

# De Cardolan Invasores



LA COMPAÑÍA



# LOS INVASORES DE CARDOLAN™

© de la presente traducción al Castellano: Roberto Vecillas Fernández

## CONTENIDOS

|   |    |
|---|----|
| RENUNCIA.....   | 2  |
| 1. NOTAS GENERALES.....   | 3  |
| 1.1 COMO JUGAR.....   | 3  |
| 1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO A TU<br>CAMPAÑA.....                  | 3  |
| 1.21 Conversión de bonificaciones y puntos<br>de vida.....          | 3  |
| 1.22 Conversión de datos.....                                       | 3  |
| 2. PERSONAJES JUGADORES.....  | 3  |
| 3. UNA INTRODUCCIÓN AL CABO NEGRO.....                              | 5  |
| 3.1 BEFFRAEN DEL RAST VORN.....                                     | 5  |
| 3.2 LOS IBUNITES, LOS ÚLTIMOS DE ENTRE<br>LOS ENANOS MEZQUINOS..... | 5  |
| 3.3 LOS JAWL-Y-ER.....  | 5  |
| 3.4 LA TRAMA.....   | 6  |
| 3.5 LA MISIÓN.....  | 6  |
| 3.6 CAIRC-FAERGUS.....  | 6  |
| 4. ENCUENTROS TRAITH CHEFUDOC.....                                  | 7  |
| 4.1 EL BRYBRE.....  | 7  |
| 4.2 ENCONTRANDO A LOS BEFFRAEN.....                                 | 7  |
| 4.3 NANSRET.....  | 8  |
| 4.4 EL SECUESTRO DE SHERL.....                                      | 8  |
| 4.5 LOS PNJS.....   | 9  |
| 4.6 MAPAS DE TRAITH CHEFUDOC.....                                   | 11 |
| 4.7 LA MISIÓN.....  | 12 |
| 4.8 ENCUENTROS.....   | 13 |
| 5. LOS INCURSORES DEL MAR DE MINAS<br>THONFALON.....                | 14 |
| 5.1 MINAS THONFALON.....  | 14 |
| 5.2 LA MISIÓN DE LOS INVASORES DEL MAR.....                         | 15 |
| 5.3 PNJS EN MINAS THONFALON.....                                    | 18 |
| 5.4 LA MISIÓN.....  | 20 |
| 5.5 ENCUENTROS.....   | 21 |
| 6. EN EL INTERIOR DE MEUR TOL.....                                  | 23 |
| 6.1 LOS ENANOS MEZQUINOS.....                                       | 23 |
| 6.11 Una Pequeña Historia.....                                      | 23 |
| 6.12 Las Moradas de los Enanos Mezquinos.....                       | 23 |
| 6.13 La Historia.....   | 24 |
| 6.2 LOS PNJS.....   | 24 |
| 6.3 MAPAS DE BAR-EN-IBUN.....                                       | 26 |
| 6.31 El Exterior.....   | 26 |
| 6.32 Las Cuevas Caid.....   | 26 |
| 6.33 Los Salones de los Enanos Mezquinos.....                       | 27 |
| 6.34 El Caragond.....   | 29 |
| 6.35 El Campamento de Belewen.....                                  | 30 |
| 6.4 LA MISIÓN.....  | 30 |
| 6.5 ENCUENTROS.....   | 31 |
| 7. TABLA DE ENCUENTROS.....   | 33 |
| 8. TABLA DE CRIATURAS.....  | 34 |

## CRÉDITOS

**Autor/Diseñador:** Jeff McKeage

**Editor:** Coleman Charlton

**Editor de la Serie:** Peter C. Fenlon

**Ilustraciones interiores:** Liz Danforth

**Ilustraciones de Portada:** Bart Hlavin

**Dirección Artística:** Richard H. Britton

**Diseño de los Mapas de Planta:** Kim K. R. McKeage

**Renderizado de los Mapas de Planta:** David Martin

**Mapas de Área:** Pete Fenlon

**Producción:** Larry Brook, Kurt Fischer, Leo LaDell, Jessica M. Ney, Paula Peters, John David Rummmler, Marcia Sterrett, Eileen Smith, Suzanne Young, Coleman Charlton

**Fotocomposición:** Karen Stange and "VASA"

**Colaboradores especiales:** Terry Amthor, Deane Begiebing, Kevin Barrett, Rob Bell, Karl Borg, John Breckenridge, Bill Downs, Bruce Hlavin, David Johnson, Tappie Lee, Ernest Lewis, Bruce Neidlinger, Beth Preston, Kurt Rasmussen, Regina Spottswood, Swink

**Traducción:** Roberto Vecillas Fernández

Producido y distribuido por IRON CROWN ENTERPRISES (I.C.E.), Inc.P.O. Box 1605Charlottesville, VA 22902.

Primera Edición Estadounidense, Abril, 1988.

Stock #8108

ISBN 1-55806-005-7

©1988 TOLKIEN ENTERPRISES, una división de ELAN MERCHANDISING, Inc. Berkeley, CA. *Invasores De Cardolan. El Hobbit y El Señor de los Anillos* y todos los lugares y personajes en ellos contenidos son propiedades registradas de TOLKIEN ENTERPRISES.

## RENUNCIA

El presente documento es una traducción fiel del módulo de aventuras *Raiders of Cardolan* para *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster* publicado, en inglés, por la empresa ICE en el año 1988. *Raiders of Cardolan*, *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster* y cualesquiera otros libros mencionados a lo largo de este documento son propiedad intelectual de sus respectivos autores. Por el contrario, la presente traducción es obra única y exclusivamente de un servidor: Roberto de las Vecillas.

El presente documento sólo puede ser descargado libremente por aquellas personas que ya fueran poseedoras de una copia de dicho módulo en inglés (ya que nunca fue traducido al castellano) a modo de copia de seguridad de la misma.

La intención del traductor ha sido, y sigue siendo, la de dar acceso a tan magnífico módulo de aventuras a todos aquellos castellanoparlantes a los que la lengua inglesa resulte por uno u otro motivo inaccesible y no la de fomentar la piratería ni acarrear perjuicio a los poseedores de la propiedad intelectual. Por este motivo renuncio a la responsabilidad de cualquier uso indebido que del presente documento pudiera hacerse, siendo únicos responsables aquellas personas que incurriesen en dichos usos.

Roberto de las Vecillas  
MADRID  
5-Septiembre-2003

# 1. NOTAS GENERALES

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

Los Saqueadores de Cardolan tiene cinco partes. La sección 1.0 trata de las notas generales sobre la manera de usar el módulo. La sección 2.0 proporciona personajes pregenerados (que pueden ser usados como personajes no jugadores si así se desea). La sección 3.0 da una introducción al área del Bosque Negro y unas líneas generales en torno a las cuales gira la aventura.

La cuarta sección consiste en las secciones 4.0, 5.0 y 6.0, 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. La quinta parte consiste en las tablas. En la última página se encuentra un mapa de la zona del Bosque Negro que da una visión general de la región que rodea los lugares de aventuras.

## 1.1 COMO JUGAR

Cada Aventura está pensada para un nivel distinto de dificultad. La que aparece en la sección 4.0 es un reto para personajes de primero y segundo nivel, o para jugadores inexpertos. La aventura de la sección 5.0 está pensada para aventureros de segundo y tercer nivel, mientras que la aventura de la sección 6. es para personajes de nivel cuarto, quinto o sexto.

Las aventuras se dividen en cinco partes: (1) la trama, que describe como comenzar en términos de ambientación, antecedentes y argumento; (2) Los personajes de los jugadores o PJs; (3) los Personajes No Jugadores, los PNJs, una descripción persona a persona de los personajes no jugadores más importantes, incluyendo sus características; (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 encuentros que cubren 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 2.0 o puede permitir que los jugadores creen sus propios PJs (naturalmente, el DJ puede asignar él mismo los personajes, si así lo desea). Una vez iniciado el juego, el DJ debería consultar la Tabla de Encuentros 7.0 y a la Tabla de Animales 8.0 que se encuentran en la sección de aventuras de cada módulo.

## 1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA

Como los restantes módulos de esta colección, este módulo está diseñado para ser usado con *El Señor de los Anillos* o con el sistema más avanzado de *Rolemaster*, pero puede adaptarse a la 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 BONIFICACIONES Y DE PUNTOS DE VIDA

**Bonificaciones:** Para convertir valores porcentuales a una escala de 1-20, hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala D100, se recibe un +1 en una escala D20.

**Puntos de vida:** Las cifras de puntos de vida que se encuentran 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 se produce 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 impacto críticos (como en el caso de Dragones y Mazmorras de TSR Inc.) deben doblarse las pérdidas de puntos de vida infligidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con que comienza la aventura.

### 1.22 TABLA DE CONVERSIONES

Al usar este suplemento con tu campaña de JRF, debes tener cuidado en observar las características de los personajes antes de comenzar la partida. Si se tienen que hacer arreglos, puedes seguir los siguientes consejos. El material que proporcionamos es en forma de porcentajes y está pensado para dar al lector una idea bastante clara de las ventajas y debilidades de los individuos y criaturas aquí tratados. La mayoría de los sistemas de JRF tendrán alguna relación con los datos y la conversión no será difícil; recuerda, sin embargo, que hay docenas de reglamentos de juegos de rol y que el cambio de características puede a veces resultar problemático.

| 1-100<br>Carac. | D100<br>Bon. | D20<br>Bon. | 3-18<br>Carac. | 2-12<br>Carac. |
|-----------------|--------------|-------------|----------------|----------------|
| 102+            | +35          | +7          | 20+            | 17+            |
| 101             | +35          | +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              |

### Conversión de características para cualquier sistema JRF

Todas las características e información numérica que se usan en este módulo se expresan en una escala abierta o cerrada con base 100. Están diseñadas para ser usadas con dados percentiles (D100). Usa la tabla de la página anterior para obtener las bonificaciones apropiadas o para convertir las cifras de 1-100 en números adecuados a sistemas no percentiles.

## 2.0 LOS PERSONAJES

Estos personajes pueden ser usados por los jugadores, o por el DJ como personajes no jugadores con los cuales puedan relacionarse los jugadores. Se ha incluido un perfil personal opcional de cada uno de ellos y sus características figuran en la tabla siguiente.

| NOMBRE                                  | PJ1         | PJ2              | PJ3         | PJ4         | PJ5                  | PJ6         | PJ7         | PJ8                  | PJ9         | PJ10        | PJ11        | PJ12        | PJ13        | PJ14                 | PJ15        | PJ16        | PJ17        | PJ18        |             |             |             |
|---|-------------|------------------|-------------|-------------|----------------------|-------------|-------------|----------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Raza                                    | Enano       | Hombre del Norte | Dunlind     | Dunaidan    | Hombre de los Clanes | Enano       | Hobbit      | Hombre de los Clanes | Marrón      | Marrón      | Animista    | Animista    | Explorador  | Hombre de los Clanes | Sinúa       | Dunlind     | Enaidiano   | Dunaidan    |             |             |             |
| Alt/Peso                                | 120/47,6    | 183/91           | 165/76      | 188/84      | 188/84               | 147/86      | 120/67      | 176/85               | Castaño     | Castaño     | Castaño     | Castaño     | Castaño     | Castaño              | Castaño     | Castaño     | Castaño     | Castaño     | 190/88      |             |             |
| Ojos                                    | Castaño     | Castaño          | Avellana    | Negro       | Negro                | Gris        | Castaño     | Castaño              | Castaño     | Marrón      | Negro       | Pelirrojo   | Negro       | Castaño              | Oscuro      | Oscuro      | Oscuro      | Oscuro      | Rubio       | Ardena      |             |
| Pelo                                    | Negro       | Azul             | Marrón      | Marrón      | Azul                 | Negro       | Avellana    | Marrón               | Marrón      | Marrón      | Marrón      | Azul        | Marrón      | Azul                 | Gris        | Marrón      | Marrón      | Verde       | Verde       | Verde       | Violeta     |
| Profesión                               | Guerrero    | Guerrero         | Guerrero    | Guerrero    | Explorador           | Montaraz    | Montaraz    | Montaraz             | Montaraz    | Montaraz    | Animista    | Animista    | Explorador  | Bardo                | Bardo       | Bardo       | Bardo       | Bardo       | Bardo       | Bardo       | Mago        |
| Nivel                                   | 2           | 3                | 4           | 5           | 1                    | 3           | 5           | 1                    | 2           | 2           | 3           | 5           | 5           | 2                    | 5           | 1           | 3           | 3           | 3           | 3           | 5           |
| PV                                      | 59          | 83               | 61          | 107         | 39                   | 48          | 49          | 44                   | 39          | 39          | 41          | 39          | 68          | 41                   | 56          | 52          | 32          | 32          | 32          | 72          | 72          |
| CA (BD)                                 | CM(15)      | CE(15)           | C(25)       | CM(20)      | C(10)                | CE(10)      | CE(25)      | C(15)                | C(20)       | C(15)       | C(20)       | C(15)       | SI(25)      | No(20)               | No(20)      | No(10)      | No(5)       | No(15)      | No(5)       | No(15)      | No(15)      |
| Estado                                  | S25         | S25              | S25         | S25         | N                    | S35         | S25         | S25                  | S25         | S25         | N           | N           | N           | N                    | N           | N           | N           | N           | N           | N           | N           |
| PP                                      | 0           | 0                | 0           | 0           | 0                    | 3           | 5           | 2(+1)                | 3(+2)       | 3(+2)       | 3(+2)       | 3(+2)       | 0           | 2(+2)                | 10          | 3(+3)       | 5           | 5           | 5           | 5           | 5(+2)       |
| BO (Sor.B.)                             | 0           | 0                | 0           | 0           | 0                    | 0           | 0           | 0                    | 0           | 0           | 6           | 6           | 0           | 2                    | 5           | 2           | 6           | 6           | 6           | 6           | 10          |
| Fuerza                                  | 94          | 93               | 90          | 98          | 77                   | 86          | 95          | 100                  | 95          | 95          | 92          | 96          | 91          | 77                   | 93          | 45          | 79          | 79          | 82          | 82          | 97          |
| Agilidad                                | 92          | 79               | 97          | 84          | 95                   | 91          | 91          | 96                   | 91          | 96          | 98          | 101         | 97          | 97                   | 99          | 93          | 99          | 99          | 99          | 99          | 97          |
| Constitución                            | 89          | 100              | 100         | 90          | 82                   | 98          | 90          | 92                   | 88          | 90          | 88          | 90          | 76          | 96                   | 58          | 58          | 91          | 91          | 91          | 91          | 91          |
| Inteligencia                            | 46          | 76               | 81          | 57          | 41                   | 59          | 69          | 94                   | 91          | 94          | 91          | 79          | 33          | 90                   | 96          | 101         | 97          | 97          | 97          | 92          | 92          |
| Intuición                               | 76          | 59               | 91          | 76          | 83                   | 77          | 77          | 86                   | 92          | 91          | 90          | 97          | 48          | 81                   | 77          | 62          | 86          | 86          | 86          | 86          | 94          |
| Presencia                               | 74          | 77               | 62          | 48          | 86                   | 60          | 57          | 53                   | 73          | 73          | 80          | 45          | 81          | 86                   | 96          | 37          | 89          | 89          | 89          | 89          | 55          |
| Apariencia                              | 91          | 64               | 88          | 88          | 32                   | 48          | 32          | 34                   | 34          | 34          | 75          | 80          | 54          | 48                   | 88          | 48          | 74          | 74          | 74          | 74          | 66          |
| SAMM                                    | 10          | 15               | 25          | 15          | 20                   | 10          | 35          | 25                   | 25          | 25          | 35          | 35          | 25          | 30                   | 25          | 20          | 15          | 15          | 15          | 15          | 25          |
| CEMM                                    | 0           | 0                | 20          | 0           | 10                   | 5           | 10          | 15                   | 10          | 15          | 20          | 20          | 15          | 15                   | 15          | 15          | 15          | 15          | 15          | 15          | 25          |
| CEMM                                    | -5          | 0                | 0           | 0           | 0                    | 0           | 0           | 0                    | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 0                    | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           |
| CEMM                                    | 0           | 0                | 0           | 0           | 0                    | 0           | 0           | 0                    | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 0                    | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           | 0           |
| BO IMF                                  | X           | 59ea             | 70ta        | 90ma        | 11da                 | 63ec        | X           | X                    | 23ec        | X           | X           | 40ga        | 23da        | 37ec                 | 40ea        | 20ec        | X           | X           | X           | X           | 50na        |
| BO 1M C                                 | X           | X                | X           | X           | X                    | X           | X           | X                    | 65ma        | X           | X           | X           | X           | X                    | X           | X           | X           | X           | X           | X           | X           |
| BO 2M                                   | X           | X                | X           | X           | X                    | X           | X           | X                    | 46nc        | X           | X           | X           | X           | X                    | X           | X           | X           | X           | X           | X           | X           |
| BO Arrojadizas                          | 56mz        | 49la             | 60da        | 35da        | X                    | 46la        | X           | X                    | 55ja        | X           | X           | X           | 45la        | X                    | 70da        | X           | X           | X           | X           | X           | 50na        |
| BO Projectiles                          | X           | X                | X           | 75al        | X                    | 58al        | X           | X                    | 46bl        | X           | 76ac        | 60al        | X           | 42ac                 | X           | 40ec        | X           | X           | X           | X           | X           |
| BO Dunas Asta                           | X           | 69la             | X           | 75la        | X                    | 66la        | X           | X                    | 69ja        | X           | 57aa        | X           | 53la        | X                    | 30la        | X           | 55ba        | X           | X           | X           | X           |
| Prepar                                  | 10          | 23               | 30          | 31          | 23                   | 45          | 85          | 34                   | 38          | 40          | 38          | 40          | 35          | 27                   | 35          | 10          | 10          | 10          | 10          | 15          |             |
| Montar                                  | X           | X                | X           | X           | 23                   | 25          | 19          | 24                   | 18          | 30          | 18          | 30          | 35          | 7                    | 20          | 5           | 30          | 30          | 30          | 25          |             |
| Nadar                                   | X           | 23               | 30          | 31          | 18                   | 45          | 50          | 34                   | 38          | 40          | 38          | 40          | 45          | 7                    | 35          | 15          | -20         | -20         | -20         | 30          |             |
| Eastrear                                | 23          | 18               | 40          | 6           | 28                   | 35          | 44          | 45                   | 44          | X           | X           | X           | 45          | 12                   | 25          | X           | X           | X           | X           | 30          |             |
| Eriboscar                               | 2           | 3                | 4           | X           | 2                    | 4           | X           | X                    | X           | X           | X           | X           | 5           | 2                    | 6           | X           | X           | X           | X           | X           |             |
| Acce/Esconderse                         | 12          | 20               | 20          | 7           | 16                   | 55          | 50          | 54                   | 35          | 25          | 35          | 25          | 55          | 27                   | 22          | X           | X           | X           | X           | 15          |             |
| Abr. Cerrad.                            | 12          | 10               | 15          | 12          | 36                   | 45          | 20          | X                    | 20          | X           | 15          | X           | 16          | X                    | 15          | X           | X           | X           | X           | 15          |             |
| Desact. Tramp.                          | 12          | 10               | X           | 12          | 36                   | 45          | 25          | X                    | 25          | X           | 20          | X           | 26          | X                    | 25          | X           | X           | X           | X           | 45          |             |
| Leer Runas                              | X           | X                | X           | X           | X                    | X           | X           | 5                    | 23          | 20          | X           | 18          | 15          | 18                   | 30          | 42          | 46          | 46          | 46          | 45          |             |
| Usar Objetos                            | X           | X                | X           | X           | X                    | X           | -20         | X                    | 28          | 25          | 10          | 28          | 10          | 28                   | 12          | 12          | 31          | 31          | 31          | 45          |             |
| BO Sor. Dir.                            | X           | X                | X           | X           | X                    | X           | X           | X                    | 51          | 50          | 38          | 38          | X           | 38                   | 45          | 33          | 39          | 39          | 39          | 74          |             |
| Percepción                              | 20          | 35               | 40          | 23          | 24                   | 36          | 70          | 44                   | 35          | 35          | 35          | 35          | 55          | 23                   | 60          | X           | 15          | 15          | 15          | 40          |             |
| Hab. Sec.                               | Mineria30   | Remar25          | Cocmar15    | Herreria60  | Flechas15            | Mata25      | Pastorear40 | Pastorear30          | Forragear65 | Pastorear40 | Trampas25   | T.Piedra35  | Comerciar45 | Mística35            | Canlar45    | Pastorear35 | Señales35   | Señales35   | Señales35   | Señales35   | Señales35   |
| Hab. Sec.                               | Actuar25    | Pastorear35      | Pastorear35 | Pastorear35 | Flechas15            | Mata25      | Pastorear40 | T.Madera30           | Flechas35   | Pastorear40 | Trampas25   | T.Piedra35  | Comerciar45 | Mística35            | Canlar45    | Pastorear35 | Señales35   | Señales35   | Señales35   | Señales35   |             |
| Idioma                                  | Khu5        | Rob5             | Dun5        | Khu5        | Oes5                 | Que5        | Kud5        | Dun5                 | Kud5        | Dun5        | Dun5        | Eri5        | Dun5        | Oes5                 | Sin5        | Dun5        | Oes5        | Oes5        | Oes5        | Oes5        |             |
| Idioma                                  | Oes5        | Oes5             | Oes5        | Oes5        | Dun4                 | Sin5        | Oes4        | Oes4                 | Bef5        | Oes5        | Bef5        | Oes3        | Oes5        | Dun5                 | Que5        | Sin4        | Eri5        | Eri5        | Eri5        | Adi5        |             |
| Idioma                                  | Dun5        | Dun5             | Bef5        | Bef5        | Bef5                 | Bef5        | Dun4        | Bef4                 | Oes5        | Oes5        | Oes5        | Oes5        | Rob3        | Bef5                 | Oes5        | Sin4        | Oes4        | Oes4        | Oes4        | Que4        |             |
| Idioma                                  | Oes5        | Oes5             | Oes5        | Oes5        | Oes5                 | Oes5        | Eri2        | Oes5                 | Oes5        | Oes5        | Oes5        | Oes5        | Que2        | Bef5                 | Bef5        | LN4         | Bef5        | Bef5        | Bef5        | Que4        |             |
| Idioma                                  | Oes5        | Oes5             | Oes5        | Oes5        | Oes5                 | Oes5        | Eri2        | Oes5                 | Oes5        | Oes5        | Oes5        | Oes5        | Que2        | Bef5                 | Bef5        | LN4         | Bef5        | Bef5        | Bef5        | Sin3        |             |
| Idioma                                  | Oes5        | Oes5             | Oes5        | Oes5        | Oes5                 | Oes5        | Eri2        | Oes5                 | Oes5        | Oes5        | Oes5        | Oes5        | Que2        | Bef5                 | Bef5        | LN4         | Bef5        | Bef5        | Bef5        | Dun3        |             |
| Lista Sort.                             | Lista Sort. | Lista Sort.      | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort.          | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort.          | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort.          | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. |
| Lista Sort.                             | Lista Sort. | Lista Sort.      | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort.          | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort.          | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort.          | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. |
| Lista Sort.                             | Lista Sort. | Lista Sort.      | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort.          | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort.          | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort.          | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. |
| Lista Sort.                             | Lista Sort. | Lista Sort.      | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort.          | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort.          | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort.          | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. | Lista Sort. |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  |             |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |
| Objetos Mágicos y Posesiones Especiales |             |                  | </          |             |                      |             |             |                      |             |             |             |             |             |                      |             |             |             |             |             |             |             |

**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 se usan en esta tabla.

**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, BO armas de asta=bonificaciones defensivas 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 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 Bet=Silvano (Bethetur). El grado de cada idioma se da a continuación de la abreviatura.

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

## 3.0 INTRODUCCIÓN AL CABO NEGRO

Dispersas a lo largo de toda la Tierra Media hay franjas de bosque que han permanecido intactas y sin cambios desde los Días Antiguos. Algunos de estos – Fangorn, el Bosque Viejo y los Bosques de Drúadan – aparecen en multitud de leyendas. Otros como el Bosque Yfel de Rhudaur, son más oscuros, susurrados a los asustadizos muchachos locales que no llegan a los concilios de los Sabios. Hablamos ahora de uno de esos lugares, el Rast Vorn (S. "el Cabo Negro" o "el Cabo Oscuro").

Entre las bocas de los ríos Baranduin y Gwathló yace una amplia península, cerca de treinta leguas de ancho y sobre cien de largo, cuyos residentes son tan hostiles como para oscurecer el nombre de todo el promontorio. Las bestias y criaturas malignas del Rast Vorn son tan peligrosas que los locales Trolls de los bosques quedan reducidos a una simple molestia. Incluso, las reclusivas gentes que hacen del lugar su hogar, Beffraen, Woses, Mebden y Enanos Mezquinos pueden ser los más mortíferos de todos.

Los peligros del Rast Vorn son tales que apenas ha sido explorado ni tan siquiera durante el esplendor del Reino Dunedain del Norte de Amor. Desde la Bahía de Hielo de Forochel hasta el Mar de Rhûn y hasta el Lejano Harad, se trata de la región menos conocida de todo el oeste de Endor. Durante épocas largas incluso para las cuentas de los Elfos, el Rast Vorn ha forzado su aislamiento y, a cambio, no ha molestado al mundo exterior. Si ciertos planes ahora en marcha tienen éxito esto va a cambiar... y no a mejor.

### 3.1 LOS BEFFRAEN DEL RAST VORN

Si simplemente se los vislumbrase por el raballo del ojo (que es la manera más fácil de ver a uno), uno podría fácilmente confundir a un Beffraen con un Hobbit particularmente grande o un Enano particularmente cauteloso. Este error es perfectamente excusable, pero los Beffraen son, en realidad, primos lejanos de los Woses.

Durante algún tiempo en los Días Antiguos, Chefuidocsuma Tunkadur (Bef. "La Más Poderosa Muerte"), mejor conocida como Morgoth, sedujo a sus ancestros. Estos apostatas fueron expulsados por los verdaderos Woses, convirtiéndose en los habitantes originarios del Rast Vorn y siendo pronto olvidados por su Maestro. Aunque crecieron de algún modo en estatura física, los Beffraen perdieron la gran mayoría de las habilidades mágicas de los Woses, especialmente la habilidad de encantar la madera o la piedra (Hombres Pukel). En cambio, han conservado en su mayoría su sutilidad en las sendas de los bosques, puesto que deben sobrevivir en el Rast Vorn.

Durante milenios los Beffraen han seguido con sus primitivas vidas en práctico aislamiento y dieron la bienvenida a todos los intrusos con jabalinas envenenadas y cerbatanas. Últimamente Sherl, un joven oráculo de gran poder, ha ganado una influencia sin precedentes sobre sus dispersas villas de piedra. Sherl ha tenido problemas con un vago pero recurrente sueño de algún peligro por venir que amenaza la existencia de los Beffraen y que tan sólo puede ser vencido en cooperación con unos extranjeros. Con la intención de obtener un conocimiento vital del mundo más allá del cabo, Sherl ha instruido a los Beffraen para apoyar la causa de un falso pretendiente al trono del Reino de Saralainn (aproximadamente, las tierras entre el Rast Vorn y el Río Gwathló). Las crónicas de la Tierra Media están llenas de historias de aquellos que, buscando escapar a su muerte, la encontraron más rápidamente.

