, en un compartimento que es muy difícil (-20) de detectar.

7. **Dormitorio de Vagor y Pwyll.** Desafortunadamente, los dos habitantes de esta habitación son antagonicos. La mitad de la habitación de Pwyll está escrupulosamente limpia y ordenada, mientras que la de Vagor podría servirle de hogar a un facoquero. Se odian mutuamente, pero ninguno de ellos quiere dormir en los establos, y ni Dagnir ni Gorlim (ver 5) les admiten en la suya.

Oculto bajo el colchón de la cama de Pwyll pulcramente hecha con su cubrecama de piel blanca, hay una diadema dorada con turmalinas incrustadas (mucha gente podría pensar que se trata de esmeraldas, pero éstas son menos valiosas) valorada en 60 mo. Pwyll posee 7 mo y siempre las lleva consigo. Vagor posee un anillo de plata con una joya incrustada (que algunos podrían confundir con un topacio). El anillo está valorado en 10 mo y está oculto en un viejo bote bajo la cama de Vagor, junto a varios corazones de manzanas, botellas de vino, ropas sucias, huesos de pollo, trapos viejos, etc.

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

MINAS ANGHEN



3.32 LA TORRE

9. **La Sala de la Presencia.** Esta habitación de piedra caliza era usada por el vidente en las raras ocasiones en las que alguien venía a consultarle algún problema para el que necesitaba ayuda mágica. Hay una gran silla de roble negro, con cojines de lana negra, que tiene forma de trono que domina el estrado central, y ocho sillas alineadas en la pared que da al exterior.

Desde la silla de roble se puede controlar un rastrillo interior (9a) mediante un pedal oculto bajo un taburete almohadillado que se halla permanentemente sujeto al estrado. El rastrillo es extremadamente difícil (-30) de abrir, mientras que el pedal es muy difícil (-20) de identificar.

El brazo derecho de la silla de roble controla un par de **trampas en el suelo**. Dicho brazo, que tiene la forma de el ala de un pájaro, tiene una manilla giratoria que es difícil (-10) de percibir.

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

-Trampa 2: Un giro a la derecha de la manilla provocará la apertura de un panel de un metro y medio que rodea el estrado. Bajo el panel hay un pozo de siete metros de profundidad con el suelo lleno de cuchillas (un ataque +20 de Caída/Aplastamiento acompañado de 1-5 ataques +75 de lanza). La trampa se desactiva igual que la del panel 1.

Una enorme cortina que está empezando a notar el paso del tiempo, cuelga de las anillas de latón que hay en un largo poste de hierro en la parte trasera de la habitación. La cortina oculta dos puertas que conducen a la habitación que hay tras ellas. A veces Coerba juega en esta habitación a ser el Señor del Castillo, pero este lugar permanece la mayor parte del tiempo sin utilizarse.

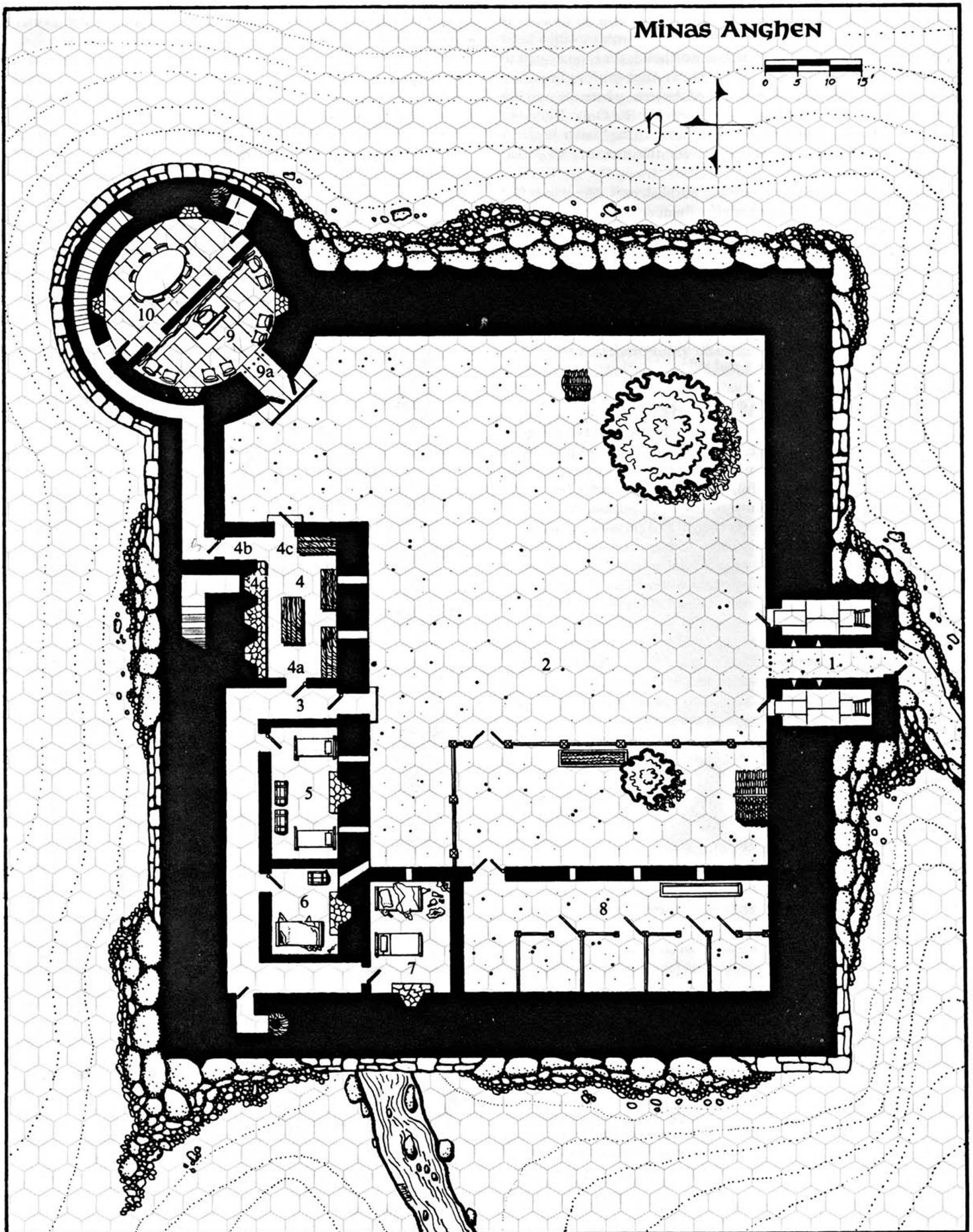
10. **Comedor.** La mesa de 2,10 metros de largo que una vez estuviera hecha de roble pulido aún tiene ocho sitios. Ahora está decorada con iniciales e inscripciones rudas. Hay dos puertas como salidas; una conduce a un privado; la otra comunica con un corredor con una escalera ascendente en un extremo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

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

12. **Dormitorio de Hirgon.** Como lugarteniente de Coerba, Hirgon se merece esta lujosa habitación. Es elegante, y así lo muestra su habitación. Un espejo de plata con armazón de jade (valorado en 15 mo)

Minas ANGHEN

0 5 10 15'



ocupa una gran parte de la pared. La cama tiene una colcha de satén púrpura lleno de plumas así como mantas de lana de buena calidad. Dos cofres, ambos cerrados y muy difíciles (-20) de abrir, están llenos de lana de buena calidad y pesadas túnicas de seda. Bajo un montón de túnicas hay un monedero que contiene 32 mo y un recipiente de cristal verde que contiene 5 dosis de bálsamo de Berro Dorado. Hay otras 50 mo bajo un ladrillo flojo en el centro, escondrijo que es difícil (-10) de descubrir.

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

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

-Trampa 3: Si este escondrijo es abierto sin antes presionar la rosa central de un dibujo de rosas tallado en la roca que hay alrededor del hogar de fuego, del techo caerá una lluvia de pivotes de ballesta. Cualquiera que esté a menos de 90 centímetros del compartimento recibirá de uno a cuatro ataques de pivotes +20.

En el compartimento se pueden encontrar 105 mo. una pequeña caja con una agrietada amatista incrustada en ella, valorada en 30 mo y que contiene dos dosis de Tyr-fira (que restaura la vida si se aplica antes de 56 días después de la muerte de la víctima; valorada en 200 mo); un brazalete de plata y granates (110 mo); un collar de electrum y peridotitos (de color verde pálido transparente) y heliodoros (de color amarillo dorado transparente) (90 mo); una pequeña bolsa de terciopelo rojo que contiene una pequeña trampa de cuchillas portátil con las puntas rociadas con Madwort (de uno a cuatro ataques diminutos +30 si alguien la descubre y la coge) y un anillo de oro y platino con morganas (de color rosa transparente, valorado en 125 mo).

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

15. La Sala de las Puertas. Esta extraña cámara ocupa un piso entero de la torre. No tiene ningún tipo de muebles, aunque los muros de roble están bellamente tallados y el embaldosado suelo está adornado con bonitas alfombras.

En la habitación hay seis puertas (a-f) con el mismo espacio entre sí. De acuerdo con el plan original, la que se halla inmediatamente a la derecha de la entrada por la escalera es considerada la "a", siguiendo las letras en el sentido de las agujas del reloj. Cuando se abre cualquier puerta, parece que tras ellas no haya nada salvo una niebla gris. Si alguien se adentra en la niebla y por el azul umbral de la puerta pasan más de 25 kilos, el que pase se irá transportado a otro lugar. La puerta 15e le llevará a la Biblioteca de la Vidente en el siguiente piso. Las demás puertas conducen al intruso a la Prisión Secreta bajo la Hondonada (ver 25).

16. Biblioteca de la Vidente. El esqueleto de Niniel ocupa la silla del escritorio. Se halla desplomado, y la cabeza descansa entre los brazos. Una diadema se ha deslizado desde el cráneo y ahora se halla en el cuello. Actúa como un yelmo (¡siempre que se lleve en la cabeza!). Tiene un amuleto de oro y esmeraldas (valorado en 200 mo) alrededor de su cuello que actúa como un multiplicador x3 PP de sortilegios y suma +15 a todas las TR contra Canalización; también añade +15 a la BD del portador.

El anillo de mithril que tiene en su dedo (el Cor Tirin, o "Anillo del Vidente", valorado en 200 mo) sirve como llave para la Bóveda de la Vidente de más adelante.

Las seis ventanas de la habitación no pueden ser vistas desde fuera. Sus cristales están pintados con pintura de plata con base de mithril (Ithilcaid) que permite ver desde dentro con el doble del alcance normal (+50 a la Percepción) pero refleja las miradas desde fuera.

Los libros de las estanterías que hay en las paredes tratan mayoritariamente sobre ciencias arcanas de interés para los Videntes (podrían ser vendidos por 1000 mo si se pudiera encontrar a un cliente lo suficientemente rico). Uno, titulado *La Torre de Glirhuin*, contiene las instrucciones para usar el Anillo del Vidente, así como las otras claves para moverse por la torre.

El libro también explica que en el cajón izquierdo del *Escritorio de Niniel* (16a) hay ciefa pequeña caja de madera (la "Caja de los Cristales"), con nueve compartimentos separados de tres en tres.

-Caja de los Cristales: El compartimento central está vacío, mientras que los otros ocho compartimentos contienen ocho cubos de cristales de colores. El libro los llama rojo/prisión, azul/fora, verde/bóveda,

amarillo/techo, naranja/sala de las puertas, violeta/recuperación, negro/ningún sitio, blanco/suspensión. Si se coloca algún cubo en el compartimento central, cualquiera que entre en el eje central de la habitación, llamado la "Puerta del Vidente", será enviado al lugar asociado. Si el cubo es retirado del hueco central, cualquiera que esté en la parte correspondiente a "la otra parte de la Puerta del Vidente" será devuelto a través de la Puerta del Vidente, siempre que aún esté vivo.

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

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

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

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

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

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

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

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

Los demás cajones del escritorio contienen libros, pots de tinta, plumas, un lápiz, lacre, pergaminos y arena para borrar errores, así como un juego de llaves que corresponden a todas las puertas normales del complejo.

También hay un cofrecillo de cristal negro opaco dentro del cual hay 10 bayas de Mirrena. 6 dosis de Camomila del Curandero, dos dosis de Acedera Dulce, una Tyr-fira y dos Burstheas. Todas están totalmente frescas y pueden usarse. La caja puede contener en buenas condiciones hasta catorce dosis de hierbas de forma indefinida.

La Biblioteca de la Vidente está decorada con seis bonitos cuadros, dos de los cuales son unas "ventanas" místicas.

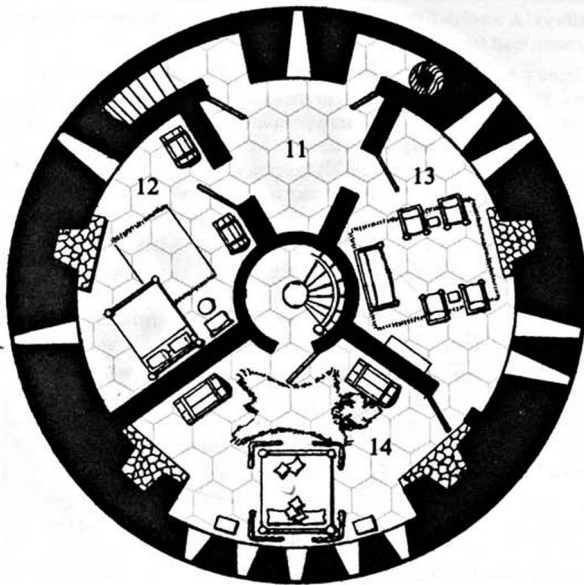
-Cuadro de la Telaraña: Se puede transportar a una persona de la Prisión Secreta (25) hasta la más accesible Prisión del Sótano (26) usando este óleo. La pintura muestra una mosca atrapada en la tela de una araña, pero si alguien que lleve el Anillo del Vidente mira el cuadro durante tres asaltos, la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

-Cuadro del Enano: Otro cuadro en el muro muestra a un enano forjando una espada dorada sobre un yunque de plata. Si se mira esta pintura mientras se lleva el Anillo del Vidente, la escena se desvanecerá en tres asaltos, revelando un compartimento que contiene un juego de seis pequeñas llaves (cada una de las cuales abre uno de los cofres de la Bóveda del Vidente. 27).

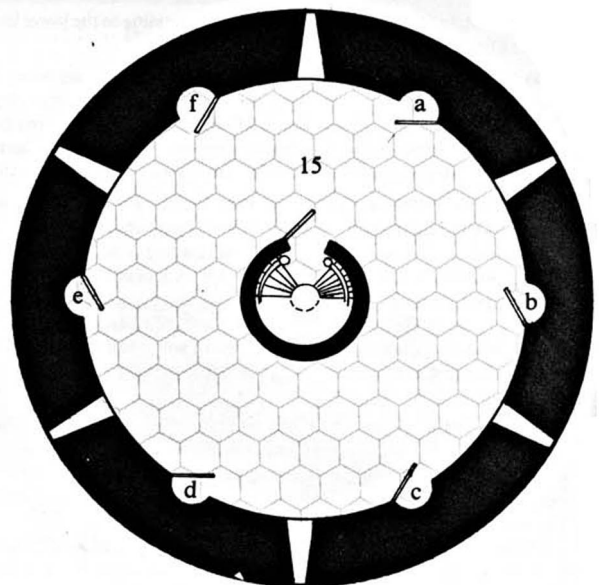
Hay otros cuatro cuadros en las paredes que muestran, respectivamente, un elfo cantando a la luz de la luna, un hobbit comiendo manzanas bajo un árbol, un hombre contando monedas de oro y un ent que se halla en medio de una arboleda de ucnos. (Este último es un trabajo sutil, y a los ignorantes sólo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

17. Puerta del Vidente (eje de la habitación). La "Puerta del Vidente" es en realidad una habitación circular que se halla en el pilar de apoyo central de la torre. Sin embargo, normalmente parece formar parte de la escalera de caracol que une los diversos niveles de la torre. Aquí, en cambio, las escaleras y los muros están hechos de madera de tejo totalmente incombustible y pulimentada (también verde). Su puerta curva de madera de tejo tiene tres manillas: la de la derecha tiene un tirador llano; la del centro tiene un tirador colocado sobre el grabado de un cubo; y la de la izquierda tiene un tirador colocado sobre un grabado de dos espadas cruzadas llameantes.

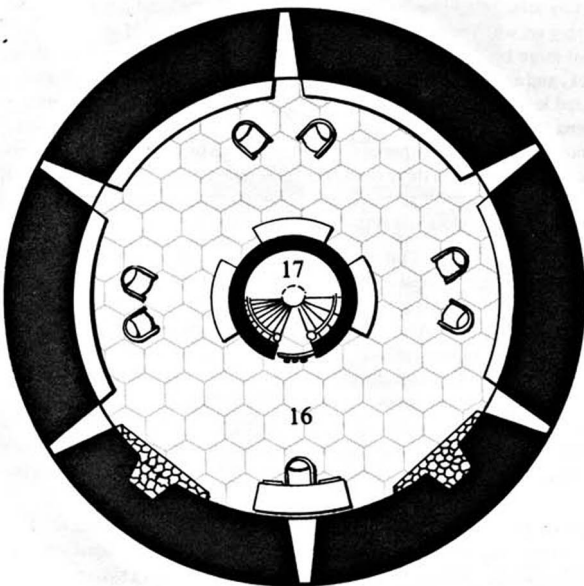
El tirador de la izquierda abre y cierra la puerta de manera normal. Cuando se le gira hacia la derecha, el tirador central mueve una serie de contrapesos que hace mover las escaleras que hay alrededor suyo. Las



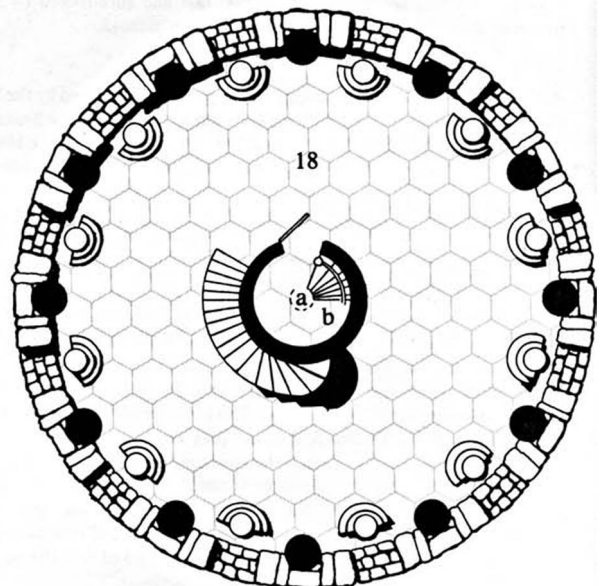
Nivel 2



Nivel 3

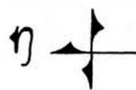


Nivel 4



Tejado

MINAS ANGHEN



que hay por debajo la puerta se allanarán hasta formar un suelo, mientras que las que están por encima de la puerta se unirán al muro que las rodea: así formarán un piso. Esta es la Puerta del Vidente, y sólo puede ser usada de esta manera, conjuntándola con la Caja de los Cristales.

El tirador de la derecha hace de **trampa mágica**. Si es girado, disparará un sortilegio de nivel 5 de Espadas Lameantes: todas las espadas metálicas que se hallen a menos de 7 metros (y que no superen su TR) comenzarán a arder. Si se falla la TR por 01-50 el resultado será un fuego peligroso en el que la víctima recibirá un crítico de calor por asalto mientras esté en contacto con la espada en llamas (1^{er} asalto= "A"; 2^o asalto= "B"; 3^{er} asalto= "C"; 4^o asalto= "D"; 5^o asalto= "E"; 6^o asalto= "E" + "A"; etc). Si se falla la TR por 51+ se producirá una llama explosiva a la que acompañará un ataque de Bola de Fuego +50 que alcanzará a todo aquél que esté a menos de 3 metros durante el primer asalto. Dejar un espada cuando se tiene cogida es una maniobra Rutinaria (+30). Si la espada cuelga de un costado o de la parte frontal del cuerpo, la maniobra se transforma en difícil (-10); y si está guardada en una bolsa o cuelga de la espalda mientras se va montado, la maniobra es muy difícil (-30).

18. Observatorio del tejado. El tejado es un lugar mágico. Aunque está abierto, tiene un techo de piedra caliza blanca con una chimenea central (18a) en la parte superior de la escalera. Antigüamente, las fogatas de la chimenea calentaban un Cetro de la Luz que había colocado encima, provocando diversas señales de luz. Enfrente del hogar de fuego hay una pequeña escalera en cuya base hay un cuadrado de piedra caliza amarilla (18b) en el suelo. Aquí aparece la gente que es transportada desde la Puerta del Vidente (ver 16, 17).

Hay una columnata que rodea la cúspide de la Torre y que soporta el techo. El viento aulla a través de las almenas. Entre cada columna, sobre un pedestal que hay sobre las almenas, hay una pequeña (42 centímetros de diámetro) esfera de laen. Al subir por las escaleras y mirar en la esfera se puede ver claramente a una distancia de hasta treinta leguas (unos 135 kilómetros). Estas piedras-videntes mágicas aportan un panorama espectacular de los alrededores, ignorando los árboles, muros u obstáculos que haya en medio, aunque la oscuridad impide la visión y la contemplación nocturna o las nubes obstaculizan la misma. Por lo tanto no se pueden contemplar las partes interiores de cavernas o estructuras sin iluminar. Las doce esferas sólo permiten ver en un ángulo de 30 grados y pesan cada uno 100 kilos. Son extremadamente difíciles (-30) de desalojar, y perderán su poder si son separadas de sus pedestales mágicos.

Como el usuario debe concentrarse y mirar habilidosamente en el interior de las esferas, sólo Sunil y Gorghiric han descubierto su utilidad. Ninguno de los dos sabe de los descubrimientos del otro; sólo sospechan y guardan su secreto.

3.33 LAS ESTANCIAS BAJO LA HONDONADA

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

20. Habitación de Gorghiric. Por razones que sólo él conoce, al clérigo chiflado le gusta vivir en un subterráneo, así que los bandidos le han dejado a tal efecto este antiguo almacén. Tiene un jergón en una esquina y un primitivo altar situado contra el muro trasero.

21. Habitación del Pozo. El embalse de piedra está lleno de fresca agua del manantial de las montañas, agua que llega hasta él por un agujero en la pared y vuelve a salir por el fondo. El agua que entra proviene de un manantial, mientras que la que sale atraviesa una serie de cañerías hasta unirse al arroyo subterráneo que hay bajo la Torre; desde aquí continúa hasta las Cataratas de la Larga Mirada (ver anteriormente la Trampa 1 de la sala 9).

Tres metros por debajo del estanque de 1,3 x 1,3 metros hay un estrecho pasaje. Si se bucea hasta él (maniobra muy difícil, -20), y se atraviesa dicho pasaje, se llega hasta una escalera. Tras subir tres peldaños se vuelve al nivel de la superficie del agua. La escalera conecta con otro estrecho pasaje (21a) que conduce hasta un oculto salón secreto que finalmente lleva hasta la Bóveda del Vidente (ver 27a).

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

24. Bodega de vinos. Niníel no bebía mucho, de manera que la reserva no es abundante, y Coerba y sus muchachos ya han dado buena cuenta de la mayoría de ella.

Una puerta de tejo conduce hasta un pasaje de escape para casos de ataques o asedios; está recubierta de hierro y es difícil (-10) de abrir. Esta puerta se halla oculta bajo una sección de estanterías de vinos, sección que se desplazará para dejar al descubierto un hueco y la puerta. Los bandidos aún no se han enterado de su existencia, porque es muy difícil (-20) de descubrir.

Dentro del hueco, entre la parte trasera de las estanterías y la puer-

ta, hay una baldosa cuadrada de color azul en el suelo. Esta baldosa sirve como entrada y salida mágica para aquellos que son transportados mediante el Cubo Azul desde la Caja de los Cristales (ver 16, en c).

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

25. Prisión secreta. La puerta de piedra está cerrada y es muy difícil (-20) de abrir. En el centro del suelo hay un agujero de 2,6 x 2,6 metros. Por encima suyo hay un sistema de poleas que permite que un cesto se introduzca por el agujero (para el suministro de comida). Bajo el agujero, 20 metros más abajo, se halla la celda secreta.

Los intrusos que entren en cualquiera de las brumosas puertas de la Sala de las Puertas, excepto en 15e, serán enviados a esta celda (ver 15). Ocurre lo mismo a aquellos que entren en la Puerta del Vidente (17) mientras el Cubo Rojo esté colocado en el centro de la Caja de los Cristales (ver 16h). Estas trampas son la única forma de entrar. La única salida es también mágica y consiste en la transferencia desde aquí hasta la cercana Prisión del Sótano (26) mediante el Cuadro de la Telaraña de la Biblioteca de la Vidente (ver 16).

Actualmente, el mayor interés de la celda lo constituye el semipodrido cadáver de Craun, un aventurero miembro de la banda de Coerba. Entre los restos de Craun hay un alfanje +5, un amuleto que añade +5 a todas las TR contra Canalización (y, para RM, Mentalismo), y 26 mp.

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

27. Bóveda del vidente. Esta cámara forrada de tejo tiene un aroma que invita a la confianza. Las únicas maneras de entrar (aparte de excavar a través de un mínimo de 10 metros de sólida roca) son 1) usando los objetos mágicos de la biblioteca (ver 16d), o 2) atravesando la escalera secreta (27a) que conecta con los desagües de la Habitación del Pozo. La escalera secreta se halla tras una puerta oculta corrediza, que es extremadamente difícil (-30) de descubrir.

La bóveda contiene todos los tesoros acumulados por los Videntes de Minas Anghen, la riqueza de más de 500 años. Hay seis cofres de roble en el suelo y un bastón de roble +30 apoyado en una esquina. Los cofres son de diferentes tamaños y están cerrados (-40), aunque no tienen trampas.

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

-Cofre 2 (mediano): Hay un par de zapatillas de piel verde con bordados de oro y unas cuantas pequeñas piedras de luna de color azul pálido e iridiscentes (valoradas en 40 mo); le irían bien a una mujer humana pequeña. El cofre también contiene un anillo de electrum con una enorme y perfecta esmeralda incrustada (valorado en 530 mo).

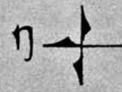
Bajo ellos hay un cinturón de Paso sin Huellas de color blanco con una hebilla de plata y un ágata de musgo (transparente con inclusiones que parecen musgo, valorado en 45 mo); es mágico, y permite al portador moverse sin dejar rastros.

Bajo el cinturón hay Saco Portátil de Brea mágico negro que mide 2,10 x 0,9 metros hecho de seda y que pesa unos 80 gramos. Al colocar en su interior cualquier objeto que mida hasta 2,10 metros de largo y pese hasta 175 kilos de peso, éste se reducirá hasta un décimo de su peso y medidas, siempre que los cordones del saco sean atados. Ya atado, el saco encogerá hasta tener el tamaño del mayor objeto que contenga, una vez reducido. No se pueden introducir más de 45 kilos mediante este procedimiento (ya reducidos; en realidad serían 450 kilos). Si se sobrepasa este peso, el saco será destruido. Los objetos pueden ser extraídos desatando las cuerdas, momento en que el saco recuperará su tamaño original y podrán sacarse los objetos que contenga.

-Cofre 3 (pequeño): Este cofre, caracterizado por sus incrustaciones de plata, contiene un par de muñequeras de piel de serpiente negra -se trata de los Brazaletes de Blyga. Cuando se llevan puestos, añaden +10 a los ataques con arco y actúan como unos brazaletes sin penalización por peso. Le sentarían bien a un hombre de tamaño medio o a una mujer de tamaño medio o grande. Las filigranas de oro que contiene son soberbias, y sólo el oro ya vale 15 mo.

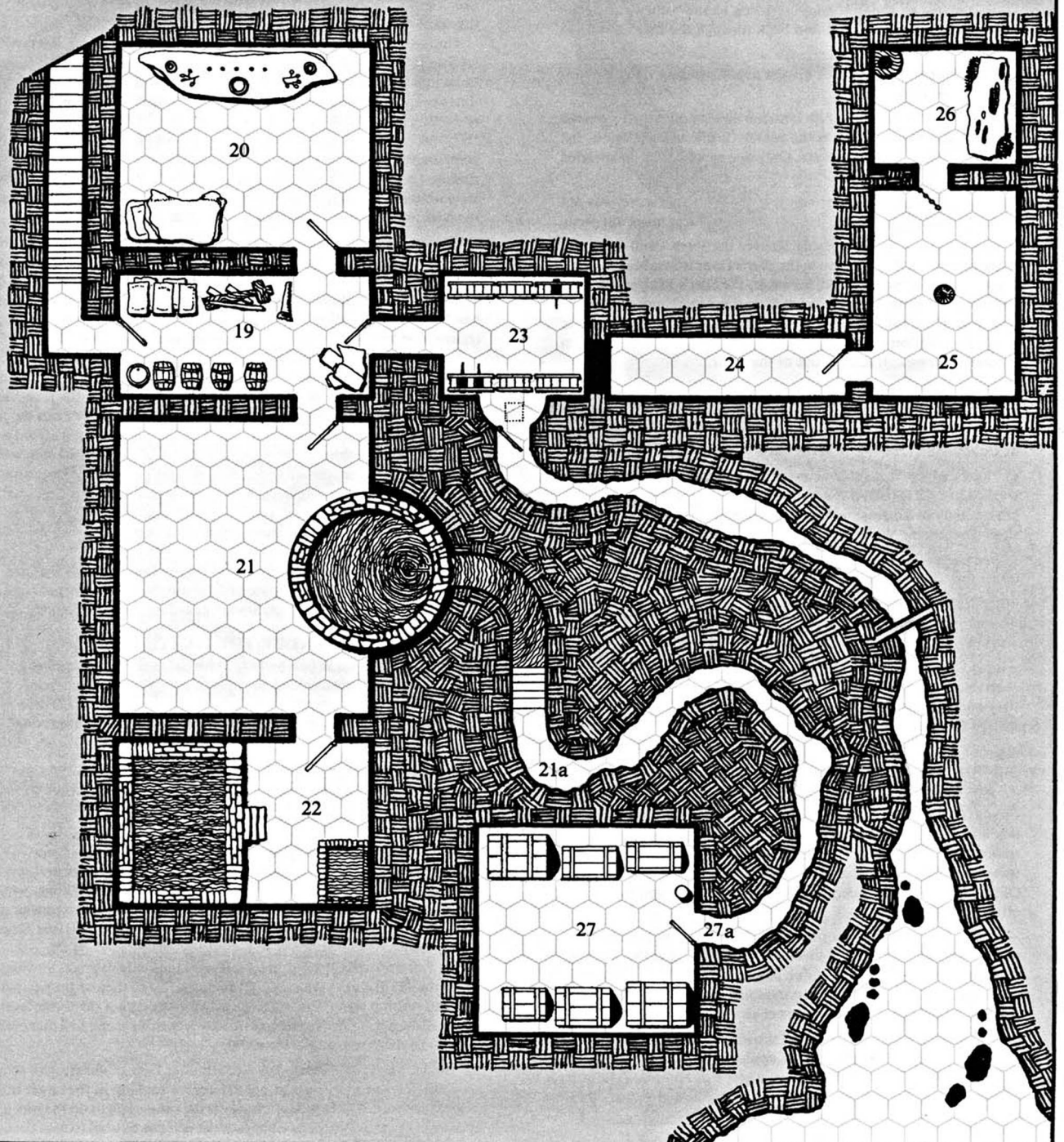
Bajo los brazaletes descansa un collar hecho de cadenas de oro y plata finamente entrelazadas. Es una bonita pieza que tiene un jacinto (que muchos confundirán con un rubí; valorado en 70 mo) y cuatro pequeños granates de las estrellas (20 mo cada uno). Sin embargo, el collar es en realidad la Cadena de la Incertidumbre, una reliquia forjada en las montañas al norte de Acebeda a finales de la Segunda Edad. Cuando es tocada y alguien se concentra, la cadena permite al portador confundir a cualquiera que se halle a menos de 15 metros y falle una TR (contra un ataque de magia de nivel 7). Las víctimas confusas actúan con un -50 y no atacarán a nadie salvo que alguien esté hablándoles o tocándoles, pero atacarán tanto a amigos como a enemigos indiscriminadamente en cuando se presente la ocasión. Sin embargo, existe un peligro; cada vez que el portador saque un resultado de 01-05 seguido de otro resultado exactamente igual (p. ej., dos 02), el collar se encogerá hasta decapitar a la pobre víctima.

-Cofre 4 (grande): Contiene el Yelmo de Froeca, un yelmo que proporciona un campo de visión de 270 grados y añade un +15 a todas las TRs. Su superficie es de plata pulimentada que brillará como un espejo



MINAS ANGHEN

0 5 10'



siempre que el portador lo desee, y está tachonado con seis grandes placas de coral rojo (10 mo cada uno). Por la noche el yelmo se vuelve de color negro como el azabache, añadiendo un +5 a las habilidades de acecho y ocultamiento nocturnas.

Este cofre gris también contiene los Guantes de Iom Fegc. Están hechos de piel violeta y tienen bordados de hilo de platino así como pequeñas amatistas (valorado en total en 320 mo). Son unas de las grandes herencias de los antiguos Dunmen, los Daen Coentis. Estos guantes compactos actúan como brazales y permiten al portador golpear con ambos puños como si estuviera utilizando mazas -5.

El Hacha de Fegc acompaña a los guanteletes y yace bajo ellos. Se trata de un arma arrojada +15 (de nivel 6) que no tiene penalizaciones cuando se usa en distancias de hasta 23 metros. Si el lanzador también posee los Guantes de Iom Fegc, el hacha volverá a las manos del usuario en cuanto éste así lo ordene. El Hacha de Fegc también "extermina las armaduras"; cuando es usada y el resultado sólo son pérdidas de puntos de vida (sin críticos), la armadura de la víctima deberá hacer una TR o quedará inutilizada.

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

Bajo la diadema hay un broche de oro y platino elaboradamente trabajado con forma de águila (valorado en 50 mo).

-Cofre 6 (pequeño): Contiene un copa de vino de plata con varios grandes discos de lapislázuli incrustados (cuatro, valorados en 20 mo cada uno). Bajo ella, en un pequeño cofre de madera de haya, se halla el Anillo de las Piedras; dicho anillo tiene un gran ópalo negro incrustado. Es mágico y proporciona Visión en la Oscuridad durante 30 minutos una vez al día (permite al usuario ver como si se hallará la luz del día) siempre que el portador esté "en contacto con piedra" (p. ej., dentro de una caverna o una construcción de piedra). El anillo también permite al usuario (3 veces/día; 3 asaltos/vez) tocar una piedra y mirar como si se hallara exactamente en el mismo punto en el otro lado de la piedra (tenga la roca el tamaño que tenga).

El bastón era el de Niniel, aunque ella lo usó pocas veces. Además de su calidad +30, es un sumando de sortilegios +4 que le permite al usuario tener conocimiento de las actividades que están teniendo lugar (ver "Presencias") en un radio de 100 metros (1 minuto; 3 veces/día).

El botín que hay dentro del Cofre 1 es el dinero que Niniel quería donar al Hospicio de Sam Erech. Cuando se abra el cofre, el Fantasma de Niniel empezará a manifestarse en la esquina en la que se halla su bastón. Si el bastón es movido, intentará materializarse tan cerca de él como sea posible, mientras no tenga que hacerlo encima de nadie. Tarda tres asaltos en materializarse.

3.4 LA MISIÓN

Los viajes a Minas Anghen podrían tener tres objetivos: (1) descubrir el secreto del Fantasma de Niniel y la naturaleza de su promesa; (2) eliminar a la banda de Coerba, haciendo que el comercio en el camino del cañón vuelva a ser seguro; o (3) encontrar el Tesoro de los Videntes. Ninguno de estos objetivos son particularmente fáciles, pero el último es sin duda el más peligroso (y provechoso).

3.41 CÓMO INICIARLA

Minas Anghen está a unos quince kilómetros (o diez a vuelo de crebain) al este del pueblo de Cabed Angren, al final de un retorcido camino montañoso marcado por numerosos puentes de piedra y muros de contención. En el pueblo residen unas diez familias. Los aventureros que intenten viajar hacia la Torre de la Larga Mirada deben pasar a la fuerza por este pueblo algo tosco de edificios de piedra, pues cualquier otra ruta supondría viajar a través de terrenos alpinos excesivamente peligrosos.

Cómo iniciarla con PJs pregenerados

Si el grupo está compuesto por personajes pregenerados, se sugiere que empiecen en la Escuela de Prestidigitadores de Cabed Angren. Este hostel es la única posada del pueblo y es el típico lugar de descanso para viajeros. Es aquí donde todos los bardos y prestidigitadores de las tierras de hasta Lamedon

se reúnen dos veces al año (en Año Medio y en Año Nuevo), durante el Festival de los Cambios. Como se trata de una de las tres únicas "escuelas" que hay en Gondor (las otras dos están en Pelargir y Osgiliath), es también una atracción para la gente del campo en cualquier estación. Habrá por lo menos un PJ asociado a la escuela, de forma que el edificio será un punto de inicio natural.

Duoervis Clegg es el Maestro de la Escuela de Prestidigitadores y es el líder del grupo de lugareños que se ha empezado a preocupar por los hechos que han originado la casi desaparición del comercio local y los viajes. Como el experto orador que es, ha solicitado ayuda a sus discípulos de confianza, esperando que se extienda el sentimiento de necesidad de explorar Minas Anghen. Sus objetivos son simples: en primer lugar, espera encontrar el Fantasma de Niniel y expulsarlo, poniendo fin al encantamiento; y en segundo lugar, expulsar de la región a los bandidos de Coerba.

Cualquier información concerniente a los bandidos o al Fantasma será de gran ayuda para los lugareños. Incluso una simple descripción de las operaciones que están teniendo lugar en Minas Anghen sería suficiente para preparar otra expedición. Aun así, los lugareños quieren limpiar las ruinas, y es ése su principal objetivo.

El Maestro reunirá a los aventureros interesados en su gabinete, que se halla tras una cortina en el Salón de los Prestidigitadores, alrededor de una mesa para ocho, y les explicará el asunto, mientras sus estudiantes se sentarán en mesas cercanas evitando que se acerquen gentes indiscretas.

Otros puntos de inicio

Los lugareños no son los únicos que desean poner fin a las historias que rodean Minas Anghen. Una Vidente, Eriel de Rendél, ha adquirido un libro llamado *La Línea de Glirhuin*, que trata sobre los videntes de Minas Anghen. Este tomo es una compilación de cartas y diarios de varios residentes de la Torre de la Larga Mirada y hace alusión a las riquezas de la Bóveda del Vidente.

Eriel es una silenciosa mujer que acaba de llegar a Cabed Angren. Ha llegado disfrazada de muchacha sin hogar, y ha utilizado sus artimañas para ganarse la confianza de una viuda local (Maef) y consiguiendo el puesto de criada. Algunas noches, Eriel se escurre fuera de su habitación y va hasta la Escuela de los Prestidigitadores o hasta Sam Erech a treinta kilómetros, buscando siempre almas aventureras que pudieran entrar a su servicio. Su juventud (sólo tiene dieciocho años) y su apariencia deslumbrantemente bella respalda su fuerza y su voluntad. Está dispuesta a recuperar la herencia de la Torre de la Larga Mirada, cueste lo que cueste.

Eriel entrará en contacto con algún aventurero solitario asociado a algún grupo que ella crea capaz de satisfacer sus necesidades. Le pedirá ayuda y le dirá que se encuentren de nuevo en solitario, esta vez fuera de Cabed Angren, en un claro a medio kilómetro de el Camino de la Larga Mirada. Se despedirá rápidamente, se irá, y disfrazándose seguirá a su nuevo compatriota hasta el momento de su próxima reunión. Aquellos que ella elija deberán estar en guardia, pues aunque dará a los aventureros un anticipo de 3 mo, es capaz de traicionar a cualquiera que se enfrente a ella.

3.42 AYUDAS

Tanto Duoervis como Eriel poseen mapas rudimentarios de Minas Anghen. En ninguno de ellos se hallan las habitaciones privadas, las habitaciones secretas ni las trampas, de manera que los PJs no deberán tener acceso a la información concerniente a las habitaciones 14-27, ni los mapas deberían hablar sobre la sala 4d o las trampas de 9. Sin embargo, los mapas podrían aparecer como incalculablemente valiosos.

El pupilo de Duoervis (de nivel 1) llamado Gaem Wulsen, trovador y aprendiz de prestidigitador, conoce el valle y las

montañas que hay entre Minas Anghen y Cabed Angren mejor que ningún lugareño. Hará de guía y, aunque huirá de cualquier lucha, se mostrará voluntario para entregar mensajes o llamadas de ayuda. Su ayuda hará posible que los aventureros alcancen la Torre mediante caminos de animales o a cubierto del mal tiempo (añadir +10 a las maniobras en movimiento de aquellos que le siguen).

3.43 OBSTÁCULOS

Los obstáculos que aguardan en Minas Anghen son muchos. Por la noche, mientras hay la protección suficiente como para aproximarse, Niniel se haya merodeando y los bandidos se hallan ejerciendo su oficio. Durante el día, mientras Niniel duerme y la mayoría de los miembros del grupo de Coerba también, sólo se necesitan unos cuantos guardias para controlar los alrededores con una facilidad asombrosa. Sea la hora que sea, el terreno es arduo y muy amenazador.

Los Bandidos

Los peligros que representan los bandidos son limitados, sobre todo si se encuentran durmiendo o trabajando. Se pueden mostrar duros al defender la entrada (1), las escaleras o la cima de la Torre, pero la mayoría están desentrenados y son bastante cobardes.

Las Trampas

Las trampas de la Torre (ver 9, 14, 15, 16 y 17) son bastante más peligrosas. Esto es especialmente cierto en las trampas de las puertas mágicas de la Sala de las Puertas (15), la Biblioteca de la Vidente (16) y la Puerta del Vidente (17). Como la única entrada sin trampas de la Bóveda del Vidente (27a) se halla obstaculizada por las turbulentas aguas de la habitación del Pozo (21), la ruta hacia los mayores tesoros del castillo está protegida por estos obstáculos. Según la naturaleza del grupo, este hecho puede resultar bastante devastador.

Los caminos de entrada y de salida

Obviamente, la Puerta Principal (1) y las puertas de salida a la Hondonada (2) son las rutas naturales para entrar y salir de Minas Anghen. Sin embargo, se hallan protegidas, de forma que los aventureros pueden buscar otras entradas. Una vía podría ser las caudalosas aguas de las Cataratas de la Larga Mirada, aunque es un plan poco recomendable. Otra podría ser el pasaje de escape (23) de la Bodega. Esta salida es particularmente efectiva si el grupo comprende y hace uso del Cubo Azul de la Caja de los Cristales (ver 16). Aun así, cualquier tipo de salida es peligrosa, pues se halla en las ruinas de una torre.

3.44 RECOMPENSAS

Duoervis ofrece una recompensa de 200 mo aquellos que puedan eliminar a los bandidos. Esta suma, que ha sido reunida por Forlong y se halla guardada en la casa de Forlong en Sarn Erech, es una considerable fortuna, pero los lugareños están lo suficientemente desesperados como para añadir a esta recompensa cualquier tipo de botín que haya sido extraído de Minas Anghen y no pueda ser identificado de manera apropiada. Una descripción de las actividades de Niniel o de las de la banda de Coerba podría ser recompensadas con 50 mo.