### 3.2 LOS IBUNITES, LOS ÚLTIMOS DE ENTRE LOS ENANOS MEZQUINOS

Los Enanos Mezquinos o Noegyth Nibin en la Lengua Élfica, seguramente son el menos atractivo de todos los pueblos parlantes salvo, claro está, por aquellos creados por el Enemigo. Los Enanos Mezquinos son sólo tan altos como un Hobbit Peloso (en torno a 90 cm.) con la cabeza de un Enano Normal y los nudosos y retorcidos miembros de un viejo Enano que hubiera trabajado demasiado tiempo en las forjas. Los Beffraen a menudo se refieren a ellos como los Byhan-Hager-Barf-y-er, los "pequeñas-barbas-feas," si bien Cam-Pryf-y-er, los "gusanos zambos" también resulta un apelativo popular. Los Enanos Mezquinos residen en Bar-en-Ibun ("La Casa de Ibun"), conocida por los Beffraen como Meur Tol, el "Gran Agujero" o el Neid Pryfui, el "Hormiguero del Gusano". Se trata de los últimos supervivientes de su raza, y esta colonia pronto desaparecerá o así se lo parece a ellos y sus esclavos.

### 3.3 LOS JAWL-Y-ER

Los Beffraen se refieren a todos los extranjeros como Jawl-y-er (Bef. "Demonios"). Esto generalmente hace referencia a los otros dos pueblos que hacen del Cabo Negro su hogar: un clan de verdaderos Woses que han caído en sendas malignas y los misteriosos *Mebden*, un pueblo de los bosques más emparentado con los Eriadorianos de la antigua Cardolan. Los extraños al Cabo son llamados indistintamente 'Goumon' (Bef. "Los Barcos-Naufragados") al haber sido casi exclusivamente la causa de su llegada al lugar. No obstante, una nueva banda ha llegado al Rast Vorn que hará desear a los Beffraen que hubieran sido Goumon en lugar de Jawl-y-er.

El temprano verano fue testigo de un visitante sin precedentes y bastante desagradable de las bocas del Río Brandivino, un palanrist (S. "Viajero de la lejanía") fuera de Umbar tripulado por "corsarios" altamente profesionales. Si bien los Hombres del Río impidieron los planes de la Capitana *Belewen* y sus viciosos criminales, no destruyeron o hundieron el "Amanecer Sangriento" como hubiera sido deseable. A diferencia de otros piratas sureños que

ocasionalmente se han desviado a aguas más al norte, Belewen opera bajo las órdenes del Sumo Sacerdote de la Religión Negra de Umbar.

### 3.4 LA TRAMA

Casi dos siglos y medio después de su derrota en el 1409 de la T.E. los ejércitos de Orocos del Rey Brujo de Arngmar aún no se han recuperado. Con el fin de acabar con Arthedain y los Dunedain del Norte en el albor de la Gran Plaga el Señor de los Nazgûl requiere otros peones para completar su planeada invasión desde Rhudaur. Un golpe desde el sur, incluyendo a los Beffraen y a los bárbaros de Saralainn liderado por el Medio Troll Señor de la Guerra de Mirkiniath hubiera sido ideal. No obstante, los intentos del Rey Brujo por atraer a los Beffraen de sus arcaicas y desvalorizadas prácticas a los modernos usos de la Religión Oscura fracasaron y, con ello, sus esperanzas de elevar al *Falso Cernaigh* a la corona de Saralainn. La invasión sureña habría entonces fracasado de no ser por el personal interés del Nigromante de Dol Guldur (Sauron).

Sauron odia a aquellos practicantes de la Religión Oscura que no le alaban como el Avatar de Morgoth con una ligera repugnancia reservada normalmente para los más poderosos Señores de los Elfos. Desafortunadamente, también está al tanto de los Eranos Mezquinos del Rast Vom y sabe que podrían alzar un ejército de No Muertos de sus tumbas mediante el uso de extrañas piedras e impronunciables rituales. Tales minerales estuvieron a su alcance en el Lejano Hazad por lo que nombró un pirata de Umbar para traerlos hasta el Cabo. Los Beffraen estarían acobardados entonces por el ejército No Muerto y podrían usarse para provocar la victoria del Falso Cernaigh tras lo cual, la deseada invasión podría continuar tal y como había sido planeada originalmente. El único posible problema a este plan sería Sheril, a quien Cernaigh fue adiestrado para capturar y convertir o eliminar.

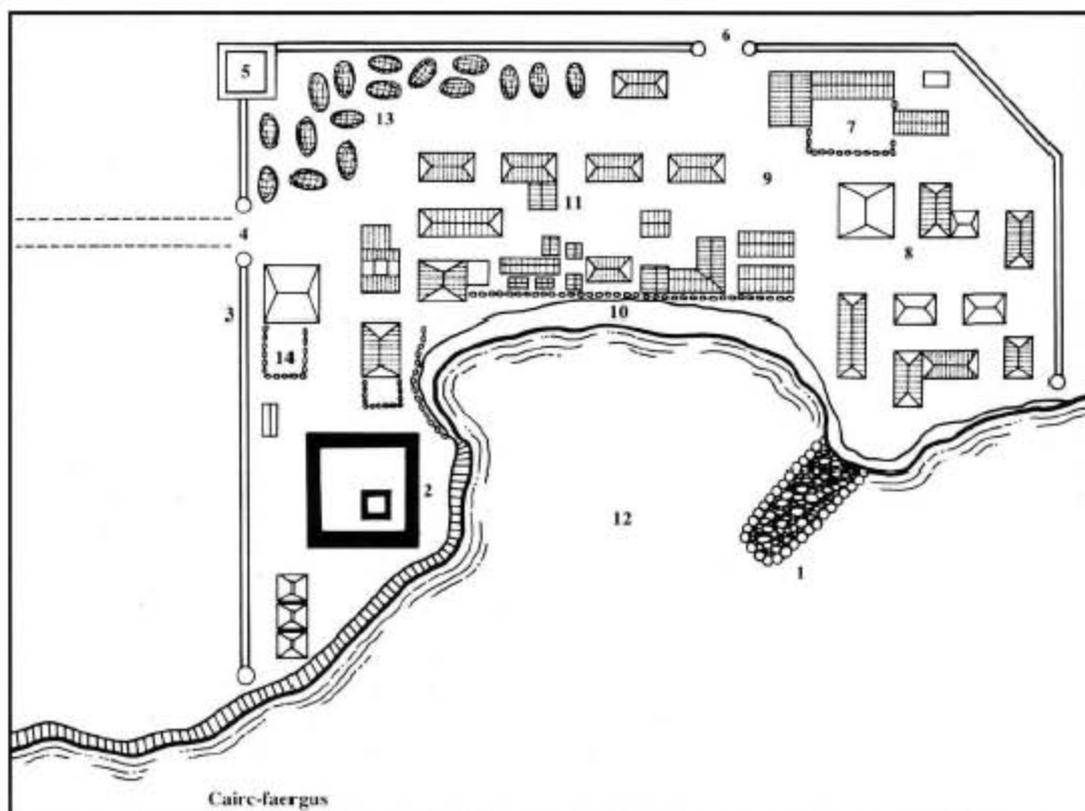
### 3.5 LA MISIÓN

Como Maestro de Cairc-faergus, un pequeño puerto del norte de Saralainn, *Cospatic* se acaba de enterar de que un barco que pasaba de contrabando armas para el Falso Cernaigh fue atacado por los Beffraen que se suponía eran sus guías. *Cospatic* ha sido sobornado para no darse cuenta de dicha actividad, pero ha sospechado durante mucho tiempo que habría eventualmente alguna caída. Preferiría conseguir las 2000 piezas de oro que ofrecen de recompensa por la cabeza del pretendiente antes que dejarla desperdiciada clavada en una estaca Beffraen. Así pues, *Cospatic* ha preparado mapas y ha conseguido algunos amuletos contra los peligros del Rast Vom. Ahora, su siguiente paso es encontrar unos aventureros razonablemente tontos.

*Cospatic* ofrece una interesante recompensa de 400 monedas de oro para una expedición al interior del Rast Vom para cazar al Cernaigh vivo o muerto. Sugerirá que tiene razones para creer que los Beffraen no serán hostiles aunque, claro está, el *Real* Maestro de Cairc-faergus no puede entrar en detalles. Sus mapas otorgarán una ruta aproximada bastante fiable hasta la supuesta localización del pretendiente en el territorio Beffraen. *Cospatic* doblará la recompensa si el grupo puede volver con un emisario Beffraen dispuesto a negociar con él.

### 3.6 CAIRC-FAERGUS

Cairc-faergus no ha cambiado demasiado desde los días del Reino Dúnadan de Cardolan. Se sustenta con los esfuerzos de los pescadores y granjeros locales y puede prosperar si hay suficiente tráfico marítimo entre el Gwathló y el Baranduin (Brandivino). Cairc-faergus no ha medrado recientemente.



1. **El Embarcadero**, una simple estructura de rocas apiladas entre unos soportes de madera. Puede dirigir barcos que vayan al océano.
2. **La Magistratura**: una robusta e histonada casa sirve como fuente y residencia del Maestro de Cairc-faergus. La Magistratura está coronada por una pequeña torre que también sirve de faro.
3. **El Muro**: un muro de piedra mal conservada y sin argamasa en torno a metro y medio de alto. El muro está provisto de seis pequeños bastiones.
4. **La Carretera del Norte** conduce a Ait Mellart y a Amnon Baran.
5. **La Torre de Madera**: de tres pisos. La que supuestamente es la piedra angular de las defensas del pueblo sirve granero.
6. **La Carretera del Este**: a Suduri.
7. **El Descanso de los "Viejos Viajeros"**: una taberna de moderada calidad bastante cara. El chico de los establos, Sigmar, es un cleptomano compulsivo.
8. **El Final al Sur**: una decadente colección de almacenes que se mantienen como recuerdo de los días más felices de la villa.
9. **El Mercado**: Al Norte se encuentran los "Cangrejos" el más popular barbudel del lugar, un buen lugar para buscar canchra.
10. **La Playa Rocosa de los Gansos**: Los pescadores arrastran sus pequeños botes hasta la rocosa playa que es contenida por un recio rompeolas.
11. **La orilla, el distrito de los pescadores.**
12. **Bahía Rocosa de los Gansos.**
13. **Las cabañas** de los agricultores locales.
14. **Las "Mareas"**, una taberna sorprendentemente barata. Su dueño, Huxor, es un espía para cualquiera interesado en la región.

## 4.0 ENCUENTROS EN TRAIITH-CHEFUDOC

### 4.1 EL BRYBRE

El mapa de Cospatic conduce directamente al corazón del territorio Beffraen en el Rast Vorn, una región que ellos llaman el Brybre, las "Colinas Valiosas". El grupo tendrá dos posibles rutas para llegar allí.



La primera ruta discurre por el borde del Moral Hal (Bef "La Costa del Lodo"), los terrenos pantanosos del Rast Vorn. Se trata de un conjunto de pequeñas corrientes y calas, ocultas entre una ondulante llanura de altos juncos. Los grandes cocodrilos marinos habitan aquí y los pantanos son el hogar de los voraces Hummerhorns. No obstante, el Moral Han es rehuido, sobre todo, por sus habitantes No Muertos, los Mewlips, los Kellimidel o "Cosechadores de Turbas" para los Beffraen.

La segunda ruta evita los pantanos moviéndose a través del bosque próximo. Los habitantes locales consideran los peligros de Ucomos, leones, osos y hordas de ranas venenosas voladoras como los menos malos de todos, si bien los extraños pueden no verlo así.

**NOTA:** Es improbable que alguna de las dos rutas pueda ser atravesada sin encuentros desagradables. Los anuletos del grupo de los que Cospatic les proveyó serán efectivos contra Ucomos, Mewlips o ranas voladoras (determinar al azar).

Algún miembro del grupo podría darse cuenta de que podrían ahorrarse un viaje de dos o tres días si cogen un barco para ir hasta el interior del Mora Hal cerca de Nansret. Como las arguilas no esperan y los barcos son escasos resultará muy caro. El grupo adquirirá un pasaje en el *Goro Cajo* el peor buque de la flota local de cazadores de arguilas. Cospatic considerará esta ruta como frívola y peligrosa y el coste (al menos 60 mo) tendría que salir de sus propios recursos. Illud (ver Sección 4.5) se regará a utilizar esta aproximación y el DJ puede desear introducir elementos de las aventuras en la Sección 5.0 (por ejemplo, encuentros con los invasores del mar).

### 4.2 ENCONTRANDO A LOS BEFFRAEN

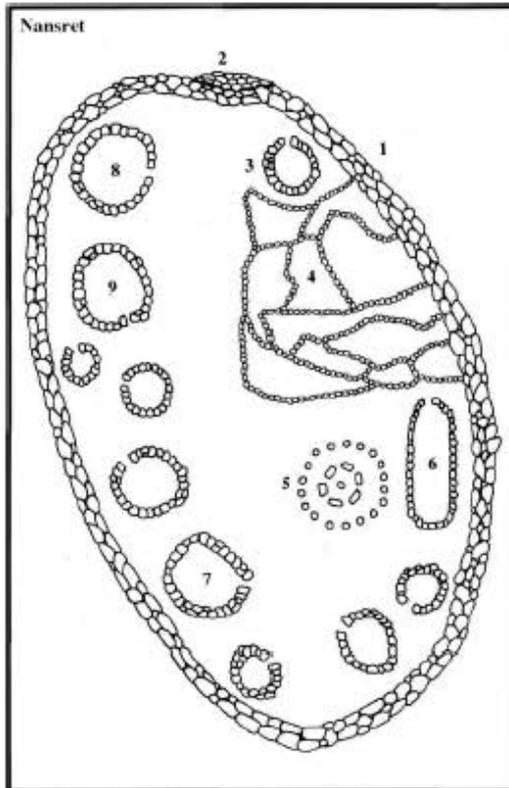
Ambas rutas conducen a Nansret (Bef "Valle del Río") uno de los más largos asentamientos en el interior del Eryn Vorn (S. "El Bosque Negro"). Cospatic conducirá a los aventureros para esperar una compasivamente amistosa recepción de los Beffraen: En realidad, una emboscada les esperará a ocho kilómetros del pueblo por ambas rutas. El deterioro de las relaciones del Cernaigh con los Beffraen no ha sido tan inmediatamente fatal como Cospatic piensa. *Maelgym* el Gora (Bef "Mejor Concededor") o caudillo de Nansret ha enviado a sus hombres para prevenir la llegada de cualquier posible refuerzo del Cernaigh. Afortunadamente, muchos de sus Hel Hays (Bef "Cazadores") están muertos, malheridos o comprometidos (ver 4.4).

La actividad militar Beffraen está dirigida hacia la adquisición de cautivos para la realización de sacrificios humanos. Confían en grupos pequeños que utilicen el sigilo y las armas envenenadas. Las armas típicas Beffraen son el *huchu-wuyyu* (Bef "lanzas cortas"), el *sethuma* (Bef "grandes flechas", jabalinas) y el *wythe-notuid* (Bef "agujas sopladas" cerbatanas) pero las armas de metal tomadas de los extraños son muy apreciadas.

**NOTA:** *Maelgym* está particularmente interesado en tomar prisioneros por lo que la emboscada no debe tener consecuencias fatales. El problema para el grupo radica en establecer comunicación con los aborígenes hostiles. Se pueden rendir si son los suficientemente valientes, o rastrear para tomar sus propios prisioneros durante el combate, o alejarse del combate con la intención de establecer relaciones en sus propios términos. "Calmar Espíritus" puede ser extremadamente útil y ojalá que los aventureros no hayan aceptado la misión sin ninguna noción de la lengua Beffraen. Como último recurso *Maelgym* puede determinar que el grupo no es hostil gracias a sus propios poderes.

### 4.3 NANSRET

Si los Beffraen y los aventureros deciden que tienen un enemigo común (Cennaigh), el resultado será una conferencia y lo que pueda pasar por hospitalidad Beffraen. Nansret es un pequeño pueblo llamado Curnmant (Bef. "Convenio") de edificios de roca viva (Bef. "Ti"). Su shaman, Maelgym, y sus ayudas los Barth (Bef. "Bardos") y los Creasi (Bef. "Creyentes") utilizan una morada ovalada más grande de diseño similar. Las casas carecen de ventanas ya que el muro de piedra que circunda el pueblo sólo puede mantener fuera a los depredadores más grandes. Más allá de los muros están los campos de mes-yd (Bef. "campo de maíz"), una planta de la familia de los cacahuets que es la base de la agricultura Beffraen.



MAPA DE NANSRET

1. Nansret está rodeada por un recio muro de roca sin tallar que se alza en torno a tres metros de alto.
2. En el lado norte del muro hay un "escalón" de unos noventa centímetros. La entrada y salida habituales las forman cuerdas dispuestas en lo alto del muro en este lugar que es vigilado por un guardián durante el día y dos durante la noche.
3. Un Ti. Los hogares Beffraen tienen la forma de colmenas y son el resultado de una construcción similar a la del muro. El suelo está hundido unos sesenta centímetros en el suelo. Este Ti es usado por los jóvenes Hel Hays solteros que son responsables de vigilar Nansret.
4. Casi una cuarta parte del área dentro del muro está dedicada a la agricultura. Al igual que los campos del exterior, están divididos en explotaciones familiares individuales por muros bajos de piedra. Mientras que el mes-yd se cultiva fuera, estos jardines se emplean para cultivar "landru" un hongo subterráneo muy nutritivo y medianamente alucinógeno que los Beffraen aprecian mucho.
5. Área Ceremonial. Una piedra solitaria en el centro está rodeada de seis dólmenes (piedras enhiestas) en el interior de un anillo de tiza. Durante las ceremonias Beffraen, incluidas aquellas de curación de extraños (con la intención

de purificarlos para ser sacrificados), el shaman y sus ayudantes penetran en el interior del círculo mientras el resto de los habitantes del pueblo permanecen en el exterior. Aquellos que no sean clérigos no deben entrar en el anillo a no ser que sean especialmente invitados a hacerlo.

6. El Ti de Maelgym y los Barth y Creasi. Las negociaciones importantes se llevan a cabo aquí.

7. El Ti de las mujeres solteras. Las aventureras femeninas no serán admitidas en el ti de Maelgym, no obstante, las viejas mujeres de Nansret pueden probar que son una igualmente útil fuente de información.

8. El Ti de Tegid, el líder de los Hel Hays de Nansret.

9. El Ti de Invitados, el grupo será alojado aquí si pemoctan en el pueblo.

### 4.4 EL SECUESTRO DE SHERL

Contrariamente a lo que Cospatric esperaba, la brecha entre el Falso Cennaigh y los Beffraen fue iniciada por el Pretendiente. Maelgym informará al grupo de que hace quince días el Cennaigh pidió una entrevista con Sherl. El oráculo había mantenido pocos tatos directos con el Cennaigh en el pasado pero juró votos más poderosos y propuso una conferencia en Traith Chefudoc (Bef. "El Anoyo del Poder"), el más sagrado lugar para los Beffraen del Rast Vom. Casi dos semanas atrás Sherl llegó a la cita y fue recibido con la más sucia traición.

Cennaigh había dispuesto su tampa muy cuidadosamente. Su banda fue capaz de aplastar a la escolta de Sherl y esconder sus cuerpos en Traith Chefudoc. Sólo se puede llegar hasta el lugar desde una única dirección puesto que se encuentra en un lugar muy conocido entre los Uaimhim (Bef. "Homores Arbóreos"), los salvajes Ucornos del Rast Vom. Más aún, los Beffraen no pueden portar armas que no hayan sido convenientemente purificadas al lugar y el ritual adecuado requiere más de un mes para ser realizado. Una docena de los mejores guerreros de Nansret y de las poblaciones cercanas han intentado un rescate sin armas pero los seguidores de Cennaigh han tenido pocos problemas para eliminarlos.

Maelgym y los otros Shamanes han estado largo tiempo desconcertados respecto a lo que Cennaigh intenta lograr. No podrá permanecer a salvo indefinidamente en Traith Chefudoc, y no tiene vías de escape y ya debe de saber que la venganza por su profanación será inenarrable. Los Shamanes, por último, determinaron que Cennaigh espera ayuda del Mora Hal (por ejemplo, de los Espectros de la Costa). Las tribus prepararon una banda de guerra, quizás la más grande que se haya reunido nunca en el Rast Vom, que enviaron a bloquear cualquier auxilio del área. Desafortunadamente los Beffraen, poco familiarizados con la guerra a gran escala, fueron derrotados en una serie de encuentros con Mewlips y unos guerreros de piel oscura de un tipo que nunca antes habían visto (los No Muertos levantados por los rituales de los Enanos Mezquinos). Los restos de la denotada fuerza Beffraen y los Hel Hays (Cazadores) de otras tribus se dirigen hacia Traith Chefudoc para combatir a los extraños invasores de su territorio. El esquema del Nigromante está funcionando de acuerdo a lo previsto.

El grupo ha llegado en el momento más propicio. Desde el punto de vista de Maelgym, Traith Chefudoc no puede ser profanado más de lo que ya lo está y los Jawl-y-er no tienen almas que puedan ser condenadas al Vacío Eterno, de todos modos. Así pues, les permitirá atacar Traith Chefudoc, con la intención de rescatar a Sherl, pero, por lo menos, destruyendo a Cennaigh y su banda. El precio por la cabeza de Cennaigh será la promesa del grupo (con el significado de juramento para ellos) de futura cooperación contra los invasores del pantano.

## 4.5 LOS PNJS

### COSPATRIC

Cospatric, el Maestro de Cairc-faergus es uno de los señores de Saralanu locales que puede tazar su línea sanguínea hasta la nobleza Dúadan de la antigüedad. Esto no puede creerse fácilmente dada su apariencia y aún menos si tenemos en cuenta sus maneras y visión del mundo. Cospatric tiene 46 años, todavía es robusto pero curtido por sus muchos años en el mar. Ha perdido un considerable parche de pelo gris en la coronilla y sus rápidos ojos oscuros casi se pierden entre las innumerables arrugas de su rostro. Cospatric normalmente viste una camisola de fina cota de escamas Enana, la última reliquia de sus antepasados.

Cospatric, por naturaleza, está muy preocupado por los pescadores de anguillas de Cairc-faergus y se une a ellos con las redes siempre que puede. Estas inclinaciones suyas le obligan a estar muy involucrado en la política local ya que el feudo entre los hombres de los clanes de Siol Speriang y Moc Lermen es una amenaza constante para la seguridad de su pobremente defendido puerto. Basa sus políticas en el "principio de la bandera" que significa que iza la bandera para ver de que lado sopla el viento. Cospatric mantiene las cosas muy cercanas a su camisola lo que complementa su natural concisión y vivo ingenio.

### ODO

Muy probablemente el grupo sea contactado por Odo, el mayoral, secretario y leal sirviente de Cospatric. Odo es el primo segundo de Cospatric y es el típico ejemplo del alborotador bárbaro de los clanes de Saralanu. Odo hace su ronda por los baes de Cairc-faergus incluso cuando no se le ha pedido que encuentre posibles espadas de alquiler. Si bien no se trata de un buen juez de carisma, Odo llevará a cabo la mayor parte de las negociaciones con el grupo bajo la supervisión de Cospatric.

### ILLTUD

Si el grupo resulta muy insistente respecto a adquirir un guía Odo les recomendará por último a Illtud. Illtud es un Explorador de orígenes indeterminados que afirma tener sangre Mebden. Si bien Illtud parece bastante profesional, Cospatric no secundará sus referencias; demasiados de los que han requerido los servicios de Illtud no han regresado nunca. Illtud es un mal tipo que buscará perder al grupo en los marjales o los bosques tan pronto como le sea posible para, entonces, desaparecer. Planeará volver un par de días más tarde para recoger lo que quiera que los Mewlips o los Ucomos hayan dejado.

### MAELGYM

Maelgym, el Gora de Nansret tiene mucho en común con los demás shamanes de los Beffraen tanto en sus virtudes como en sus defectos. Tiene 53 años, lo que supone mucho para una raza de tan corta esperanza de vida como la suya. Los tatuajes que cubren su cuerpo, como ocurre con el resto de su pueblo, y la cabeza afeitada, una marca de distinción de la casta Shaman, le otorgan una edad indeterminada para cualquier extraño. Maelgym luce un manto de piel de león sobre su largo delantal de cuero y siempre porta el bastón que simboliza su liderazgo.

Maelgym es un patriarca firme pero justo con su gente, pero sus perspectivas del mundo no se extienden mucho más allá de los muros de su pueblo. No ve con buenos ojos la reciente política de contactos con extranjeros pero los atributos de Sherl le dan una autoridad incuestionable a sus

ojos. Dada la inmediata crisis, Maelgym se comportará de un modo servicial con los visitantes, especialmente si ha existido un malentendido inicial. Asimismo, también demostrará ser un astuto negociador.

### GABRAN

Dado que pocos Beffraen, incluido Maelgym, poseen poco más que unas ligeras nociones de algunas de las lenguas de los Jawl-yer, la mayoría de tratos con los aborígenes pasarán a través de Gabran, el más viejo de los Creasi de Nansret. Gabran es un seguidor particularmente devoto de Sherl y sus nuevas políticas, y ha adquirido una razonable fluidez con el Común y el Sindarin. Es el más interesado en el rescate de Sherl; la mayoría de los Beffraen la consideran tan contaminada ya como el propio Traith Chefudoc por los recientes sucesos. Gabran sabe que si el Oráculo no es redimido, tendrá que ofrecerse a sí mismo como sacrificio para expiar su implicación en los fallidos intentos por establecer contacto con las tierras más allá del Rast Vorn. Obviamente ha entrado en la senda de los shamanes a causa de su ambición, no de su religión.

### TEGID

Tegid es el mejor Explorador de los Hel Hays de Nansret y, de hecho, su líder de facto. Resulta un personaje inusual dado que lucha con una espada tomada de un "Goumor" por su bisabuelo si bien es también experto con la wlythe-notuid. Tegid es un Beffraen muy conciso de mediana edad fácilmente reconocible por el gran Ucomo tatuado en su espalda. Se fía incluso menos que la mayoría de los Beffraen de los extraños pero es también el candidato más probable para guiar hasta Traith Chefudoc.

### DEIRA

Deira es la mujer más vieja de Nansret y ha sido viuda tres veces a lo largo de su vida. Es la partera del pueblo y está a cargo de la limitada vida ritual de su población femenina. Conoce un poquito de la lengua común y, salvo por su apariencia, su comportamiento e intereses, resulta difícil de distinguir de cualquier otra mujer de una aldea rural del norte. Heredera de una olvidada rama del conocimiento, Deira sospecha que los Enanos Mezquinos podrían estar involucrados en los problemas actuales.