Por otro lado, Eriel ofrece 300 mo (además del anticipo) más cualquier tipo de botín que se halle en Minas Anghen a excepción del encontrado en la Bóveda del Vidente. No le importan nada ni la difunta Niniel ni los bandidos. El suyo es un plan con un sólo propósito y una buena recompensa. Sin embargo, esto significaría la división de las propiedades de los

demás, y podrían ser considerados rateros y ser desdeñados por los lugareños.

3.5 ENCUENTROS

A) EL FANTASMA DE NINIEL

Si se da cuenta de que ha sido descubierta, Niniel intentará hacerse pasar por una persona normal, como lo hacía cuando estaba viva (¡aunque parezca poseer los objetos que han sido encontrados en su esqueleto de la biblioteca!). Les preguntará a los personajes lo que están haciendo allí de la siguiente manera:

"¿Qué, por Gobha, os da el derecho,
Quién, por Danú, posee vuestro espíritu,
y engendra esta ultrajante violación?"

Si los aventureros admiten que están cogiendo el dinero, Niniel les dirá amenazadoramente que el dinero debe ir al Hospicio de Sarn Erech (la cercana ciudad). Si se hacen los disimulados, les pedirá si le pueden hacer el favor de llevar el dinero allí. ¡Seguirá invisiblemente al dinero para asegurarse de que va allí donde debería ir!

Si se le promete firmemente que el dinero irá al Hospicio les dará permiso a los aventureros para coger un objeto de los cofres. ¡Si no hacen tal promesa o bien intentan tomar más de un objeto, o si hacen cualquier otra acción desagradable (¡y para Niniel, marcharse es una cosa desagradable!), se enfrentará a ellos con toda la ira de una Vidente y de un Fantasma!

Los intrusos no tendrán tiempo de probar los objetos una vez la vidente muerta les haga tomar uno a cada uno. Niniel se volverá cada vez más impaciente y mirará cada vez más misteriosamente, hasta el punto de decirles que están aprovechándose de su generosa oferta por ese pequeño servicio.

B) COERBA Y SUNIL

El asesino Coerba desenvaina inmediatamente una espada ancha mientras que Sunil coge su mortal daga. Cogiendo a Coerba por la parte trasera de su cota, Sunil dice:

"Biennn, biennn. ¿Qué pennnsáis, mi sennnñor? ¿Comm-mida frresca?"

Coerba, sonriendo, responde:

"Arrojad vuestras armas, amigos. Os molestarán en vuestro viaje de vuelta a casa."

Naturalmente, Coerba no tiene intención de dejar ir a nadie. Simplemente quiere una lucha fácil. El bandido atacará a la primera oportunidad, llamando a sus hombres mientras se mueve. Después de dar cuenta de los intrusos, ordenará a sus hombres que lleven a cualquier superviviente a la Prisión del Sótano (26).

Sunil prefiere los retos, y quiere jugar con los intrusos. Lanzará su daga en cuanto se inicie la lucha y después sacará su espada corta, aunque intentará contener a Coerba si los intrusos intentan negociar. (Tira por el intento de persuasión de Sunil, añadiéndole su bonificación por Presencia; después tira la TR de Coerba, usando su Presencia/Autodisciplina).

Si Sunil tiene éxito, sugerirá que los intrusos sean conducidos a la Sala de la Presencia (9), donde serán colocados en el estrado (encima de la Trampa 1). Una vez sentado en su trono de roble, Coerba les interrogará, tiempo durante el cual Sunil permanecerá a su izquierda con las manos puestas sobre el mecanismo de la trampa que se halla en el brazo de la silla. Tras algunas discusiones, girará la manilla y hará caer a los jugadores en el acuoso pozo. ("No hay restos, no hay preocupaciones" es su lema.)

C) LA BANDA DE LADRONES

La banda de ladrones está preparada para salir a una incursión. Se ven sorprendidos por el descaro de los intrusos, de forma que tardarán algo en reaccionar. En cualquier caso, darán la alarma.

Haz una tirada de orientación: 01-25= los bandidos tardan dos asaltos en prepararse; 26-50= la mitad de los bandidos tarda dos asaltos en prepararse, mientras que la otra mitad tarda uno; 51-75= los bandidos tardan un asalto en prepararse; 76-90= un bandido se mueve inmediatamente mientras que los otros tardan un asalto; 91-100= los ladrones dan la alarma y atacan, todo en el primer asalto.

La mitad de las veces (con un resultado de 01-50), Hirgon será el líder del grupo. Otras veces serán Sunil (51-60) o Coerba (61-70) quien tome su lugar. Ocasionalmente (71-100), sin embargo, serán Sunil y Coerba juntos quienes lideren el grupo, que se estará preparando para una gran incursión.

Normalmente, Vagor (de la habitación 7) es el más Fiero y será el primero en atacar (usando una maza). El sanguinario Dirhavel será el siguiente, usando una hacha de asta (habitación 6). (Dirhavel estará ebrio con un resultado de 01-60 y tendrá una penalización de entre -11 y -60). Hirgon (habitación 12) usa una espada ancha y le gusta moverse hacia la izquierda; golpeará tras Dirhavel (Sunil y/o Coerba pueden estar en su posición). Dagnir y Gorlim (habitación 5) serán los siguientes, espadas largas en mano, mientras que Pwyll (habitación 7) será siempre el último.

D) COERBA

Cuando sea sorprendido solo, es probable (01-25) que Coerba esté borracho y en condiciones inferiores (actuará con una penalización de entre -1 y -50). Se mostrará insultante y más hablador de lo que es normalmente, aunque seguirá siendo astuto e intentará dar silenciosamente la alarma desde el lugar donde se esté enfrentando con los intrusos (hay cuerdas en las habitaciones 13 y 14, y tras la silla de roble de la sala 9 que hacen sonar las campanas que se hallan en la parte superior de la Torre).

Si es posible, Coerba se ocultará y esperará para hacer una emboscada. Si es sorprendido, intentará sacar una daga invisible arrojadiza +20 que cuelga de su espalda y a la que puede llegar por el cuello (caso de que pueda levantar los brazos). La daga se halla impregnada con una dosis de Trusa (nivel 2), un veneno neblinoso que actúa en 1-10 asaltos y puede llegar a matar (fallar la TR por 1-10= ceguera en 1-2 ojos; fallo por 11-20= coma; fallo por 21+= muerte).

En habitaciones cerradas, Coerba utilizará una espada ancha +10 y un main gauche +5 (tratar como una daga +5 con una penalización -10 contra coraza que actúa como un escudo si es usada defensivamente en combate). Siempre parará los golpes con el main gauche salvo que vea la posibilidad de dar un buen golpe, y se retirará hasta una estancia en la que se pueda defender si se enfrenta a más de un enemigo.

Si se halla en los dormitorios (14) y el combate va mal, saltará desde la ventana hasta un toldo que hay tres metros más abajo. Posteriormente bajará por él hasta llegar al suelo (otros dos metros y medio).

Si Coerba vence, llevará a los supervivientes a la Prisión del Sótano (26).

E) SUNIL

Sunil luchará, pero sólo si es el último recurso que le queda. Siempre se le ocurren planes rápidos, y prefiere esconderse y huir en busca de ayuda o atraer a un oponente hasta una situación comprometida. Le cortará la garganta a todo aquél que se cruce en su camino y se muestre débil, aunque siempre se rendirá ante un enemigo que lleve las de ganar. A Sunil no le importa mucho aliarse con cualquiera que pueda

salvarla. (Aun así, también intentará salvar a Coerba, o por lo menos intentará darle alguna oportunidad para comprobar su lealtad).

F) UNA PAREJA DE BANDIDOS

Las parejas de bandidos están organizadas de la siguiente manera: Dagnir y Gorlim; Vagor y Pwyll; y Hirgon y Dirhavel. Se van turnando las guardias, aunque Hirgon hace valer sus derechos como lugarteniente. Generalmente (01-75), los dos bandidos de guardia se encontrarán en el cuerpo de guardia (nivel superior de 1), mientras que los que estén despiertos se encontrarán en el tejado de la torre (18). Los demás dormirán. Es probable (76-00) que uno o los dos miembros de la pareja se encuentren en la Prisión del Sótano o en los establos, según las circunstancias.

G) ERIEL

Eriel tiene poca paciencia con nadie, y menos aún cuando se enfrenta a alguien al que considera un estúpido. Nunca se dignará humillarse, e intentará tomar el control de todos los enfrentamientos (a menos que intente hacerse pasar por otra persona).

Cuando les esté contratando para ayudarlo a conseguir el Tesoro de los Videntes, Eriel tratará a los aventureros como sus compañeros, aunque sus movimientos serán siempre sospechosos. Intentará quitarles cuidadosamente el miedo a los aventureros, animándoles y diciéndoles que Minas Anghen es menos peligroso de lo que en realidad es.

Una vez los aventureros consigan el tesoro, sin embargo, Eriel se comportará de forma diferente. Intentará aprovecharse de la codicia de los aventureros y les ofrecerá gemas que serán falsas (a menos que sean examinadas por un experto) a cambio del tesoro. Si es necesario, les ofrecerá comida y bebida impregnadas con una poción de sueño (nivel 3) (una tirada por la comida y otra por la bebida; el efecto es una inconsciencia que dura 1-5 horas). Si logra conseguir una parte considerable del tesoro, se disfrazará y huirá (o se quedará en Minas Anghen, si los bandidos y Níniel han huido).

H) GORGHIRIC

Gorghiric pasa la mitad del tiempo (01-50) en su habitación, bebiendo, cavilando. Otras veces (51-70) suele vagabundear por los salones bajo la Hondonada (habitaciones 19-26), o bien suele hojear algún libro (71-85) en la Biblioteca (16), aunque también le gusta (86-100) observar el paisaje desde el Tejado (18).

A pesar de su fama como borracho y chiflado, Gorghiric se halla lúcido a menudo (01-60); sólo en los momentos posteriores a un sueño particularmente malo o con una botella en la mano se comporta de forma extraña. (En estos casos, Gorghiric suele ser bastante maniaco, actuando con penalización entre -1 y -100.)

Mientras tenga la mente clara, el clérigo es un personaje relativamente sabio y útil a quien no le gustan demasiado los bandidos. Las razones para permanecer entre ellos son simples: aprecia la invitación de los bandidos, no tiene otro sitio a donde ir, y ama a la esclava Treva (como a una hija), y desea protegerla de la caprichosa crueldad de Sunil. Gorghiric también desea resolver el misterio de la extraña Caja de los Cristales, objeto que ha descubierto pero que aún no se ha atrevido a usar.

Cualquiera lo suficientemente cuidadoso como para comprender las necesidades de Gorghiric y simpatizar con él podría encontrar en él un buen aliado. Si así es, podría aportar una ayuda incalculable. Si no, puede ser un peligroso oponente.

4. AVENTURA EN LAS SIETE PIEDRAS (SETMAENEN)

En un alto valle montañoso -a unos dos kilómetros y medio al este de la ciudad minera de Ossarnen (Dn. "Setmaenen") se halla el lugar que dio nombre a la ciudad, un gran túmulo de tierra hecho por hombres y soportado y reforzado por unas piedras cuyo tamaño es el doble del de un hombre. Siete pilares de piedra, siete piedras de diez metros de alto, rodean el túmulo, formando un antiguo anillo ceremonial. Todo el mundo sabe que Setmaenen fue un lugar sagrado para los antiguos Daen Coentis, uno de sus templos-calendarios, pero nadie recuerda ya qué fiestas se celebraron en sus subterráneos malditos. Pocos han entrado allí, y estos pocos no trajeron ninguna noticia espectacular: antiguos grabados, altares de piedra para sacrificios. Por ahora nadie se ha atrevido a profanar el lugar, y aquellos que fueron han vuelto explicando que fueron asaltados por una sensación de ser vigilados tan enorme, que no se atrevieron a hacer otra cosa que mirar en silencio y después salir.

4.1 LA HISTORIA DE LAS SIETE PIEDRAS

Setmaenen fue una vez uno de los lugares más sagrados de los Daen Coentis, de forma que ni siquiera en aquellos tristes últimos días -en el Tiempo del Juramento y la caída de la Oscuridad-, los sacerdotes Oscuros se atrevieron a adaptarla a sus bárbaros rituales. En la antigua lengua se le llama Setmaenen (que también significa "Siete Piedras"), y estaba dedicada a Fois (Esté), la Vala curadora de las heridas del cuerpo y del espíritu.

El día de Fin de Año, en el crepúsculo que precedía al amanecer de Yule del solsticio de invierno, aquellos que aún sufrían a pesar de las tranquilizadoras manos de los curadores, aquellos que alcanzados por la locura, y aquellos que sufrían por la tristeza, la culpa o cualquier otra emoción dolorosa, se podían reunir en este gran valle y escuchar cómo los Sacerdotes y Sacerdotisas de Fois entonaban dulces himnos de alabanza dedicados a su gentil Diosa.

En aquellos tiempos nada maligno osaba acercarse allí, pues todo el valle parecía estar lleno de una sagrada luz plateada incluso antes del amanecer. Cuando el primer rayo de sol del primer día del año salía por el horizonte, resplandecía directamente sobre el túmulo, iluminando la losa de piedra de la parte trasera y revelando los secretos que el túmulo contenía. Entre fuegos encantados y llamadas líricas, las heridas pronto volverían a cerrarse.

En el tiempo posterior a la Última Alianza de Hombres y Elfos, tras la caída de Sauron de Mordor (alrededor de T.E. 1), un Sacerdote Oscuro llamado Brues Cuerd rompió la tradición y entró en el Túmulo de Piedra. Llevaba la piedra sagrada (que había robado) llamada la Estrella de Gobha (Dn. "Gobha Reul") y pensaba que estaba protegido contra su poder, con la intención de buscar el poder de la curación. También deseaba los Tesoros de Fois. Junto a tres compañeros (Rec, Urnae y Guern) asesinó a las Sacerdotisas que se negaron a acceder a sus deseos, y buscaron en vano una cura para sus heridas.

Sin embargo, su codicia les condujo a su destrucción, ya que Brues y sus sangrientos compañeros perecieron misteriosamente. Su destino no fue nunca escrito, pero se sabe que la maléfica Estrella de Gobha quedó descansando en el Túmulo de Piedra. Desde ese día, los Daen cerraron Setmaenen y lanzaron sortilegios para proteger los espíritus de las valientes Sacerdotisas de Fois. Se dice que el Túmulo no será abierto hasta que se cumpla el Juramento.

4.2 LOS PNJS

Las personas que viven en el gran valle de Setmaenen son toscos individuos, gentes que, por diversas razones, han huido a los confines de las tierras civilizadas. Por suerte o por elección, caminan por los caminos montañosos batidos por los vientos donde una vez gobernaron los antiguos Daen Coentis. Las tierras son ahora propiedad de estas personas solitarias, de los animales y de los Fantasmas que cayeron presa de la larga y poderosa Sombra del Señor Oscuro.

4.21 HAEDREC

Haedrec es un mago (nivel 4) proveniente de la región de Tarlang, Lamedon. De pelo negro y ojos grises, es el fruto de un padre dunlendino y una madre dúnadan. Su infancia se halló marcada por la confusión y por la ansiedad. Sus frecuentes movimientos no le permitieron tener una idea clara de sus raíces, mientras sus orígenes eran causa de ridículo. Haedrec tenía a su hermana (Craes) como apoyo, pero ésta pereció en la Plaga y el joven se sintió entonces aislado.

A la edad de quince años, Haedrec fue hacia el norte. Llevó consigo un libro llamado *La Magia de Maels*, tomo del que había surgido su vocación mientras trabajaba al servicio del hermano de su padre. En el aislamiento de las montañas practicó sus encantamientos, pero no fue hasta el descubrimiento de Setmaenen cuando adquirió grandes méritos.

Haedrec descubrió otro libro en el interior del túmulo maldito y, después de un doloroso intento, constató que no podía moverlo. Así, estudió los *Deseos de Woel Laebar* allí donde se hallaba. Le proporcionó poder y sabiduría, y hasta hoy lo guarda celosamente.

Haedrec vive en una gran caverna de dos habitaciones que se halla a cien metros por encima del valle de Setmaenen, llevando una existencia reclusa. Cada mañana observa la salida del sol y viste sus únicas pertenencias, una camisa de color rojo fuego, unos pantalones naranjas y unas botas rojas. Después come un plato de gachas de maíz y baja al arroyo cercano para afeitarse y pescar. Come algo más, y se dirige al Anillo de Setmaenen, mirando las sombras del Sol. Poco después empieza a leer. Es sólo debido a las amenazas nocturnas por lo que abandona este lugar, pues los Fantasmas le asustan. Abandona aquel lugar sólo porque aquellos que son más fuertes que él ocupan su lugar al llegar la noche. Por lo tanto duerme tranquilo, ya que sabe que su libro no será molestado.

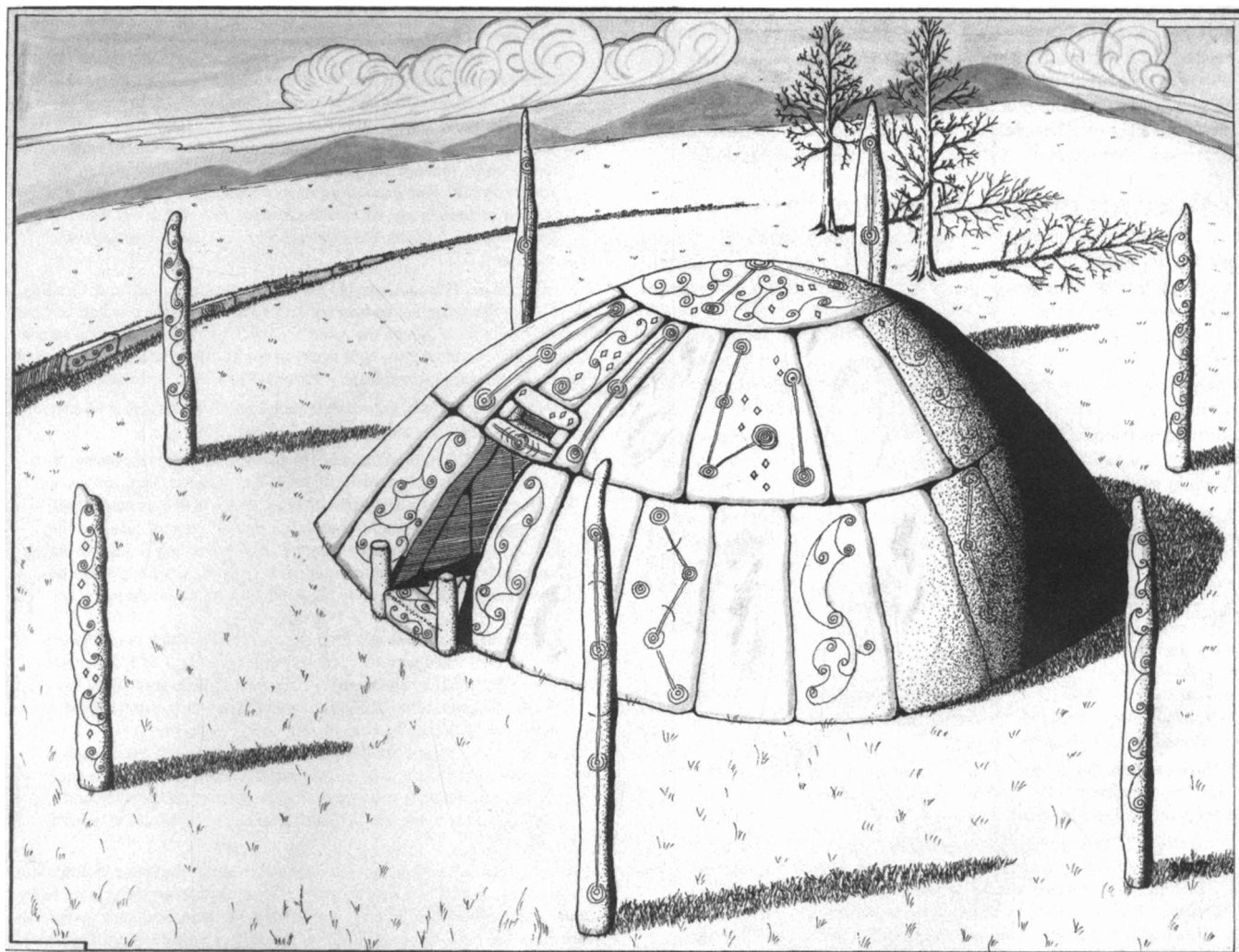
4.22 RUEM LAER

Ruem es un bardo dunlendino (nivel 3) perteneciente a la Casa de Cuerd. Aunque es de mediana edad, posee un aire infantil y un agudo sentido del humor, tan desalentador que podría definirse como retorcido aunque fino. Su actitud cuidadosa y su pelo marrón ocultan los años de vagabundeo que soporta. Aun así, cuando empieza a tocar su laúd y a narrar relatos sobre dunlendinos se asemeja a un anciano sabio curtido en las experiencias de su pueblo y conocedor de la sabiduría de la vida.

Ruem posee una casucha de piedra situada en el raramente transitado camino que hay entre la ciudad y el Túmulo de Piedra. Comercia en la ciudad y suele cantar a menudo en sus dos humildes posadas. Como guía para cazar, pescar y examinar las cavernas en el área es inigualable, de manera que tiene unos ingresos bastante estables. Su frugal estilo de vida le ha permitido conseguir unos cuantos ahorros. Aunque dice que no le importa el dinero, cobra una moneda de plata por día de servicio. El orgullo dunlendino siempre prevalece.

4.23 JESEC CAEL Y HOEG CUERD

Jesec Cael es una joven mujer, una artística ladrona. (Es una exploradora de nivel 2). Está buscada en Ossarnen por el



Setmaenen

robo de una valiosa espada, y ha encontrado refugio en casa de un minero de mediana edad llamado Hoeg Cuerd.

La casa de Hoeg se halla en un saliente que hay sobre el Valle de Setmaenen, una milla al norte del Túmulo de Piedra. Por encima suyo se halla la entrada a la mina de Hoeg. Dicha excavación es una mina de hierro de la que Hoeg espera extraer plata. Ha encontrado algo de ella, la suficiente como para calmar su sed, aunque continúa trabajando de manera exhaustiva. Sólo la llegada de Jesecc le ha apartado de tan singular tarea.

La clara piel de Jesecc, su pelo negro y sus ojos de color negro claro le han recordado a Hoeg los placeres de las tierras civilizadas que abandonó hace casi una década. Está encaprichado por sus encantos. Jesecc, por su parte, se halla menos entusiasmada con su anfitrión. Su calvicie, sus pequeños ojos inflexibles y su amplia cintura no se hallan en concordancia con sus deseos. Aun así, se ha dado perfecta cuenta de que puede jugar con sus emociones. Necesita un escondite.

Mientras que Hoeg está preocupado por la mina, Jesecc ha descubierto otras cosas. Las historias que él le contó sobre Setmaenen la excitaron, de manera que **decidió** aventurarse dentro del Túmulo de Piedra. Sin embargo, cada vez que lo visitó, se hallaba presente dentro de él un ermitaño vestido con ropas llamativas (Haedrec). La vivaz ladrona quiere ahora dar cuenta de ese tonto y apoderarse de la Estrella de Gobha.

4.24 REC BAERETEN

Rec es un Daen Coentis guerrero (nivel 4) cuyo espíritu actualmente reside en el Hombre Pukel que guarda la Estrella de Gobha en el Santuario de Setmaenen. Fue una vez un sirviente del maléfico Brues Cuerd, y ahora su alma maldita permanece junto al lugar en el que mató a las dos Sacerdotisas de Fois en T. E. 1. Este horrible cambio se debe al último encantamiento de sus víctimas. Es impenitente y eternamente

CARACTERÍSTICAS DE LOS PNJS EN SETMAENEN										
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/ Gr.	c./c. BO	provee. BO	MM	Notas
Haedrec	4	32	SA/1	20	N	N	20ac		10	Mago
Dúnadan Menor, sumando +2, 8 PP. Anillo +10 Runas. 2 Mirennas, da +5										
Jesecc Cael	2	29	SA/1	40	N	N	74ca	59al	10	Exploradora/Ladrona
Burguesa, ea +15. al +10, ganzúa +10. Botas de Silencio 2/día										
Ruem Laer	3	41	CE/9	25	S20	N	53ha	23ac	5	Bardo 1
Campesino, ha +10, sumando +2. 3 PP										
Rec Baereten	4	80	CM/13	30	S25	N	90mg	67mg(l)	15	Guerrero/Guerrero
Hombre Púkel, mg +10, Guantes de Escalar (+5), 2 Suranie. 1 Zulsendura										
Hoeg Cuerd	1	23	SA/1	20	N	N	30ec		10	Guerrero/Guerrero. Sangre mezclada
Para abreviaturas, ver sección 2. Características de los PJs.										

cruel, y es totalmente consciente de lo que sucede alrededor suyo, pero se halla encerrado en la estatua mágica de piedra hasta que sea tocado o hasta que la Estrella desaparezca de su vista. (Sin embargo, no puede salir del Anillo de Setmaenen, el lugar marcado por la depresión circular que contiene las Siete Piedras y el Túmulo de Piedra).

4.3 DESCRIPCIÓN DE SETMAENEN

Los siete pilares que rodean el Túmulo de Piedra forman un patio y marcan un límite que pocos osan atravesar. Este círculo mágico se halla dentro del místico Anillo de Setmaenen, que se caracteriza por ser una depresión cubierta de hierba y rodeada por una serie de pequeñas piedras.

Para atravesar dicho patio, cualquier aventurero debe hacer una TR (nivel 3). Si falla dicha tirada por 01-50, la víctima huirá aterrorizada durante un número de asaltos igual al número del fallo; si falla por 51-100 significa que la víctima quedará inmovilizada durante 1-100 minutos; si se falla por 100+, el espíritu de la víctima irá a parar a la más cercana de las Siete Piedras (creando una nueva inscripción). Un cuerpo separado del alma muere (tratar como si el alma hubiese partido).

1. Puerta. La puerta de entrada al Túmulo de Piedra tenía en sus primeros años unos peldaños de madera, pero en la actualidad el umbral se halla a 90 centímetros de altura por encima del suelo. La puerta, de 4 x 5 metros, se halla flanqueada por unos pilares de piedra de color gris pálido que ahora parecen lisos y que están cubiertos de satén azul. El umbral de piedra de la puerta, un enorme bloque, tiene inscripciones referentes al camino de la luna y de las estrellas. El dintel de piedra tiene tallado un dibujo del sol alrededor del cual hay caminos espirales que conducen hacia la luna, así como varios símbolos que representan tanto nubes como el calendario lunar. Además de la puerta hay otra abertura semejante a un dintel. Dicha abertura está hecha para dejar pasar el primer rayo de luz del Día de Año Nuevo. El dintel tiene tallados símbolos de estrellas (que se asemejan a figuras de cuatro caras con forma de diamantes y a menudo son confundidas con joyas).

2. Salón de entrada. Una vez pasada la puerta se llega a un sencillo vestíbulo cuyo suelo está cubierto de baldosas de un material semejante al de la piedra de que está hecha la puerta, aunque no tan elaboradamente tallada. El techo está cubierto de sencillas baldosas.

-Trampa 1: El único signo de marcas se halla en la parte interior del dintel de la puerta. Se trata de una **trampa** tallada. Este Símbolo de la Muerte (de nivel 3) se halla oculto tras dos delgados paneles de obsidiana que pueden moverse lateralmente. Cuando se coloquen 25 kilos de peso o más sobre una sección de 3 x 3 metros del suelo, al entrar 13 metros en el salón, los paneles de obsidiana se deslizarán ocultándose en los respectivos muros revelando el Símbolo (el sonido del deslizamiento es fácil, +20, de oír). Cualquiera que mire directamente el relieve encantado (que es visible desde 15 metros) debe resistir o morir. Los paneles sólo se cierran cuando se mueven alguna de las dos manillas de piedra que hay ocultas en las esquinas interiores del salón. Dichas manillas son muy difíciles (-20) de detectar.

3. Altar de la Luna. El Altar de la Luna se halla a mano derecha según se llega a la encrucijada. Posee un recipiente que debería estar lleno de agua limpia, al igual que los demás. El "altar" que hay sobre el recipiente de mármol blanco es únicamente una losa de piedra colocada verticalmente y que tiene relieves que representan espirales, curvas y sinuosidades sim-

bolizando la Luna (Dn. "Gealach"). Fois no necesita sacrificios de víctimas, de forma que no es necesario un altar en forma de mesa para las ofrendas.

4. Altar de las Estrellas. La losa es de basalto negro y el recipiente es de mármol gris. Los relieves consisten en imágenes talladas en plata y diamantes que representan las Estrellas, con curvas que representan las nubes y nébulas.

5. Altar del Sol. La losa es de bronce y el recipiente es de mármol amarillento. El relieve tallado consiste únicamente en un símbolo de rayos, una versión del Sol en forma de flor (Dn. "Grian") hecha por los Daen Coentis.

NOTA: En el amanecer del Día de Año Nuevo el sol penetra en el Túmulo de Piedra a través de la abertura cercana a la puerta, iluminando el muro trasero, donde se halla el Altar de las Estrellas. Las Estrellas desaparecen, y en su lugar aparecen unas inscripciones en idioma Daenael (Antiguo Dunael). Incluso aquellos que no estén familiarizados con las runas (como lo eran la mayoría de los Daen Coentis) se darán cuenta de su importancia.

Las runas enseñarán al/los peregrino(s) a llenar los tres recipientes con agua limpia (no es necesario llenarlos completamente, bastarán algunos centímetros). Entonces el/los peregrino(s) deberán abrir sus mentes a los pensamientos de Fois. En ese momento, aquellos que sean fieles o que tengan buen corazón se sentirán calmados y expectantes, como si algo maravilloso fuese a ocurrir.

Poco después de la aparición de la escritura Daenael, los rayos del Sol golpearán contra la Estrella de Fois, en el centro del altar. Esto hará que las losas que cubren las puertas secretas de las habitaciones 6 y 9 se deslicen hacia el techo. (Estas puertas secretas son, en condiciones normales, muy difíciles, -20, de detectar y extremadamente difíciles, -30, de abrir).

En el tiempo de los Daen, este era el momento para que los enfermos procedieran a entrar por la puerta de la derecha, atravesar la sala 6 y bajar la escalera 7 para llegar al Santuario (8). Cualquier sacerdote o persona acompañante que no necesitase de curación pasaba a la Sala de Descanso (6), pero no iba más allá. Sólo a los enfermos y a la Sacerdotisa de Fois se les permitía entrar en el Santuario.

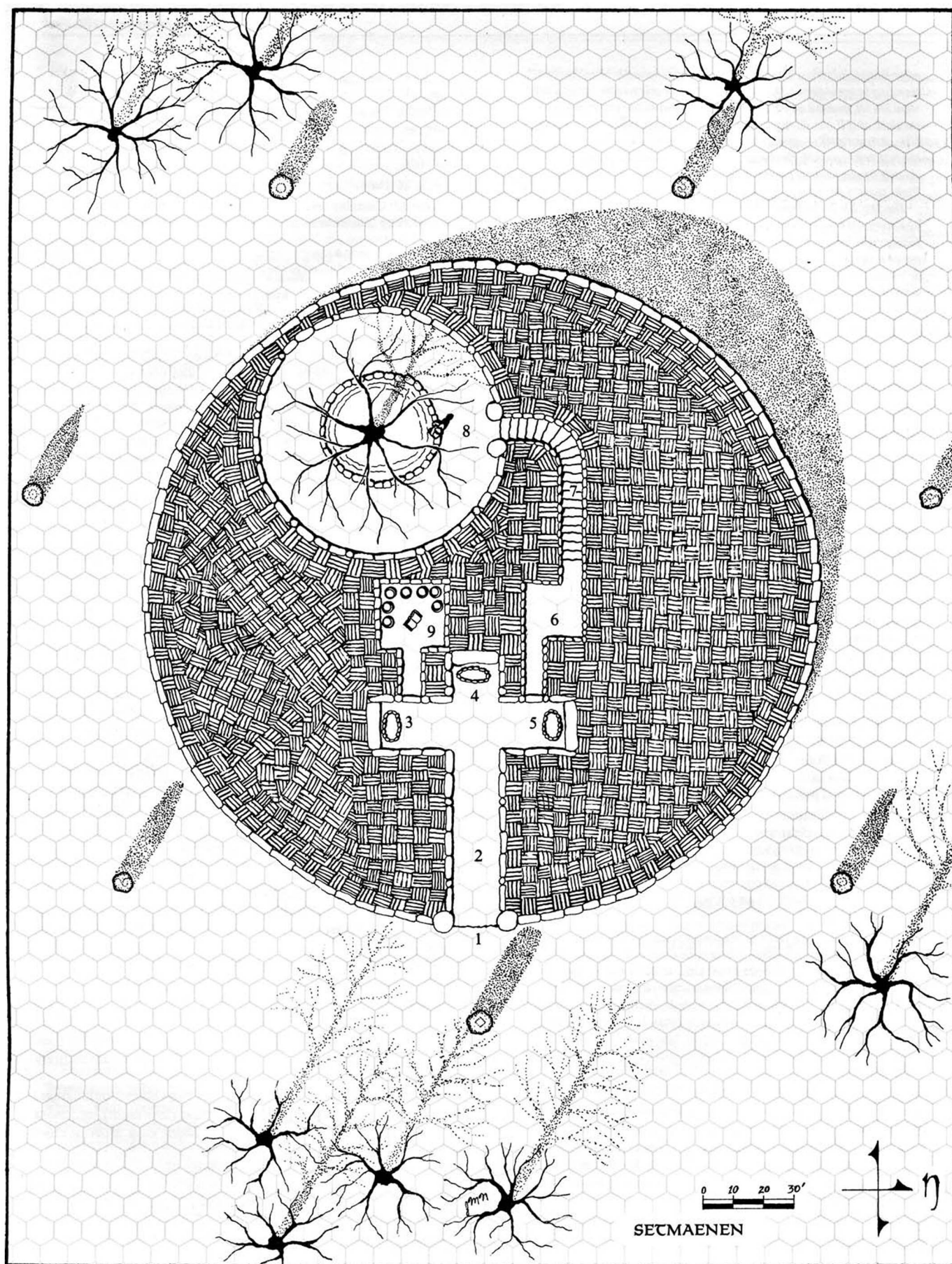
6. Sala de descanso. Esta fría habitación de paredes de mármol estaba pensada para que reposaran aquellos que se dirigían a Setmaenen pero que no necesitaban ningún tipo de curación ni tenían derecho a entrar en el Santuario. Aunque esta habitación no está aparentemente amueblada, aquellos que permanezcan aquí y descansen (no más del 10% de su actividad) durante por lo menos un minuto experimentarán a la salida una sensación de alegría y vigor (tendrán una bonificación +10 durante 1-5 asaltos y curarán 1-5 puntos de vida).

7. Escalera. Esta sencilla escalera de mármol gris conduce hacia abajo hasta el Santuario (8). Consta de 21 peldaños que cubren los casi cinco metros de descenso.

-Trampa 2: Los peldaños octavo, noveno y décimo, sin embargo, forman una **trampa** que es muy difícil (-20) de detectar. Si se colocan veinte kilos o más sobre dichos peldaños, se hundirán y pondrán en marcha un sistema de contrapesos que hará que la escalera al completo se deslice dentro del muro de la derecha en menos de un asalto. Cualquiera que intente salir de la escalera debe conseguir una maniobra muy difícil, restándole 5 por el número de peldaños que debe cruzar mientras salta (p. ej., si se saltasen seis escalones supondría un -30).

Aquellos que aún estén en el hueco de la escalera después de que ésta retroceda caerán en un pozo de 13 metros de profundidad, tres metros de los cuales se hallan llenos de arenas movedizas (ataque +15 de Caída/Aplastamiento seguido de una maniobra extremadamente difícil para lograr permanecer en la superficie). Las arenas movedizas engullirán una víctima en 1-6 asaltos (-1 si las víctimas llevan cota de malla; -2 si llevan coraza).

La trampa se desactivará después de que el lento sistema de contrapesos haga volver a su sitio la escalera (5-6 asaltos).



Bajo los dos pilares que hay tras la puerta a la que conducen las escaleras, hay sendos mecanismos para desactivar la trampa, y hay un tercero oculto en la parte izquierda del Altar del Sol. Todas son muy difíciles (-20) de encontrar.

8. El Santuario. El Santuario de Fois es el corazón del Túmulo de Piedra. Toda la habitación parece estar ocupada por una niebla de color perla, aunque la visibilidad es perfecta. Las losas de mármol son de un suave color blanco y forman un arco que le da al interior de la estancia un aspecto semejante al del interior de un huevo o una colmena de abejas.

En el centro de la cámara hay un estanque lleno de agua limpia y en reposo junto al que crece un árbol de color verde plateado. Es en parte un ser viviente y en parte artificial, pues fue hecho por los antiguos Daen Coentis al inspirarse en la historia de los Dos Árboles que iluminaban Valinor (Dn. "Naemh"). Las narraciones épicas Daenael dicen que los artesanos trabajaron con la ayuda de Gobha (Aulé), pues no eran los enanos los únicos que podían reclamar el patronato del Señor de la Tierra en aquellos días, antes de que la Oscuridad llegara al corazón de los Daen Coentis.

Esta cámara es un lugar de curación. Cualquiera que tenga dañado el espíritu o el corazón encontrará aquí un perdón gradual y una esperanza. Aquellos que estén locos o enfermos de la mente (p. ej., tenga las características mentales temporalmente reducidas) podrán volverse cuerdos (si fallan una TR contra nivel 10 se curarán en 1-100 minutos). Cualquiera que tenga una herida sin curar, una mutilación o una deformidad -sea por herida o sea de nacimiento- deberá bañarse en el agua del Estanque de Fois (un fallo en la TR contra nivel 15 hará que se cure en 1-50 minutos).

Aquellos que tengan heridas interiores (p. ej., tocados por los Fantasmas o envenenados) deberán beber del agua (un fallo en la TR contra nivel 20 hará que se cure en 1-10 minutos). Aquellos que no posean suficiente astucia, voluntad o fuerza de nacimiento deberán beber del agua y se verán aumentados. (Aplicable sólo a las características que se hallan por debajo de 50. Si se falla la TR contra nivel 20, añade 1-100 puntos a todas las características que estén por debajo de 50).

NOTA: Las mágicas aguas del Estanque de Fois actuarán sobre una herida determinada de una persona determinada una vez al año (resista o no resista). El agua no hará efecto al cabo de un minuto de sacarle del estanque. Si el Árbol (de nivel 30) muriese, las aguas cesarían de funcionar y el manantial mágico que mantiene el agua (y las arenas movedizas de la Trampa 2) se secará.

Desafortunadamente, las aguas no funcionarán hasta que la maldita **Estrella de Gobha** sea retirada del Estanque. Este diamante de 6 centímetros de diámetro está valorado en 4000 mo, pero se trata de un artefacto maléfico (llegó al Estanque después de que Rec se la robará a su señor Brues, cayendo en él cuando murió mientras se hallaba en el agua). La Estrella le permite a su portador actuar como si fuese de nivel 8, y es un multiplicador x4 PP. También proporciona el poder para ver en la oscuridad como si fuese de día. Aun así, la joya es maligna, y cualquiera que la use deberá hacer una TR cada día (a medianoche, usando el nivel propio contra el nivel 8) o caerá presa de la Oscuridad. Si se falla la TR, significará que la víctima intenta matar a la persona más cercana a ella e inmediatamente después huirá hacia Mordor.

La Estrella yace en el pozo bajo la mirada vigilante de un Hombre Púkel. El Hombre Púkel de piedra se halla al borde del estanque, junto a la puerta, a mano derecha según se entra por ella desde la escalera. Dentro de la estatua se halla el alma de Rec Baereten (ver 4.24), y si se toca la estatua o se aparta la joya de su vista, tan sobrenatural guardián despertará.

9. Cámara de la Niebla. Esta cámara, recubierta de mármol negro, sirve como depósito del Tesoro de Fois. Sólo se puede llegar a ella a través de un corredor de 5 metros de

largo. Cuando se abra la puerta, se observará que la habitación está llena de una plateada niebla encantada a través de la que es muy difícil (-20) ver; de ahí viene su nombre.

-Trampa 3: El corredor de entrada tiene un suelo de piedra formado por dos losas llanas de obsidiana que se unen en el centro y forman una grieta en mitad del pasillo. Las placas tienen unas bisagras colocadas por debajo suyo, junto a los muros. La trampa es extremadamente difícil (-30) de detectar.

Si alguien camina por la sección de 30 centímetros de suelo más cercana a cada muro, el suelo no se moverá. Sin embargo, si se colocan quince o más kilos de peso en una sección del suelo que no sea ésta, el panel se hundirá, haciendo caer a los que estén encima suyo en un pozo de 23 metros de profundidad, con 60 centímetros de agua en el fondo (un ataque +70 de Caída/ Aplastamiento seguido de un posible ahogamiento). Una vez descargado, el panel volverá a su posición. No hay cerradura.

El pozo se halla ocupado por los restos de tres Dunlendinos, los cadáveres del Sacerdote Brues Cuerd y de sus compañeros Urnae y Guern. La cara de Brues, que se halla curiosamente preservada, está retorcida en una horrible mueca, y lleva un amuleto de marfil tallado (que en realidad es un hueso humano) en forma de cráneo humano. El amuleto guarda su espíritu, y si alguien lo toca, deberá hacer una TR contra un ataque de nivel 5 o se verá poseído por un alma maligna. La víctima de Brues tiene derecho a hacer una TR cada día durante 10 días. Si falla en todos ellos, su propia alma se separará de su cuerpo y se "transformará" en Brues; si tiene éxito, el espíritu de Brues volverá al cráneo (a menos que el cráneo sea destruido).

El **Tesoro de Fois** se halla en siete recipientes de piedra que se encuentran esparcidos por la Cámara de la Niebla. Cada recipiente de obsidiana tiene un dibujo de espirales coronadas por un tapón de corcho. Su contenido es el siguiente:

-Recipiente 1: Contiene siete bolsas de piel azul. En cada una de ellas hay un anillo de plata mágico, que cuando se pone en la mano no puede ser retirado (a menos que se corte el dedo). El Anillo 1 es un Sumando -3 de Sortilegios (resta 3 sortilegios/día); el Anillo 2 es un Sumando -1 de Sortilegios; el Anillo 3 no hace nada (excepto anular los efectos de cualquier otro anillo que se lleve puesto); el Anillo 4 es un Sumando +4 de Sortilegios; el Anillo 5 es un Sumando +5 de Sortilegios; el Anillo 6 es un Sumando +6 de Sortilegios; y el Anillo 7 es un Sumando +7 de Sortilegios.

-Recipiente 2: Contiene la Brújula de las Estrellas Daen, un artefacto de plata que pesa 1 kilo y que le permite al usuario determinar el tiempo (como un sol mágico o un dial de las estrellas) o la dirección deseada, sin ningún tipo de ayudas, en cualquier momento del día. La Brújula de las Estrellas también permite al usuario cambiar la dirección de cualquier proyectil (de hasta 20 kilos, 3/día) de acuerdo a las direcciones de los diales, partiendo desde el Norte (que es la dirección inicial del proyectil). Por lo tanto, puede lanzar una flecha que venga hacia él contra su lanzador dirigiendo el dial hacia el Sur. (El proyectil atacará con más potencia, basada en la distancia entre el nuevo blanco y el punto de partida original).

-Recipiente 3: Contiene las cenizas mezcladas de docenas de Sacerdotisas Daen Coentis.