### SHERL, ORÁCULO DE LOS BEFFRAEN

La sociedad Beffraen está estrictamente segregada por sexos pero reconocen que, en raras ocasiones, hay personas que nacen en los cuerpos "equivocados". Este es el caso de Sherl, que demostró unos poderes visionarios de gran fuerza ya desde una edad muy temprana. Tras ser puesta a prueba por los shamanes Sherl fue reconocida como una niña hombre y, en la actualidad, se la trata como a un hombre a todos los niveles aún cuando resulte obvio que no lo es. El Falso Cernaigh es el único Jawl-yer que ha conocido a Sherl y, no viendo ninguna ventaja en la información, este hecho ha pasado inadvertido a los extraños. Entre los Beffraen no se considera esto notable en ninguna medida, aunque esto puede crear confusión entre sus rescatadores/as.

Sherl nace en torno a un metro veinte de altura, algo baja para una mujer Beffraen y mucho para un varón. Viste como Maelgym y, para un Beffraen, su especial estatus resulta patente por los tatuajes rojos de su rostro y la parte superior de sus brazos. Se trata de una poderosa maga a pesar de su limitado repertorio de conjuros y evita el contacto con las armas. Porta un manojo de seis varillas, los de los Oráculos precedentes y la suya propia.

Maelgym & Sherl



## EL FALSO CENNAIGH

El auténtico Cennaigh fue el hijo de Gordaigh II, el anterior Rey de Saralainn, con una esclava Beffraen. Criado para ser un experto, aunque feo, Explorador, Cennaigh tuvo una cierta popularidad entre los clanes menores del país. Cuando Lanaigh, el legítimo heredero, ascendió al trono, hizo arder, prudentemente, el salón de festejos en que Cennaigh estaba, dado que la rebelión es uno de los deportes favoritos del populacho. A decir verdad, Cennaigh estaba tan borracho que ni siquiera sintió dolor, pero los rumores de su huida pronto se extendieron.

Durante una revuelta posterior, uno de los hidalgos menores de Saralainn se dio cuenta de que uno de los guerreros tribales Dunlendinos que había alquilado mantenía un parecido aceptable con Cennaigh. Este era *Dunadd*, cuyos rasgos vagamente Beffraen resultaron ser el resultado de haber tenido un padre Orco. Dunadd fue reconocido como Cennaigh y coronado Rey de Saralainn. La revuelta continuó durante tres años hasta que fue finalmente aplastada, tiempo durante el cual Dunadd (ahora ampliamente conocido como el Falso Cennaigh) escaló hasta pasar de ser un pelele desorientado al líder de los

rebeldes. Finalmente huyó acompañado sólo por dos compañeros a la corte del Señor de la Guerra.

El Señor de la Guerra se dio cuenta de que había obtenido un tanto mucho más valioso de lo que a priori pudiera parecer. Sometió a Dunadd a sus designios y el Rey Brujo le otorgó una banda de mercenarios y sacerdotes oscuros. El Falso Cennaigh debía levantar a los Beffraen para su causa pero, especialmente gracias a los esfuerzos de Sherl, sólo obtuvo el apoyo suficiente para mantener una espasmódica campaña de bandillaje desde el límite del Rast Vorn.

Dunadd nunca ha tenido una personalidad demasiado estable y, bajo las torturas mentales del Señor de la Guerra, ésta se dividió en tres partes distintas. Ahora conviven "Cennaigh", el verdadero heredero del trono de Saralainn al que, bajo falsedad, se le arrebató la corona, el "Falso Cennaigh", el leal y eficiente agente de Angmar, y el pobre "Dunadd" que trata de capear el temporal como buenamente puede. Por desgracia para sus enemigos las tres personalidades son taimadas y carecen de compasión. Como Cennaigh luce una túnica, pantalones estrechos y una corona de cobre y blande una alabarda; como Dunadd, luce unas pieles y maneja una lanza; como servidor del mal lleva una fina camisola de malla y maneja una alabarda.

| PNJs PARA TRAI TH CHEFUDOC |     |         |       |    |          |          |          |                      |    |                  |  |
|----------------------------|-----|---------|-------|----|----------|----------|----------|----------------------|----|------------------|--|
| Nombre                     | Niv | PV      | CA    | BD | Esc.     | Br/Gr.   | c./c. BO | Secund./<br>Proy. BO | MM | Notas            |  |
| Cospatric                  | 7   | 91      | CM/13 | 30 | Sí (+5)  | No       | 86ea     | 66ac                 | 15 | Recio Guerrero   | Tergil. Señor de Caire-faergus.  |
| Odo                        | 5   | 69      | C/4   | 15 | No       | No       | 80hc     | 50ho                 | 5  | Explorador       | Tergil. Hombre de confianza de Cospatric.  |
| Illtud                     | 5   | 84      | C/7   | 10 | Sí       | No       | 85ec     | 70acp                | 20 | Traicionero      | Explorador Dunlendino.   |
| Maelgym                    | 6   | 77      | No/2  | 5  | No       | No       | 45ba     |                      | 10 | Animista         | Beffraen. Gora de Nansret. 24 PP, 8 Listas.  |
| Gabran                     | 2   | 29      | No/2  | 15 | No       | No       | 30ba     | 20ro                 | 20 | Joven Animista   | Beffraen. Buen traductor.  |
| Tegid                      | 5   | 82      | C/5   | 25 | No       | No       | 70ea     | 60bg                 | 20 | Recio Explorador | Beffraen. También 55ja.  |
| Draeg                      | 3   | 40      | C/4   | 10 | No       | No       | 50la     | 45bg                 | 10 | Explorador       | Beffraen. También 45ja. El típico Cazador Beffraen.  |
| Sherl                      | 12  | 97      | No/2  | 45 | No       | No       | 25MEem   |                      | 15 | Animista         | Beffraen. Oráculo de los Beffraen. 144 PP. 12 Listas. Actualmente inconsciente imposible de despertar.   |
| Deira                      | 3   | 21      | No/1  | -5 | No       | No       | 20ga     |                      | -5 | Anciana          | Beffraen. Una sabia arpía.   |
| Dunadd                     | 9   | 10<br>8 | C/8   | 30 | Sí (+5)  | No       | 107la    | 87la                 | 30 | Potente Guerrero | Semiorco. El en cierta medida loco Pretendiente a la Corona de Saralainn. Sus distintas personalidades tienen diferentes capacidades. Cada una es dominante el 33% del tiempo. |
| "Cennaigh"                 | 9   | 10<br>8 | C/4   | 25 | No       | No       | 92hc     | 27ac                 | 35 | Dunadd como      | "verdadero Heredero"   |
| "Falso Cennaigh"           | 9   | 10<br>8 | CM/13 | 40 | No       | No       | 112aa    | 37ac                 | 10 | Dunadd como      | sirviente del Rey Brujo.   |
| Cartmel                    | 5   | 91      | C/8   | 20 | Sí (+5)  | No       | 85lp     | 70la                 | 5  | Recio Guerrero   | Dunlendino. Guardaespaldas de Dunadd.  |
| Cadwallon                  | 5   | 83      | C/8   | 25 | Sí (+10) | No       | 90lp     | 60la                 | 10 | Recio Guerrero   | Dunlendino. Guardaespaldas.  |
| Nidd                       | 3   | 47      | CM/14 | 10 | No       | Brazales | 60ma     | 75ac                 | 15 | Guerrero         | Dunlendino. Un arquero cobarde.  |
| Cies                       | 4   | 58      | C/6   | 15 | No       | No       | 70ec     | 80ac                 | 20 | Guerrero         | Dunlendino. El mejor arquero de Dunadd.  |
| Paddro                     | 4   | 56      | CE/10 | 25 | No       | Grebas   | 79lp     | 54la                 | 15 | Montaraz         | Montañés. Mudo. 4PP y 2 Listas.  |
| Sispar                     | 6   | 96      | C/7   | 30 | No       | No       | 103lp    | 73la                 | 25 | Montaraz         | Montañés. Segundo al mando. 12 PP y 4Listas.   |
| Zdori                      | 3   | 44      | No/1  | 10 | No       | No       | 46da     | 36da                 | 0  | Explorador       | Enano Demente. Prefiere usar dos teas, tratar como 56ga y 36ga respectivamente, usando Críticos de Fuego.  |

**Códigos:** Las estadísticas describen una criatura típica dentro de cada grupo. La mayoría de los códigos son intuitivos: Niv (Nivel), Núm (número de criaturas), Tam (Tamaño), Ptos V y BD (Bonificación Defensiva). Las más complicadas están explicadas abajo.

**TA (Tipo de Armadura):** El código de dos letras da el tipo de armadura usado por la criatura en MERP (No=Sin Armadura, C=Cuero, CE=Cuero Endurecido, CM=Co.ta de Malla, CO=Coraza); el número es el número de armadura equivalente en Rolemaster.

**BD (Bonificación Defensiva):** Notar que la bonificación incluye las estadísticas y el escudo. Las referencias del escudo incluyen una bonificación.

**Gr (Grebas):** "B" y "P" se usan para indicar brazos y piernas respectivamente.

**BO (Bonificación Ofensiva):** Las abreviaturas de armas son: alf-alfanje, ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espada a dos manos, ma-maza, ha-hacha de mano, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza,lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto, al-arco largo, bl-ballesta ligera, bp-ballesta pesada, bo-boleadoras, la-látigo, ear-estrella arrojadiza, ala-alabarda, pc-pico. BO c/c y de proyectil incluyen la bonificación para la mejor arma del combatiente en dicha categoría.

## LOS SEGUIDORES DEL FALSO CENNAIGH

Tras un desastroso intento de asaltar Annon Baran el año anterior, el Falso Cennaigh ha visto reducida su fuerza a un grupo de siete desesperados y peligrosos merodeadores. Sus compañeros más antiguos son *Carmel* y *Cadwallon*, los hermanos Dunlendinos que le han seguido desde su "descubrimiento". Ambos son fieros luchadores de la más baja estofa de hombres malvados que buscan poco más en la vida que una dura fuente de autoridad y algún botín ocasional. Ambos confían en su señor de modo implícito, aunque nunca han estado en una situación que les permita saberlo con certeza.

Otros cuatro son los únicos restos de la banda de espadas de alquiler que Angmar le otorgó. *Nidd* y *Cies* son renegados Dunlendinos si bien sus auténticos hogares estaban en Gondor en lugar de en Eredwaith. Ambos son buenos con el arco, preferiblemente en emboscadas ya que sólo *Cies* tiene el estómago necesario para mantener una lucha. *Paddo* y *Sispar* son Exploradores mestizos de los Montañas de Rhudaur y ambos usan lanza y escudo Dunlendinos. *Paddo* ha perdido la lengua y *Sispar* sus cejas por motivos anteriores a su servicio para el Rey Brujo que se niegan a revelar. Aunque esto merma considerablemente su efectividad individual, ambos se han especializado en trabajar como un equipo. *Sispar* actúa como lugarteniente de la banda y puede hacer frente a los momentos menos lúcidos del Falso Cennaigh.

El último del grupo es un Enano extremadamente enloquecido conocido como *Zodori*. Estaba esperando su ejecución por realizar incendios premeditados cuando fue rescatado inadvertidamente de la cárcel de Suduni en días mejores. *Zodori* ha acumulado un enorme conocimiento de las hierbas a causa de las quemaduras que a menudo se infligía y demostró ser vital cuando el curandero del grupo fue capturado. El Enano mantiene períodos de comportamiento normal razonablemente regulares interrumpidos por accesos de vértigo y rabias maníacas ocasionales. Estos accesos pueden satisfacerse si al

pirómano se le permite quemar algo, cosa que ocurre con relativa infrecuencia ahora que la banda no ha realizado más que simples saqueos nocturnos en casas y graneros cercanos.

## 4.6 MAPAS DE TRAITH CHEFUDOC

Los Beffraen llegaron a este lugar a causa de un arroyo que parecía emerger milagrosamente de la hendidura de un gran canto rodado en la ladera de la colina y el claro cercano inusualmente grande. Dieron con una pequeña cueva en las cercanías que resultó ser inusualmente potente para sueños premonitores. A través de los siglos los Beffraen han añadido un gran ti como residencia para los shamanes que visiten el lugar y han construido tumbas para sus mayores oráculos.

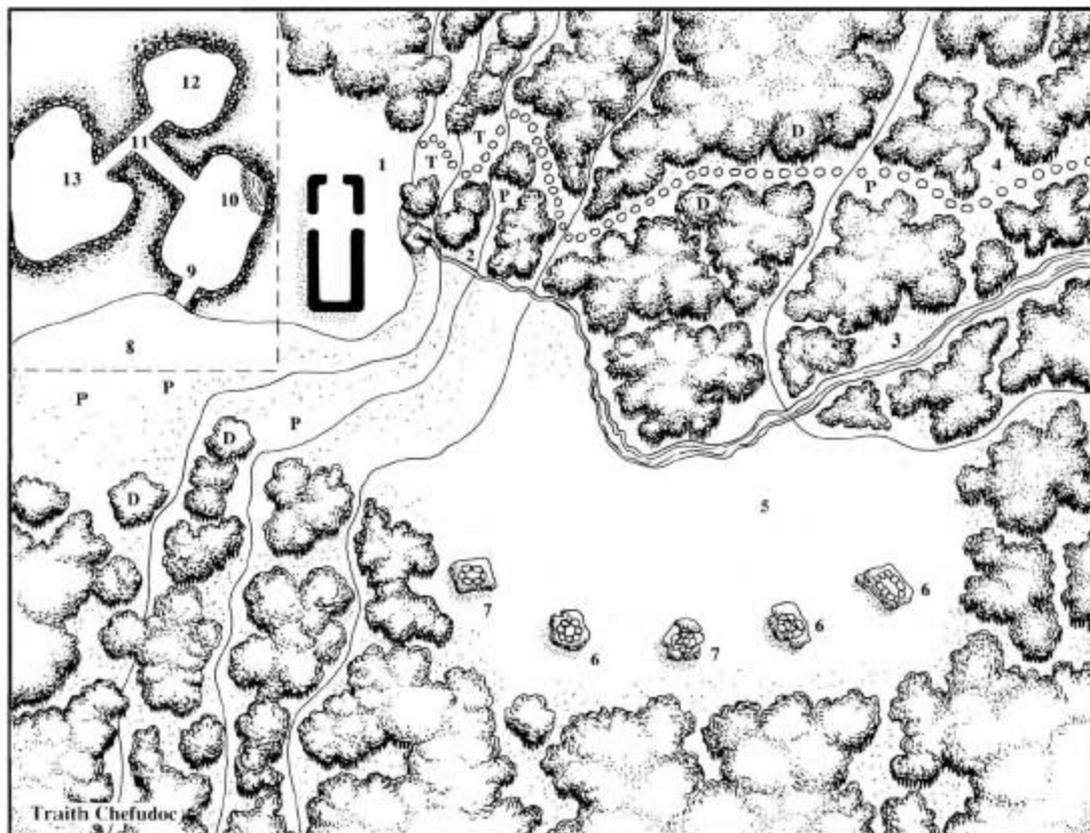
### MAPA DE TRAITH CHEFUDOC

**1. El Gran Ti del Shaman.** Si bien esta casa está hecha a partir de la misma piedra que el resto de las construcciones Beffraen, también tiene un techo plano de madera. Dos de los hombres de Cennaigh, normalmente *Paddo* y *Sispar*, estarán siempre aquí de vigilancia.

**2.** La roca de la cual mana el arroyo.

**3.** El tramo bajo del arroyo. Es frío, rápido y bastante profundo (90 cm.). No obstante, puede ser vadeado con escasa dificultad.

**4. El Camino Beffraen desde Nansret hasta Traith Chefudoc.** Dado que esta es la ruta obvia para cualquier atacante, ha sido cubierta de trampas. "P" indica una Trampa de Pozo, que son *Muy Difíciles* (-20) de detectar. Si alguien cae en ellas recibe un ataque Mediano de Golpe +30 y 1-5 ataques de lanza. "D" indica trampas colocadas en los árboles circundantes. Son *Extremadamente Difíciles* (-30) de detectar y, cada una, inflige un ataque Grande de Aplastamiento +50. No obstante, hay un 30% de probabilidades de que cada transeúnte no active las trampas.



“T” denota trampas en las cuevas más empinadas de la colina donde Cennaigh ha preparado pequeños derrumbamientos de rocas. La naturaleza inusual de estas trampas hacen que el primer intento de detectarlas sea *Absurdo* (-50). Una vez que la naturaleza artificial de las rocas es percibida los intentos subsiguientes sólo serán *Difíciles* (-10) de descubrir. Están dispuestas de modo que los derrumbamientos puedan ser iniciados deliberadamente desde arriba. Las trampas soltarán 2-20 rocas pequeñas (cada una de ellas es un ataque Pequeño de Golpe +20) y 2-20 rocas medianas (cada cual es un ataque Mediano de Golpe +40). Los objetivos específicos situados en una zona con forma de cono bajo los desprendimientos deberán determinarse aleatoriamente.

5. **El Campo Funerario.** La hierba corta de esta zona hace que los movimientos sigilosos sean virtualmente imposibles.

6. **Tumbas Beffraen.** Conocidas como “quoits”. Consisten en muchos dólmenes (véase Nansret #5) colocados cerca unos de otros y dominados por una única gran roca (aunque algunas se han fragmentado en piezas más pequeñas a lo largo de los años). Cualquier tesoro que alguna vez pudieran haber contenido en su interior ha sido ya saqueado por la banda de Cennaigh.

7. Los tres últimos intentos de rescate han venido directos por el camino. Cennaigh sospecha que esto ha sido un subterfugio para cubrir un asalto mayor a través del Campo Funerario. Así pues, ha emplazado a dos **guardias**, generalmente Nidd y Cies, en dos de los quoits más grandes.

8. **La entrada a la cueva de las visiones.** Como todos los Beffraen conocen la localización no se ha producido ningún intento de ocultarla. En cambio, los raptores, han preparado un inmenso haz (manejo de ramas) de zarzales y rosales. El peso y espesor de este obstáculo hace que retirarlo suponga cinco minutos de trabajo normalmente. No obstante, puede hacerse en tres minutos pero cualquier intento de rebajar este tiempo supondrá arriesgarse a 2-20 ataques Pequeños de Garra +0 y un ataque adicional por cada asalto menos del mínimo de 30 exigido. El inusualmente seco clima de los últimos días ha secado el espinoso haz bastante bien. Hay un 80% de probabilidades de que los defensores traten de quemarlo. El hato estará ardiendo vivamente en 3-30 asaltos. Una vez ardiendo (51-150 asaltos) infligirá un crítico B de Calor por asalto a cualquiera que trate de moverlo o atravesarlo. Mientras esté prendiendo (3-30 asaltos) hay un 50% de probabilidades de que inflija un crítico A de Calor cada asalto.

#### INTERIOR DE LA CUEVA DE LAS VISIONES

9. **Entrada a la Cueva.** Incluso los Beffraen deben inclinarse para entrar así que Cennaigh ha hecho que Zodori, su malvado compañero Enano, sea el principal defensor de la puerta. Otros Enanos, Hobbits, Woses y Beffraen pueden luchar normalmente en el pasadizo mientras que el resto tendrá un -5 a la BO por cada 2,5 cm. por encima de 150 cm. que midan.

10. **La Cueva de las Preparaciones,** ahora simples dormitorios para la banda de Cennaigh. Hay una pequeña piscina alimentada por la misma corriente que alimenta el arroyo. El encierro aquí ha causado un descenso substancial en el no demasiado alto nivel de higiene del grupo. Entre los camastros individuales puede encontrarse 4-40 me, 50-60 mc, 10-20 mb y 1-10 mp.

11. **El túnel a las cuevas inferiores.** Con unas dimensiones de 60X90x90 cm. Todo el mundo debe atravesar este pasadizo a gatas. Tras 3 metros hay una intersección en T con dos pasadizos que van a izquierda y derecha.

12. **El Santuario.** Este sirve como tesorería de Cennaigh. En su interior puede encontrarse un saco con cerca de 300 mb y otro con 200 mp. Los demás tesoros del pretendiente consisten en una colección de hierbas aleatoria y amuletos contra ranas voladoras, Ucomos y Mewlips. Las últimas órdenes para Cennaigh de Ardagor, el Señor de la Guerra de Minhiriath, están escondidas en el saco de monedas de plata. Éstas le mandan capturar a Sherl con la intención de infligir

la mayor provocación a los Beffraen. Al pretendiente se le promete “*especial y potente auxilio del mar y de las fuerzas locales.*” Asimismo, deberá recibir órdenes de aquellos que porten “*los silenciosos huesos marrones*” hasta que el propio Ardagor llegue. El tesoro tomado de los quoits se encuentra aquí: cuatro collares de piedra que sirven como multiplicadores 5xPP para Animistas y Exploradores Malvados. Infligirán un crítico B de Frio cada asalto a aquellos con inclinaciones buenas o neutrales. Finalmente, hay un shaman varón Beffraen en estado comatoso. Éste no es Sherl.

13. **La Cueva de las Visiones.** Una gruta en la caliza con forma esencialmente de corazón con un conducto en el techo. Esto entorpecerá cualquier intento de desalojar la cueva empleando humo. Si un fuego es encendido en su interior se reducirá la visibilidad en la cueva un 8% por asalto hasta un máximo de un 80%. Las reservas de comida de la banda están aquí.

## 4.7 LA MISIÓN

El objetivo primario es capturar al Falso Cennaigh vivo o muerto. Como el Medio Orco se encuentra en una posición defensiva con sus enemigos Beffraen neutralizados esto supondrá una situación más difícil de la que inicialmente se le planteó a los aventureros. El objetivo secundario de establecer mejores relaciones entre Cairc-faergus y los habitantes del exterior del cabo residirán en su habilidad para rescatar a Sherl. Es capital también que comiencen a desentrañar la red tejida por el Nigromante en el Rast Vorn.

### COMO INICIARLA

Se asume que los jugadores han llegado a Cairc-faergus, aunque por distintos caminos. No habrá nada que retenga su atención en el pequeño puerto y, como último recurso, Cospatric podría incitar una reyerta y sacudir a los jugadores en sus mazmorras hasta que accedan a aceptar la misión.

*NOTA: Algunos aventureros podrían buscar beneficio con los problemas actuales del dominio del Señor de la Guerra o en Suduri (ver el módulo de campaña de EL Reino Perdido de Cardolan de ICE) o volviendo a la civilización tras unos encuentros con los Woses del Bosque Negro (aventura lista para jugar de ICE).*

### AYUDAS

Si el grupo no está familiarizado con los peligros del Bosque Negro del Rast Vorn, aterradores pero inexactos cuentos pueden oírse con facilidad en las tabernas locales. Los mapas de Cospatric serán la ayuda inmediata más importante del grupo ya que, con organización, disciplina y un poco de suerte, proveerán las rutas más seguras al país Beffraen. Sus provisiones gratis tampoco harán daño y, por suerte, sus amuletos darán cobertura contra Mewlips, Ucomos y las carnívoras ranas voladoras y serán apropiados para el camino elegido. Una vez que el grupo haya establecido relaciones pacíficas con los Beffraen Tegid les guiará hasta Traith Chefudoc. Si son particularmente débiles podría decidir unírseles en el ataque incluso cuando no pueda emplear ningún tipo de armas.

### OBSTÁCULOS

Pronto resultará obvio que una misión que se prometía rápida y que reportaría dinero fácil está en realidad llena de una miríada de problemas. El primero y, potencialmente, el peor, son las criaturas malignas que cazan en los bosques y pantanos primigenios del Rast Vorn. Un grupo demasiado débil y sin suerte haría bien en desarrollar sus habilidades de escape. Estos peligros pueden agravarse hasta un grado potencialmente fatal si el grupo cae con el traidor Illtud.

Los Beffraen emplearán drogas incapacitantes en lugar de sus habituales venenos mortales en la emboscada que aguarda a los jugadores en la vecindad de Nansret. Existen diversas maneras de llegar desde esta situación inicialmente hostil hasta una cautelosa cooperación. El único problema real será si olvidan su misión y deciden saquear el pueblo en venganza; no conociendo la existencia de un ejército Beffraen a sólo diez kilómetros de distancia. En este caso se

les aconsejará que se unan a Cennaigh o a los piratas (ver Sección 5.0).

Traith Chefudoc ha sido cubierto de trampas y es mantenido por unos luchadores duros y desesperados. La victoria deberá ser lograda a través de una serie de combates y duros encuentros. El tiempo no es el elemento de presión por lo que se pueden hacer más de un asalto. Como los Beffraen conocen al detalle el trazado de su lugar sagrado no habrá excusa válida para la falta de planificación que lleve a la derrota.

### RECOMPENSAS

La realización de esta aventura les asegurará el cumplimiento de lo convenido por Cospatric. Aunque ganados con esfuerzo, estos fondos son substanciales. No obstante, casi seguramente se hará necesario llegar a algún acuerdo con Maelgyn que les obligue a profundizar en los extraños sucesos del Rast Vorn. No sería inteligente tomar la cabeza del pretendiente y echar a comer por la costa.

## 4.8 ENCUENTROS

Las siguientes personas o cosas pueden encontrarse en el camino de Cairc-faengus hasta Traith Chefudoc.

### LOS MONSTRUOS DEL BOSQUE NEGRO

Si el grupo decide tomar el camino que atraviesa el Bosque Negro se verán forzados a no correr por los odiosos habitantes del Rast Vorn. Un Glutan, un Nimfiara o un pequeño grupo de trolls de los bosques locales entran dentro del rango de problemas normales que deberán afrontar los aventureros. Deberían desear no darse de bruces con una bandada de Voladores Grises o Negros (ranas planeadoras venenosas) o Ucomos.

Hay una probabilidad del 20% de encontrar a un Ucomo sedentario. Estos son los más mortíferos ya que, sin ayuda mágica, no hay forma de detectarlos antes de que ataquen. Un Ucomo rondador que advierta el olor (?) de la carne hará bastante ruido al aproximarse. No pueden mantener un paso demasiado rápido pero son muy persistentes en la persecución.

No es la época de los enjambres por lo que si se encuentran a los menores Planeadores Grises (50% de probabilidades), sólo estarán en grupos de 2-10 y es improbable que ataquen a menos que se les provoque. Los mayores Planeadores Negros son un peligro todo el año, apareciendo en grupos de caza de 4-40.

Si el grupo elige el camino costero ver 5.5 para más peligros.

### ILLTUD

La técnica más común del traicionero guía es guiar grupos fuera del camino tras los primeros días de marcha por el bosque. Si son insistentes sobre el camino a tomar él aducirá unos conocimientos mayores. Entonces buscará hacer una guardia él mismo y, simplemente, desaparecerá. Si el grupo insiste en ayudarlo tratará de escaparse para investigar un ruido sospechoso. En un par de ocasiones los personajes que vigilan levantaron a todo el grupo antes de dichas escapadas. En estos casos Illtud esperó a una segunda noche y, entonces, asesinó a su antiguo compañero. Tras dejar al grupo Illtud se dirige a uno de los muchos agujeros seguros que conoce y vuelve para recoger el botín tras dos días, cuando la naturaleza ya haya seguido su curso. Todavía no se ha visto obligado a hacer nada más que rematar a algún superviviente gravemente herido. No siendo lo suficientemente brillante como para tejer una explicación plausible para su desaparición, Illtud buscará enfrentarse al grupo uno a uno si, por una casualidad, les encuentra vivos.