-Recipiente 4: Contiene una funda de botellas de piel azul en la que hay una botella mágica de color azul (La Jarra de Fois). Esta botella es el único recipiente conocido que permite llevar agua del Estanque de Fois (una dosis por ingestión o emulsión; ver habitación '8).

-Recipiente 5: Contiene la Piedra-maza de Setmaenen. El portador resistirá contra los símbolos de piedra como si fuese de nivel 20. Además, el portador puede girar la piedra (1 asalto de concentración; 3 veces/ día; duración hasta 100 asaltos) y tomar el aspecto de cualquier roca que toque en el momento de la transformación. Como arma, es una maza +20 exterminadora de Fantasmas.

-Recipiente 6: Contiene las cenizas mezcladas de docenas de Sacerdotes Daen Coentis.

-Recipiente 7: Contiene siete bolsas de piel azul, cada una con siete diamantes azules valorados en 20 mo cada uno.

Además de los recipientes, sobre un atril de piedra, se halla el libro llamado los *Deseos de Woel Laebur*. El libro se halla encadenado a la piedra sobre la que reposa mediante una cadena y cerraduras mágicas.

-Deseos de Woel Laebur: Este tomo de 99 páginas mide 90 x 90 x 27 centímetros, pesa 13 kilos y contiene tres secciones: (1) Artesanía; (2) Encantamientos; y (3) Deseos.

El capítulo sobre artesanías cubre el Conocimiento de las Cuevas, Baile, Forrajear, Pastoreo, Meditación, Música, Señales, Conocimiento de los Cielos y Climatología, y, cuando una de estas secciones es estudiada durante al menos cuarenta horas, el lector puede incrementar la habilidad secundaria correspondiente en un grado (ver *El Señor de los Anillos* 2.33 o *Character Law* 14.1).

La parte dedicada a los encantamientos requiere cuatrocientas horas de lectura. Sin embargo, una vez estudiada, permite al lector lanzar cualquier sortilegio un asalto más rápido de lo normal (los sortilegios que tarden un asalto tardarán medio). Este texto mágico sólo tiene efectividad para tres lecturas, momento en el cual las palabras desaparecen. (Haedrec es el segundo lector).

La parte final del libro la comprende un grupo de tres deseos. El primero respecto a la Vida, el segundo a Vivir y el tercero a la Muerte. Cada uno es un deseo, que sólo se usa una vez, y que actúa instantáneamente cuando se abre el libro y se pronuncia la palabra adecuada. El deseo afectará a una víctima que se halle a menos de 300 metros. Cuando se pronuncien las palabras "da vida", el que las pronuncie podrá resucitar a alguien muerto (que lleve muerto como máximo un número de años igual al nivel del que pronuncia la frase) al restaurar su alma perdida. Si se pronuncia "ayuda a vivir", la víctima recibe una bonificación +100 para sus siguientes tres acciones (las siguientes tres tiradas, incluidos los críticos contra criaturas grandes o supergrandes), siempre que sean hechas durante las tres próximas horas. Si se dice "toma la vida", la víctima debe hacer una TR contra un ataque de nivel 20 o morirá.

4.4 LA MISIÓN

La visita a Setmaenen podría ser tanto (1) para limpiar el sagrado estanque profanado o bien (2) para apoderarse de los Tesoros de Fois. Ambas misiones son complicadas debido a la presencia de otros dos visitantes (Haedrec y Jessec Cael) que frecuentan el valle y codician los contenidos del misterioso Túmulo de Piedra.

4.41 CÓMO INICIARLA

Setmaenen se halla tan sólo dos kilómetros y medio al este de la ciudad de Ossarnen. Un camino pavimentado montañoso conecta la ciudad con el valle y es la mejor vía de acceso. Este pueblo, bastante sucio, será el punto normal de inicio para aquellos que deseen adentrarse en los riesgos del valle maldito.

Veinte familias, la mayoría del tipo minero o semejante, forman el grueso de la población de Ossarnen. Aunque son curiosos y suspicaces, no suelen mostrarse violentos. Los viajeros son extraños, pero aquellos que han llegado aquí se han quedado para establecer sus negocios en la zona. Ossarnen es un lugar de pueblerinos del que saldrán los aventureros; aunque allí estarán seguros.

Una vez en el pueblo, los aventureros sólo tienen dos posibles alojamientos. El Cuervo de Piedra es la mayor, más cara (2 me/noche) y suntuosa de las posadas, mientras que el Viejo Perro Negro aloja a los más modestos.

El Plan de Ruem Laer

El bardo dunlendino Ruem Laer frecuenta ambas posadas, particularmente a mitad de semana, cantando y contando relatos después de comer. Durante sus visitas, le gusta beber o (en el Viejo Perro Negro) flirtear con la joven hija de la posadera Paedy. Ruem siempre está ojo avizor buscando viajeros que necesiten un guía, y sabe mucho de Setmaenen. Nadie conoce la historia de las Siete Piedras como el bardo local.

El Tesoro de Fois ha fascinado desde hace tiempo a Ruem, y últimamente ha decidido adentrarse en el Túmulo de Piedra si se presenta la oportunidad. Lo único que necesita son unos cuantos compañeros para protegerse. Ruem ofrecerá sus servicios por una moneda de plata al día, más una parte proporcional del botín. Sus preferencias por los libros y los instrumentos musicales sin duda agradarán a aquellos individuos codiciosos que sólo buscan dinero y armas.

Si se presenta un grupo de estas características, Ruem cantará una insultante canción dedicada a uno de los miembros del mismo. Le gustan los follones, y se apresurará a invitar a una copa a aquellos que se sientan ofendidos. Si no se inicia una lucha, se sentará junto a los extranjeros, les sondeará y les propondrá su plan. Tras esto se irá a su casa, a casi un kilómetro de distancia por el camino pavimentado, y se asegurará de que cualquier reunión que tengan los aventureros se celebre en ella. Ruem conoce muy bien a la entrometida gente del pueblo.

4.42 AYUDAS

No existe ningún mapa del Túmulo de Piedra, ya que esta historia dunlendina se ha transmitido oralmente. Sin embargo, en Ossarnen se puede conseguir un mapa del valle circundante. Los mineros locales poseen toscos mapas de todas las montañas y valles cercanos.

Por supuesto, Ruem Laer está muy versado en estos temas. Además de ser un guía (añadir +5 a todas las maniobras en el exterior a todos aquellos que le sigan), conoce muchos de los antiguos relatos dunlendinos, y puede proporcionar una descripción tanto del Túmulo de Piedra como de la maléfica joya que se supone causó su cierre. La versión del bardo sobre la historia no está exenta de errores, pero es la mejor fuente de información, dando por asumido que los aventureros sean capaces de soportar su pasión por las canciones y la danza, así como por los trucos extraños que desafían la razón.

4.43 OBSTÁCULOS

Setmaenen sólo está guardado por unos pocos peligros, aunque casi todos representan un verdadero desafío. Como Haedrec y Jessec Cael son los únicos visitantes del Túmulo de Piedra, pueden transformarse en unos adversarios posesivos y peligrosos. Ambos pretieren la luz del día, aunque Jessec es considerada una visitante nocturna. Jessec es una mujer rápida preparando emboscadas contra presas solitarias y desprotegidas, mientras que Haedrec reaccionará violentamente ante cualquiera que pueda amenazar su lugar de estudio.

Trampas

Hay tres trampas en el Túmulo de Piedra. Estas, junto al patio que hay a unos 10 ó 12 metros de la estructura, forman una antigua defensa. Una vez traspasado el patio, los aventureros podrán llegar fácilmente al corazón de Setmaenen, pero a partir de aquí las cosas se ponen difíciles. La trampa exterior (1) está pensada para mantener a los intrusos dentro, mándoles si intentan salir. Los que sean tan desafortunados como para pisar la sección de suelo que revela el Símbolo de la Muerte deberán apresurarse a encontrar las manillas que controlan la trampa salvo que deseen sufrir una muerte mística.

Las dos trampas interiores guardan el Santuario y la Cámara de la Niebla, los salones más sagrados de Setmaenen. Ambas están pensadas para hacer caer a los intrusos en sendos pozos en los que, mientras permanecen inconscientes, serán ahogados (en arenas movedizas y agua, respectivamente). La trampa del corredor (3) que obstruye la entrada a la Cámara de la Niebla es la más peligrosa, ya que no puede ser abierta y está siempre activa. Al igual que la trampa de la escalera (2), se cierra sobre sus víctimas.

El Hombre Pükel

El Hombre Pükel maldito vigila la Estrella de Gobha y el sagrado estanque que la joya ha desactivado. Su destrucción es la forma de apartar la joya y poder usar el estanque. Como se despierta mediante el toque, los aventureros tendrán que asestar un primer golpe bastante efectivo.

4.44 RECOMPENSAS

Nadie ofrece ningún tipo de recompensas por entrar en Setmaenen, aunque Ruem podría compartir su riqueza con aquellos aventureros que quisieran acompañarle. Por lo tanto, el Túmulo de Piedra ofrece las únicas posibilidades de botín. Los recipientes de la Cámara de la Niebla son valiosos, pues contiene tanto artefactos como gemas. El libro es aún más valioso, así que los aventureros deberían tener cuidado al dárselo a Ruem (debido a su pasión por los libros y los instrumentos musicales).

El Estanque de Fois es también un tesoro. Curará a los heridos y, si es usado para llenar la Jarra de Fois (la jarra mágica azul que se halla en el recipiente 4), se puede convertir en una poderosa poción portátil. Como instrumento no tiene precio, ya que la vida es más importante que cualquier moneda o ballesta.

4.5 ENCUENTROS EN SETMAENEN

A) HAEDREC

Haedrec será asustado fácilmente. Le gusta estar solo y, a menos que esté atrapado, intentará esconderse o huir. Si es encontrado y abordado fuera del Túmulo de Piedra, se comportará civilizadamente e intentará acabar con la conversación tan pronto como sea posible. Si se le pregunta cualquier cosa sobre Setmaenen, responderá con advertencias. Haedrec hablará de numerosos Fantasmas y leyendas malditas con el propósito de que los aventureros se mantengan lejos del sagrado lugar.

Mientras esté en Setmaenen, sin embargo, Haedrec reaccionará de forma diferente. Conoce bien el Túmulo y usará sus habilidades para proteger su libro. Si es posible, se ocultará para evitar el contacto con los intrusos. Si es descubierto, apaciguará a los aventureros y les conducirá a la trampa de la

escalera (2) que lleva al Santuario. Haedrec no enseñará el camino ni les conducirá a la Cámara de la Niebla; pero si es descubierto en la Cámara de la Niebla, intentará utilizar su estrategia favorita e invitará a los intrusos a que le sigan al corredor. (El Mago siempre correrá, si se le da la oportunidad.).

B) JESSEC CAEL

Jessec acecha y se oculta bien, como un cazador. Raramente será atrapada desprevenida y no dejará de atacar a los viajeros solitarios. Si se da este caso, normalmente (01-80) le seguirá hasta asegurarse de que está solo y de que no es peligroso. Entonces le enviará un flecha de su arco largo (+10) como agradecimiento (dirigida a la cabeza del viajero). Una vez haya derribado o herido a su víctima, saltará sobre ella con su espada (+15) desenvainada. Jessec es raramente caritativa. A veces (81-100), sin embargo, Jessec seguirá a un viajero solitario durante un espacio de tiempo, y tras descubrir sus intenciones y destino abandonará su seguimiento.

Los grupos de dos o más miembros molestan a Jessec. Los seguirá con cautela y no les atacará salvo que no le quede otro remedio. Su objetivo es encontrar a alguien que pueda ayudarle en su plan de saquear el Túmulo de Piedra o que le ayude a encontrar un refugio mejor que la casa de Hoeg.

C) REC BAERETEN

Los encuentros con el Hombre Pükel deberían tener como resultado una huida o una lucha. Normalmente parece una tosca estatua, pero si es tocado o la Estrella de Gobha es movida, Rec saltará para combatir, blandiendo su letal (+10) martillo de guerra de piedra de cinco kilos de peso. Luchará hasta ser destruido. Nunca hablará. Es un oponente aburrido y poco común.

NOTA: A las criaturas Pükel no les afectan las hemorragias o el daño debido a la temperatura, aunque sus cuerpos presenten las cicatrices de diversos "cortes" y "quemaduras". Todos los demás impactos críticos serán considerados como de un grado menor que el normal (p. ej., un resultado de "E"= un crítico "D"). En cuanto a los demás aspectos, luchan como criaturas vivientes. Rec no puede salir del Anillo de Setmaenen (el área marcada por la depresión de hierba), y volverá al reposo una hora después de activarse a menos que sea destruido o que recupere la Estrella de Gobha y la vuelva a situar en su lugar de descanso.

5. AVENTURA EN HOGO TAROSVAN

En las montañas situadas al norte de la Garganta de Tarlang, hay un empinado montículo de granito azul que brilla en el crepúsculo y refulge a la luz de la luna. Yace en un remoto valle, una cuenca arbolada rodeada por desnudas rampas montañosas y escarpados acantilados. Aquí, sobre el montículo, los Daen Coentis enterraron a la muerte maldita en vida (a lo enfermizo, a lo demencial, a lo nacido muerto), aquí, donde nadie osa poner el pie en una noche oscura.

Esta zona es nombrada por los cazadores y herbalistas de los pueblos cercanos. Se dice que las flores salvajes que crecen entre las Piedras Verticales que cubren este cementerio azotado por el viento no tienen igual en belleza o potencia, y se dice que les dieron vida los espíritus de los difuntos. Aun así, nadie las molesta. Las cabras y ovejas salvajes pastan en los

campos y grietas del montículo, pero pocos se atreven a estorbarlas, pues se sabe que ha desaparecido gente cerca de las bocas de las cavernas que los dunlendinos llaman Hogo Tarosvan -las "Puertas del Fantasma".

Hay siete cavernas en la colina azul. Allí unos pequeños arroyos salen de sus bocas, y bajan por el montículo formando un riachuelo que fluye por el valle hasta unirse al Río Ciril. Extrañamente, aunque las cavernas parecen puertas y así son llamadas, nadie parece recordar que había, y hay, un antiguo pueblo en las cavernas del montículo; ni nadie recuerda tampoco que Hogo Tarosvan fue una vez el escenario de una encarnizada y mortal lucha feudal entre dos órdenes de Sacerdotes dunlendinos.

5.1 LA HISTORIA DE HOGO TAROSVAN

"El se sienta tras las siete puertas
Sobre el Trono de los Perros
devorando las Almas de los Hombres"

Bajo el Montículo Azul hay una bella caverna natural en la que los Daen Coentis erigieron un altar a Gobha (el Vala Aulé). Además del altar, los Daen Coentis también construyeron un pueblo, un refugio que atravesaba el laberinto de cavernas. Aquellos que se asentaron en él eran gentes rudas, que estaban orgullosos de su sagrada caverna. Trabajando en sus modestas minas y recogiendo las ofrendas de las familias de los muertos malditos a los que solían rezar, los habitantes del pueblo crecieron en riqueza. Crearon bellas obras de arte a medida que prosperaban, pero nunca crecieron en número.

Tras la Rotura del Juramento (S.E. 3434), estas gentes empezaron a declinar rápidamente, como los demás miembros de su raza. Sin embargo, éste era sólo el inicio de sus sufrimientos. Apenas habían pasado un centenar de años cuando siete poderosos y corruptos Sacerdotes (sirvientes del Señor de los Anillos) llegaron al pueblo. Los Sacerdotes Oscuros deseaban erigir un altar dedicado a su señor Sauron. En la terrible lucha que se inició, el más poderoso de los Siete fue muerto sobre el altar que esperaban dedicar al Señor de los Dones. Sus compañeros huyeron.

Un siglo después el pueblo quedó desierto. Entonces, un día, varios miembros de una tribu dunlendina vinieron a enterrar a sus muertos en la cima del Montículo Azul y a adorar al Anciano de las Montañas (así es como llamaban al dios Gobha). Allí, sobre el altar, había una figura sombría. Pensaron que era Gobha en persona, de forma que inclinaron sus cabezas y le adoraron.

En realidad, el Anciano era el Fantasma del maligno Sacerdote asesinado. Estaba desorientado y al principio no podía permanecer visible durante mucho tiempo, pero sentía



Las puertas de Hogo Tarosvan

algo de su vida pasada y reconocía los ruegos de protección de los dunlendinos. El fervor de los adoradores (y las pequeñas cantidades de energía que les iba drenando) le ayudaron a reunir su espíritu de Muerto Viviente. Incluso hubo un momento en el que el Sacerdote Fantasma también llegó a creer que era realmente su dios, el Anciano de la Montaña.

Sin embargo, poco después, el Sacerdote Fantasma se enfrentó a un dilema. Descubrió que debilitaba a su pueblo cuando éstos se acercaban; pero necesitaba su energía. Buscando otras fuentes de energía, se le ocurrió una idea. El Anciano hipnotizó a sus seguidores hasta la obediencia más ciega y les envió en busca de sacrificios humanos. El Sacerdote Fantasma recibía su nutrición y creyó que ésta era la manera en que sería adorado eternamente.

Los dunlendinos llegaron a llamar al Anciano con el nombre de Shoglic, como el otro yo de Gobha. Su dios era exigente pero benéfico, podía curar a los enfermos y a los heridos y les protegía de los ataques de los intrusos. Como muchos Muertos Vivientes poderosos, Shoglic poseía la mayoría de los poderes que había tenido en vida. Aun así, el Sacerdote Fantasma debía prevenir a su pueblo de que no tuviera muchos contactos con otras tribus o pueblos, pues temía de algún modo la terrible verdad.

El remoto paradero de Hogo Tarosvan hizo que este aislamiento fuera mantenido de un modo relativamente sencillo, pero originó otros problemas. Hace unos 200 años, Shoglic temió que su pueblo se desarrollara de forma endógama. Por tanto desarrolló la costumbre de "buscar nuevos iniciados". En vez de, como se hacía anteriormente, drenar su energía rápidamente y matarlos, ahora se les conducía ante el Sacerdote Fantasma para que les "probara".

Shoglic les intentaba hipnotizar y, si tenía éxito, eran introducidos en la tribu. Si no eran valiosos morían, privándoseles del espíritu de la vida. Shoglic ha sido el Señor de Hogo Tarosvan desde que se recuerda en los Relatos Bárdicos. Cada año reclama cuatro o cinco víctimas, pero sólo se acepta una de cada quince. Los demás son muertos, y sus cuerpos llevados a las montañas para ser devorados por las bestias. Cualquiera de sus posesiones útiles son guardadas por la tribu.

Las tierras circundantes se hallan ahora llenas de huesos de hombres (en particular en las alturas en las que se halla el cementerio). Cada día que pasa es más difícil encontrar presa, de forma que los miembros de la tribu de las Puertas del Fantasma deben aventurarse a buscar más lejos.

5.2 LOS PNJS

Los residentes de Hogo Tarosvan son rudas gentes dunlendinas, con el pelo marrón, la piel rojiza, y extremidades robustas. Son buenos montañeses y cuentan historias de manera bulliciosa. Les gusta la vida en el aspecto material. A excepción del sacerdote Orvig, nadie lee.

5.21 SHOGLIC

Shoglic es un Fantasma, un Animista Muerto Viviente (nivel 8; Clase para RM V). Siglos de adoración y sacrificios humanos han convertido a Shoglic en un dios en todos los aspectos menos en el nombre.

Los poderes específicos del Sacerdote Fantasma son legión. Es capaz de moverse a cualquier lugar de su caverna en dos asaltos. El Sacerdote Fantasma puede usar cualquiera de sus sortilegios de clérigo como si fuese de nivel 14 (aunque no ha aprendido sortilegios desde el día de su muerte, Shoglic no conoce ningún sortilegio por encima del nivel 10). Como es un espíritu y no tiene forma física, puede volverse visible o invisible a voluntad (concentrándose durante un asalto); aún así, puede levantar objetos (mediante telequinesis) de un peso de hasta 25 kilos.

El Señor de Hogo Tarosvan posee una formidable presen-



El trono de Shoglic

cia. Mientras es visible, todos los que estén a menos de tres metros de él deben hacer una TR o caer en un trance de incapacidad (durante 1-100 asaltos). Después Shoglic podrá drenar a la víctima hasta cinco puntos de Constitución por asalto. Si mira a una víctima (y se concentra), el Sacerdote Fantasma puede controlarla (fallo de la TR por 01-100) o incluso matarla (fallo de la TR por 101+).

Shoglic también puede alterar su tamaño (entre 1,50 y 2,70 metros de altura). Normalmente se manifiesta como un noble Daen Coentis de 2,10 metros de alto y de rasgos nobles, vestido con unas ropas azules que imitan el color del montículo en el que reside. Una corona de cristal adorna su cabeza, aunque no es más que una calavera. Cuando se irrita, crece hasta una altura de 2,70 metros y su corona mágica se transforma en un yelmo llameante. Ignora el daño debido a las hemorragias o al aturdimiento, sea cual sea su naturaleza.

Shoglic lleva un hacha llameante (+15) y un brillante escudo (+15) hecho de vidrio. Las lleva con la fluida habilidad que caracteriza a un poderoso Fantasma. También lleva una daga y una maza (ambas exterminadoras de elfos y orcos). Incluso si es apartado de estas armas (hasta una distancia de 27 kilómetros), puede invocar su esencia mágica y utilizar sus propiedades como si llevara tales armas (p. ej., aunque el arma se halle en otro sitio y no pueda atacar con la hoja, puede usar el fuego encantado del hacha).

A pesar de su gran poder, Shoglic no tiene absolutamente ni idea de cuáles son sus orígenes. Su memoria se perdió para siempre en las sombrías nieblas del pasado. Está convencido de que es un dios y también el señor del pueblo que vive tras las Puertas del Fantasma.

5.22 ORVIG EL SUMO SACERDOTE

Orvig puede ver a su Dios cuando quiera. ¿Qué más podría pedir un sacerdote? Orvig (un animista de nivel 6) y su segundo, Scoel, se hallan tan inspirados por la presencia de su

dios que ignorarán el dolor (resultados de aturdimiento) si luchan mientras Shoglic les observa.