**NOTA:** Dado que Illtud puede suponer un peligro insalvable para un grupo débil o sin experiencia, su astucia puede equilibrarse con sus habilidades.

### UNA EMBOSCADA BEFFRAEN

Sin importar la ruta que tomen, el grupo será emboscado por Tegid, Gabran y tres Hel Hays menores. Los cazadores estarán escondidos en los densos matorrales cercanos al camino con Gabran preparado para cubrir sus retirada con

“Erupciones Luminosas” desde un árbol a 22 metros de distancia. Los acechadores utilizarán dardos drogados con sus cebratanas para intentar rendir a sus inconscientes ofensas. Sólo permanecerán para una segunda andanada si han logrado tres golpes sólidos. Si no es así, o si son descubiertos, se retirarán en oleadas, dos comerán mientras el resto les cubre lanzando jabalinas (envenenadas de forma similar). Sólo si son acorralados sacarán sus lanzas cortas y lucharán cuerpo a cuerpo.

**NOTA:** Tratar la droga como un veneno de nivel 5, la víctima estará inconsciente durante 1 asalto por cada punto de fallo de la TR.

### LOS VIGILANTES DEL GRAN TI

Paddro y Sispar son los que más a menudo vigilan desde el Ti dado que tienen la mejor percepción de entre todos los seguidores del Falso Cennaigh. Si detectan primero a los atacantes Paddro se moverá para desencadenar los desprendimientos oportunos mientras Sispar les distrae lanzándoles lanzas. Si los desprendimientos son extremadamente exitosos se acercarán para combatir cuerpo a cuerpo; si no es así parecerá que traten de huir en un intento de llevar a sus enemigos hacia los disparos de sus compañeros en los quois. No huirán demasiado antes de atacar por la espalda a cualquiera que trate de asaltar la boca de la cueva.

### LOS ARQUEROS EN LOS QUOITS

Nidd y Cies, los mejores arqueros de los rebeldes, comparten la tarea de neutralizar a cualquier atacante que se mueva a través del campo funerario. Cies se aprovechará de la excelente cobertura ofrecida por la tumba y esperará a que alguien venga para ocuparse de él. Nidd se alejará en dirección al Ti si el ataque se desarrolla desde esta dirección y se unirá a Paddro y Sispar en el bosque en otro caso.

### ZODORI

Zodori está bastante contento con su trabajo de vigilancia del fuego del campamento cerca de la boca de la cueva. Ha reunido una gran colección de ramas de árboles útiles como antorcha y, normalmente, tendrá dos preparadas para aguardar cualquier ataque. Zodori está ansioso por encender el haz de ramas dado que no ha podido prender un buen fuego en bastante tiempo. Ni siquiera se dará cuenta de que ninguno de sus compañeros espera para luchar a su lado en la cueva exterior. El Enano ha adquirido una cierta inmunidad al fuego a través de los años así que los efectos de cualquier crítico de Calor que reciba se retrasarán 1-10 asaltos.



El Falso Cennaigh

## LOS GUARDAESPALDAS

Si se les da la oportunidad Cernaigh y sus guardaespaldas se retirarán a las cavernas inferiores para su última resistencia. Cartmel y Cadwallon defenderán la entrada del túnel mientras el Falso Cernaigh alimenta los fuegos que los Beffraen emplean para invocar sus visiones y cerrará la chimenea. El haz de vanillas de Sherl servirá como yesca. Si tienen tiempo incrustarán los dos venados que tienen curándose en el túnel para obstruirlo. Si los guardaespaldas no pueden mantener sus posiciones en la entrada de la caverna tratarán de llevar la pelea hacia su izquierda. Cartmel y Cadwallon lucharán entusiastas hasta la muerte.

### EL FALSO CENNAIGH

Aunque no carece de un cierto coraje animal o habilidades de combate, el Falso Cernaigh no ha llegado tan lejos luchando sus propias batallas; no se unirá a la refriega a menos que se vea obligado a hacerlo. Si el asalto se produce cuando se encuentra en su personalidad de "Cernaigh" (25% de probabilidades), el pretendiente podría intentar algún tipo de negociación y, aunque tiene un encanto algo granuja y puede tejer una buena historia, resulta difícil imaginar la base de algún acuerdo.

Prácticamente hablar sólo retrasará la retirada hacia las cavernas inferiores. Una vez que la defensa final se vea superada "Cernaigh" se unirá a sus compañeros para una última resistencia galante. Si el "Falso Cernaigh" es el dominante (50% de probabilidades) recogerá el cuerpo inconsciente de Sherl y se moverá hacia la derecha. Entonces intentará un último vuelo, afortunadamente desde detrás de la lucha. "Dunadd" (25% de probabilidades) estará contento de abandonar su asignación y emprender su huida en solitario. De modo similar, si es capturado contará todo lo que sabe mientras que el resto morirá antes que decir nada. Del resto de la banda sólo Sispar sabe lo suficiente como para que resulte útil interrogarlo.

### SHERL Y CEAWLIN

A Sherl se le han administrado varias dosis de una potente droga (ya agotada) diseñada para mantenerla dócil y, quizás, doblegar su voluntad. El Oráculo fue severamente vapuleado durante su captura y la droga ha hecho imposible alimentarla; se encuentra en una forma pésima. Llevará al menos una semana que se recupere y sea coherente. Antes de dejar que la rescaten "Dunadd" preferiría matada.

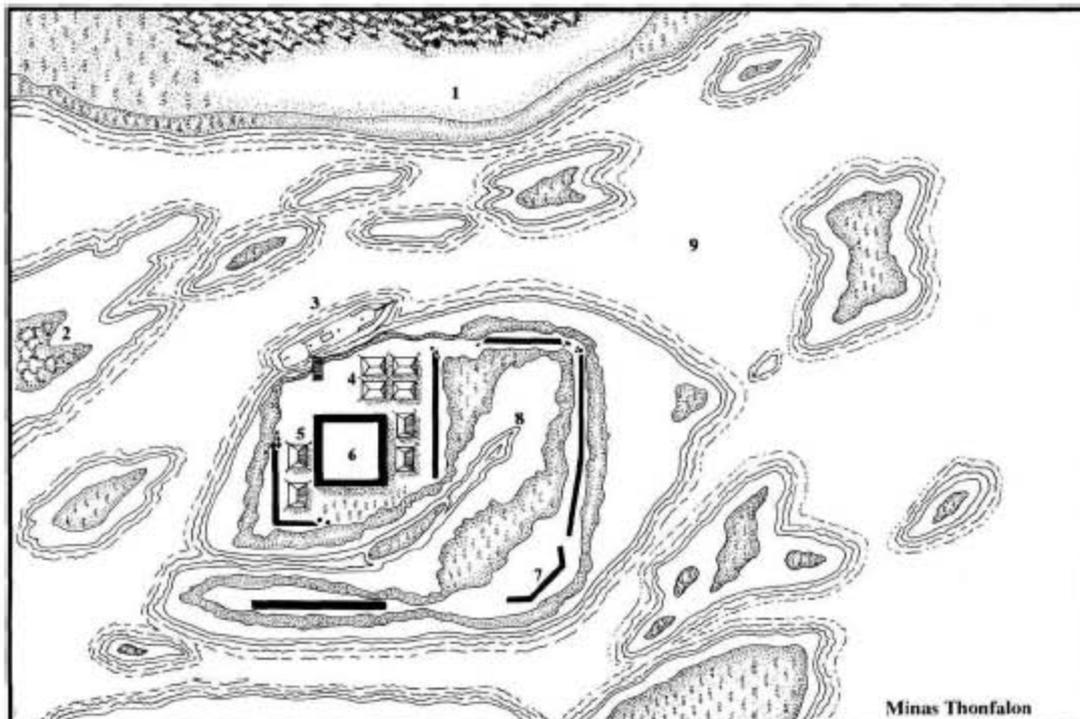
"Cernaigh" no la matará y el "Falso Cernaigh" definitivamente la matará. El varón Beffraen de la cueva es Ceawlin, un ayudante del Oráculo. Ha sido torturado ociosamente por los miembros más crueles de la banda y, a estas alturas, ha sufrido heridas que pudieran estar más allá de las habilidades de los sanadores Beffraen y sus maestros de hierbas.

## 5.0 LOS INCURSORES DEL MAR DE MINAS THONFALON

La costa del Cabo Negro está salpicada de los esfuerzos del hombre civilizado por traer orden al lugar. Han venido con numerosos motivos; a menudo a asegurar un paso más seguro a través del laberinto de rocas e islotes de la orilla oeste pero, en ocasiones, también para explotar los ricos bancos de pescado o incluso por propósitos de gran estrategia. La enemistad del Rast Vom ha sobrepasado a todos estos esfuerzos, en ocasiones rápida, en ocasiones lentamente, pero siempre de un modo inexorable. Armados y desguamecidos fuertes y fijos son bien conocidos por los marineros como el único posible puerto para barcos dañados y supervivientes de naufragios. Menos comúnmente son utilizados como bases por Jawl-y-er condenados de antemano al fracaso que buscan hacer fortuna en el Cabo Negro.

### 5.1 MINAS THONFALON

Minas Thonfalón (S. "La Torre de la Costa de los Pinos") yace en el interior del corazón del Mora Hal (la Costa Cenagosa), en torno a unos 21 kilómetros al sur de Nanset. Minas Thonfalón es uno de los más antiguos lugares del Rast Vom que han sido construidos por los Reyes del Mar de Númencor en el siglo XIV de la Segunda Edad.



Se han producido numerosas restauraciones de las ruinas desde entonces, la más reciente en el período 1112-1135 T.E. bajo las órdenes del Rey Tarandil de Cardolan. Tarandil buscó sabiamente construir un fuerte bien sellado, con sus muelles a salvo en el interior de sus muros, aunque incluso esto no fue suficiente para frenar los peligros del Mora Hal. En el medio milenio transcurrido desde su abandono varios de los muros de Minas Thonfalon se han hundido en el pantano. Los Beffraen aceleraron posteriormente su decadencia al descubrir que resultaba más fácil cargar con las rocas para sus pueblos que cortarlas ellos mismos.

#### MAPA DE LAS RUINAS DE MINAS THONFALON

Minas Thonfalon comprende una pequeña isla en medio del principal canal del río conocido entre los extranjeros como Gurtheithel (S. "Corriente de Muerte"). La boca del Gurtheithel es un laberinto de lodo y bancos de arena que exacerban los ya de por sí considerables peligros del Mora Hal. A esta distancia sobre el nivel del mar, la diferencia en el nivel del agua entre marea alta y baja ronda los 90 cm.

1. **El más oriental** de los dos caminos Beffraen a Minas Thonfalon termina en un bosque de pinos que otea una playa principalmente de lodo que es una zona de anidamiento de cocodrilos gigantes de mar. Dos machos tienen normalmente sus nidos aquí.
2. **El más occidental** y traicionero de los caminos Beffraen termina en un revoltijo de matas de frambuesas en un pequeño islote al norte de Minas Thonfalon.
3. **El Seregromen** (S. "Amanecer Sangriento"), un pequeño palanrist (S. "viajero de la lejanía") construido en Umbar, está anclado donde el canal más profundo pasa cerca de Minas Thonfalon. El barco corsario tiene poco más de 30 metros de longitud y tiene tres mástiles y una única batería de remos. Es muy rápido y ágil con viento pero bastante pesado cuando se ve impulsado a remo. La tripulación normal para una nave de este tamaño en un largo viaje de incursión es en torno a 60 hombres pero, en este punto, los bucaneros de Belewen han sufrido cierto desgaste.
4. **El campo principal** de la tripulación del Seregromen, alojado en seis tiendas.
5. **Las tiendas** de los oficiales y compañeros.
6. **Las ruinas de la torre central de Minas Thonfalon.** Originalmente, una robusta torre de tres pisos, sólo el armazón de los muros exteriores resiste ya. Estos se sostienen poco más allá del segundo piso en el lado oeste y cae irregularmente hasta un muro de 1,20 metros en el punto más bajo del lado este.
7. **Las ruinas del muro cobertor.** Diseñado para oponerse a las aguas en ambos lados en gran parte de su curso, este muro fue construido con bloques mucho mayores de granito. Si bien los Beffraen no se han llevado demasiados bloques de aquí también ha sufrido una mayor propensión a hundirse en el pantano. En aquellas zonas en que el muro se mantiene en pie se eleva entre 60 cm. Y 2,4 metros.
8. **Laguna.** El resguardado puerto de Minas Thonfalon se ha encenagado bastante a lo largo de los años y es a día de hoy, en su mayoría, un atoladero.
9. **El canal principal** del Gurtheithel hacia el mar.

## 5.2 LA MISIÓN DE LOS INVASORES DEL MAR

Las costas de Eriador no resultan poco familiares a los dibujantes de cartas náuticas de la ciudad-estado corsaria de Umbar. En años pasados, cuando había paz entre los Altos Hombres del oeste de Endor y el comercio de Cardolan prosperaba, no era inusual para los mercantes sureños aventurarse en aguas del norte buscando las finas lanas y telas de Tharbad. No obstante, los tiempos se han vuelto más oscuros y semejante viaje no se ha hecho durante cerca de doscientos años.

De modo similar, los marinos del norte no están completamente desacostumbrados a la piratería. Los

beligerantes Príncipes de Cardolan a veces otorgan licencias a barcos de sus pequeños reinos para atacar los de sus vecinos, y algunos de estos corsarios no han querido abandonar sus cómodas vidas cuando la guerra terminaba. Durante la Lucha entre Parientes de Gondor Castamir reunió un pequeño escuadrón para realizar acciones de pillaje contra en comercio de los Dunedain del Norte que se negaron a aliarse con él. Incluso la flotilla de Castamir consistía en los rechonchos cargueros que transportaban la mayor parte del comercio del norte y su admirante fue pronto informado de que los Elfos no tolerarían ninguna otra amenaza a sus barcos que transportaban a aquellos cansados de la Tierra Media desde los Puertos Grises hasta las Tierras Imperecederas. En cualquier caso, la navegación en aguas nórdicas nunca se ha recuperado realmente desde la caída del Reino de Cardolan en el 1409 T.E.; no volvió a haber suficiente tráfico como para mantener a los piratas empleados.

La aparición del *Seregromen*, un elegante incursor lejos del sur con una experta tripulación a bordo resultó de lo más extraño. Podrían haber esperado encontrar un empleo más excitante y de lejos más provechoso en la Bahía de Belfalas. De hecho, no están aquí por propia decisión. Los oficiales y la tripulación fueron reclutados en cárceles y mazmorras y, si no, estaban acostumbrados a los largos años de servicio al mal. Sólo los Clérigos Oscuros con habilidades de Nigromancia que viajaban a bordo - *Curuband*, *Carandae* y *Abdahkil*- tenían un más que considerable entusiasmo en la expedición.

El Seregromen básicamente está actuando como un barco de carga armado. Ha transportado pepitas de la escasa *icronita* desde las montañas del Lejano Harad al Rast Vorn. La *icronita* es un mineral extremadamente raro que tiene un color marrón suave y apagado que, normalmente, aparece en pepitas del tamaño de una patata. Normalmente se supone que la *icronita* es fea y carece de utilidad pero tiene una potente afinidad con los espíritus de los Enanos Mezquinos, permitiéndoles ser obligados a volver a habitar sus cuerpos muertos para recibir órdenes después. Se trata de una ciencia extremadamente desconocida, pero se la conoce donde más daño puede hacer. El Señor Oscuro de Dol Guldur tuvo una vez contactos con los Enanos Mezquinos de Cameth Brin en Rhudaur y conoce tanto las propiedades especiales de la *icronita* como la colonia de Enanos Mezquinos del Rast Vorn.

A través de los maestros de la Religión Oscura de Umbar, ha encomendado al Seregromen la misión de llegar al Rast Vorn y dar con las moradas de los Enanos Mezquinos. Primero, crearán tantos No Muertos como puedan de los cadáveres de los Enanos Mezquinos y esclavizarán a cualquier otro Enano Mezquino que pudiera sobrevivir todavía allí. Entonces deben unirse al Falso Cennaigh que se supone que habrá unido a los aborígenes locales, los Beffraen, en una única banda de guerra. Una vez que los "fantasmas" de los Enanos Mezquinos aseguren la obediencia de los Beffraen, el ejército de fantasmas, piratas y Beffraen conquistará el Reino de Saralainn en cooperación con el Señor de la Guerra de Minhiriath. Y, finalmente, comenzará una invasión aún mayor de Arthedain.

La capitana Belewen (S. "Mujer Fuerte") trajo el Seregromen a través de la peligrosa Bahía de Belfalas y dobló el Cabo de Andrast mucho más rápido de lo que inicialmente habían planeado. Llegaron al Rast Vorn algo más de seis semanas antes de lo acordado, y eso ha conducido a ciertos problemas. Gracias a las viejas historias la tripulación sabía que el mejor premio que podrían obtener en aguas septentrionales era un barco cargado de ámbar y los clérigos oscuros, en ningún modo aversos a llenar sus bolsillos, aprobaron una incursión a las bocas del Río Brandivino. Allí, los incursores del mar encontraron un pequeño tesoro pero causaron numerosos estragos.

Los Hombres del Río de la región terminaron por urdir un plan contra los sureños: permitieron que un carguero lleno de usbequigh fuera capturado. El usbequigh, un descubrimiento de los hombres de los clanes de Saralainn, es la primera bebida alcohólica destilada que se tornó de uso

frecuente si bien sólo estaba al alcance de la mano en el oeste de Cardolan. Como había sido planeado, los incursores del mar quedaron muy sorprendidos por la potencia de este buebeaje y, esa misma noche, una flota de pequeñas naves locales asaltaron el Seregromen. Aunque Belewen trató de huir de la trampa el barco se vio dañado y cerca de una cuarta parte de la tripulación resultó muerta.

Necesitando desesperadamente un puerto para las reparaciones y los heridos, Belewen llevó el Seregromen hasta Minas Thonfalón un par de semanas antes de la fecha acordada. Si bien los clérigos malvados eran capaces de ejercer un cierto dominio sobre los Mewlips de la vecindad, los incursores del mar tuvieron que hacer frente a una serie de ataques descoordinados de los Beffraen. Los Beffraen se han llevado la peor parte en estos encuentros pero Belewen difícilmente podría permitirse roces adicionales. El plan original exigía desembarcar a los clérigos malvados y unos veinte exploradores que se dirigieran hacia Bar-en-Ibun mientras que Belewen dirigiría el Seregromen hacia el interior del Río Gwathló con la intención de iniciar un asedio naval a Suduri, la capital de Saralaim. La captura de Suduri se esperaba, originalmente, como la fase más difícil de toda la operación. Ahora el palanista no está en unas condiciones navales lo suficientemente buenas como para mantener una lucha y no hay suficientes hombres como para cumplir ambas partes del plan. El plan revisado decidió que Belewen conducirá una fuerza de élite en el bosque oscuro más allá del pantano. Uno de los clérigos malvados se quedará para mantener alejados a los Mewlips mientras que el resto de la tripulación guarda Minas Thonfalón y continúa con las reparaciones del barco.

#### MAPA DEL CAMPAMENTO DE LOS INCURSORES DEL MAR EN MINAS THONFALON

A pesar de la baja moral resultante de los recientes desastres del Seregromen y la ausencia de los líderes más capaces, el campamento de los piratas todavía se encuentra

bien defendido, especialmente contra el tipo de ataques organizados por bandas de cazadores Beffraen.

**1. El agua profunda** del Gurtheithel, como por lo menos a 2,4 metros de profundidad durante la marea baja.

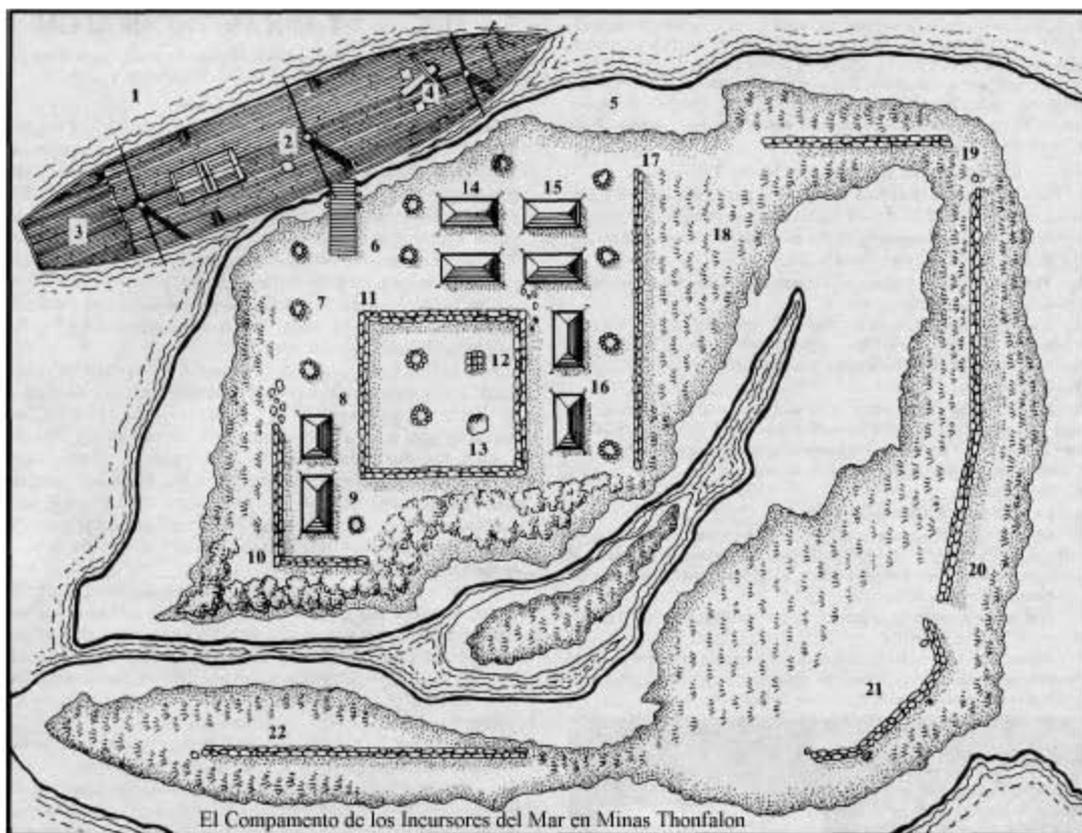
**2. El Seregromen.** Todas las amarras excepto las de las anclas delantera y trasera han sido recogidas y los lados del barco han sido lubricados para disuadir de escalar hasta los bordes. Esto hará que trepar sea, como mínimo, *Muy Difícil* (-20). Normalmente la vigilancia durante el turno diurno estará en el muelle realizando acciones de mantenimiento. El daño principal de los Hombres del Río fue el resultado del fuego iniciado en la bodega trasera. El Seregromen necesita que se le reemplacen un par de cadenas del lado del muelle así como la mayor parte de la tablazón de cubierta en esa zona. Dichas reparaciones se han realizado en la medida de lo posible. El palanista necesita una playa y multitud de pertechos navales o, preferiblemente, un dique seco antes de estar realmente preparado para afrontar tormentas o combates de nuevo.

**3. El Alcázar del Seregromen.** El oficial de la vigilancia y uno o dos de los tripulantes al cargo estarán realizando sus deberes aquí mientras mantienen una buena vista. Los ruidos de cuervo están demasiado expuestos a los ataques de los Hummezhorns y, normalmente, no están tripulados.

**4. La balista.** Montada sobre una plataforma giratoria está girada totalmente hacia proa y controla el canal principal del río. Al menos dos vigilantes estarán trabajando en las cercanías. Pueden realizar un disparo certero en poco más de un minuto tras ser alertados desde el alcázar.

**5. El banco de lodo** que rodea Minas Thonfalón. El agua discurre a una profundidad de 30 cm. A 1,2 m. Dependiendo, sobre todo, de la marea. Hay unos 30 centímetros más de lodo antes de hacer pie sólidamente. El movimiento de esta zona está modificado, por lo menos, en -50.

**6. El pequeño muelle temporal** que construyeron los incursores del mar para lograr un acceso más fácil desde el barco a la isla.



El Campamento de los Incursores del Mar en Minas Thonfalón

7. La expedición ha sido provista de una gran cantidad de incienso cuyos humos resultan muy útiles a la hora de desanimar a los Hummerhoms. Cuando la base estuvo establecida se hicieron múltiples **hogueras de campamento** que dieron un cierto alivio hasta encontrar mejores métodos de hacerlo. Algunos miembros de la tripulación creyeron que el humo en sí era útil por lo que se han dedicado a recoger cañas. Los resultados están inconclusos pero los fuegos todavía permanecen encendidos dependiendo del humor de los líderes (en torno a un 15% de probabilidades). Si están encendidos la visibilidad en el campamento se reducirá en torno a una cuarta parte y las tasas de agotamiento se verán dobladas.

8. La **tienda de Beleben**, ahora usada para los heridos dado que resulta especialmente robusta y está muy bien sellada.

9. La **tienda de Turumir y Earmir**, usada, en principio, también por Zumman.

10. **Parte del muro exterior** de Minas Thonfalón que se extiende entre 1,2-1,5 metros sobre el suelo y tiene un espesor de 60cm a 1,2 metros. En frente suyo hay dos de las múltiples **Trampas de Pozo** que los invasores del mar han construido a lo largo del perímetro de la isla. Las trampas no son muy profundas, sólo hasta la capa de agua que se encuentra tras un par de pies de profundidad. Dada esta limitación las trampas se han diseñado para impedir y revelar a los atacantes en lugar de para matarlos. Nivtur construyó las trampas en el suave y arenoso suelo y son **Extremadamente Difíciles** (-30) de detectar. Si alguien se mete en la trampa recibirá 1-2 ataques de daga +0 únicamente aplicando los críticos en pies y piernas. No obstante, entonces resulta **Extremadamente Difícil** (-30) maniobrar para no caer sobre otros 2-10 ataques de daga +5.

11. **El armazón de la torre de Minas Thonfalón**. Ver 5.1 #6. La puerta original estaba en la cara sur pero se ha derrumbado tan completamente que los piratas han quitado piedras para hacer una nueva puerta provisional en la esquina nordeste. Tres de los hombres de vigilancia a tiempo completo estarán en lo alto de los muros como centinelas mientras los demás están patrullando.

12. **La vieja fuente del castillo**. Aunque los piratas han hecho un esfuerzo considerable para limpiarla y despejarla aún tienen que conseguir algo de agua potable lo que está comenzando a resultar un auténtico problema.

13. **El agujero** cavado en el sótano de la torre. Un Orco estará de guardia.

14. Las **tiendas** de los tripulantes Haradan.

15. Las **tiendas** de los tripulantes de sangre pura de Umbar.

16. Las **tiendas** de los hombres menores de Umbar, también duerme aquí el cocinero.

17. Los restos más resistentes de los **muros cobertores** del fuerte aún en pie; discurren a 1,8-2,1 m en la mayor parte de su longitud.

18. La mayor concentración de **marismas** llenas de cañas tan típicas del Mora Hal se extiende a lo largo de los bancos de la laguna de Minas Thonfalón. Esta zona fue una vez el puerto cerrado del castillo. Las cañas también se extienden a lo largo de la mayor parte de la costa de la isla, especialmente al sur. Aquí el agua discurre a menos de 15 cm de profundidad pero hay 30-60 cm de lodo debajo por lo que el movimiento se ve dificultado igual que en los bancos de lodo (ver #5 más arriba). Las cañas se extienden a 60-90 cm de la orilla.

19. **Una sección del muro**, se encuentra en muy malas condiciones y sólo se alza 60-90 cm a lo largo de un recorrido de 1,5 metros.

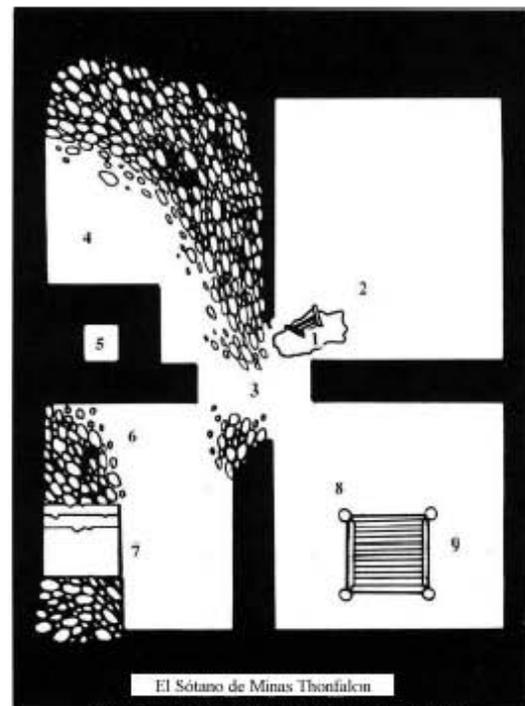
20. La mayor parte del **muro sur** de Minas Thonfalón. Por lo general igual al del #10.

21. **La esquina suroeste de la isla** es, comparativamente, agradable ya que, originalmente, había un bastión aquí. Ha sido densamente **trampeado** más porque resulta relativamente fácil trabajar aquí que porque se creyese que un ataque pudiera proceder de esta dirección.

22. **La punta**. Este punto resultó particularmente duro para los ingenieros y se ha mantenido casi tan bien como el muro de #17.

23. **Un pequeño islote** ha crecido en la laguna, donde parte del muro cayó hace siglos.

24. Un amplio banal de **arbustos** zazzamoras y fiarbuesas. A veinte pasos hacia el oeste y once hacia el norte desde la esquina sudoeste de la torre Beleben ha enterrado dos cofres que contienen lo que podría haber sido robado más fácilmente en su ausencia. El cofre más pequeño que yace justo bajo el suelo contiene 347 mc, 281 mb y 108 mp. Su cerradura es Difícil (-10) pero no tiene tampas. El más grande de los cofres se encuentra tres pies más abajo, por debajo de la capa de agua. La mayor parte del espacio en su interior contiene telas encañadas para proteger el tesoro. Esta ha sido impregnada con un aceite especial que causará una violenta erupción púrpura hasta tres días después de haber tocado la tela. La tripulación conoce el truco y Beleben no siente la necesidad de ninguna otra protección. Entre las telas hay 263 mc, 6mm y 28 perlas que valen 6-12 mc cada una. También hay un delgado tubo de marfil que contiene órdenes acerca de lo que Beleben debe hacer si todos los sacerdotes malvados murieran. El tubo ha sido amonizado con el aura de la capitana; cualquiera excepto ella que lo toque recibirá un crítico "B" de electricidad cada asalto. El pergamino está encajado en el tubo y resulta Absurdo (-50) sacarlo dado lo encajado que está (lleva al menos dos asaltos).



MAPA DEL SÓTANO DE MINAS THONFALÓN

Las defensas de los invasores del mar contra los peligros del Mora Hal no han sido probadas por lo que la mayor parte de sus esfuerzos iniciales consistieron en encontrar un agujero seguro. El sótano del viejo fuerte se ha convertido desde entonces en residencia de los sacerdotes malvados y sus Orcos.

1. **La entrada**. La salida la aporta una escalera de mano desvencijada. Un Orco hace guardia en lo alto y al pie de la misma.

2. **Habitación de almacenamiento**. La más anegada - 30 cm frente a los 10-15 cm del resto del sótano - de todas las cámaras es poco usada por los nuevos inquilinos. Los Orcos tienen que dormir aquí hasta que Curuband y Carandae partan.

3. **Área central**

**4. Pequeña habitación de almacenamiento.** Parte de su espacio fue sacrificado para asegurar la fuente del interior de la torre. La mayor parte del muro del sur se ha demolido pero esto tiene el beneficio de haber dado una zona seca encima de la mampostería. Cumiband y Carandae se instalaron primero aquí pero ahora sólo están aquí los Orcos fuera de servicio.

**5. Pozo.**

**6. Sala de entrada y habitación de Abdahlil.**

**7. Vieja escalera.** Se ha demolido en su mayoría pero se ha despejado una zona para dar un jergón a Abdahlil para que duerma durante el día. Tiene media docena de runas entre sus objetos personales (determinar aleatoriamente) y su bolsa contiene 31 mo falsas.

**8. Antigua armería** usada hoy día como cámara ritual en los intentos de los sacerdotes malignos por controlar a los Mewlips de los contornos.

**9. Plataforma.** Una pequeña plataforma de madera ha sido erigida en el centro de la habitación para que los clérigos puedan realizar sus obscenos rituales sin empaparse. Abdahlil estará en la paleta desde la caída de la noche hasta el amanecer.

### 5.3 PNJS DE MINAS THONFALON

Aquí sigue una somera descripción de las personas que es probable que se encuentren en o cerca de la base de los incursores del mar en Minas Thonfalón.

#### BELEWEN DE MAROS

Belewen es la hija ilegítima de Borathor, un noble Dúnadan de Umbar que, en la cumbre de su carrera era uno de los Capitanes de los Puertos (uno de los oligarcas de Umbar). Su paternidad es imnegable ya que Belewen es una mujer enorme, 2,3 m y 140 kg. Sus dimensiones contradicen su tremenda fuerza pues comparte la maldición de su padre de tener una capa de grasa rebelde sobre sus poderosos músculos. Aunque nunca la haya reconocido como hija

suya, su padre engrasó las ruedas adecuadas para que Belewen comenzase su carrera como capitana de uno de los millares de navíos incursores de Umbar. Definitivamente, Belewen tiene un don para este trabajo pero esto sólo ha servido para aumentar sus considerables y frustradas ambiciones.

En 1634 T. E. Belewen se vio envuelta en un golpe de estado contra Argamaite y Sangahyandom que se habían convertido en reyes virtuales de Umbar y que se hallaban ausentes en una larga campaña de saqueo contra Gondor. Ella esperaba ganar su merecida herencia como Capitana de los Puertos. Pero, aunque la fama inicialmente funcionó a la perfección, la gente de Umbar no valora nada por encima del éxito y, cuando los hermanos volvieron victoriosos Belewen y sus compañeros de conspiración fueron rápidamente suprimidos. Belewen fue cegada y consumió en las mazmorras durante siete años hasta que fue rescatada y sanada por los sirvientes de la Religión Oscura.

Dado que su encarcelamiento no fue demasiado estricto debido a su sangre noble, Belewen recuperó rápidamente su tamaño y musculatura. No obstante, todavía se encuentra bastante molesta de que sus nuevos ojos sean de un azul luminoso en lugar de su color negro original. Cuando sabe que va a mantener una lucha, Belewen tiene una armadura hecha a partir de conchas de tortuga que sirve como media coraza, pero normalmente lleva una cota de malla hecha para un socio Enano que difícilmente le cubre más que el estómago.

Si se la evalúa en función de sus acciones y su conducta en lugar de por su apariencia, resultaría difícil distinguir a Belewen de cualquier líder pirata varón. Resulta basta, vulgar y gobierna a la tipulación a través del miedo a su temperamento increíblemente rápido y violento. Belewen sabe lo suficiente de las reglas de la cortesía y puede desenvolverse lo suficientemente bien en la alta sociedad o en las situaciones más amenazadoras cuando resulta necesario. Actualmente está desgarrada entre su deseo de volver a Umbar para llevar a cabo una terrible y sanguinaria

Belewen y el Seregromen



| PNJs PARA MINAS THONFALON |     |     |       |    |         |                 |          |                  |    |  |
|---------------------------|-----|-----|-------|----|---------|-----------------|----------|------------------|----|--|
| Nombre                    | Niv | PV  | CA    | BD | Esc.    | Br/Gr.          | c./c. BO | Secund./Proy. BO | MM | Notas  |
| Belewen                   | 11  | 190 | CM/13 | 25 | Si(+5)  | No              | 133ci    | 83acp            | 5  | Tosco Guerrero Dúnadan. Capitán del Seregromen. También usa CO/19. Cimitarra +15 con Crítico de Aplastamiento adicional.           |
| Curuband                  | 8   | 79  | No/3  | 30 | No      | No              | 60da     | 40da             | 15 | Animista Maligno Variag. 4 Listas a Niv5, 16PP. +88 Bastones y Varitas. Varita de Dominación de No Muertos. 8 pepitas de Icronita. |
| Carandae                  | 5   | 98  | No/2  | 20 | Si(+10) | No              | 75ec     | 50ec             | 25 | Animista Malvado Tergil. 5 Listas Curativas a Niv10. 30PP.   |
| Abdahkil                  | 6   | 74  | No/1  | 15 | No      | No              | 65ba     | 10da             | 10 | Animista Malvado Haradan. 6 Listas 24 PP. Amuleto de Control de No Muertos. Bastón +10, 2 x PP.                                    |
| Turumir                   | 4   | 69  | CM/14 | 25 | Si      | Brazales        | 77ha     | 47acp            | 10 | Guerrero Humano Campesino. Segundo de a bordo, también usa un arpón a +65aa.   |
| Zumman                    | 6   | 87  | No/1  | 35 | Si(+15) | No              | 88ea     | 68ac             | 30 | Recio Guerrero Haradan. Primero de a bordo. Escudo +15, +10ea.   |
| Nivtur                    | 6   | 80  | C/8   | 30 | No      | No              | 82la     | 72ho             | 15 | Astuto Explorador Medio Wose. +12 Emboscar, +10la. Niv5.   |
| Iestin                    | 3   | 37  | No/4  | 15 | Si      | No              | 65la     | 45ac             | 10 | Montaraz Dunlendino. Lanza +5. 2 Listas a Niv5.  |
| Gorgan                    | 4   | 61  | No/4  | 10 | Si      | No              | 62la     | 67ac             | 5  | Montaraz Dunlendino. 4Listas a Niv5 8PP. Botas Efficas.  |
| Chal                      | 4   | 41  | C/5   | 5  | Si(+5)  | No              | 24ec     | 64acp            | 0  | Bardo Campesino. Piloto Auxiliar. +45 observar las estrellas.  |
| Ini                       | 2   | 24  | C/6   | 0  | No      | No              | 36ma     | 26ac             | 15 | Guerrero Burgués. +30 contar historias.  |
| Desirin                   | 4   | 58  | CM/13 | 20 | No      | No              | 72e2     | 37ac             | 10 | Joven Guerrero Tergil. Tercero de a bordo. Espada a dos manos +5.  |
| Hamid                     | 4   | 61  | No/1  | 10 | Si(+5)  | No              | 68ha     | 48ha             | -5 | Viejo Explorador Haradan. Cocinero del Barco. Ahora oficial de la guardia.   |
| Eamir                     | 5   | 53  | No/2  | 15 | No      | No              | 30ci     | 15da             | 10 | Mago Campesino. Piloto. 5 Listas a Niv10, 10PP. Cimitarra +5. Varita de Rayo de Descarga 3 x día.                                  |
| Tergil Vagabundo de Río   | 3   | 47  | CM/14 | 10 | Si      | Brazales        | 61ci     | 46ac             | 10 | Guerreros y Exploradores. Estadísticas Típicas. La moral a lo más alto.  |
| Corsario de Umbar         | 3   | 50  | C/6   | 15 | Si      | No              | 66aa     | 41ac             | 20 | Corno arriba. Bien en el Seregromen, disgustados otras tareas.   |
| Pirata Haradan            | 3   | 46  | CE/9  | 10 | Si      | No              | 56ci     | 51ac             | 15 | Como arriba. Lo mejor cuando patrullan, lentos si están fuera de servicio.   |
| "Caminante Herido"        | 3   | 26  | No/1  | -5 | Si      | No              | 31ci     | 21ac             | -5 | Mezcla de Guerreros. Débiles pero fieros si se les obliga a luchar.  |
| Utor                      | 3   | 44  | CM/16 | 10 | Si      | Brazales/Grebas | 56ma     | 36da             | 0  | Recio Guerrero Orco Menor. Lucero del alba +5.   |
| "Un Colmillo"             | 2   | 39  | CM/13 | 5  | No      | No              | 44ec     | 24da             | 5  | Guerrero Orco Menor. Usa una daga +34 en la mano izquierda.  |
| Hukor                     | 3   | 49  | CM/15 | 10 | No      | Brazales/Grebas | 46la     | 26la             | -5 | Estúpido Explorador Orco Menor. Lanza +5.  |

venganza y los proyectos de traicionar a sus actuales señores y labrarse su propio reino en el norte.

#### CURUBAND

Curuband es un Variag renegado (su verdadero nombre es "Kurubra Ankif") de las tierras de Khand. Marchó a buscar fortuna a Gondor y terminó ascendiendo hasta convertirse en el principal interrogador del Rey. Allí se ganó su nuevo nombre ("Opresor Experto"), pero pronto su ociosa perversidad y su excesiva brutalidad le obligaron a dejar su vida, llegando casualmente a Umbar y uniéndose allí a las fuerzas de la Oscuridad. Si bien no se trata de un usuario de la magia por entrenamiento, Curuband tiene una afinidad increíble en la utilización de ingenios mágicos. Esta habilidad le ha permitido escalar con rapidez en la jerarquía del Sacerdocio Oscuro. Curuband tiene un traje de piel de cobra que le cubre desde la cabeza hasta los pies; tan sólo se lo quita cuando debe participar en los rituales. No se trata de un erudito y ha aprendido poco las lenguas de estas nuevas tierras. Curuband trata de mantener un aire de silencio profético para cubrir dicha ineficiencia; está tratando de conseguir más que un simple cumplimiento satisfactorio de esta misión.

#### CARANDAE

Carandae (S. "Sombra Roja") es un hombre de Umbar, con un poco de sangre Dúnadan, que fue entregado a los Sacerdotes Oscuros cuando era sólo un niño en pago de alguna impronunciable deuda. Adoctrinado desde la cuna,

Carandae tiene pocos intereses propios, si bien es cierto que busca un nivel en una jerarquía donde la falta de ambición pronto se presenta fatal, dado que la presente misión no lo es. Ha sido bien entrenado como una combinación de guardaespaldas y sanador, habilidades que se han revelado muy útiles a su señor. Carandae fue recompensado con un manto y un hábito rojos por su sobresaliente papel en la defensa del templo contra el ataque de uno de los Capitanes de los Puertos cuando todavía era joven. Este es su único orgullo y disfrute.

#### ABDAHKIL

Abdahkil es un Haradan de uno de los poblados cercanos a Umbar. Un hombre extremadamente avaricioso y holgazán. Abdahkil buscó activamente convertirse en sacerdote de la Religión Oscura., aunque esto no le ha proporcionado la vida de comodidades y riqueza que él esperaba. De hecho, el éxito que ha obtenido se debe a su rápida lengua, supuesta afabilidad y corazón traicionero. A Abdahkil le gustaría asesinar a Curuband y Carandae si la misión tiene éxito pero necesitará a uno de ellos si la misión fracasa por lo que continúa evaluando sus posibilidades. No se siente del todo satisfecho con el hecho de que le dejen sólo con la tripulación pero ha sido incapaz de escaquearse de hacerlo. Abdahkil se ha acostumbrado a vestirse como un marinero ordinario durante este viaje.

## TURUMIR

Turumir fue ascendido a segundo de abordo cuando el oficial anterior fue asesinado durante el ataque de los Hombres del Río. Así es que la nada agradecida tarea de codenar el campamento durante la ausencia de Beleven ha recaído sobre sus hombros. Por nacimiento, Turumir era un pobre pescador de Gondor pero fue capturado por unos piratas que luego fueron interceptados por una patrullera. Cuando le dieron la elección de luchar junto a sus captores o morir de inmediato Turumir se convirtió en pirata. Desde entonces ha llegado a amar la vida de acción y aventura pero nunca ha podido contenerse y siempre acaba entre rejas cuando está en puerto. Todavía prefiere luchar con el arpón de su juventud. El mayor temor de Turumir es que se piense que es un cobarde por lo que resulta muy imprudente en la batalla pero, hasta ahora, ha tenido suerte.

### LOS SECUACES CAMINO DE BAR-EN-IBUN

Aparte de Beleven, Curuband y Carandë otras seis personas han sido elegidas para buscar Bar-en-Ibun.

Zumman es el primer oficial del Seregromen. Curuband insistió en que acompañase al grupo que buscaba el cubil de los Eranos Mezquinos dadas sus habilidades con cuerdas, cuchillos y, especialmente, por su percepción. Zumman es un exiliado de los marineros Haradan de Umbar y prefiere viajar ligero —a parte de sus túnicas y sus cuchillos Zumman sólo lleva un escudo. A causa de su nacimiento, pero principalmente a causa de sus gustos en lo tocante a placeres físicos, Zumman nunca será capitán de su propio barco, hecho que ha aceptado. Un primer oficial sin ambiciones es un tesoro escaso y Beleven afrontará grandes riesgos para salvar su vida.

Nivtur, llamado a menudo el “Sabueso” es el explorador jefe de la expedición. Procede de Druwaith Iaur y afirma tener sangre Wose, aunque puede igualmente ser Orca. Un hombre rechoncho y torvo que blande un hacha en cada mano, Nivtur se considera todo un profesional. Está muy experimentado en el rastreo, la construcción de trampas y la preparación de emboscadas. Nivtur otorga una inmensa importancia a la santidad de su escondite y es por eso que resulta difícil encontrarle cuando la pelea se pone dura. Esta reputación le ha hecho encontrar cada vez menos trabajos suculentos. Nivtur tiene dos Montaraces como socios, *Estin* y *Goygon*. Ambos parecen tener ancestros Dunlendinos y portan lanza, escudo y arco corto. Son fanáticamente leales al Explorador, lo que les absuelve de tareas desagradables como pensar. Dentro de dichos límites resultan razonablemente buenos en lo que hacen.

Dos de los Incursores del Mar vienen también: *Chal* e *Iti*. *Chal*, el Timonel Auxiliar, un hombre de mar de linaje indeterminable, ha sido elegido por sus aptitudes con el arco y su conocimiento de los mapas y las estrellas. Iti es un golfo y un farfarrón; tiene un cuarto de sangre Eriadoriana y ha estado acumulando mucho conocimiento sobre la tradición local del norte. Supuestamente le fue enseñado por su abuelo pero, en realidad, Iti nunca conoció a su padre, mucho menos a su abuelo, y se ha ido inventando estas historias sobre la marcha. Todavía no le han cazado en una mentira pero los bosques del Rast Vorn señalan un mal lugar para que eso ocurriera.

### LOS INCURSORES DEL MAR Y OTROS EN EL CAMPAMENTO

Las tripulaciones piratas de Umbar a menudo se dividen en clichés raciales: aquellos con trazas de sangre Dúnadan, aquellos sin ellas y los Hanadrim. En este caso, una casta aún inferior ha participado dado que los maestros de la Religión Oscura insistieron en traer diez Orcos como guardias para ellos y las pepitas de icromita.

Los Orcos fueron elegidos para montar guardia durante la desafortunada fiesta del usbequaigh. Ellos soportaron lo más recio del ataque y cuatro de ellos murieron y otros tres que se habían escabullido para unirse a la jungla fueron pasado por la quilla durante el viaje del Seregromen hacia Minas Thonfalón. Los tres Orcos restantes: *Utor*, “*Uta-Cobrallo*” y *Hukor*, servían como guardas de Abdahkil.

Otros veintitrés auténticos incursores del mar permanecen, tres de los cuales se encuentran gravemente heridos y son incapaces de realizar deberes pesados. Como cuando están en el mar, mantendrán tres guardias, con uno de vigilancia, uno en turno liviano y otro a la espera de ser llamado. *Desirin*, el recientemente promocionado segundo oficial, manda una de las guardias. *Hamid*, su bulímico cocinero, tiene la segunda guardia y *Eamir*, el antiguo timonel, tiene la última.

## 5.4 LA MISIÓN

Aventuras en Minas Thonfalón comienza cuando el grupo acude para cumplir con el acuerdo que tienen que cumplir con los Beffraen para hacerse con el Falso Cernaigh o, al menos, con su cabeza. Rápidamente descubrieron que “ayudar” a los Beffraen a ocuparse de los extraños invasores de la costa implica que lo hagan los aventureros. Maelgryn no se hará el tímido a la hora de ponerse histérico por el dañado estado de Sherd con la intención de encender sus ánimos.

En apatencia, la misión de los jugadores es o bien matar o bien capturar a los piratas. Incluso pueden sentirse satisfechos con la destrucción del barco de los incursores del mar, lo que sellaría el destino de los invasores a no ser que la misión de sus líderes tenga éxito. No obstante, debería haberse vuelto claro para los jugadores que, dado que Cernaigh no se estaba en peligro inmediato de perder el apoyo de los Beffraen, su ataque resultó completamente inexplicable. La presencia de estos sueños en las ruinas de un castillo en mitad de un temble partano del Rast Vorn es temiblemente extraña. De modo prometedor determinarán que “algo está pasando”, generando sus propias motivaciones para investigar. A menos que su ataque a Minas Thonfalón sea cruelmente destructivo debería haber multitud de pistas que sugieran que los líderes de los incursores del mar han partido hacia Bar-en-Ibun y que, quizás, resultaría una buena idea perseguirlos.

### CÓMO INICIARLA

Dado que el grupo ha aceptado la misión de Cospatric (véase sección 3.5), esta aventura puede comenzar con la victoria de los Beffraen en que el grupo es sojuzgado con el consiguiente ataque a Traith Chefudoc.

Mewlips



Alternativamente, el grupo puede tropezar con los incursores del mar mientras examinan la costa del Rast Vom por el antojo de algún Príncipe de Cardolan o su barco podría ser forzado hacia el Mora Hal mientras navegan desde el Gwathló hasta el Brandivino. Si el grupo comenzó las Aventuras en la sección 4.0 viajando desde Cairn-faergus hasta la zona de Nanset por mar (véase sección 4.1), descubrirán a los puatas cuando la balista de la cubierta del Seregromen abra fuego sobre ellos. La mayoría de los jugadores tratarán de alejarse tanto como pudieran atravesando el Mora Hal en su comparativamente seguro bote y este suceso lleva inevitablemente a Minas Thonfalon.

**NOTA:** Si las aventuras de la sección 4.0 no han ocurrido y el grupo comienza a seguir al grupo que se dirige hacia tierra firme a Bar-en-Ibun tras derrotar a los demás piratas, cabe la posibilidad de que el grupo sea objeto de una emboscada Beffraen (véase 4.2). Así, las aventuras de la sección 6.0 pueden retrasarse hasta terminar con las de la sección 4.0.



### AYUDAS

Los jugadores deberían tener todavía suficientes provisiones, si bien los Beffraen les proveerán de más en caso de que fueran necesarias. Más probablemente, lo que sí que necesitarán será curación. Los Beffraen son altamente habilidosos en la utilización de hierbas curativas y no serán mezquinos. Han perdido, en cambio, el verdadero arte de la Curación Mágica por lo que los rápidos arreglos de las heridas más graves no estarán disponibles con normalidad.

**NOTA:** En un caso de extrema necesidad los Beffraen pueden estar deseosos de tratar de "canalizar" dichos conjuros. No obstante, debe recordarse que, aunque las prácticas Beffraen se han diluido a lo largo de eones de ignorancia, no son apreciablemente peores que aquellas propias de unas religiones nominalmente "buenas" pero la suya continúa siendo la Religión Oscura. Resultaría más prudente obtener un PNJ extra o, incluso, generar un PJ Beffraen dependiendo de los parámetros del alineamiento o la ética usados.

Los Beffraen también proveerán de guías hasta Minas Thonfalon. Tegid será elegido una vez más para este servicio si permanece con vida y está en condiciones de desarrollar dicha tarea. Se le unirá el típico Hel Hays o dos de ellos acompañarán al grupo en caso de que Tegid no pueda. Estos guías serán guerreros deseosos y obedientes. Los Beffraen cuentan con ciertas protecciones contra los Hummerhorns y proveerán de dichos amuletos si bien

carecen de ninguno contra Mewlips y Cocodrilos Gigantes Marinos. Si los aventureros se meten en un verdadero problema existe la probabilidad de que se topen con una pequeña banda de guardianes errantes de los Elfos de Harlindon o una banda de Exploradores Mebden que hubieran sido enviados para investigar los extraños sucesos de las extensiones exteriores del Rast Vom.

### OBSTÁCULOS

Los intentos de los incursores del mar de reducir la plaga de parásitos locales han resultado razonablemente satisfactorios por lo que debería resultar más fácil la aproximación a Minas Thonfalon de lo normal. De todos modos, resultará igualmente difícil evitar alguna muestra de tan indeseable compañía en el camino. Los encuentros en el camino "fácil" (Véase 5.1 #1 y #2) deberían ser favorables al grupo como mucho al 50% ya que no pueden librarse de tratar con el cercano río de cocodrilos que hay al final del mismo.

Llegar por cualquier camino hasta Minas Thonfalon es el mayor obstáculo de toda la aventura. Durante el día, los vigías apostados en el Seregromen y en las ruinas son más efectivos y la patrulla en el esquife no facilita en ningún modo la tarea. Por la noche la patrulla es retirada hasta el perímetro del campamento mientras los Mewlips bajo control de Abdalkil deambulan en torno a la orilla del río. Una cierta dosis de ingenuidad es claramente exigida en este punto. La naturaleza del ataque a realizar en el campamento de los incursores de mar es un problema en sí mismo: ¿deberá ser una incursión para destruir suministros, el barco o los líderes o un ataque en toda regla para destruir por completo la base? Esto dependerá de las capacidades de los jugadores pero tomar un prisionero al que interrogar sería una buena manera de comenzar. En las postimerías de cualquier asalto victorioso debería resultar aparente que la verdadera amenaza se dirige tierra adentro.

### RECOMPENSAS

Los incursores del mar poseen un botín considerable si bien éste puede resultar decepcionante con respecto a la intimidatoria misión de exterminados a todos. Hay múltiples oportunidades de ganar experiencia y esta aventura conduce directamente hacia mayores recompensas que aguardan ser descubiertas en Bar-en-Ibun. No obstante, para los jugadores imaginativos esta aventura es potencialmente muy lucrativa; esto será así si no destruyen el Seregromen mientras neutralizan a los incursores del mar.