Orvig es uno de los habitantes más ancianos de Hogo Tarosvan y es el Sumo Sacerdote del Culto de Shoglic. Lleva las ropas acordes a su grado: un largo vestido de lana azul oscura con adornos de cuero gris, un gabán negro y azul, y unos zapatos de piel de becerro. Su piel, totalmente tatuada, muestra matices de azul y verde, colores que oscurecen las arrugas y pliegues de su curtida cara. Como sus ancestros, ha blanqueado su cabello con una mezcla de lejías, manteniéndolo en punta. Esto provoca la impresión de ser más alto de lo que en realidad es (1,86, mientras que en realidad mide 1,77).

Orvig lleva un martillo de guerra hecho de huesos (+10) y una daga a juego (+10). Ambos objetos pueden ser lanzados. Cuando caza lleva un arco largo (+5), actualmente es el mejor arco que hay en todo el pueblo. Sin embargo, se está haciendo viejo, y prefiere permanecer en las inmediaciones del Montículo Azul, salvo en las ceremonias de cada estación.

Orvig se casó cuando era joven, pero su mujer murió mientras daba a luz. Su herencia fueron tres hijas y el anillo mágico Claenadh. El anillo sólo tiene dos poderes, pero éstos son realmente impresionantes. El portador puede volverse invisible hasta un máximo de siete veces al día (con una duración de hasta siete minutos). También el portador puede (por un máximo de hasta tres asaltos, y nunca menos de un asalto) transformarse en un Fantasma hasta tres veces al día, sin substancia y sin miedo a ser herido por los objetos sólidos. Ambos poderes actúan bajo palabra, y Orvig los ha usado con gran habilidad.

5.23 SCOEL

Scoel es un dunlendino manco de excepcional tamaño (1,77 metros) y fuerza. Guerrero (de nivel 4), es el regente y lugarteniente de Orvig. Es despiadado, es fácilmente irascible y le gusta burlarse de los débiles, enfermizos e incapacitados. Scoel cree que los demás deben sobrellevar sus propios problemas como ha hecho él, y no siente ningún tipo de remordimiento.

La deficiencia de Scoel no le molesta. Lleva una lanza sin problemas, e incluso posee un arco corto modificado, arco que controla con su brazo, muñón y dientes. Su habilidad lanzando armas es increíble y, incluso en el agua o en terreno agreste, es un oponente peligroso. Scoel siempre viste de negro.

5.24 THEBO EL CACIQUE

Thebo es el flamante adversario de Scoel y el Jefe de los dunlendinos de Hogo Tarosvan. Le gusta llevar gabanes y polainas de color verde claro y una camisa de color naranja, hecho que le hace inconfundible. Thebo es uno de los pocos de entre estos patanes que puede ser llamado guerrero. Thebo posee el orgullo de todo hombre que sabe que todas sus acciones están personalmente sancionadas por su dios. Es un experto (nivel 4) en las artes de la guerra, y lidera las incursiones que se realizan a campo abierto.

Estos trabajos satisfacen su sed de sangre, pero Thebo tiene mayores ambiciones. El guerrero sabe, sin dudar, que es el mejor hombre disponible para liderar a los pueblerinos, y aspira a ser tanto Cacique como Sumo Sacerdote. Piensa que Scoel es demasiado viejo y lisiado como para servir de manera apropiada ni a Shoglic ni a Orvig. Thebo utiliza los usos sacerdotales cuando su dios está presente. Durante el último año, ha conspirado en secreto para hacer caer a sus enemigos, y utilizará cualquier pretexto, cualquier agitación, como tapadera de su plan.

5.25 DERVORIN

Este montaraz (de nivel 2) es un nuevo residente de Hogo Tarosvan. Es un dúnadan de 1,86 metros de altura que fue

capturado (costó la vida a cuatro captores) y traído aquí hace cuatro meses. Su mujer, padre e hijo fueron muertos en la lucha que hubo, provocando la ira de Shoglic (que pedía prisioneros vivos). Dervorin nunca tuvo conocimiento del destino de su familia y fue llevado, inconsciente, ante el Anciano del Montículo. Pasó la prueba, y ahora Dervorin aparece un poco macilento, aunque en sus ojos brilla el fervor religioso del pueblo de Shoglic.

La madre de Dervorin, Tarien, escapó de la captura, junto a su pequeño nieto. Busca noticias de su hijo.

5.26 CELEBRIEL

Esta joven (nivel 1) curandera dúnadan (animista) fue capturada mientras buscaba hierbas en el cementerio situado en la cima del Montículo Azul, justo encima de las siete bocas de Hogo Tarosvan. Es inquisitiva y rebelde, e ignoró las advertencias de su tía y su hermano, adentrándose en las frías nieblas de la noche. Será "probada" dentro de aproximadamente una semana.

Celebriel tiene el pelo de color marrón rojizo, los ojos grises y una cicatriz con forma de estrella en su mejilla izquierda. Su falda de volantes, su capa dorada y su lírica manera de hablar le dan un aspecto poco práctico. No puede confiarse mucho en ella, aunque es bastante simpática.

5.27 SUBUDWOED COELMUN, HIJO DE CAERL

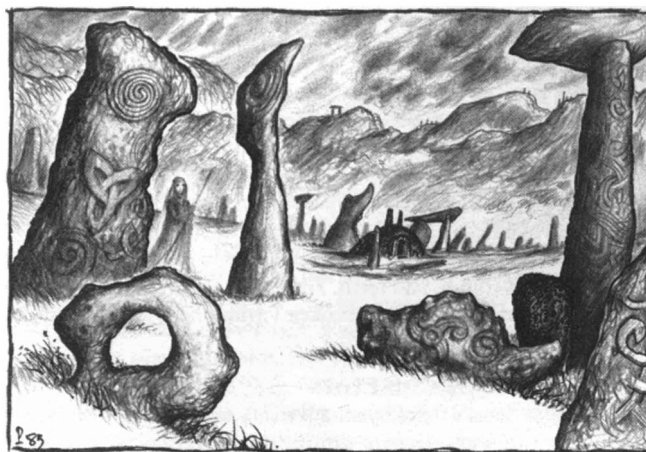
Coelmun es un explorador (nivel 1) al que actualmente se le ha confiado la tarea de vigilar a los prisioneros. Es bastante listo, pero tartamudea y tiene un tic bastante pronunciado. Su pequeña estatura (1,53) y su extraña manera de vestir le han hecho víctima de muchas burlas. Scoel abusa frecuentemente de él.

Coelmun lleva pantalones amarillos y una camisa púrpura, ambas decoradas con espirales marrones de piel. Si a eso le añadimos el escudo de piel roja (con forma de serpiente enrollada), el resultado es una imagen bastante discordante.

Coelmun se ha enamorado de Celebriel, aunque aparentemente los sentimientos no son recíprocos.

5.3 DESCRIPCIÓN DE HOGO TAROSVAN

1. Caverna. Esta caverna vacía es constantemente amueblada por la tribu para dar la sensación de que alguien vive



El valle sobre Hogo Tarosvan

aquí. Se ponen nuevas huellas, se tiran restos de comida, y la cama que se halla en la parte seca de la caverna es deshecha si es necesario. Esta treta es muy difícil (-20) de descubrir. En un estanque que hay en la esquina noroeste de la caverna nace un riachuelo que fluye hasta caer por el acantilado que hay en la entrada.

2. Cueva. La abertura de esta caverna tiene sólo 1,20 metros de altura en su parte occidental, y la mitad está ocupada por un arroyo. En su parte interior, el techo sube hasta los 5 metros. La cueva es el hogar de un grupo de veinte murciélagos cazadores, que cuelgan de las estalactitas del techo durante el día -confundiéndose con montones de hojas muertas y siendo difíciles (-10) de distinguir. Al anochecer, los murciélagos salen en busca de insectos.

3. Grieta. Esta estrecha grieta está vacía. Está formada por un suelo poco firme y una rampa de 30 grados de inclinación que la transforman en una trampa natural. Si alguien se apoya en los muros o en el suelo, hay un 25% de probabilidades de que tenga lugar un deslizamiento de piedra, lanzando a las desafortunadas víctimas fuera de la caverna y arrastrándolas a una caída de 20 metros (un ataque +60 de Caída/Aplastamiento). (Evitar el deslizamiento es una maniobra muy difícil, y sólo puede haber un aventurero a la vez en la caverna).

4. Guarida de zorros. Se trata de una abertura pequeña (60 centímetros) que se halla medio obstaculizada por un matorral de arbustos. Aquí vivía una familia de zorros, y aún se pueden ver en la cueva los restos de sus madrigueras.

5. Caverna. Esta caverna, bastante grande ha sido "ador-

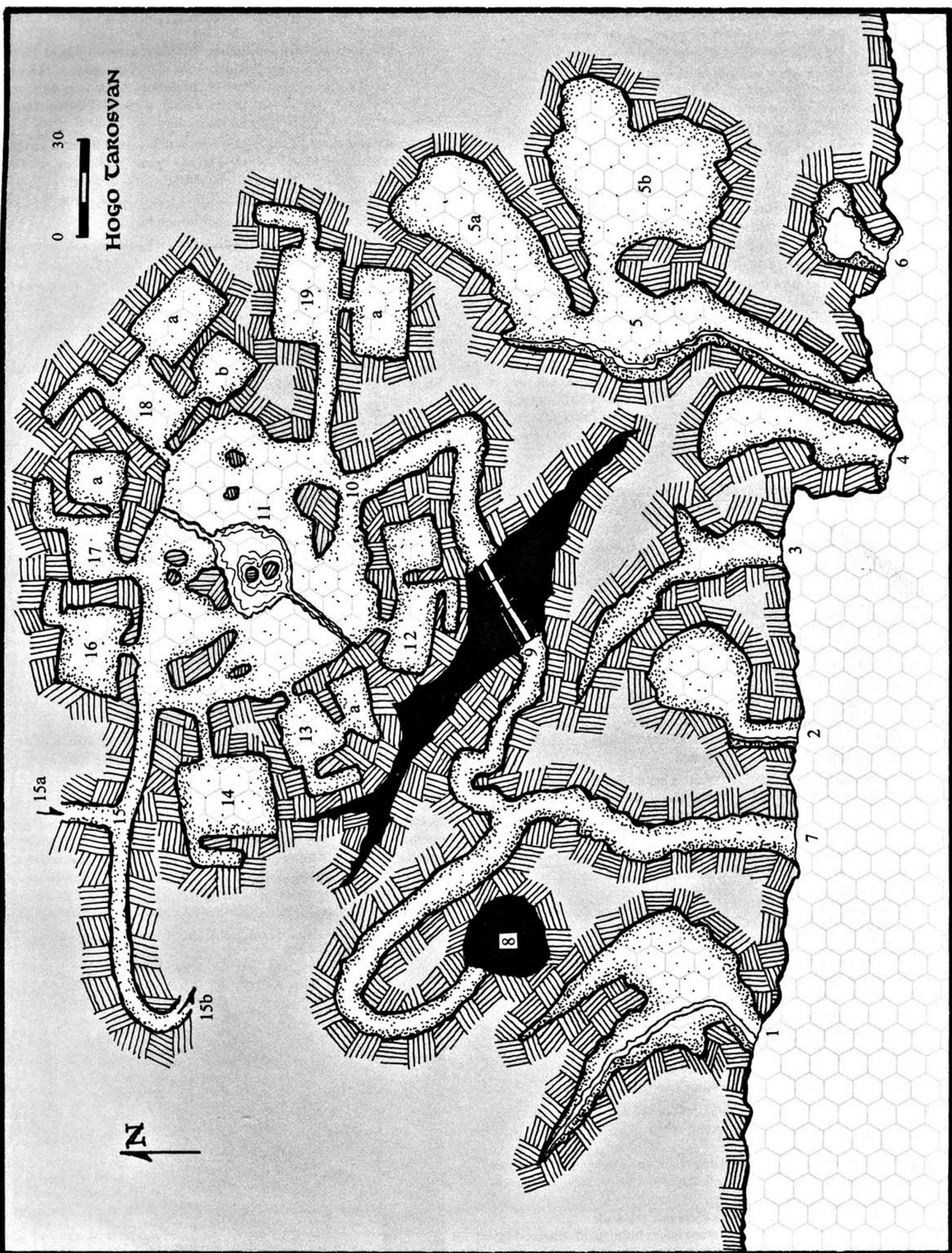
CARACTERÍSTICAS DE LOS PNJS EN HOGO TAROSVAN

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Gr	c/c BO	proy. BO	MM	Notas
Shoglic	8	81	S/A1	60	S40	N	70ha	-	40	Animista/Clérigo maligno/Muerto viviente
Dunlendino, hacha +15, escudo +15, Corona ignora 30% crit cabeza, 24 pp										
Thebo	4	72	CM/14	30	S30	N	90mg	79mg	20	Guerrero/Guerrero
Dunlendino, mg +10, escudo +5										
Orvig	6	32	CE/9	10	N	N	34mg	46al	5	Clérigo/Animista
Dunlendino, mg +10, al +5, sumando +2, 6 PP										
Scoel	4	78	CM/13	10	N	N	81la	69ac	5	Guerrero/Guerrero. Dunlendino, lanza +10
Dervorin	2	40	SA/1	10	N	N	47ea	-	5	Montaraz. Dúnadan prisionero, sin objetos, 2PP
Celebriel	1	29	SA/1	5	N	N	20ec	-	10	Animista/Curandera
Dúnadan Menor, prisionera sin objetos, 1 PP										
Coelmun	1	30	C/6	30	S20	N	47ea	10ac	15	Explorador/Ladrón. Dunlendino.
Lugareño Adulto	1	20	SA/1	20	N	N	20ga	15ro	10	Guerrero/Guerrero. Dunlendino
Lugareño Joven	1	15	SA/1	15	N	N	15ga	15ro	15	Guerrero/Guerrero. Dunlendino
Lugareño Anciano	1/2	10	SA/1	10	N	-	10ga	-	5	Guerrero/Guerrero. Dunlendino
Lugareño niño	1/2	10	SA/1	15	N	N	10ga	10ro	20	Guerrero/Guerrero. Dunlendino
Para abreviaturas, ver sección 2, Características de los PJs.										

0 30



Hogo Tarosvan



nada" con varios objetos llamativos. Cerca de la entrada hay unos cuantos huesos humanos. Periódicamente se enciende una hoguera en su interior, cerca del punto en el que la caverna se divide en dos.

La cámara 5a se halla en la parte izquierda (noroeste) de la caverna; cerca del muro posterior hay unos cuantos objetos brillantes que centellean en el suelo. El aventurero que los coja tendrá el tiempo justo para examinarlos (dos brazaletes de vidrio rojo con adornos de latón y un recipiente de cobre pulido (dos litros de capacidad)) antes que el débil suelo de madera cubierto de suciedad se hunda bajo sus pies.

-Trampa 1. Esta trampa es difícil (-10) de descubrir y, una vez se sobre ella, extremadamente difícil de evitar. La caída enviará a la víctima hasta un nido repleto de grandes e irascibles avispones (que entran y salen de la caverna a través de un pequeño agujero situado en la parte inferior de la colina). La caída es de sólo siete metros (ataque +20 de Caída/Aplastamiento), pero los avispones son poco pacientes con los visitantes inesperados. Los avispones causan 2-20 ataques Medios de Cuerno/Aguijón a cada víctima.

La cámara 5b se caracteriza por unos intrigantes símbolos Daen Coentis que adornan sus muros, y que datan de los días en que los peregrinos que iban al altar de Aulé podían pararse aquí y rezar antes de ir a tan sagrado lugar. Permanecen tal como estaban. Si alguien del grupo sabe leer la inscripción (es Daenaël o Antiguo Dunaël), verá que pone:

"Oh, Señor de los Tesoros de la Tierra, acepta ésta, mi plegaria. No me lleves por los caminos de la avaricia de los ricos de tu reino, sino sólo hacia la adoración de tus maravillas."

"Este es el lugar en el que esperaréis la llamada del Señor de los Lugares Oscuros. Limpiad vuestro corazón, purificad vuestra alma y abrid vuestra mente, y quizá seáis tan afortunados como para que os preste atención."

6. Embalse de agua. Hay una pequeña cascada de agua que surge desde un estanque hasta un embalse natural de 1,20 metros de profundo que hay en esta sala. El agua es pura y fresca.

7. Gran Entrada. Esta es la actual entrada a las Cavernas de Hogo Tarosvan. El pasaje principal gira hacia la izquierda (hacia 8), punto en el cual la Puerta del Pueblo se une a la entrada del túnel (9) en la derecha. El túnel es la verdadera vía de acceso a las cavernas principales, pero es muy difícil (-20) de descubrir. Esta abertura es recóndita, no sólo porque se halla en una curva muy cerrada, sino porque su suelo se halla 90 centímetros bajo el nivel normal, haciendo que parezca un simple agujero.

8. Caverna dividida. La parte mejor conservada de esta caverna (la izquierda) aparece repentinamente tras girar un recodo. A lo largo de todo el corredor hay gran cantidad de cieno. En la parte final de la caverna hay un pozo.

-Trampa 2. Cuando alguien se halle sobre el cieno, se necesita una maniobra muy difícil para evitar un resbalón, teniendo en cuenta que cualquier caída tendrá como consecuencia invariable el que el personaje se deslice hasta el pozo, que tiene 13 metros de profundidad. El pozo está lleno de agua caustica hasta una altura de 90 centímetros, de forma que la víctima sólo recibirá un ataque +25 de Caída/Aplastamiento. Sin embargo, el agua causará cada asalto un ataque +0 de Bola de Fuego (el máximo crítico es "B").

9. Túnel de entrada. Este estrecho túnel elevado, con curvas bastante cerradas, será complicado de atravesar para aquellas personas que sean grandes o lleven mucho peso. Todos aquellos que midan 1,80 o pesen 90 kilos deberán hacer una tirada de maniobra en movimiento fácil o por el

contrario se pincharán. Todos los que midan 1,86 o pesen entre los 100 y los 110 kilos deberán hacer una tirada de maniobra de escasa dificultad, y aquellos que midan 1,92 o pesen entre 111 y 125 kilos deberán hacer una tirada de maniobra de dificultad media. Las personas más altas o más pesadas deberán hacer una tirada de maniobra difícil. La cota de malla o la mochila hace que la tirada sea un grado más difícil (penalización acumulativa); la coraza incrementa la tirada en dos grados.

Poco después de pasar la curva, el corredor se ensancha en todas direcciones hasta un tamaño más razonable (2,40 x 2,10 metros). Después conduce hasta una oscilante pasarela hecha con toscas tablas y cuerda, que cuelga sobre una grieta extremadamente profunda (50 metros aproximadamente) (una caída comporta un ataque +150 de Caída/Aplastamiento).

El puente tiene barandillas hechas con cuerdas y es más resistente de lo que parece, pero aquellos que no estén acostumbrados a desenvolverse en superficies parecidas deben lograr una tirada de maniobra en movimiento de dificultad media para cruzarlo. Si se va al trote la maniobra sería difícil, y si se va corriendo, la maniobra es muy difícil. Una vez traspasado el puente, el corredor aparece nuevamente. Vuelve a ser bastante amplio y se requiere una maniobra rutinaria o fácil para pasarlo.

10. Entrada interior a la caverna del pueblo. Esta abertura no tiene una puerta real. Sin embargo, aquellos que entren verán su visión obstaculizada por un enorme pilar de roca justo frente a la entrada. Siempre suele haber un guardia apostado en el nicho opuesto a donde está el pilar (frente a la sala común, 11, y lejos de la entrada).

11. Sala común del pueblo. Se podría decir que esta caverna es bonita, por llamarla de alguna manera. Los colores de la habitación son los del ágata, piedra semipreciosa: crema, pardo, dorado y marrón claro. Hay antorchas encendidas junto a las puertas de las "casas". Hay un arroyo que entra desde el sur (por la izquierda) formando un estanque en el medio y que sale fuera por su parte norte.

Hay pilares de roca por toda la zona, y del estanque surgen dos islas. La prisionera Celebriel se halla encadenada a una de las piedras del estanque. Sus grilletes son difíciles (-10) de abrir y suele estar vigilada la mayor parte del día. (Coelmun la vigila durante doce horas, mientras que los demás se dividen los turnos de guardia).

A veces los niños suelen jugar en la sala, o bien los adultos hablan o juegan con huesos de los nudillos. Normalmente, sin embargo, la sala está tan fría y húmeda, o tan llena de humo procedente de las salas adyacentes, que la gente prefiere reunirse en sus cómodas cavernas hogareñas. (La visibilidad en la sala común a la hora de las comidas se penaliza con -35).

12-14, 16-19. Casas individuales. Estas casas son básicamente iguales, aunque difieren en el tamaño y en el número de habitaciones. Las entradas se hallan tapadas por cortinas de piel.

La cámara exterior hace de sala de estar y cocina (y en algunos casos, también de dormitorio). Contiene un hogar de fuego y un retrete. Siempre hay algunas estanterías y una especie de gabinete ingeniosamente construido a partir de baldosas de piedra. También hay otros lugares de almacenaje en los muros, en forma de nichos.

La luz la proporcionan las antorchas y las lámparas de piedra que queman aceite o grasa animal (dependiendo de si ha habido una expedición recientemente) recogida de los altares del camino.

Las habitaciones posteriores son usadas como dormitorios o residencias de varias habitaciones. Caso de que haya camas, consistirán en toscas tablas o losas de roca apuntaladas hasta formar una especie de pequeña caja con el suelo como fondo. Esta caja está llena de hojarasca y/o hierba, pieles de animales y ropas robadas (especialmente capas). Sobre todo esto se hallan las mantas.

12. Residencia de Scoel. Aquí reside Scoel con su mujer

Brunwen y su hija de 7 años Haega. Dervorin es actualmente su "huésped", y lo será hasta que se aseguren que puede casarse con alguna de las jóvenes del pueblo.