El palanquero es un barco excelente a pesar de los malos fines en que se ve envuelto. Podría convertirse en el buque insignia de lo que pasa por barcos humanos en estas aguas del norte. Reyes y Príncipes pagarían una importante suma por él si bien podría conseguirse un precio todavía más alto en el sur, donde el Seregromen podría alcanzar todo su potencial. Llevar el barco hasta un puerto donde pudiera ser reparado sería una tarea intimidante, si bien más sencilla que traer los hombres y materiales necesarios para el barco.

## 5.5 ENCUENTROS

Las siguientes personas o criaturas son fáciles de encontrar en Minas Thonfalon y sus alrededores.

### LA EXPEDICIÓN HACIA LOS ENANOS MEZQUINOS

A estas alturas, encontrarse con el grupo de Beleden debe evitarse a toda costa. Nivtur y sus Exploradores han elegido una nueva ruta hacia fuera del Mora Hal que conocen mejor que los mejores entre los Hel Hays. Lo peor de todo es que, en el Mora Hal, Cumband será capaz de someter 6-11 Mewlips en un plazo escaso para ayudarles en medio de una batalla. Para encuentros futuros con tan malvado grupo véase la Sección 6.5.

### LAS CRIATURAS MALIGNAS DEL MORA HAL

Los esfuerzos de los incursores del mar han reducido la amenaza que suponían los Hummerhorns y los Mewlips en

la zona inmediatamente próxima a Minas Thonfalón (reducir el número aleatoriamente encontrado en un 50%), aunque han solucionado el problema de los *Cocodrilos Gigantes Marinos* tratando de no molestarlos. Es el comienzo de su época de celo y se comportan de un modo lánguido a no ser que sus nidos se vean amenazados.

Los *Hummerhorns* cazan en una especie de grupo disperso. Generalmente uno atacará primero y luego se le irán uniendo sus compañeros individualmente a intervalos de 1-2 asaltos. Estos mosquitos resultan de lo más voraces y, a menudo, luchan hasta la muerte. En contraste, los espíritus canibales conocidos como *Mewlips* prefieren ganar ventaja de la emboscada. Intentan formar un anillo en torno a los vivos y alzarse de debajo de las aguas más o menos simultáneamente. Sus únicas virtudes son que son casi exclusivamente nocturnos y que cuentan con un vago sentido de la autopreservación. Tratarán de retirarse tras ser gravemente heridos (20-80% de los golpes; determinar aleatoria e individualmente). Estos *Mewlips* han terminado sirviendo como guardias por lo que no resultan tan peligrosos para los incursores del mar. Estas formas brillantes flotan sobre las aguas por lo que probablemente no sorprenderán a ningún grupo de atacantes o espías. Desafortunadamente, estos *Mewlips* buscarán luchar hasta la muerte sin hacer prisioneros.

#### LA PATRULLA PIRATA

Hay unos cuantos incursores de más a punto de caer en sus propias idiosincrasias particulares. Afortunadamente, se trata de profesionales y reaccionarán como tales ante una situación de crisis.

La guardia completa se dividirá en dos grupos, con tres hombres como vigías en las ruinas y tres más patrullando, durante el día, en el esquife del Seregromen. Casi siempre están acompañados por el oficial de la guardia. Estas tareas son intercambiadas en medio de la guardia. Con dos hombres remando, el oficial al timón y un vigía en la proa, el esquife pasará la mayor parte del tiempo dando vueltas lentamente en torno a Minas Thonfalón. Una o dos veces por guardia bajarán en torno a una milla por el curso del río. El propósito de estas pequeñas excursiones en bote es el de proporcionar una rápida alerta en caso de posible peligro, con lo que volverían a la isla antes que plantar cara si la elección fuera posible.

Por la noche la patrulla andará a duras penas de acá para allá a lo largo de un perímetro generalmente delimitado por el humo de las hogueras. Si encontraran algo el procedimiento a cumplir es el siguiente: investigar, hacer cundir la alarma y lanzarse al combate.

#### LOS VIGÍAS

Los tres incursores del mar que llevan a cabo la función de vigías están estacionados en lo alto del muro oeste de la antigua torre. Si detectan algo deberán enviar un hombre para alertar a la patrulla y, después, despertar a los miembros de la guardia que están fuera de servicio. Si la patrulla se encuentra río abajo a bordo del Seregromen no esperarán a que éstos vuelvan. Los otros dos piratas se supone que proveerán de una cobertura de proyectiles desde lo alto de los muros.

#### LOS INCURSORES DEL MAR EN EL SEREGROMEN

El principal deber del turno de día de vigilancia es proteger el barco. No se les permite abandonarlo bajo ninguna circunstancia que no sea una orden directa de Turumir o Abdahkil. En caso de emergencia se supone que se prepararán para repeler cualquier intento de abordaje y, si se presenta la oportunidad, utilizar proyectiles para ayudar a los de la isla.

#### LA GUARDIA FUERA DE SERVICIO

Estos Hombres se pueden encontrar, generalmente, durmiendo en el interior de sus tiendas, comiendo o jugando a las cartas o a los dados. Deberán actuar como fuerza de choque que responda ante cualquier ataque. Tras ser despertados, se supone que deberán dirigirse al muelle (les llevará en torno a dos minutos). Si hay problemas en el barco subirán directamente a bordo; si no es así y resulta

aparente la lucha en algún otro lugar deberán unirse a la misma. En otras condiciones deberán esperar órdenes.

#### LOS OFICIALES

Turumir no está llevando sus nuevas responsabilidades nada bien. Sólo puede dormir cuatro horas al día y se ve obligado a repartir igualmente el resto del tiempo entre correr de un lado a otro por el campamento y desesperarse en su tienda. Resulta muy difícil predecir en dónde se encontrará en un momento dado. Sus instrucciones son usarse a sí mismo y a los hombres heridos que todavía puedan luchar como reserva final. No es muy probable, no obstante, que lo haga (sólo un 25% de probabilidades); probablemente se lanzará hacia la lucha más cercana haciendo caso omiso de sus órdenes. Dejados a sus propios recursos los heridos tratarán de abrirse paso hacia el barco o, si es imposible dicha vía, hacia los sótanos del castillo.

De todos los oficiales de la guardia, *Desirin* será el más tranquilo en medio de una crisis, asegurándose de que el campamento está apropiadamente alertado antes de comprometerse a sí mismo o a sus hombres. *Hamid* es mucho más proclive a abalanzarse directamente contra cualquier situación. *Eamir* será casi tan efectivo como *Desirin* a no ser que exista alguna amenaza para los sótanos. En este caso dejará actuar libremente antes de actuar. El navegante ha llegado a odiar a los sacerdotes oscuros y sus Orcos y cree que podría ser capaz de utilizar los objetos utilizados para dominar a los *Mewlips*.

#### LOS ORCOS

Los Orcos son la fuerza más descontenta en el campamento. Ya que su señor está o bien concentrado o durmiendo la mayor parte del tiempo, no están manteniendo una guardia demasiado cuidadosa. También están conspirando y esperan poder escapar robando el esquife. Si no son demasiado fuertemente vigilados durante cualquier confusión nocturna, los Orcos se abrirán paso hasta él matando a cualquiera que se cruce en su camino. Durante el día, o si son atacados en su agujero, los Orcos mantendrán una dura resistencia.

#### ABDAHKIL

La efectividad de Abdahkil está gravemente impedida por el carácter crítico de su tarea de mantener a los *Mewlips* a raya. Le han dejado con un Amuleto de Control de No Muertos que le permite dominar a seis *Mewlips*. Curuband tiene un artilugio más poderoso que usa para hacer que los *Mewlips* ataquen a los *Hummerhorns* de la vecindad, generalmente reduciendo ambas poblaciones. Moviendo a los *Mewlips* que controla por la periferia de Minas Thonfalón, crea un "territorio" que es respetado por los No Muertos de la zona y los grupos más numerosos están demasiado lejos como para sentir la punzada de la sangre caliente. No obstante, la utilización del Amuleto demanda la absoluta concentración de quien lo maneja y Abdahkil debe dormir la mayor parte de las horas de luz a causa del agotamiento que le produce.

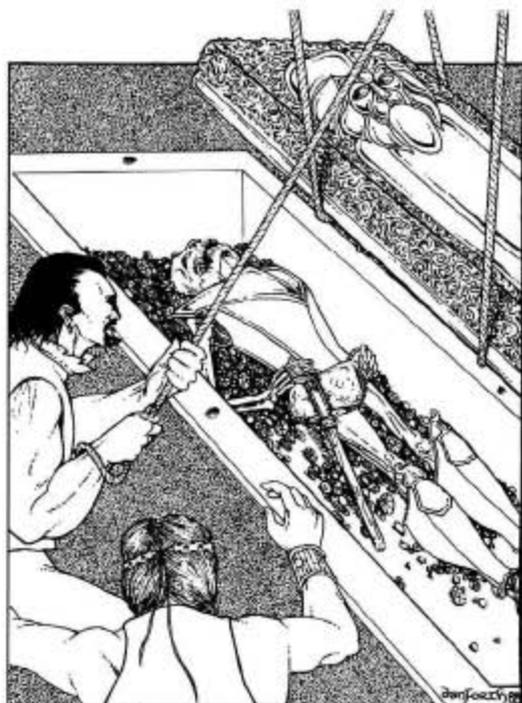
Si se produce un ataque durante el día o si la "Patrulla No Muerta" es derrotada, el clérigo malvado planea subir al patio con los Orcos para intervenir contra el peligro más inmediato para el campamento. No obstante, le llevará a Abdahkil 7-25 asaltos (5+2d10) despabilarse y puede que los Orcos a se hayan ido para entonces. En tal caso buscará la seguridad del barco antes de decidirse a luchar. Si el sótano es asaltado atraerá a los *Mewlips* para ayudarlo. De modo similar, si sus No Muertos son evitados y la información le es transmitida, Abdahkil tratará de atraerlos hacia la reyerta (si bien no serán demasiado buenos a la hora de distinguir a amigos de enemigos). Si se ve sólo y acorralado, Abdahkil se rendirá esperando tener una oportunidad posterior de huir o traicionar al grupo.

## 6.0 EN EL INTERIOR DE MEUR TOL

A apenas unos diecinueve kilómetros hacia el noroeste de Nansret yace la guarida de los Enanos Mezquinos a la que los Beffiaen hacen referencia como Meur Tol (Bef. "gran agujero"). Asimismo puede yacer desde hace cien veces más tiempo del que ambos pueblos del Rast Vom conocen. Además de aquellos que residen allí, las únicas personas en el cabo que conocen el verdadero nombre de Meur Tol, Bar-en-Ibun (S. "la casa de Ibun"), son Belewen y los sacerdotes maléficos que la acompañan. Hubo enfrentamiento entre los Beffiaen y los Enanos Mezquinos poco después de que los antepasados de éstos llegaran al Cabo Negro, pero de esto hace tanto tiempo que incluso las leyendas sobre ello se han olvidado. Todo lo que se recuerda es el antiguo rencor; los Beffiaen no se acercan a Meur Tol y, del mismo modo, ellos acaban inmediatamente con cualquier Enano Mezquino que capturan. Incluso aunque muchos Enanos Mezquinos han desaparecido en la última década pocos son los que han sido capturados ya que no suelen alejarse de la inmediata vecindad salvo en casos de extrema necesidad. Los interminables años de aislamiento de Bar-en-Ibun están a punto de verse interrumpido de un modo muy brusco.

## 6.1 LOS ENANOS MEZQUINOS

Los Enanos Mezquinos o Noegyth Nibin en la lengua Élfica son, a buen seguro, uno de los menos atractivos pueblos parlantes que existen. Tan sólo alcanzan la altura de un Hobbit Peloso (unos 90 cm.) con la cabeza de un Enano normal y con los miembros nudosos y retorcidos y la postura de un anciano Enano que ha trabajado demasiados años en las forjas. Ambos sexos comienzan a perder su pelo a una edad muy temprana por lo que las barbas de los hombres son característicamente finas y ralas. Los Enanos Mezquinos suelen llevar pesadas túnicas hasta la rodilla, normalmente cubiertas con un tupido manto de colores oscuros.



La Cripta de Ibun

## 6.11 UNA CORTA HISTORIA

Los Enanos Mezquinos del Eryn Vom son los últimos supervivientes de su raza y esta colonia parece condenada a desaparecer muy pronto. Verdaderamente ninguna raza ha producido tanta repugnancia como los Enanos Mezquinos y parece que gran parte de dicha repugnancia ha sido bien merecida. En algún momento en los años cuspulares antes de que los Sindar llegasen a Beleriand, los Enanos desterraron a los ancestros de los Enanos Mezquinos. Los Noegyth Nibin declinaron con rapidez tanto en estatura como en conocimiento si bien se volvieron más diestros en las maneras de la naturaleza que sus anteriores primos. Los Enanos Mezquinos se extendieron por toda Beleriand pero los Sindar les confundieron (?) con simples bestias malvadas y les cazaron sin piedad y, virtualmente, los aniquilaron.

Los Enanos Mezquinos del Rast Vom son descendientes de Ibun, hijo del infame Mim (Véase *Silmarillion* p. 202-230). Cuando Mim se asentó en las ruinas de la ciudad Élfica de Nargothrond su último y más sabio hijo reclamó su herencia y buscó a la familia de su madre en el lejano sur de Beleriand. Poseedor del rescate de un Rey gracias a las gemas de Nargothrond, Ibun persuadió a cerca de la mitad del clan de su madre para que le acompañase en la búsqueda de un nuevo hogar más al sur. La otra mitad menos impresionada con Ibun se dirigió hacia el este hasta llegar a Carneth Brin en Rhudaur (Véase el libro de ICE *Montañeses del Bosque de los Trolls* para conocer su destino).

Inicialmente lo Enanos Mezquinos y los nativos Beffiaen se ignoraron mutuamente. Eventualmente hubo algún altercado sobre algún motivo olvidado y los Enanos Mezquinos comenzaron a tomar cautivos Beffiaen y a utilizarlos para trabajar en sus campos. Estos cautivos, conocidos como caids (Bef. "Esclavos"), crecieron lentamente hasta convertirse en una comunidad autosuficiente. Aunque tranquilos y libres de trabajos manuales, la comunidad de Enanos Mezquinos fue incapaz de desarrollarse. La alta tasa de mortalidad infantil entre las hembras Enanas resultó para ellos una maldición mucho más seria. No obstante, se descubrió un medio de aprovechar el poder de algunas gemas Élficas encantadas, permitiendo a los individuos de la comunidad vivir en tomo a los quinientos años, mucho más de su esperanza de vida normal. Los tesoros de Ibun, finalmente, terminaron por agotarse (tan sólo queda una gema preservada para ser usada como arma).

Enfrentados a la destrucción, los Enanos Mezquinos resolvieron adquirir esposas. Hará unos diez años atrás establecieron un cauteloso contacto con ciertos extranjeros a los que pagaron para que asaltaran las comunidades Enanas de las Ered Luin. Esta excursión fue un desastre absoluto. Los casamenteros mercenarios Durlendinos, contratados con la mayor parte del oro y hierro de los Enanos Mezquinos, decidieron que las mujeres Hobbit parecían un apropiado y más fácilmente obtenible sustituto. Esto condujo al tan mencionado "Espantoso Rapto" del 1631 T.E. y los secuestradores fueron localizados por Marcho de la Comarca y las mujeres Hobbit rescatadas antes de la entrega (posteriormente los literatos sugerirían que éste fue el origen de tantos temas y referencias al Rast Vom en la poesía Hobbit).

Los restantes 33 varones y 1 hembra de los Enanos Mezquinos se han resignado a su suerte. Todos los esfuerzos están siendo dedicados ahora a la construcción de unas tumbas adecuadas y los caids están sufriendo mucho la negligencia, falta de comida y exceso de trabajo más incluso de lo que las normas humanas afligieron a sus ancestros.

## 6.12 LAS MORADAS DE LOS ENANOS MEZQUINOS

El primer hogar de los seguidores de Ibun yace a unos cincuenta y seis kilómetros hacia el norte. Tras los cataclismos que destruyeron Beleriand durante la Guerra de la Ira que puso fin a la Primera Edad, uno de sus

exploradores descubrió un inmenso pozo hendido en la tierra entre una línea de lomas. La última decisión de Ibun fue la de mudarse aquí y aquí han permanecido los Enanos Mezquinos. Había multitud de rajás y fisuras en la roca que delimitaba el interior de Bar-en-Ibun lo que facilitó la tarea de excavar sus hogares con sus manos lentas y carentes de arte.

Los Enanos Mezquinos han hecho unas cuantas trampas en la inmediata vecindad de su cubil pero la base de su dieta es cultivada por los caids en campos sobre Meur Tol. Los caids deben ser vigilados cuidadosamente ya que Bar-en-Ibun yace en la frontera entre el Brybre y el Ancow-bisou (Bef. "Círculo de la Muerte"), una región circular donde los Ucomos son particularmente tupidos.



MAPA DE ZONA DEL TERRITORIO DE LOS ENANOS MEZQUINOS

1. El camino que lleva a Narsret desde la costa.
2. El camino que lleva de vuelta a Cair-faergus.
3. La ruta tomada por el grupo de Belewen para llegar a Bar-en-Ibun.
4. Una sección de la principal línea de lomas que separan el Brybre del Ancow-bisou.
5. La red de caminos de los Enanos Mezquinos que rodean Meur Tol. Son muy fáciles de seguir dado que los residentes no han tenido demasiada necesidad de seguridad en el pasado. No obstante, estos senderos no son notablemente más seguros en lo tocante a encuentros fortuitos que cualquier otro lugar del Rast Vom.
6. Una escarpada colina rocosa rodeando Meur Tol. Los Enanos Mezquinos la llaman Caragond (S. "el colmillo de piedra").
7. El Gran Agujero en persona.
8. Los campos de los caids y muchos edificios de trabajo en torno a Bar-en-Ibun. Tres de los edificios han ardido recientemente.
9. Pequeñas lomas. Los Enanos Mezquinos han desplegado la mayoría de sus trampas aquí.
10. Otra pequeña loma. El grupo de Belewen ha establecido aquí su campamento en una vieja cueva de osos en lo alto de la loma.
11. El Brybre.
12. El Ancow-bisou.

## 6.13 LA HISTORIA

Dada la ventaja ganada con su partida de Minas Thonfalom, los sureños habrán llegado primero a Bar-en-Ibun. El descubrimiento de que el lugar todavía estaba habitado resultó una desilusión y una complicación imprecisa. Con sus tímidos recursos, Belewen declinó lanzar un asalto inmediato y ha buscado reconocer y ganar en inteligencia. Lanzó una pequeña incursión para hacerse con un par de prisioneros, aunque el resultado fue escaso. Los Enanos Mezquinos se han "escondido" en Bar-en-Ibun y las dificultades idiomáticas están demostrando ser intensas. La lengua de los Enanos Mezquinos es un galimatías consistente, principalmente, en un vocabulario Sindarin superpuesto a una gramática Beffiaen con otra media docena de otras lenguas e idiomas locales intercalados. Un acercamiento diplomático consumía demasiado tiempo por lo que la Capitana de los incursores del mar está trabajando en un plan para penetrar en Meur Tol, hacerse con una parte de las extensas tumbas y, entonces, negociar desde una posición de fuerza.

Si pudiera establecerse contacto, resultaría extremadamente útil para Belewen ya que los Enanos Mezquinos de Bar-en-Ibun están divididos, tradicionalmente, en tres clanes beligerantes. Actualmente los clanes están discutiendo sobre qué hacer con la *Elembun* (S. "La Estrella de Ibun"), la última y más grande de las gemas Elficas encantadas que poseen. *Harnekil*, la última de las mujeres de los Enanos Mezquinos, lidera el clan que ha gobernado durante años (han mantenido líneas sanguíneas más próximas a Ibun). Ella quiere que se deje la joya en la tumba de Ibun. *Zedzik* es el patriarca del más grande pero, normalmente, menos influyente clan de todos. Los últimos proyectos han dejado claro que las tumbas para su gente no estarán listas antes de que estén todos muertos. De este modo, este clan quiere emplear el poder de la *Elembun* para abrir nuevos túneles y acelerar el trabajo. *Rhoti* es el líder del último clan que es el más responsable del mantenimiento de los caids y demás trabajos exteriores. Son la facción más poderosa pero se han visto subdivididos en camarillas. Una de éstas apoya el uso de la *Elembun* para destruir a los caids en un memorial de su paso por el mundo. Otra desea emplearla como arma en un último esfuerzo de adquirir nuevas mujeres y el último grupo quiere que se convierta la joya en un extensor de vida con la esperanza de que algo ocurra después. Claramente, los intereses del Nigromante podrían acometerse rápidamente si sus secuaes explotasen este faccionalismo.

## 6.2 LOS PNJS

Aquí sigue una somera descripción de los PNJs que pueden encontrarse en o cerca de Bar-en-Ibun.

### LOS INCURSORES DEL MAR

Las descripciones de Belewen y su grupo pueden encontrarse en la Sección 5.3.

### HARNEKIL

La última mujer y la más anciana de entre los Enanos Mezquinos se ha visto tan marchitada por el paso de los años que aparenta haber sido momificada tal y como suelen hacer algunas tribus sureñas. Maltratada por una cruel tía suya durante sus primeros días de vida, Harnekil acapara la mayor parte de la adulación que merece en la actualidad. Su estatus se ha visto tremendamente incrementado por su situación de única usuaria de la magia competente de Bar-en-Ibun. Controla el *artilugio* (que se parece bastante a una ballesta) que puede convertir la *Elembun* en un arma. También controla los ácidos empleados en el proceso de fabricación de dicha arma y en el proceso de longevidad.

La matriarca se ha visto amarrada por la senilidad durante los últimos años pero el reciente ataque sin precedentes a los campos de los caids le ha otorgado un arranque de claridad. Harnekil ha desanillado un proyecto

para enviar a los demás clanes al exterior en un ataque contra los invasores.

### ZEDDIK

Al igual que Harnekil, Zeddik ha llegado al liderazgo principalmente a causa de su longevidad. Es fácilmente distinguible del resto de mineros por su coloración oscura, ya que su piel se ha convertido en la única referencia de su edad. Zeddik se ha convertido en un hábil administrador claro que, desde que sufrió una enfermedad que terminó por machitarse un brazo, no ha tenido demasiadas opciones. No obstante, blandiendo la daga Élfica +25 que heredó, Zeddik se convierte en un formidable enemigo.

Zeddik ha estado conspirando para organizar una pequeña revuelta de los caids para distraer a los gueneros de Rhotti mientras su gente captura a Harnekil y la Elenbun. Zeddik preferiría posponer sus planes hasta que la actual crisis se haya visto superada. Aunque muchos caids han sido ejecutados, los rumores de que los problemas han sido causados por gente venida para rescatarlos continúan circulando entre los caids. Es posible que ni el momento ni la magnitud de la rebelión pudieran ser controlados.

### RHOTTI

Dada su responsabilidad a cargo de la seguridad de Bar-en-Ibun contra amenazas tanto internas como externas, el liderazgo del clan de Rhotti se ha basado en la habilidad con las armas y el sigilo. Aunque Rhotti es uno de los Enanos Mezquinos más jóvenes (tan sólo tiene 246 años) es el guenero con más arrojo que ha nacido en varias generaciones. La fina cota de malla +15 y su azadón de guerra +25 que lleva como símbolo de su oficialía no disminuyen en nada sus capacidades. Rhotti, no obstante, está resultando falto de la ambición e inteligencia necesarias para ser líder por lo que no puede controlar las facciones dentro de su propio clan. En el pasado se las arregló con una política de reacción a los problemas que no podrá emplear por más tiempo. Esta conducta resulta inadecuada para la situación actual pero ay de los que se enfrenten a Rhotti en una pelea.

### EL CLAN DE HARNEKIL

Todavía sobreviven otros siete miembros de esta familia. *Dixames* es el segundo en edad y se ha acostumbrado a cuidar de los problemas del día a día por los cuales Harnekil ha perdido todo interés. Está realmente bien conservado para su edad y blande un bastón de *Relámpago* (+50 a la BO de Sortilegios Dirigidos, dos veces por día) para dar fuerza a sus deseos.

Otros dos de los varones no volverán a ser capaces de hacer mucho más que comer y quejarse. Los cuatro restantes son Ancianos Animistas que no conocen ningún hechizo, una combinación realmente falta de inspiración. Ellos desempeñan la poco envidiable tarea de cumplir con los deseos de su matriarca.



### EL CLAN DE ZEDDIK

A día de hoy todavía continúan con vida trece miembros de los mineros y constructores de tumbas de los Enanos Mezquinos. Solamente uno es lo suficientemente anciano como para estar inactivo; dada su falta de pericia la suya es una profesión implacable. *Ghar*, *Dibin*, *Ghamim*, y *Khormi* son los más jóvenes del grupo. Con sus picos +10 y sus armaduras de cuero endurecido +5 constituyen la poderosa guardia personal de Zeddik (al menos para los estándares locales). Resulta difícil distinguir mucha más personalidad en el resto del grupo ya que están acostumbrados a trabajar solos y en silencio. La única excepción es el viejo Nedilli que es comparativamente hablador y bondadoso. Se ha ganado la amistad de los caids y se ha dedicado a levantarlos. Zeddik le dijo que deseaba liberar a los caids pero que habría algunos problemas antes de que pudiera convencer a los demás clanes para que accedieran.

### EL CLAN DE RHOTTI

Los Enanos Mezquinos nunca fueron una raza marcial pero los diez gueneros y exploradores son la norma en este clan a causa del constante miedo a una revuelta de los caids. Durante mucho tiempo han confiado en largos látigos trenzados a partir de la Eneadadera Amanilla que inflige un agonizante ardor (crítico A de calor adicional) además de cualquier daño normal. La mayoría viste una coraza de cuero y grebas (para evitar infligirse accidentalmente la agonía del latigazo a sí mismos). Los exploradores que se aventuran al exterior buscan luchar únicamente en cuidadosas emboscadas empleando ballestas con virotes envenenados. Un explorador se perdió en el reconocimiento de los incursosres del mar. Los dos que aún permanecen, *Dhenim* y *Dhebun*, son más jóvenes y representan los ideales de los varones Enanos Mezquinos. Les gustaría emprender una última aventura más allá de los límites de Bar-en-Ibun y suponen una importante facción por el simple hecho de que gozan de la plena confianza de Rhotti.

*Rhomin* lidera a otros cuatro gueneros. La empresa que su jefe les ha encomendado es que se aseguren de que todos los esclavos estén muertos antes de morir. Para la mayoría esta preocupación es causada por la innata malicia de su raza. Además, Rhomin culpó a un caid por el accidente en el que murió su hermano ya que no pudo afrontar la realidad de que había sido por su culpa. Desde entonces se ha convertido en el más cruel de los esclavistas. *Ovim*, *Obun* y *Dheo* comprenden la facción final del clan que desea esperar a ver qué pasa. Son los gueneros más ancianos y han adoptado dicha posición a causa de su apatía y la situd.

### LOS CAIDS

Aunque a Sauron sólo le interesan los cadáveres de los Enanos Mezquinos, incluso el Señor Oscuro podría aprender algo del manejo de los esclavos que éstos hacen. La población actual de caids en Bar-en-Ibun es de 2 hombres jóvenes, 8 eunucos, 26 mujeres y 12 mujeres jóvenes. Los Enanos Mezquinos descubrieron que las mujeres Beffraen eran igualmente competentes en sus campos y notablemente más fáciles de tratar que los hombres. Mantienen tan sólo a un par de hombres de cara a la cría; un número reducido ya que no esperan necesitar más que un par de generaciones de esclavos más. En torno a una docena fueron mutilados al nacer para proveer de la cantidad de trabajo realmente pesado que necesitan. Cualquier mujer que muestra demasiado espíritu es, por lo general, cegada de un ojo o se le corta el tendón de una pierna. En cualquier caso a aquellos que trabajan fuera de Meur Tol se les mantiene amarrados entre ellos. Dado el reciente absceso de rebelión Rhotti ha asesinado a dos eunucos y dos mujeres. *Poz*, una de las mujeres más viejas, es la actual líder del grupo pero se libró de ser ejecutada. Ha sido cegada y desjarretada. Ahora *Boghan*, una mujer joven, ha tenido que tomar el liderazgo activo de los caids. Aunque aún no ha recibido ninguna herida corre serio peligro de ser "comegida" (como lo denominan los Enanos Mezquinos).

## 6.3 MAPAS DE BAR-EN-IBUN

### 6.31 EL EXTERIOR

1. **Un muro bajo de piedra.** Similar a los de Nansret encierra los campos de mes-yd. Los tres edificios quemados están en el lado más alejado de los campos.
2. **Casas de Almacenamiento.** Construidas siguiendo el estilo de los ti Beffraen, contienen las herramientas que los caids usan en los campos. El edificio más grande de todos es usada como área de descanso por los guardias. Hay algunas armas guardadas aquí.
3. **Una gran grúa de madera** sobre lo que parece un pozo. Controlada por enanos una vez que un guardia ha salido bteando esta es la ruta normal para entrar y salir de Meur Tol. El pozo descende unos nueve metros hasta llegar a las cuevas de los caids (Véase 6.32 #10).
4. **Arbustos.** Los Enanos Mezquinos han cultivado un cerco de rosales en torno a Meur Tol. Estos floridos arbustos espinosos son a la vez venenosos y un tanto carniceros. Cada arbusto puede recibir hasta 40 puntos de daño y ataca con +20 Esp. Todos los que reciban algún daño deberán salvarse contra un veneno circulatorio de nivel 1 (fallo de la TR=1-10 puntos de daño).
5. **El Gran Pozo.** Con una profundidad de hasta 24 m en su punto más bajo. Es un acantilado completamente vertical en toda su circunferencia. Además, los Enanos Mezquinos han tenido mucho tiempo para eliminar cualquier agaradero o sujeciones potenciales. De este modo, se trata de una *Locura Completa* (-50) la maniobra de escalada. Hay un pequeño manantial en la base el pozo que alimenta un estanque cubierto de espuma que encanta a los Enanos Mezquinos. Los caids piensan que se trata de una fuente de la juventud que otorga a sus señores su inaudita longevidad.
6. **La entrada a las cuevas de los caids.** Guardadas por 3 guerreros (Véase 6.32 #1).
7. **Entrada a las cuevas de almacenamiento.** (Véase 6.32 #20 y 21)
8. **Entrada a las antiguas tumbas** de los Enanos Mezquinos. Han sido selladas a la perfección. Se necesitaría, por lo menos, todo un día de trabajo y un grupo de experimentados ingenieros con el material adecuado para entrar.
9. **Pequeña cueva.** Este es el final del túnel de emergencia. Ha sido camuflado y es *Extremadamente Difícil* (-30) de detectar.

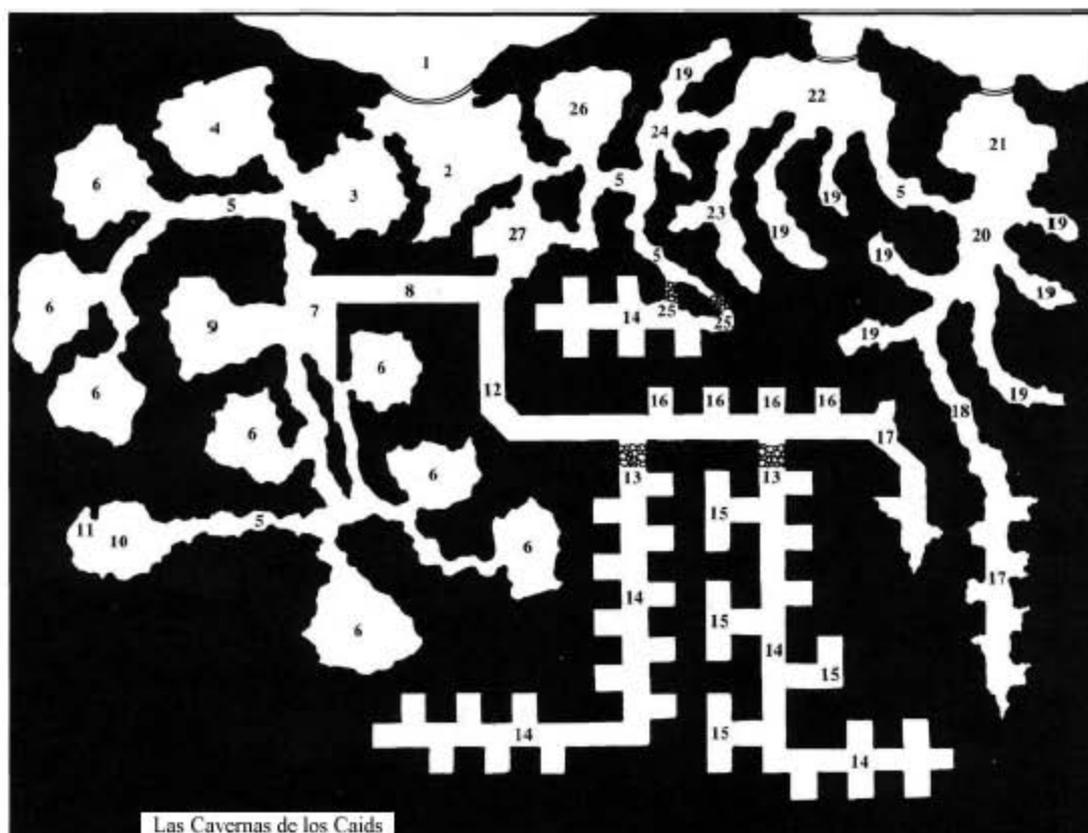
10. **Entrada a las Estancias de Bar-en-Ibun** (Véase 6.33 #1).

11. **Una larga cornisa.** Es usada para ceremonias en las escasas ocasiones en las que se llevan a cabo los ritos.
12. **El camino que sale de Meur Tol desde #9.** Sólo es *Difícil* (-10) de escalar para alguien con la estatura de un Enano Mezquino que esté subiendo pero no ofrece beneficios a gente más alta o a cualquiera que baje. En cualquier momento es *Muy Difícil* (-20) de detectar ya que se trata de un camino secreto a través de los rosales.
13. **La base del Caragond.** Hacia el sur hay un pequeño bosquecillo de pinos en la colina.
14. **El Caragond** propiamente dicho (Véase 6.34)

### 6.32 LAS CUEVAS DE LOS CAIDS

1. **Entrada a las cuevas de los caids.** La cueva más grande de cuantas se abrieron en Meur Tol está resguardada por una valla de madera que no está cerrada ni tranpeada. El tamaño de la valla la hace *Extremadamente Difícil* (-30) de abrir.
2. **Cueva de Guardia.** Generalmente no se permite la entrada a esta sala de los caids. Omim, Obun y Dheo prefieren esta tarea. Al menos dos de ellos estarán repantingados en la parte trasera de la cueva y es probable (50%) que los demás miembros del trío estén aquí también. Esto les da la imprevista ventaja de permitirles emboscar a los intrusos.
3. **Cocina.** La comida para los caids se prepara aquí; normalmente 3-4 de las mujeres más viejas estarán tabajando aquí.
4. **Comedor Común.** Los caids son alimentados aquí en dos turnos dos veces al día. Si no es la hora de comer dos o tres de los caids estarán recogiendo.
5. **Corredores Naturales.** De media tienen una altura de 1,4 metros y 1,2-1,5 metros de anchura.
6. **Cuartos para las caids hembras.** 4 ó 5 caids por cueva, las residentes son rotadas según una base regular. Se las encadena a unos aros de hierro forjado que hay en el muro cuando no están trabajando o comiendo.
7. **Gran Salón.** Los caids son ejercitados aquí tras las comidas durante los períodos de clima severo y en la presente situación de emergencia.
8. **Corredor.**
9. **Sala de Costura.** La ropa para los caids y sus señores la hacen aquí 4 de los caids más viejos.





**10. Cueva Natural.** La chimenea en su techo se extiende hasta 6.31 #3. Uno de los exploradores sirve de guardia aquí constantemente.

**11. Armario pequeño.** Aquí se guardan arneses para los enanos que deben escalar para operar el tomo.

**12. Corredor hacia las Nuevas Tumbas.**

**13.** Las secciones completadas han sido selladas con la misma eficiencia que en las Antiguas Tumbas del 6.31 #3.

**14. Corredores de las Tumbas.** Cada nicho en el muro contiene los pulcramente colocados huesos de un difunto Enano Mezquino.

**15. Criptas.** Cada una contiene 2-3 esqueletos, los de los anteriores líderes y sus parientes más cercanos. En cada cripta hay 3-5 objetos +10 determinados aleatoriamente.

**16. Nichos en el muro** como en el #14. Esta zona fue sellada pero ha sido reabierto recientemente en las prisas por completar más tumbas.

**17.** Trabajo no completado de los nuevos corredores de tumbas. Cada nicho incompleto tendrá uno de los mineros trabajando en él durante las 10 horas que trabajan cada día.

**18. Pasillo hacia los nuevos corredores de tumbas.** Los mineros han estado vertiendo los escombros en el interior de las grandes rajaduras que hay en el suelo.

**19. Cámaras de Almacenaje.** El mes-yd es almacenado aquí aunque la mayor parte de las cámaras se encuentran vacías en sus dos terceras partes.

**20. Caverna.** Los mineros están apilando aquí sus utensilios. Aunque sus herramientas son feas y antiestéticas la mayoría son +5.

**21. Zona de entrada a la caverna de almacenamiento.** La boca es como la del #1 pero, además, tiene una cerradura *Difícil* (-10).

**22. Zona de entrada a la otra caverna de almacenamiento** como en el #21.

**23. Prisión.** Los caids recalcitrantes se mantienen encadenados a las paredes en este lugar. Sólo hay una mujer joven como actual residente.

**24.** Las calaveras de los caids ejecutados se colocan en este nicho. Se está llenando pero apenas hay tiempo para vaciarla de nuevo.

**25. Este corredor de tumbas** fue sellado recientemente y de mala manera. Con una diligencia razonable podría entrarse en una media hora.

**26. La Caverna de los Eunucos.** Están encadenados siempre que no están trabajando y no se les provee ni tan siquiera de las pieles de que disfrutaban las hermanas caid.

**27. Habitación de Guardia.** Los guardias restantes (2-3) se relajarán aquí cuando no estén haciendo las rondas por el complejo de cavernas. Como son apáticos en su deber no será frecuente que estén aquí.

### 6.33 LOS SALONES DE LOS ENANOS MEZQUINOS

**1. La entrada.** La boca de la caverna es bastante baja.

**2. Caverna de entrada.** El suelo de la caverna se inclina fuertemente hacia abajo y hacia dentro. Los Enanos Mezquinos han fomentado aquí el crecimiento de un líquen que segrega una resina oleosa y han afilado gran número de protuberancias rocosas en la parte trasera y más profunda de la caverna. De este modo sirve como trampa. Es *Muy Difícil* (-20) de evitar resbalar y deslizarse hasta recibir 1-2 ataques de daga +15. Los Enanos Mezquinos han creado un sendero a lo largo de la pared del fondo pero es *Difícil* (-10) de percibir e inapropiado para el uso de todo aquél más grande que ellos.

**3. Pasadizo natural.**

**4. Pasadizos laterales.** Hay arañeros y cortes extraños al final de cada uno. Es *Muy Difícil* (-20) estar seguro de que no se trata de puertas secretas.

**5. Caverna.** Su entrada sólo tiene 60 x 90 x 60 cm e incluso los residentes tienen que arrastrarse para pasar a través de ella. Hay uno o dos guardias que se supone que atacarán cuando el indeseable invitado se encuentre tan ocupado. Es igualmente probable que echen a correr en busca de ayuda.

**6. La Sala de Guardia Principal.** Se trata de una caverna baja obstruida en su mayor parte con cantos rodados. Supone una oportunidad excelente para aquellos familiarizados con la zona para realizar furtivos ataques de proyectiles o para huir en vez de golpear. Rhomin y sus

compadres prefieren la tarea de guardar la entrada y se dispersarán por #s 5-8.

**7. Zona de descanso para los guardias.** Es posible que uno o dos estén echando la siesta aquí. La sólida puerta de madera está vieja y podrida. Por esta causa sólo será *Extremadamente Difícil* (-30) de forzar o hacer palanca en el cerrojo.

**8. Habitación de Guardia.** Al menos 1 guerrero estará aquí. La puerta es de piedra y su cerradura es *Muy Difícil* (-20). Hay dos hombres hendiduras a lo largo de la escalera.

**9. Escaleras de bajada.** Muy estrechas y empinadas, resulta difícil de cruzar para los Enanos Mezquinos más robustos.

**10. El Gran Salón.** Con un techo de 7,5 m. Es la cámara más grande de Bar-en-Ibun.

**11. La Cripta de Ibun.** Este dorado féretro de piedra está situado en el centro del Gran Salón y contiene los restos mortales de Ibun. Su cobertura tiene una anchura de 60 cm y no puede ser movida por los Enanos Mezquinos sin cuerdas y poleas. Los huesos del fundador de la colonia han sido metidos en la coraza y grebas de mithril (+25) de algún antiguo príncipe Elfo. El usuario original tenía un pecho inusualmente estrecho lo que hará difícil que la armadura encaje con dificultad - presumiendo que puedan derrotar al actual habitante. El martillo de guerra de piedra +20 sólo puede ser blandido por un Enano Mezquino. Estallará en pedruzcos si lo toca alguien de otra raza infligiendo Críticos C de Impacto a todos los presentes en un radio de 1,5 m. El esqueleto de Ibun también descansa sobre un lecho de gemas o, al menos, eso parece. A medida que su tesoro era esquilado las joyas eran devueltas a su sarcófago y, si bien todavía eran bellas a la vista, están llenas de diminutas imperfecciones que impiden otro uso que el de simples cortas cristales. Se requerirá un lapidario moderadamente hábil para advertirlo; hay 400 de ellas valoradas en 1-2 mp cada una.

**12. Corredor** que conduce hacia los aposentos del clan de Zeddik.

**13. Corredores escombrosos.** Con una altura de sólo 1,5 m.

**14. Cámaras del clan de Zeddik.** Si bien una vez fueron

habitadas por familias enteras ahora cada una sólo es ocupada por una persona. Los números más ancianos estarán, normalmente, durmiendo cuando no estén trabajando. Están decoradas de manera espartana con mobiliario de piedra de estilo Beffraen.

**15. Habitación de Zeddik.** Sus guardaespaldas también permanecen con él en esta cavema pequeña y rehecha.

**16. Comedor.** Los números preferían volver con sus comidas a esta área común en sus estancias que comer con los demás habitantes. No tienen en cuenta la limpieza o la sanidad.

**17. Anchas escaleras** que suben hacia una esquina llana. Hay dos descansillos en las escaleras y ambos presentan trampas. Se debe pisar con solidez en cada peldaño para cezar el mecanismo que soporta el suelo de los rellanos. Si no se ponen 23 Kg. o más de peso en los rellanos se desprenderá un bloque de 1,2 x 1,2 metros en el centro del rellano. El rellano más bajo infligirá una caída de 9 m y un ataque de Caída/Aplastamiento +30 con daño x3 y el más alto una caída de 10,5 m y un ataque igual pero a +35. La trampa es *Rutina* (+10) de detectar ya que cada peldaño hace un audible chasquido al ser pisado, pero es *Extremadamente Difícil* (-35) de determinar cómo funciona. Si se logra puede cezarse/evitarse con facilidad pero la trampa sólo puede desamarse desmantelando la escalera, misión que es improbable que sea llevada a cabo por cualquier visitante. La escalera conduce directamente hacia las salas del clan de Harnelil y la cocina y comedor.

**18. La cocina.** Los miembros más chochos de todos los clanes deben trabajar como cocineros durante los actuales problemas y es muy probable encontrados aquí. Esto ha favorecido en poco la calidad de la comida o la apariencia de la cocina.

**19. Grandes Cámaras.** Pertenecen a los miembros de élite del clan de Harnelil. En realidad no están siendo utilizados en la actualidad con la salvedad de la única que tiene puerta, que pertenece a Dintam. La puerta es similar a la del #7. La decoración es similar a la de los números pero, por lo general, de mejor calidad y ligeramente más ornamentada.

**20. Antesala de la suite de Harnelil.**



**21. Cámara del Concilio.** Aunque los pocos libros que poseen los Enanos Mezquinos se mantienen aquí (6). Esta sala se ha terminado por convertir en las habitaciones de los cuatro asistentes de la matriarca. Se les encontrará aquí si no han sido previamente alertados.

**22. Dormitorio de Hamelil.** Los asistentes deben mantenerlo limpio y ordenado – para las normas locales resulta incluso elegante.

**23. La Antigua Sala del Trono.** Se supone que esta habitación ha permanecido vacía y sellada desde que el último de los descendientes directos de Ibun murió, cerca de mil años atrás. La puerta es de hierro forjado y la cerradura ha hecho de su cerradura una *Lacuna Completa* (-50). Por suerte, esto también ha destrozado las trampas que contenía. Pensando, probablemente con acierto, que nadie se atrevería a entrar aquí, Hamelil entró hace poco y escondió en su interior la Elenbun y el artefacto que permite emplearla como arma.

**24. El Trono.** Fue tallado en la roca viva. Siendo extremadamente pequeño incluso para los cánones actuales de su raza, la matriarca fue capaz de empujar hasta sacarlo y ocultar el tesoro tras él. No le ha contado a nadie semejante sacrilegio pero dos de sus ayudantes posiblemente lo sospechen. La dificultad de iluminar la “zona tras el trono” convierte en *Aburdo* (-75) cualquier intento de detectar su contenido si bien los medios mágicos no se verían entorpecidos. Incluso con asistencia Hamelil tendría serios problemas para recuperar los bienes; las probabilidades de cualquier otra persona vendrían determinadas por su tamaño, agilidad y habilidades de control mágico.

**25. Mazmorra de los esclavos.** Los caídos varones son mantenidos aquí. Se les mantiene encadenados a los muros incluso cuando se les necesita. La puerta es como la del #23 excepto por que su cerradura sólo es *Muy Difícil* (-20) y está cerrada por el exterior.

**26. Una Pequeña Caverna.** Entrada a los salones de los guerreros.

**27. Las cámaras del clan guerrero.** Normalmente, todavía mantienen dos por habitación pero pronto se quedan dormidos en sus puestos.

**28. Sala de prácticas y armería.** Hay 14 armas +5 diversas en las paredes.

**29. Gran Salón.** Esta zona fue construida inicialmente para uso común de todos los Enanos Mezquinos para festejos y similares. Como, prácticamente, no era usada en absoluto, fue reclamada posteriormente por un grupo de disidentes que quería formar un nuevo clan de hereros. Tras su muerte las habitaciones se usaron como pocilga para algunos jabalíes cazados. Éstos han ido siendo devorados a lo largo de los años pero nadie se ha molestado en limpiar. La puerta es como la del #25 pero no está cerrada.

**30. La vieja forja.**

**31. Los hereros** excavaron una **habitación secreta** tras la forja. La puerta es *Difícil* (-10) de descubrir pero tiene una única cerradura mágica que ninguno de los residentes podría superar. En su interior hay 26 lingotes de hierro de una calidad extremadamente baja, 4 de cobre y 7 de plata de una calidad bastante pobre (valen unas 20 mp cada uno). También hay un conjunto de herramientas de herrería Elficas que bien podrían valer más que la plata.

**32. Las secciones más profundas del Gran Salón** nunca se completaron y están excavadas de una manera realmente pobre (Cualquier PJ Enano debe pasar una TR para no tirarse dos asaltos echando pestes de la calidad de los trabajadores).

**33. Corredor natural** con una inclinación descendente.

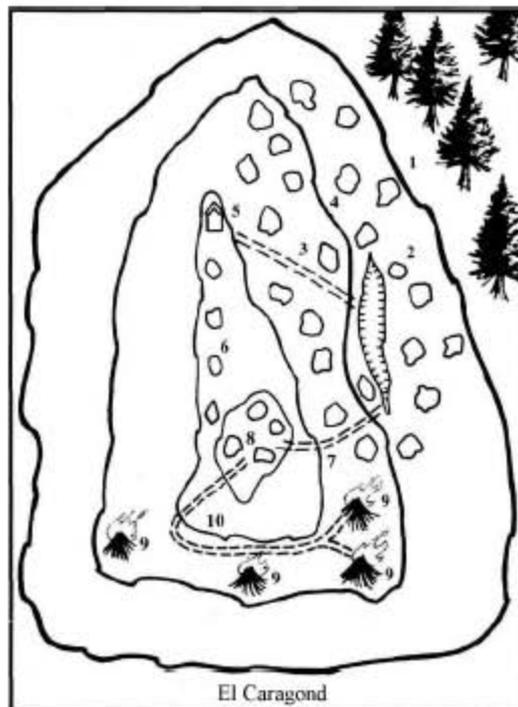
**34. Gran caverna.** Los Enanos Mezquinos nunca llegaron a realizar ningún trabajo en esta zona. Cuando se curten pieles se hace aquí.

**35. Un pasaje** que sale de la caverna se divide en tres direcciones tras unos tres metros. Alguien, muy probablemente Rhotti u otro explorador, estarán de guardia aquí.

**36. Callejón.** Conduce a las caverna secreta del 6.31 #9.

**37. Al igual que en el anterior** conduce a la fisura del 6.32 #2.

**38. Pequeña Caverna.** Rhotti y el explorador están haciendo de este lugar su residencia de manera temporal y han tirado varias pieles por toda la zona.



## 6.34 EL CARAGOND

**1. La aguja del Caragond.** Véase 6.31 #14.

**2. Una estrecha fisura** se abre en la ladera del Caragond y llega hasta el túnel del 6.33 #37. Es *Muy Difícil* (-20) de escalar para los Enanos Mezquinos y se volverá progresivamente más difícil de acuerdo al tamaño de quien escala. Un Medio Troll o un Dúnadan grande son sencillamente incapaces de hacerlo.

**3. El sendero** hacia la cima del Caragond. Es sólo *Difícil* (-10) comparado con la *Extremadamente Difícil* (-30) que se aplica al resto del afloramiento.

**4. Campo de Cantos Rodados.** Los Enanos Mezquinos los habían dispuesto de antemano para eliminar a aquellos que tratasen de escalar desde los bosques en 6.31 #13.

**5. Una Roca Grande.** Ha sido tallada para montar la Elenbun como arma. Se espera que, usada de esta manera, produzca una Bola de Fuego de Nivel 150, Alcance x 10, Radio de 30 m y Daño x 100 (aunque es difícil de asegurar). Desde esta posición podría aplastar una revuelta caida o un ataque desde los asentamientos Beffraen.

**6. Innumerables cantos rodados** han sido colocados con la intención de dar cobertura para aquellos que cubran con proyectiles una huida a través del camino secreto.

**7. Camino** alternativo desde la fisura.

**8. La principal posición de vigilancia** desde lo alto del Caragond. Rhotti, un explorador o ambos estarán aquí un 50% del tiempo.

**9. Hogueras.** Los Enanos Mezquinos han aprendido que no hay nada que los Ucomos odien más que las llamas azuladas por lo que han erigido cuatro enormes hogueras alimentadas con flores secas de mes-yd que arden en un tono azulado. Como último recurso frente a un ataque encenderán estos fuegos para convocar a todos los Ucomos en un radio de varios kilómetros. Dado que no tienen la seguridad de que semejante ejército no destruyese también Bar-en-Ibun, esta solución se ve como un último acto de desafío.

**10. El camino** que llega hasta las hogueras.

## 6.35 EL CAMPAMENTO DE BELEWEN

1. El sendero hacia Meur Tol.
2. Cinco arbustos de frambuesas justo al lado de la boca de la cueva proveían a los anteriores inquilinos de masticables.
3. Cueva semicerrada. El grupo de rocas cercanas y el saliente de roca dan la impresión de que esta es la verdadera entrada de la cueva. Es *Muy Difícil* (-20) determinar que no es así desde el exterior.
4. Entrada de la Cueva. Los tres miembros del grupo de guardia estarán aquí con dos vigilando el exterior y otro en el pasaje que conecta con la falsa cueva.
5. La Cueva Frontal. El suelo y el techo se acercan rápidamente hasta dejar un hueco de 60 cm. El pasaje central de la cueva parece dirigirse hacia la derecha.
6. La Guarida del Oso. Los cuerpos del oso y de los prisioneros de los incursores del mar que expiraron han sido apuntalados para que tengan una actitud agresiva y mirando hacia el exterior. Nivtur ha ocultado espinas de los rosales en sus cuerpos por lo que cualquier maniobra sobre los mismos tiene un 60% de probabilidades de recibir 1-2 ataques equivalentes (Véase 6.31 #4). También ha puesto trampas en los corredores principales hacia la cueva interior con espinas en el suelo. Aquellos que pasen arrastrándose recibirán 1-10 ataques equivalentes. La única ruta segura yace en el canto.
7. La Cueva Media. Aquellos con una guardia no muy exhaustiva serán estacionados aquí con dos personas (más o menos) mirando hacia la izquierda del canto y uno hacia la derecha.
8. El fuego de cocinar está situado hacia el fondo de la cueva media y la mayoría del equipo del grupo se ha apilado en las cercanías.
9. Dos rocas que separan la cueva media de la cueva del fondo. Curuband ha dejado las pepitas de icronita entre las rocas que están en medio de los cantos. Será *Absurdo* (-75) de detectarlas incluso empleando la magia.
10. La Cueva Negra. Empleada por los incursores del mar que están fuera de servicio para dormir.



## 6.4 LA MISIÓN

Aventuras en el interior de Meur Tol comienza con el propósito de terminar la derrota de los incursores del mar del Rast Vom. Es hipotéticamente posible completar este

objetivo sin implicar a los Enanos Mezquinos pero pocos aventureros merecedores de tal nombre desestimarían investigar el mayor misterio del Cabo Negro. Existen múltiples razones legítimas para hacerlo, desde humanitarias hasta mercenarias. Liberar a los caídos del látigo de la opresión de los Enanos Mezquinos sería, ciertamente, una muy buena acción y puede ayudarles a ganarse la amistad de los Beffraen. La destrucción del lugar eliminaría la posibilidad de que esta misma trama o una variación de la misma pudiera ser puesta en práctica una vez más. También es posible que los Enanos Mezquinos atavesasen alguna clase de espasmo de muerte si se los dejaba a su suerte; eso tendría unas más que desagradables consecuencias, al menos para los caídos, probablemente para todos los que viven en el Rast Vom y, quizás, incluso para el mundo entero.