13. Residencia de Goewin. Aquí vive Goewin con su mujer Brem, con su hija de 16 años Hescen y su hijo de 11 años Pwedh.

14. Residencia de Leu. Aquí viven Leu, su mujer Hwen, su hijo de 9 años Braega y su hija de 6 años Cigfa.

15. Pasaje. Conduce hacia unas escaleras ascendentes (15a) y descendentes (15b). La puerta está cubierta con una cortina al igual que las entradas de las "casas".

16. Residencia de Teycor. Aquí viven Teycor el sacerdote, su mujer Wydan, y sus hijos gemelos de 4 años de edad (Orden y Gwawl).

17. Residencia de Miren. Miren vive aquí. Es una viuda que se ha fijado en Dervorin. Caradog, el anciano padre de Miren, y su madre Geymun viven con ella.

18. Residencia de Sisla, la sacerdotisa. Sisla, la sacerdotisa, su marido Shauc y su hija de 12 años Gwydeth, hacen de esta caverna de tres habitaciones su hogar. Sisla y Shauc duermen en 18, mientras Gwydeth tiene su habitación en 18b. Sisla intenta casar a Gwydeth con el prisionero Dervorin (ver 12).

19. Residencia de Is Coed. Is Coed, su mujer Brianon y su hija de 14 años Emaka, viven aquí.

Nivel superior

20. Patio superior. El pasaje ascendente (15a) que proviene del nivel principal se extiende desde el muro oeste. En la esquina noroeste hay un pequeño manantial natural que cae sobre un embalse y forma un estanque antes de desaparecer por el desagüe del suelo. Tras el estanque hay una puerta secreta (20a) que da al montículo a través de un túmulo ceremonial (23) situado en la cumbre. Dicha puerta se halla tras una losa de piedra giratoria que es difícil (-10) de descubrir.

21. Residencia de Orvig. Aquí vive Orvig el sacerdote con su mujer Dian, su hija de 18 años Usha (la sacerdotisa), su hijo de 16 años Kollan y el anciano padre de su mujer, Baen Naeld.

22. Residencia de Thebo. Aquí reside Thebo junto a su mujer, su hijo de 17 años Pesc, su hija de 12 años Mey, su hijo de 9 años Chaen y la anciana madre de Thebo, Gwun.

Superficie

23. Túmulo ceremonial. Esta estructura (ver ilustración adjunta) se halla en la cima del Montículo Azul, en el centro del cementerio. Oculta la abertura que sirve como ruta secreta de escape de la tribu (20b), y que sólo se ha utilizado dos veces. En ambos casos, el Dios acabó con los agresivos intrusos.

El túmulo es una construcción de una sola habitación, y está cubierto de una capa de granito gris. Se trata de un antiguo santuario Daen Coentis que era usado para hacer ofren-



Túmulo ceremonial de Hogo Tarosvan

das periódicas a los Dioses Gaoth (el Vala Manwé), Señor del Aire, y Mairb (el Vala Námo), el Señor de los Muertos.

Al túmulo se llega tras una subida de 80 metros a través de toscos escalones de piedra provenientes del pueblo de las cavernas. Al amanecer del solsticio de invierno, un rayo de luz iluminará una zona específica del muro posterior, haciendo que una joya determinada brille mágicamente iluminando las dos Piedras Verticales que sobresalen de la cima de la estructura.

Nivel inferior

24. Entrada inferior. A este salón llegan unas escaleras (15b) procedentes del nivel superior, desde el este. El puesto de guardia se halla al norte (derecha) según se entra al nivel inferior.

25. Caverna sagrada. Esta bella e imponente catedral natural dio nacimiento a Hogo Tarosvan. Es el centro de exaltación del lugar y fue la razón por la cual el Montículo Azul fue elegido como lugar sagrado.

La caverna mide cuarenta metros de altura desde el nivel del estanque hasta el techo. El pasaje entra a una altura de 20 metros por encima del suelo y la cruza con un puente de cuerdas semejante al de 9, con la diferencia de que éste está construido en secciones y sujetado en varios puntos. Hay columnas y pilares de piedra naturales que sostienen el puente.

El estanque que hay bajo el puente está 19 metros por debajo, a un metros escaso del rocoso suelo de la caverna. El agua fluye por él a través de vías naturales que hay en el fondo (incluyendo siete pequeñas fuentes), así el agua es constantemente renovada. En su punto medio tiene 5 metros de profundidad.

Los adoradores lanzaban pequeños objetos imperecederos quitados a sus cautivos y suspendían a los cautivos en este pozo. Una poderosa luz penetrante revelará que en el lecho del estanque hay un brillo semejante al del tesoro de un dragón. Dichos escombros brillantes consisten literalmente en toneladas de abalorios de cristal, piedras de colores (la mayoría sin ningún valor pero bonitas), hojalata barata, bronce, y bisutería en cobre, tales como brazaletes, cierres, monedas de dichos metales, y algunas monedas y objetos de oro y plata (unas 10 mo en total entre los más de 14.000 objetos que hay en el fondo).

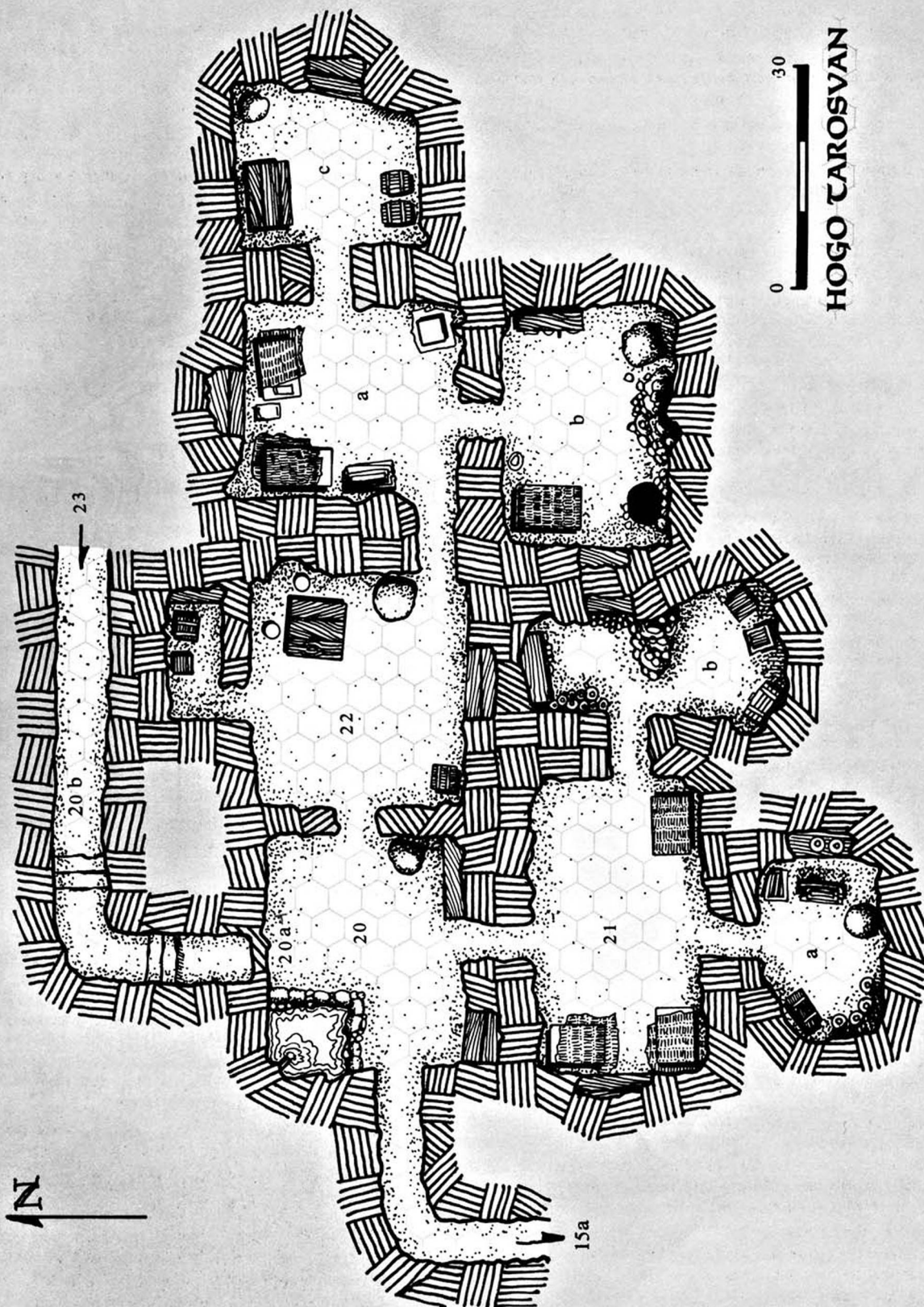
26. Antesala del lugar sagrado. Forma parte de la estructura original. Dos perfectos pilares de mármol gris veteados en rojo flanquean las puertas, construidas en piedra gris tallada. Las puertas giran sobre unos imponentes goznes hechos de piedra mágicamente encantada, y son extremadamente difíciles (-30) de abrir. Una vez abiertas, se moverán con un ligero empujón. Naturalmente, Shoglic puede, sólo con desearlo, flotar a través de ellas. Normalmente hay un par de guardias situados en esta cámara.

27. Sanctum exterior. Esta tosca plaza de reuniones servía antiguamente de lugar de asamblea para aquellos que deseaban escuchar a las sacerdotisas de Gobha. Ahí es el lugar de reposo del Tesoro de Shoglic. Sus muros azules se hallan llenos de miles de dibujos de espirales.

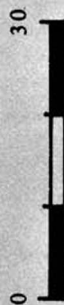
— Tesoro de Shoglic:

-Armas, dos dagas +5; un martillo de guerra +10; cuatro espadas cortas; siete hondas +5; una daga +15; dos alfanjes +5; tres mazas +10; una espada larga +5; tres espadas anchas +10; un espadón +10; siete arcos cortos +10; tres arcos largos +10; y un arco compuesto +5.

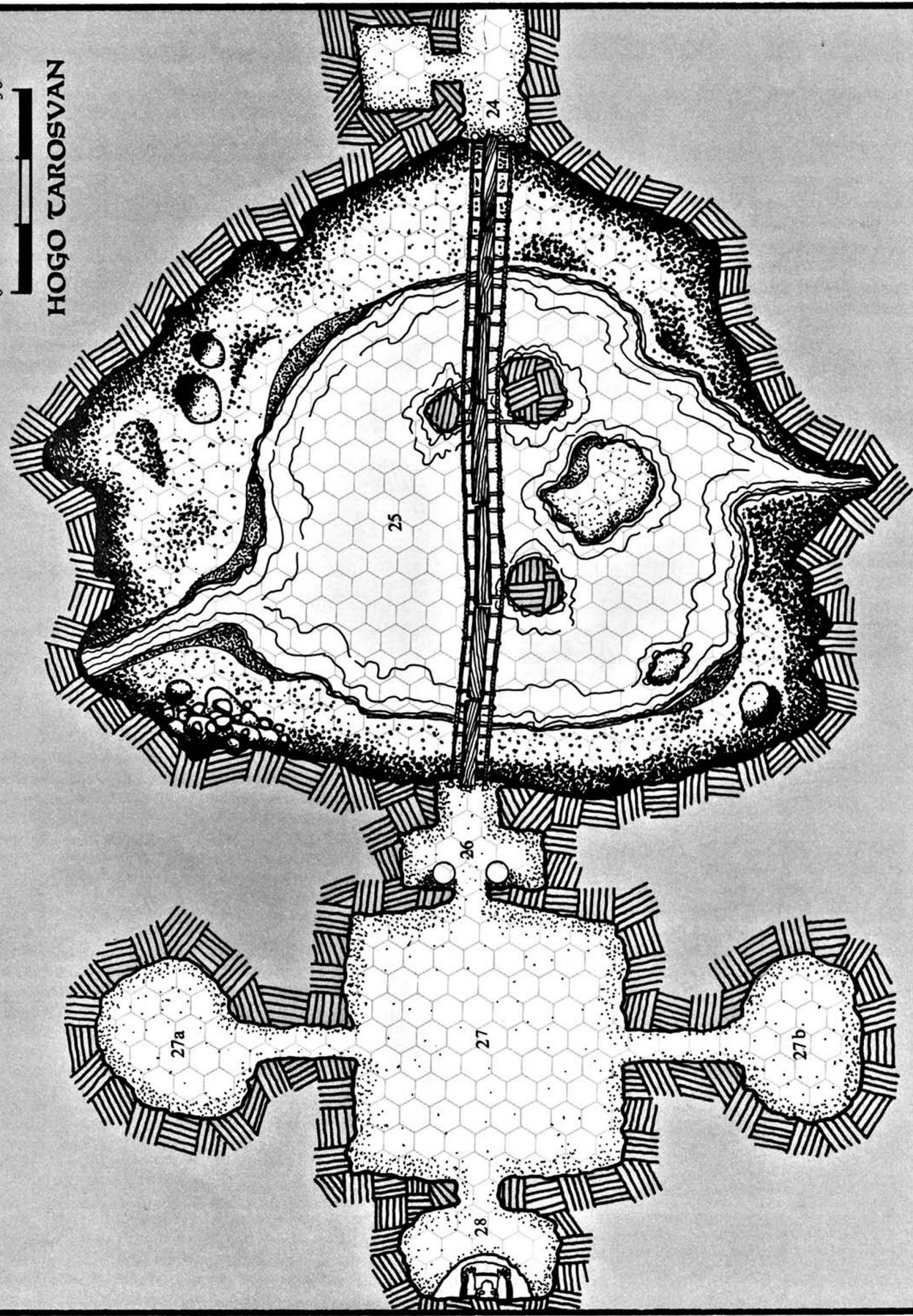
-Armadura. Una coraza +5 (CA 19) ideal para un enano delgado, un hobbit alto o una mujer pequeña; un escudo +10; dos cotas de cuero ideales para un hombre pequeño o una mujer de tamaño medio; un yelmo de metal +5 ideal para un hombre grande o una mujer muy grande; un yelmo de acero azul que proporciona al portador una bonificación +15 a las TR contra sortilegios de Esencia; una cota de malla de mithril



HOGO CAROSVAN



HOGO CAROSVAN



(+20; CA 17); y un Escudo de Reflexiones de nivel 3 que refleja los efectos de un sortilegio dirigido (si el sortilegio falla la TR).

-Joyas. Diez arabescos, cada uno valorado en 5 mo; treinta zafiros, valorado cada uno en 15 mo; una esmeralda (valorada en 50 mo) que añade +10 a los sortilegios de Mago/alquimista que sean de naturaleza no directa; un amuleto de jade blanco tallado en forma de una luna creciente que actúa como sumando de sortilegios +3 para Animistas/clérigos; y un collar de plata y ópalos que le proporciona al usuario una bonificación +15 a las TR contra sortilegios de Canalización.

-Estatuilla de poney. Se trata de una statuilla de marfil que se transforma en un poney real, con la fuerza de un caballo medio, cuando es golpeado ligeramente en el suelo (vuelve a su forma de statuilla si así se le ordena o al cabo de tres horas; actúa hasta dos veces al día).

-Collar de electrum. Tiene incrustados unos cuantos pequeños diamantes, rubíes, y un gran zafiro de estrellas, y está valorado en 650 mo. Le permite al usuario lanzar "Lengua Puerta" una vez al día (ver lista de Magos Puente Sublime).

-Broche de mithril. Esta obra de arte tiene incrustadas perlas negras, y es semejante al nido de un pájaro con seis huevos. Está valorado en 250 mo. Cada huevo puede "capturar" un sortilegio lanzado contra su portador (el sortilegio atacante debe hacer una TR contra el nivel 4 del broche).

-Juego de ganzúas. Es +15 para abrir cerraduras, e incluye un ocular que añade +15 a la detección y eliminación de trampas.

-Anillo de piedras lunares de plata. Las piedras lunares producen una iridiscencia de color azul y blanco. Con un resultado de 01-25, el portador de este anillo ignorará el resultado de un crítico en la cabeza. Le proporciona a su portador el doble de puntos de poder (de Canalización).

-Broche de oro y granates verdes. Permite lanzar "Vaho" mediante una orden (10 asaltos; 1/día).

-Poste. Está hecho de una extraña madera roja, y mide 1,20 metros de largo. Se extenderá a otras dos longitudes si así se le ordena: a 1,80 metros, y actuará como un bastón +10; y a 6 metros, y aguantará hasta 150 kilos de peso muerto en el centro (o 100 kilos desplazándose por él).

Cuando todo este material sea cogido, quedarán a la vista las tallas de los mineros, adoradores y artesanos. El suelo se halla cubierto con pieles, algo corroidas por el paso del tiempo (hay 12 pieles recuperables, valorada cada una en 5 mo).

27a. Vestuario ceremonial. Esta cámara era usada por la sacerdotisa de Gobha. Hace tiempo que las ropas están descompuestas, y la pedrería e hilos metálicos cosidos a ellas llevan ya tiempo unidas al llamativo montón de cosas del estanco.

27b. Vestuario de los adoradores. Se halla vacía, desprovista de sus antiguos muebles de madera de buena calidad.

28. Sala del trono de Shoglic. Esta sala se halla tras una cortina de piel blanca. Cuando ésta sea apartada, revelará un trono con forma de perro tallado a partir de un pedazo de cristal (ver ilustración). El trono todavía se halla unido al muro a partir del cual fue tallado. La piedra situada tras el trono está bellamente trabajada, y simula ringleras de ropa suspendida, cuerdas y cadenas (cada parte separada de las demás pero en realidad unida a la siguiente). El trono es de proporciones mayores que las humanas, del tamaño exacto para Shoglic (en su encarnación de 2,10 metros).

5.4 LA MISIÓN

Los aventureros que entren en Hogo Tarosvan tendrán tres objetivos: (1) rescate; (2) busca de botín; (3) asesinato. Aquellos que estén emparentados con los prisioneros de los seguidores de Shoglic intentarán sin duda que sus seres queridos vuelvan y los **buscarán**. Muchos, en particular las autoridades locales, querrán poner punto final a la extraña serie de desapariciones ocurridas cerca de las Puertas del Fantasma. Las recompensas para tal propósito son grandes, pero también lo son los peligros.

5.41 CÓMO INICIARLA

Hogo Tarosvan se halla siete kilómetros y medio al norte del Paso de Aguaverde (S. "Cirith Calenen"). En ese punto, el arroyo formado por las cascadas del pueblo de las cavernas cruza una cumbre montañosa a través de un túnel subterráneo. Algunos dicen que el túnel fue construido como acueducto por los Daen Coentis, pero nadie recuerda tal hecho. Sin embargo, sea cual sea su origen, proporciona una ruta protegida a través del paso, por otra parte bastante inaccesible.

A dos millas del paso hay un pabellón de caza. Esta estructura de piedra es propiedad de una rica familia Dúnadan (los Rocú), remotamente emparentados con el prisionero Dervorin. Se llama Bar Rocú, y es el lugar poblado más cercano a Hogo Tarosvan.

El plan de Tarjen

Los aventureros pueden, naturalmente, ser atraídos al área mediante rumores, en busca del antiguo tesoro del Anciano del Montículo. Los relatos dunlendinos hablan sobre centros ceremoniales en la región, en particular en el cementerio situado en la cumbre del Montículo Azul. Una de esas leyendas habla del Tesoro de Gobha aunque no se mencionan en ningún sitio las Puertas del Fantasma. Los lugareños, sin embargo, hablan a menudo de las extrañas luces que brillan desde las azules vertientes del montículo, y muchos se hacen preguntas sobre el misterioso montículo.

Tarien, la madre del prisionero Dervorin (ver 5.25), no tiene ningún tipo de duda sobre el montículo. Está firmemente convencida de que su hijo se encuentra en sus entrañas. Está empeñada en rescatar a Dervorin y en vengar a su marido, a su nieto y a su nuera. Se ha refugiado en casa de su tío Lómros, en el pabellón de caza.

A través de los amigos de Lómros, Tarien ha hecho correr la voz de que se buscan aventureros que puedan salvar a su hijo, o al menos llevar a cabo una venganza. Ofrece una recompensa de 5 mo a cualquier grupo que vaya a Bar Rocú para escuchar su plan. Aquellos que emprendan la misión pueden esperar el doble de dicha cantidad antes de iniciarla, y una recompensa de 20 mo adicional si vuelven. Mejor aún, Tarien les permitirá quedarse todo el botín que puedan encontrar.

5.42 AYUDAS

Los Rocú son una poderosa familia que los aventureros que tengan relaciones con Tarien deberían tener en cuenta. Ella tiene muchos amigos. Desgraciadamente, su familia se halla muy separada y cree que está equivocada respecto al paradero de su hijo. Los Rocú sólo proporcionarán una ayuda pasiva. Lómros posee un mapa de la región, que dará a los aventureros, y seis caballos para el viaje. Las monturas, junto al mapa y la comida para una semana, es todo lo que les puede dar el viejo cazador.

Tarien, sin embargo, puede darles otras ayudas, consistentes en un par de fragmentos pertenecientes a una antigua leyenda dunlendina. Uno consiste en un par de líneas pertenecientes a lo que dijo un Señor de los Fantasmas sobre la maldición del montículo (ver 5.1, anteriormente). El otro explica una manera segura de alcanzar el tesoro:

"Siete puertas fantasmales, y sólo dos maneras de entrar.

Una abajo, otra arriba, una en medio, otra debajo.

Mira la segunda y sigue tu mano preferida,

o sigue la escalera que hay bajo las orejas de piedra."

5.43 OBSTÁCULOS

El terreno, los lugareños y Shoglic son los tres peligros principales que rodean Hogo Tarosvan. Además de las seis puertas falsas, sólo hay dos trampas. La ascensión hasta el montículo y el paso a través de las estrechas entradas son los obstáculos más importantes.

El terreno

La escalada hasta Hogo Tarosvan es difícil. La cara sur del Montículo Azul es la más suave, aunque requiera una maniobra difícil. Escalar por la cara norte requiere una maniobra extremadamente difícil, mientras que las caras este y oeste requieren escaladas muy difíciles. Una vez en la cima del montículo, sin embargo, la cima, cubierta de hierba y matorrales, es fácil de atravesar.

Los lugareños

El radio de acción de los habitantes de Hogo Tarosvan es de quince kilómetros. Si alguno de los aventureros vagabundea en solitario sin precaución, podría correr el peligro de ser capturado. Sin embargo, aquellos que esperen la emboscada, se hallarán fuera de peligro, pues Shoglic necesita energía y sus seguidores aún recuerdan cómo se enfadó cuando mataron sin ningún tipo de cuidado a los compañeros de Dervorin.

Los lugareños mantendrán a un cautivo durante diez días antes de que sea "probado". Tras este hecho, se privará al prisionero de su espíritu vital o, si es aceptado, entrará a formar parte de la comunidad de las cavernas. ¡Por lo tanto, un aventurero podría estar del lado de los defensores cuando sus compañeros vinieran a rescatarlos!

Como las gentes de las cavernas sólo han visto su hogar atacado dos veces en los últimos quince siglos o más, no tienen apostados centinelas. Las horas para las patrullas regulares y las cazas son el amanecer o la puesta de sol; en los demás momentos se hallarán durmiendo, comiendo, holgazaneando, o adorando a Shoglic. Las mayores fiestas se celebran en las lunas llenas cercanas a los solsticios o a los equinoccios, mientras que las fiestas menores se celebran cada luna llena.

Shoglic

Shoglic no está casi nunca solo: casi siempre hay alguien adorándole. Todas las personas de esta tribu entran en estas cámaras (26-28) al menos una vez al día. Si un intruso entra en esta zona, está en inminente peligro de ser descubierto. Shoglic es bastante perceptivo (+100) y normalmente se da cuenta al instante de los extranjeros o huéspedes inesperados que atraviesan las puertas de la antesala sagrada (26). La invisibilidad es de poca ayuda contra el Sacerdote Fantasma, pero el vuelo sí que lo puede ser. El Dios caído no puede abandonar la caverna ni ir escaleras arriba debido a que su esencia se halla atada a los salones del nivel inferior de Hogo Tarosvan.

5.44 RECOMPENSAS

Las recompensas por asaltar Hogo Tarosvan son simples. El Tesoro de Shoglic (ver. 5.3, 27) es rico en joyas, armas, armaduras y objetos mágicos. Además, al descubrir el mal de las Puertas del Fantasma, los aventureros resolverán un antiguo misterio que ha preocupado a los lugareños durante siglos.

La muerte de Shoglic liberará a los pueblerinos dundinos, granjeándose los aventureros las "simpatías" del lastimoso pueblo de las cavernas, que exigirá venganza por la muerte del Sacerdote Fantasma. Los prisioneros liberados podrían proporcionar recompensas adicionales (como la ofrecida por

Tarien). En cualquier caso, la recompensa es valiosa si los aventureros afrontan los riesgos.

5.5 ENCUENTROS EN HOGO TAROSVAN

A) LUGAREÑOS

La gente de Hogo Tarosvan siempre emana un fanático fervor y amor por su dios. Todos, a excepción de los niños más pequeños y los ancianos más viejos, lucharán como maníacos por defender su lugar sagrado. Esto se debe en principio a la tradición, pero también al poder de hipnosis de Shoglic. Sin él, quizás podrían darse cuenta de que la manera en que viven no es la que pensaban que era (o podrían no hacerlo; las antiguas costumbres son difíciles de eliminar).

Hay treinta y cinco lugareños, de los cuales veintiuno son adultos (edad entre 16 y 59 años). Los quince (nivel 1-2) adultos residentes en el Nivel Principal hacen la mayoría de las tareas pesadas y son seis de los siete miembros del grupo que sale a explorar el terreno. Cualquiera que sea capturado en dichas expediciones será inmediatamente llevado a la caverna del pueblo y encadenado a una de las dos rocas que sobresalen del estanque de la sala común del pueblo (ver 5.3, 11). Permanecerán allí hasta que sean probados por Shoglic. A los prisioneros que caigan bajo el dominio del Shoglic y se unan al pueblo se les asignará una residencia que tenga suficiente espacio y necesite un par de manos extra.

Mientras estén en el interior de Hogo Tarosvan, los lugareños se defenderán junto a los demás miembros de su casa, sean gente normal o sirvientes de Shoglic.

B) SHOGLIC

Si es amenazado, Shoglic pondrá un semblante amenazador y asesinará a los intrusos. Hipnotizará y drenará energía a los oponentes débiles, y a menudo le mandará a una víctima controlada por él que ataque a sus compañeros.

Shoglic prueba a los prisioneros al intentar controlarlos. Si el cautivo resiste (pasa una TR), le drenará energía hasta que muera.

C) ORVIG

A Orvig le gusta engañar o seguir a sus víctimas, usando su poderoso anillo para ocultar sus acciones. No tolera los intrusos y no negociará, pero normalmente utilizará su arma para aturdir o dejar inconscientes a sus adversarios. El sacerdote sólo matará si no tiene otro recurso, ya que Shoglic pide prisioneros.

D) SCOEL

Scoel es un presumido aunque peligroso psicópata. Su sed de muerte es bien conocida y los lugareños le temen. Nunca para los golpes y siempre ataca. Scoel ama un buen combate, y aún no ha perdido ninguno.

E) THEBO

Thebo es el archienemigo de Scoel y Orvig, aunque éstos últimos aún no se han dado cuenta del profundo odio que les tiene el primero. Dados estos sentimientos, es propenso a ignorar sus necesidades si puede escurrirse sin que se note. Incluso mataría a uno de sus rivales en combate si supiera que se podría defender. Se sabe que Thebo habla con los prisioneros, y podría ayudar a aquellos que quisieran ayudarlo, pero siempre traicionará a un compañero en cuanto pueda.

F) DERVORIN

Dervorin volverá sin duda a su antiguo yo después de pasar 48 horas fuera del área de influencia de Shoglic (es

decir, a unos 1000 metros). Esto siempre ocurre con los nuevos "iniciados", así que suelen pasar la mayoría del tiempo cerca del Sacerdote Fantasma, guardando el lugar sagrado. Dervorin hace frecuentemente esta guardia, que consiste en caminar por el puente (ver 5.3, 25) y quedarse vigilando en la antecámara sagrada (26). El resto del día lo pasa en casa de Scoel (12) o visitando a las muchachas jóvenes.

G) CELEBRIEL Y COELMUN

Como prisionera aún sin probar, Celebriel se halla enca-

denada a una roca del estanque de la sala común del pueblo (11). Está débil pero despierta, y, si no fuera por sus ataduras, podría lanzar un sortilegio para escapar, incluso en su situación, que aparentemente es desesperada. Se da cuenta rápidamente de cuándo se presenta una oportunidad, de manera que se hará rápidamente amiga de los aventureros que puedan liberarla.

Coelmun guarda a Celebriel durante doce horas al día a veces la vigila durante cuatro más. Está enamorado de ella y a menudo le explica las glorias de Shoglic, esperando que se una al pueblo. Es un buen vigilante, y suspicaz con aquellos que se acercan a Celebriel.

6. LA TABLA DE ENCUENTROS

Esta tabla puede ser usada para determinar qué encuentros no fijados ocurren en qué lugares. Para usarla, primero localiza la columna perteneciente al lugar número para el encuentro potencial (ver 3.3, 4.3 y 5.3). Después tira el dado y aplica el resultado para determinar el resultado del encuentro (los "códigos de encuentros" corresponden a encuentros descritos en las secciones 3.5, 4.5 y 5.5. Por ejemplo, en la zona 4 de Minas Anghen, un resultado de 18 significaría un encuentro "H", encuentro con Gorghric.

Cuando en este proceso intervienen circunstancias especiales, se proporcionan notas al lado. Si el resultado de un encuentro invalida otro posterior, ignóralo.

MINAS ANGHEN

	-----Código de Encuentros-----						Otro	
	A	D*@	E*@	F*	G	H	Aleatorio	Nada
Exterior	01-02	03	04	05-06	07-12	13	14-33	34-00
Zona Interior								
1.	01	02	03	04-78	-	79	-	80-00
2. 3. 4. 8.	01	02-04	05-07	08-15	-	16-18	-	19-00
5. 6. 7. 12.	01	02	03	04-32	-	33	-	34-00
9. 10. 11.	01-03	04-05	06-07	08-09	-	10	-	11-00
13. 14.	01	02-16	17-31	32	-	33	-	34-0
15.	01	02	03	04	-	05	-	06-00
16. 17	01-40	41	42	43	-	44-50	-	51-00
18.	01	02-03	04-05	06-80	-	81-95	-	96-00
19. 21. 22. 23.	01	02	03	04-05	-	06-10	-	11-00
20.	01-02	03	04	05	-	06-55	-	56-00
24. 25. 26.	01	02	03	04	-	05-09	-	10-00
27.	01-99	-	-	-	-	-	-	00

Por la noche, un 96-00 tendrá como resultado un encuentro "A".

* Cuando el primer encuentro de este tipo tenga lugar, haz una tirada, y si el resultado es de (01-10) en el interior o (01-30) en el exterior, usa el Encuentro "C".

@ Cuando el primer encuentro de este tipo tenga lugar, haz una tirada, y si el resultado es de (01-50) usa el Encuentro "B".

El Encuentro "F" en un dormitorio involucrará a los habitantes normales de dicho dormitorio.

SETMAENEN

Encuentro A: Haedrec se hallará fuera del túmulo desde el amanecer hasta las doce y media o la una; después se irá a la sala 9 hasta que anochezca.

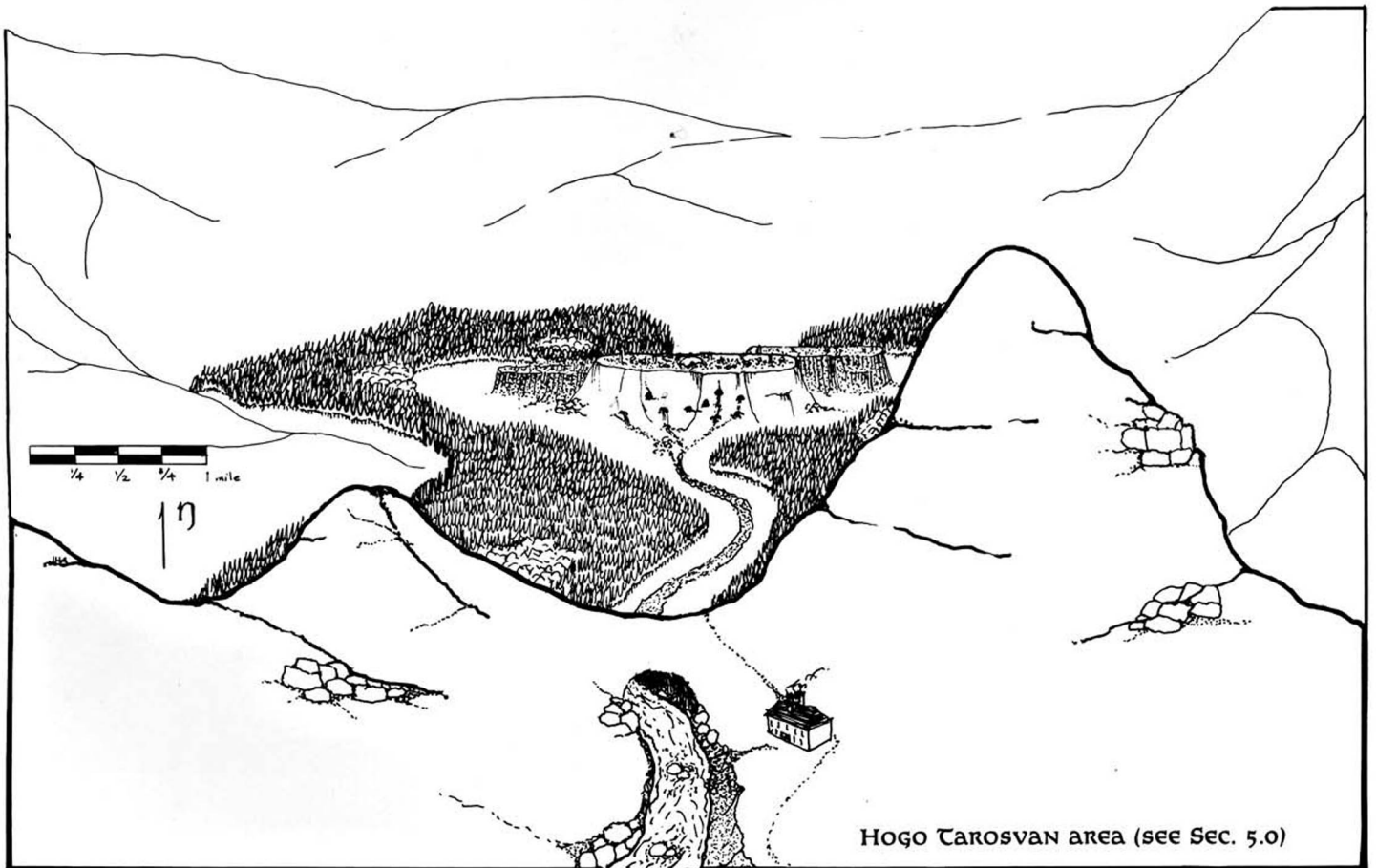
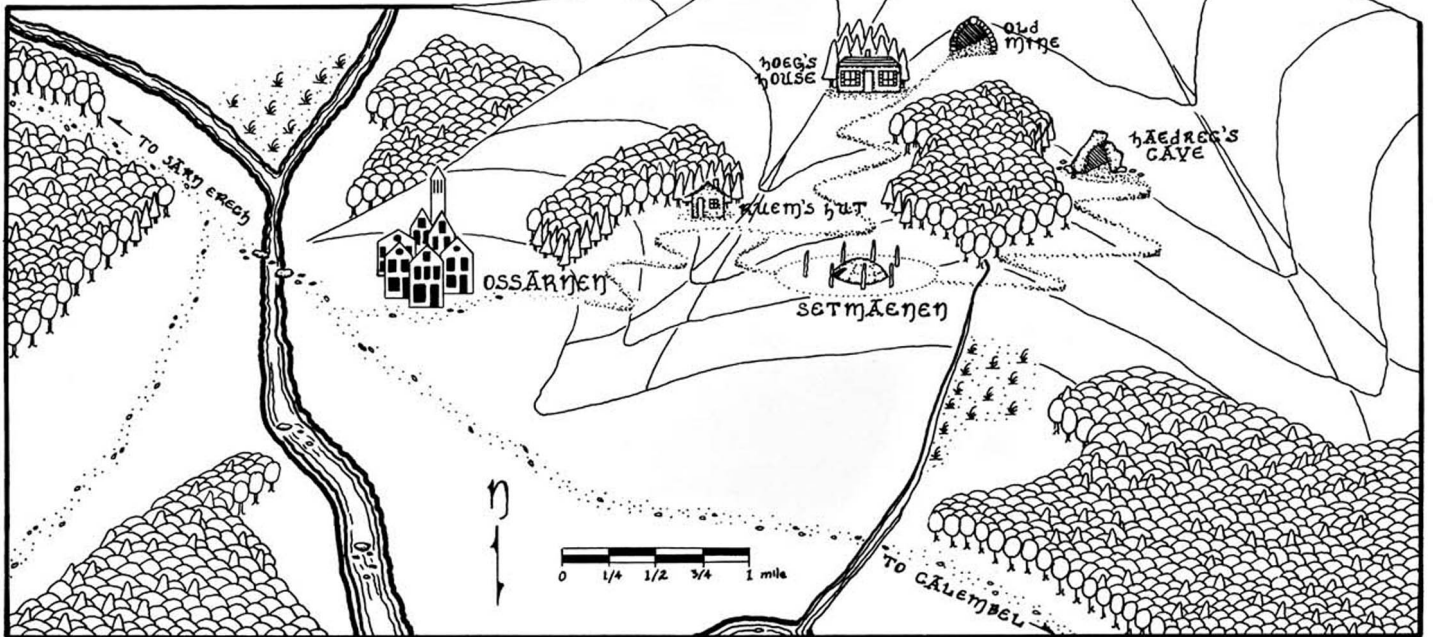
Encuentro B: Sólo durante las horas de luz solar, hay un 15% (01-15) de que Jesec descubra a un grupo y le siga hasta el Túmulo de Piedra, y un 35% (11-50) de que esté oculta en una zona del túmulo.

Encuentro C: Por supuesto que Rec Baereten siempre está en la sala 8.

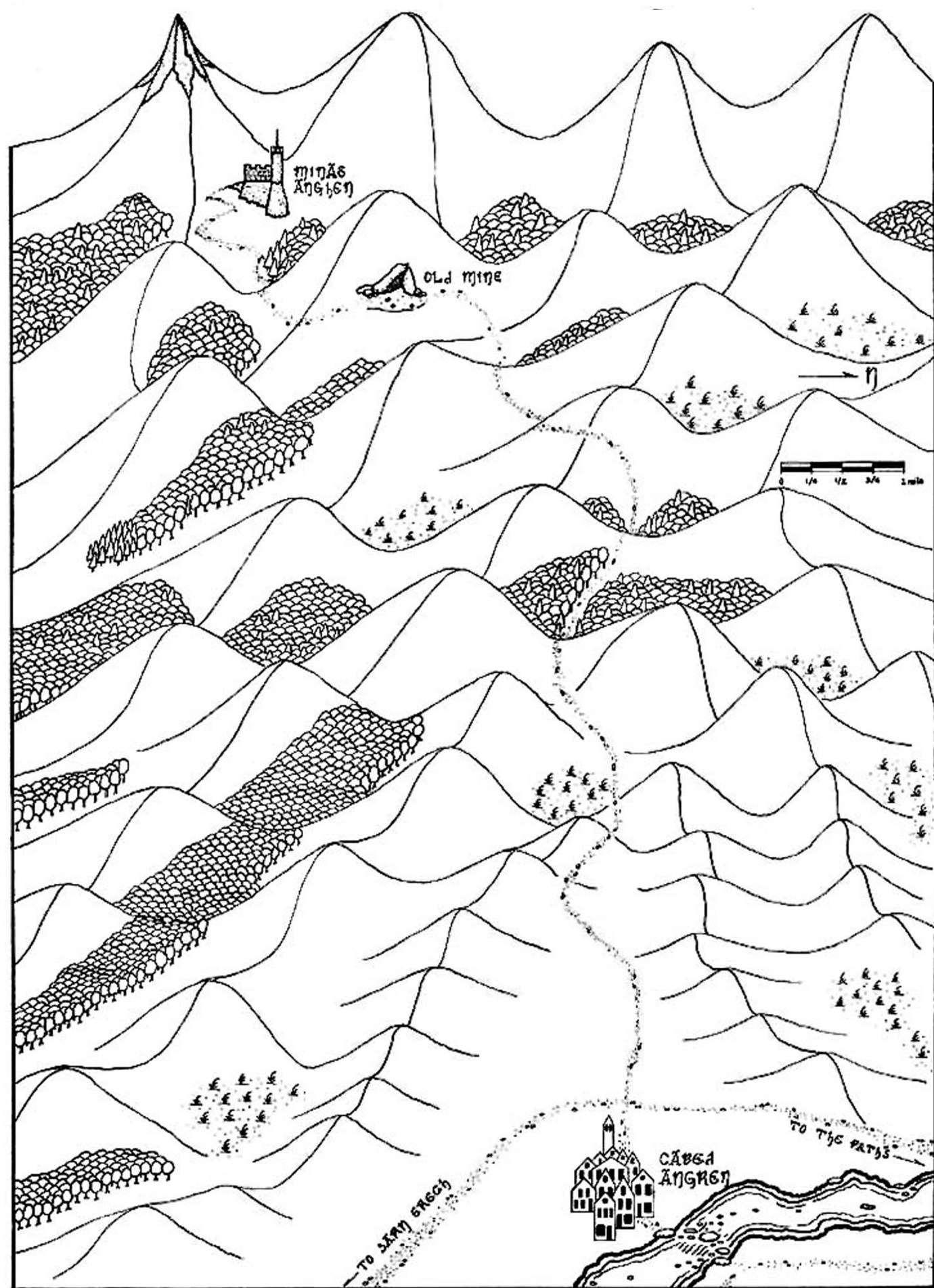
MINAS ANGHEN

	-----Código de Encuentros-----							Otro	
	A	B	C	D	E	F	G	Aleatorio	Nada
Exterior	01-20	-	21-25	26-30	31-35	-	-	36-60	61-00
Zona Interior									
1. 5.	01-05	-	-	-	-	-	-	06-15	16-00
2. 3. 4. 6.	01	-	-	-	-	-	-	02-15	16-00
7. 9. 10.	01-05	06	07-08	09-10	11	-	-	12-15	16-00
8.	01	02	03	04	05	-	-	06-10	11-00
11.	-----Especial ver Localización en el Texto-----							-----	
12. -14. 16. -19	-----Especial ver Localización en el Texto-----							-----	
15.	01-05	06-08	09-10	11-12	13-14	15-16	-	-	17-00
20. 21. 22.	01-30	31-33	34-43	44-45	46-66	67	-	-	68-00
24. 25. 26.	01-20	21-30	31-35	36-40	41-48	49-58	-	-	59-00
27. 28.	-----Especial ver Localización en el Texto-----							-----	

Setmaenen area (see Sec. 4.0)



HOGO TAROSVAN area (see Sec. 5.0)



Minas Anghen area (see Sec. 3.0)

Drúinas malditas Dunlendinos



Edición 2ª por Vecino398, Diciembre 2010
Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones
de los mejores módulos de rol que en años pasados jugué...
Es una lastima que las consolas o juegos de Pc, acaparen tanta atencion a
la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido
rescatar todos estos módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net
y
cavernaderol.blogspot.com