Las demás consideraciones afectan al botín que puede recuperarse del lugar. Esto no incluye la Elenbun que está, muy probablemente, fuera de las capacidades de los jugadores (si bien no es tan noble o potente, no deja de ser el mismo tipo de artefacto que la Ellessar de los Reyes de Arthedain). Si se entregase a las personas adecuadas, esta gema podría hacer ganar al grupo la buena voluntad y asistencia de Reyes o Señores de los Elfos o Magos; al menos temporalmente, dependiendo de su comportamiento.

### CÓMO INICIARLA

Esta aventura empezará, con mayor probabilidad, cuando los jugadores desentrafen el propósito de la base de los incursores del mar en Minas Thonfalón. Entonces resultará evidente que debían perseguir a la expedición que partió antes de que ellos llegasen. También debían saber el destino del grupo de Belewen y, si ya tienen asistencia Beffraen resultará claro que pueden cortar su avance tomando una ruta más corta a través de Nansret. Si los jugadores no se han encontrado a los Beffraen probablemente lo hagan durante su persecución (véase Sección 5.4 para una discusión de la posible secuencia de aventuras). La aventura empezaría, entonces, cuando dejan el camino del mapa de Cospatic para cruzar hacia Bar-en-Ibun.

### AYUDAS

Pueden obtenerse hierbas curativas una vez más de manos de Maelgym cuando el grupo atraviese Nansret y cualquier guía Beffraen que les acompañase continuará haciéndolo. Si han perdido a todos sus guías anteriores serán, reaciosamente, provistos de uno más. El "ejército" Beffraen cercano a Traith Chefudoc se verá obstaculizado por su necesidad de esperar a que Sheil se recupere antes de entrar en un territorio tabú. Es posible que un grupo que haya actuado bien pero se haya visto maldecido por su mala suerte se encuentre con una partida de caza que se haya adelantado, otorgándoles hombres adicionales para la aventura final. Los grupos de Elfos y Mebden serán extremadamente cautelosos a la hora de actuar en este hostil y, comparativamente, poblado territorio por lo que semejante ayuda es más que improbable aquí.

### OBSTÁCULOS

Esta aventura es considerablemente más peligrosa que las dos anteriores. El factor más peligroso es el problema de tatar con un grupo enemigo que es, posiblemente, considerablemente más poderoso que el propio. Estos adversarios han despertado a los Enanos Mezquinos de su estupor por lo que las defensas de su peligroso cubil están funcionando a sus niveles más altos.

**El grupo de Belewen:** Aunque los incursores del mar se vieron forzados a dejar atrás "sus" Mewlips cuando dejaron el Moza Hal, todavía son extremadamente formidables. Una rápida ojeada a la Sección 6.3 demostrará que tatar de sacarles de la oscura no sería una buena idea. Sería mucho mejor persuadirlos de que salieran y, preferiblemente, no todos a la vez. Una emboscada mientras se mueven desde el campamento a Meur Tol podría funcionar bastante bien y también atacarles cuando hayan entablado combate con los Enanos Mezquinos. El problema de esta proposición es que deben ser capaces de dar la vuelta a las cosas. El desgaste es otra posibilidad con similares desventajas.

Planean ocupar las cavernas de los caids y las Nuevas Tumbas primero; por lo tanto, los sellos de las tumbas impedirán a las habilidades de Curuband el sometimiento de muchos No Muertos con rapidez. Si han llegado a esto ésta resultará ser la última oportunidad de derrotarlos. Si el grupo tiene la Elenibun y el artilugio y son capaces de convencerse de destruir la gema...

**Los Enanos Mezquinos:** Los defensores Enanos Mezquinos deben cubrir tres frentes y no están particularmente alerta. Si no fuera por las defensas naturales de Bar-en-Ibun y sus objetos mágicos no serían un desafío demasiado grande. No obstante, si se les da la oportunidad de concentrar y organizar sus recursos, pueden demostrar ser mortíferos. La sombra de Ibun es un poderoso oponente; esperemos que la avaricia no obligue a abrir la cripta imprudentemente.

### RECOMPENSAS

En esta aventura un grupo no especialmente potente tiene la oportunidad de echar por tierra una trama mayor de las fuerzas de la oscuridad, consiguiendo cantidades considerables de gloria, experiencia y tesoro en el proceso. Los desafíos a los que deben enfrentarse, resolver y sobrevivir están en relación con esta oportunidad. Esta es una misión para los fuertes, los rápidos de ingenio y los puros de corazón; bueno, por lo menos para los dos primeros y, como siempre, los afortunados.

## 6.5 ENCUENTROS

A continuación se detalla una breve descripción de los PNJs que pueden encontrarse con mayor probabilidad en el interior del Gran Agujero.

### LA EXPEDICIÓN DE BELEWEN

Hay ocho personas en este grupo (véase Sección 5.3); en la osera operan en tres guardias. La primera consiste en Curuband, Iestín y Chal; la segunda son Carandae, Suman y Gorgan; y la tercera son Belewen y Nivtur. Si es posible, lucharán para mantener la cueva frontal para, así, poder evitar ser asediados. Si esto ocurre Belewen, Nivtur y Carandae liderarán una salida (con el explorador siguiéndoles un poco más atrás) cuarenta minutos después del atardecer o el amanecer, lo que antes ocurra.

Cuando marchan, los guías actúan en un triángulo de unos 30 m frente al desfile. Los incursores del mar se colocan en orden alfabético, seguidos por los sacerdotes con la capitana cerrando la marcha. Su plan para atacar las cuevas de los caids supondrá, preferiblemente, bajar por el "pozo" antes que por los acantilados.

### HARNEKIL Y SUS ASISTENTES

La matriarca de los Enanos Mezquinos es relativamente fácil de tomar por sorpresa. La debilidad de sus guardaespaldas hace que sea muy probable que este grupo caiga con rapidez si se les deja solos. La situación cambia radicalmente si ella advierte que se le deja tiempo para actuar; cosa muy probable, si las cuevas de los caids son asaltadas primero o si el asalto a Bar-en-Ibun se desarrolla demasiado lentamente. Harnakil no dudará a la hora de usar la Elenibun como un arma contra los "Profanadores," término que ella chillará repetidamente. Afortunadamente, le llevará casi una hora recuperarla e su escondite. Una vez que haya sido recuperada ella y sus asistentes irán hacia donde la lucha sea, o haya sido, mayor. Si Harnakil cae los asistentes que sobrevivan intentarán huir y esconderse aunque no se rendirán.

### PNJs y CRIATURAS PARA BAR-EN-IBUN

| Nombre                     | Niv | PV  | CA    | BD | Esc.     | Br/Gr.               | c./c. BO | Secund./<br>Proy. BO | MM | Notas  |
|----------------------------|-----|-----|-------|----|----------|----------------------|----------|----------------------|----|--|
| Harnakil                   | 10  | 28  | No/2  | 5  | No       | No                   | 30da     | 5da                  | 5  | Anciana Enana Mezquina Animista Malvada. 4 Listas a Niv10, 40PP, +20 Sortilegios Dirigidos. Daga Enana +15.  |
| Dintam                     | 7   | 49  | No/2  | 10 | No       | No                   | 40ec     | 20da                 | -5 | Viejo Montaraz Enano Mezquino. Bastón de Rayo de Descarga, +10 con combinación de daga y espada corta.   |
| Rhotti                     | 8   | 88  | CM/16 | 20 | No       | No                   | 115mg    | 50bl                 | -5 | Recio Guerrero Enano Mezquino. Capitán de Bar-en-Ibun.   |
| Zeddik                     | 6   | 54  | C/8   | 5  | No       | No                   | 75pc     | 10da                 | 10 | Guerrero Enano Mezquino. Líder del clan minero, pico de piedra +15.  |
| Asistentes                 | 3   | 26  | No/1  | 0  | No       | No                   | 15ha     | 5ha                  | 0  | Viejos Animistas Malvados Enanos Mezquinos. +10ha, 0Listas, 3PP.   |
| Guardaespaldas Mineros     | 4   | 67  | CE/9  | 15 | No       | No                   | 66pc     | 5da                  | 10 | Guerreros Enanos Mezquinos. Mineros de élite con picos +10.  |
| Mineros                    | 3   | 40  | C/8   | 10 | No       | No                   | 49pc     | -                    | 0  | Viejos Guerreros Enanos Mezquinos. Equipamiento +5. Feroces.   |
| Exploradores               | 5   | 77  | No/4  | 25 | Sí (+10) | No                   | 55ha     | 75bl                 | 20 | Exploradores Enanos Mezquinos. Usan veneno de Dumbeldor.   |
| Rhomin                     | 4   | 65  | CE/10 | 10 | No       | No                   | 65la     | 20da                 | 5  | Guerrero Enano Mezquino. El látigo inflige un Crítico A de Calor adicional.  |
| Guerreros de las Estancias | 3   | 49  | CE/10 | 5  | No       | No                   | 15da     | 10da                 | 0  | Guerreros Enanos Mezquinos. El látigo es como el de arriba, moral poco sólida.   |
| Guerreros de las Cavernas  | 3   | 39  | CE/10 | 0  | No       | No                   | 99mg     | 5da                  | -5 | Viejos Guerreros Enanos Mezquinos. Los mismos látigos, perezosos pero astutos.   |
| Los Ancianos               | 4   | 18  | No/1  | 0  | No       | No                   | 75MGa    | -                    | -5 | Ancianos varios de los Enanos Mezquinos. Excluidos.  |
| Ibun                       | 14  | 108 | CO/18 | 40 | No       | Brazales/<br>Grebias | 21da     | 77mg                 | 10 | Momia Mayor. Señor Enano Mezquino No Muerto de clase IV. Todos los presentes en un radio de 3m deben resistir un hechizo de Terror de Niv10 y Enfermedad de Niv5. Inflige Daño x 2. Utiliza la tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Inmune a ahudimiento. Sufre daño x 3 a causa del fuego. |
| Fantasmas                  | 4   | 75  | No/1  | 30 | No       | No                   | 36da     | -                    | 15 | No Muerto de clase II. Sólo le afectan las armas mágicas, su toque causa un Crítico A de Frío. Regenera 5 puntos por asalto.   |
| Paz                        | 3   | 26  | No/1  | -5 | No       | No                   | 34MEem   | -                    | -5 | Vieja Exploradora Beffraen. Líder de los caids, inteligente.   |
| Boghan                     | 3   | 44  | No/1  | 15 | No       | No                   | 22PEem   | 16da                 | 20 | Exploradores Beffraen. Líder de los caids.   |
| Eunucos                    | 2   | 39  | No/1  | 5  | No       | No                   | -        | 14ro                 | 5  | Exploradores Beffraen. Malos cuando están motivados al fin.  |
| Hembras Caidas             | 1   | 19  | No/1  | 5  | No       | No                   | -        | -                    | 5  | Exploradoras Beffraen. Muy impredecibles.  |

## LOS DEFENSORES DE LAS CAVERNAS DE LOS CAIDS

Si el explorador en la caverna del pozo detecta a alguien que baja alertará a los guerreros en la cueva de la guardia y los mineros que actúan como guardia en el cuarto de guardia. Si los guerreros están haciendo sus rondas tratará de encontrarlos. La guardia minera alertará a sus compañeros si están trabajando. Una vez alertados todos se dirigirán hacia el pozo y tratarán de mantener el combate tan próximo al pozo como sea posible. Si están perdiendo, cualquier Enano Mezquino que no haya entablado combate correrá de vuelta para comenzar a asesinar a los enanos mientras el resto se retira hacia las cavernas de almacenamiento. Cada defensor tiene una probabilidad del 10% de volver loco y comenzar a matar caids a discreción. Intentarán una última resistencia en las Nuevas Tumbas y no darán cuartel.

Si el ataque viene a través de la caverna de guardia los Enanos Mezquinos tratarán de tender una emboscada allí. Si esto no funciona y los mineros están presentes los guardias huirán hacia las tumbas para lanzar un contraataque. Si no, se irán y matarán a los enanos. Un ataque a través de las cavernas de almacenaje supondría un golpe al punto más débil de las defensas. Los mineros lucharían donde se encuentran al igual que los guardias. Sólo el explorador, si se le deja a sus propios recursos, tratará de salir a través del pozo e irá hacia el Caragond para asegurarse de que la alerta ha llegado a sus moradas.

### LOS DEFENSORES DE LA PUERTA PRINCIPAL

Los guerreros que defienden la principal entrada a Bar-en-Ibun no están especialmente alerta pero tienen el beneficio de una posición realmente ventajosa. Rhomin y sus seguidores no abandonarán la zona defensiva a menos que reciban órdenes de hacerlo directamente de Hamakil o Rhotti. No obstante, si se realiza un concilio tras la pérdida de las cavernas de los caids, abogarán por realizar un esfuerzo para volver a capturarlas. Este grupo luchará con fiereza mientras Rhomin siga con vida. Sin su liderazgo es muy posible que estos fanfarrones se desmoralicen y huyan. Preferrán luchar en las cercanías de las escaleras incluso si reciben refuerzos.

### LOS DEFENSORES DE LA PUERTA TRASERA

Si bien Rhotti y un explorador constituyen la élite de los luchadores son inadecuados para mantener una sección tan grande de las defensas. La propensión de Rhotti a vagabundear entre la caverna secreta y el Caragond deja sin vigilancia una ruta la mayor parte del tiempo. A menos que los intrusos sean divisados de antemano, especialmente desde el Caragond, el líder del clan guerrero se lanzará a la lucha sin pensarlo. El explorador de servicio se supone que deberá retroceder en busca de ayuda pero, a causa de su lealtad, sólo hay un 40% de que lo haga. Si se le alerta de otro ataque Rhotti abandonará por completo su posición. Uniendo a la pelea en las estancias o liderando un ataque a las cavernas, Rhotti se situará en la línea del frente. A parte de esto, su innato sentido de la táctica ayudará a los demás Enanos Mezquinos en cualquier otra lucha que dirija.

### OTROS ENANOS MEZQUINOS EN LAS ESTANCIAS

Si los mineros no están trabajando y son alertados Zeddik les organizará y liderará hacia el problema más cercano. Enviará a los mineros delante, guardándose a sí mismo y a su guardia como reserva. Si da la impresión de que pueden inclinar la batalla de su lado se comprometerá. Si no es así, dejará al resto de los hombres de su clan tras de sí y se dirigirá hacia las cámaras de Hamakil para tomar la Elenibun. Si los mineros están trabajando enviará tres de sus guardias a ayudar a los guerreros y se llevará a otro consigo mientras va en busca de Hamakil. Si cualquier número de miembros de este clan es atacado en sus propias estancias lucharán allí hasta el amargo fin.

Los planes de los Enanos Mezquinos también contemplan llamar a los ancianos que trabajan en la cocina para que se dirijan al Gran Salón y defiendan la cripta de

Ibun en caso de un eventual ataque. Cómo se las puedan arreglar para llegar o no hasta allí en más que cuestionable.

Dintam es el único Enano Mezquino que actuará independiente e inteligentemente durante cualquier ataque. Su primera preocupación será asegurarse de que todo se ha notificado y ver cómo está haciendo las cosas Hamakil. Dintam se unirá a cualquier contraataque significativo que planee y podría intentar abrir brecha con la magia de su bastón. Una vez que lo haya gastado se escurrirá hasta la retaguardia. Si está claro que los Enanos Mezquinos están siendo superados o si es sorprendido a solas, Dintam huirá usando algún camino secreto. De los residentes de Bar-en-Ibun, Dintam es el que con mayor probabilidad abogará por atraer a los Ucomos y tratará de hacerlo por sí mismo si es necesario.



### LOS CAIDS

Hay una probabilidad del 15% de que los esclavos sean capaces de sublevarse en el transcurso de cualquier ataque. Esta probabilidad aumenta en un 5% cada ocho horas transcurridas desde que los jugadores llegan a la vecindad de Meur Tol. Una rebelión ocurrirá en cualquier caso si los Enanos Mezquinos comienzan a matar hembras caids.

En el caso de que se produzca una rebelión hay un 10% de probabilidades por minuto de que los que estén en una caverna concreta sean capaces de liberarse. Los esclavos que se hayan liberado a sí mismos tienen una probabilidad del 30% de intentar liberar a aquellos que se encuentren en la caverna más cercana, 30% de probabilidades de intentar liberar a Bogan de la prisión, un 30% de probabilidades de atacar a los Enanos Mezquinos y un 10% de probabilidades de esconderse. Los enanos están acobardados por la reciente ejecución de sus líderes y no actuarán hasta ser rescatados. Si Paz puede liderar a los caids (especialmente si se produce un ataque durante la comida), dividirá sus fuerzas en, aproximadamente, las mismas líneas antes mencionadas.

El grupo de Belewen ha aprendido lo suficiente del dialecto local como para tener un 50% de probabilidades de dirigirse a los caids a hacer cosas útiles. Dicha información puede extraerse de uno de los incursores del mar menores o si toman un prisionero de algún modo. De otro modo, los auxilladores caids que comen por los comedores serán, probablemente, más un impedimento que una ayuda para los potenciales libertadores. Si Belewen logra el control de las cavernas de los caids utilizará la mitad de los caids para

lanzar un ataque de distracción en las estancias, guardando el resto para reforzar su defensa mientras se someten/crean los fantasmas de los Enanos Mezquinos. Un grupo de gente más simpática no debería siquiera considerar el emplear a unos esclavos poco dispuestos como carne de cañón, aunque algunos de los enanos supervivientes y los líderes caídos querrán luchar.

### NO MUERTOS

La sombra de Ibun es el único No Muerto natural en Bar-en-Ibun. No se levantará a menos que se moleste su cripta. Este No Muerto siempre atacará al contigüente más cercano y no atacará a otro hasta que éste haya muerto. Ibun es demasiado poderoso para ser controlado por Curuband, aunque su varita podría disiparle.

Si Curuband tiene acceso a las tumbas de los Enanos Mezquinos podría someter a los Fantasmas que habitan los huesos. La conjuración, que requiere como mínimo una pepita de icnrita, debe realizarse sobre los restos. Lleva unos diez minutos y debe descansar un periodo de tiempo igual entre cada ritual. Carandae también conoce los ritos pero le lleva aproximadamente el doble de tiempo de lo normal. Uno debe coger la pepita y concentrarse para ordenar a los espíritus pero si ambos sacerdotes malignos están presentes los rituales pueden continuar con otra pepita.



## 7.0 TABLA MAESTRA DE ENCUENTROS

| Encuentros   | Eryn Vom | Sendas | Nansret | Pantano | Bar-en-Ibun |
|--|----------|--------|---------|---------|-------------|
| Probabilidad (%)   | 75%      | 50%    | 75%     | 66%     | 75%         |
| Distancia (km)   | 0,25     | 0,5    | 0,25    | 0,33    | 0,25        |
| Tiempo (horas)   | 0,25     | 0,5    | 0,25    | 0,33    | 0,25        |
| Trampas Generales  | 01       | 01-03  | 01-05   | 01-03   | 01-04       |
| Peligros Naturales   | 02-05    | 04-07  | 06-07   | 04-08   | 05-09       |
| <b>Animales</b>  |          |        |         |         |             |
| Leones   | 06-07    | 08     | 08      | 09      | 10          |
| Osos   | 08-09    | 9-11   | 09      | 10      | 11          |
| Osos de las Cavemas  | 10       | 12     | 10      | -       | 12-13       |
| Ghutan   | 11-17    | 13-17  | 11-14   | 11-12   | 14-16       |
| Ninfiana/Uros  | 18-20    | 18     | 15      | -       | 17          |
| Salvajes   |          |        |         |         |             |
| Murciélagos/Ranas Voladoras  | 21-28    | 19-27  | 16-28   | 13      | 18-20       |
| Hummerhorns  | 29       | 28     | 29      | 14-26   | 21-22       |
| Dumbledors   | 30-34    | 29-34  | 30-34   | 27      | 23-27       |
| Serpientes peligrosas  | 35-42    | 35-43  | 35-38   | 28-29   | 28-33       |
| Pájaros  | 43-56    | 44-62  | 39-46   | 30-36   | 34-41       |
| Cocodrilos Marinos   | -        | -      | -       | 37-44   | -           |
| Otros Animales   | 57-75    | 63-77  | 47-59   | 45-49   | 42-53       |
| <b>Hombres Locales</b>   |          |        |         |         |             |
| Mercenarios/ Bandoleros  | 76       | 78-80  | 60-68   | 50-71   | 54-55       |
| Beffiaen   | 77-79    | 81     | 69-79   | 72      | 56-62       |
| Mebden   | 80-84    | 82-83  | 80      | 73      | 63-64       |
| Hombres de los Clanes  | 85-86    | 84     | -       | 74      | -           |
| Durlendinos  | 87-88    | 85     | -       | 75      | -           |
| Hombres de los Ríos  | 89       | -      | -       | 76-78   | -           |
| Patrulla Grande  | 90       | 86     | 81-84   | 79-83   | 65-69       |
| Patrulla Pequeña   | 91       | 87-88  | 85-91   | 84-87   | 70-76       |
| Espías   | 92       | 89     | 92-95   | 88-90   | 77-79       |
| <b>Razas No Humanas</b>  |          |        |         |         |             |
| Elfos  | 93       | 90     | -       | 91      | 80          |
| Trolls de los Bosques  | 94       | 91-92  | 96      | 92      | 81          |
| Ucomos   | 95-98    | 93-96  | 97-98   | 93      | 82-83       |
| Enanos Mezquinos   | 99       | 97     | 99      | -       | 84-99       |
| Mewlips  | -        | 98     | -       | 94-99   | -           |
| Otras Criaturas  | 00       | 99-00  | 00      | 00      | 00          |
| <b>Uso de la tabla de encuentro y los códigos:</b>   |          |        |         |         |             |
| El DJ debería determinar la localización del grupo y la columna apropiada y entonces tirar los dados para un posible encuentro. El periodo de tiempo cubierto por cada tirada es o el Tiempo dado en la tabla o el tiempo que tarde el grupo en recorrer la distancia señalada en la tabla, lo que sea más corto. Si la tirada es menor o igual que el porcentaje de encuentro dado en la tabla, una segunda tirada (0-100) se hará para determinar la naturaleza del encuentro. Un encuentro no requiere siempre una lucha o actividad similar; el grupo puede evitar o aplacar algunos de los peligros/encuentros con la reacción apropiada o con buenas tiradas de dados. Esta tabla sólo le da al DJ una guía para encuentros de inusualmente potentes peligros o criaturas. |          |        |         |         |             |

## 8.0 TABLA MAESTRA DE BESTIAS

| Tipo                     | Niv | Núm    | Tam | Vel     | Ptos | TA    | BD | Ataques (Primario/<br>Secundario/Terciario) | Notas   |
|--------------------------|-----|--------|-----|---------|------|-------|----|---|---|
| Oso Negro                | 5   | 1-4    | G   | MdR/MdR | 130  | C/8   | 20 | 65GAg/70GGa/40MMo                           | Poseivos con su territorio, atacará.  |
| Vohador Negro            | 2   | 1-200  | P   | R/R     | 12   | No/1  | 25 | 25P Ga/20PC/veneno                          | Aparece en enjambres a principios del otoño, veneno de reducción de Niv. 6  |
| Jabalí                   | 2   | 2-20   | M   | R/MdR   | 100  | No/4  | 30 | 50M Co/50MC/40PPa                           | Los machos son muy agresivos cuando defienden la manada   |
| Oso de las<br>Cavernas   | 7   | 1-2    | G   | MdR/MdR | 230  | C/8   | 40 | 95EAg/90GGa/60GMo                           | Raramente atacarán sin ser provocados.  |
| Dumbledors               | 1   | 1-100  | P   | MR/MR   | 3    | No/1  | 40 | 10DPi/veneno/-                              | Molestas avispas hiperdesarrolladas, veneno muscular Niv. 3.  |
| Trolls de los<br>Bosques | 5   | 1-4    | G   | NN      | 80   | CE/11 | 10 | 65GGa/50GMo/-                               | De generados incluso para los estándares de los troll.  |
| Ghitan                   | 3   | 1-2    | P   | MdR/TR  | 45   | No/3  | 30 | 60MMo/50MGa/ambos                           | Atacan sin razón y luchan hasta la muerte.  |
| Cuervos                  | 1   | 5-50   | P   | R/MdR   | 20   | No/1  | 55 | 10PPV/10PGa/-                               | A menudo espían para los Eranos Mezquinos.  |
| Vohador Gris             | 0   | 1-1000 | D   | ML/N    | 2    | No/1  | 30 | 15D Ga/10DC/veneno                          | Forman enjambres a principios del verano.   |
| Hummerhorns              | 3   | 1-20   | M   | MR/R    | 35   | No/1  | 30 | 50PPV/-                                     | Hbita en pantanos, imprudentemente agresivos  |
| Ucomos                   | 10  | 1-6    | E   | NN      | 220  | CE/12 | 40 | 120GC(2-4x)/-                               | En realidad son demonios arbóreos salvajes, infligen daño x 2.  |
| Mewlips                  | 4   | 2-20   | M   | R/N     | 60   | No/1  | 35 | 50Ar/75MMo/-                                | No muertos semiautócticos. Hechizo de Trance: Radio 3m, 1 asalto/5% fallo TR, chupan sangre cada asalto (2-10 ptos.Asalto). |
| Nathair                  | 1   | 1      | P   | NVR     | 25   | No/1  | 25 | 40PPi/veneno                                | Serpiente. Fácilmente irascibles, veneno circulatorio de Niv. 6.  |
| Nathrach                 | 1   | 1-2    | P   | N/MdR   | 20   | No/1  | 20 | 30PPi/veneno                                | Serpiente. R/N en el agua, caza en tierra, veneno muscular de Niv. 2.   |
| Ninfara                  | 7   | 1      | G   | IR/MR   | 210  | No/3  | 60 | 75GCo/60GEm/-                               | Extremadamente raro. Si inflige un crítico usa 80 Gpa.  |
| León Moteado             | 5   | 2-10   | M   | R/R     | 110  | No/4  | 25 | 75GGa/75GMo/-                               | Muy cauteloso. Si al morder se inflige un Crítico el siguiente ataque es 100GCo.  |
| Uro Salraje              | 4   | 1-4    | G   | MdR/R   | 190  | No/3  | 35 | 75GCo/65GPa                                 | Se vuelve muy agresivo con escasa provocación.  |
| Lobo                     | 3   | 5-25   | M   | R/R     | 110  | No/3  | 30 | 65GMo/-                                     | Pocos son los que sobreviven aquí y la mayoría son muy cautos.  |



# De Cardolan Invasores



Edición 2ª por Vecino398, Enero 2011

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

**ROL**  
No desaparezca.

[www.lacompania.net](http://www.lacompania.net)

y

[cavernaderol.blogspot.com](http://cavernaderol.blogspot.com)

