

La puerta de los Trasgos



LA COMPAÑÍA

La puerta de los TrasgosTM

y El Nido de las Águilas

1. NOTAS GENERALES	2
1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS	2
1.2 CLAVE PARA EL MAPA EN COLOR DE LA REGIÓN	4
2. INTRODUCCIÓN	5
3. LA REGIÓN	6
3.1 EL CLIMA	6
3.2 LOS CAMINOS Y LOS PASOS	6
3.3 LA FLORA	7
3.4 LA FAUNA	7
3.5 COMERCIO	8
4. LOS HABITANTES	9
4.1 LOS ORCOS	9
4.2 LOS HOMBRES DEL NORTE	10
4.3 LOS BEÓRNIDAS	10
4.4 LAS GRANDES ÁGUILAS	11
4.5 LOS GIGANTES DE PIEDRA	11
5. POLÍTICA Y PODER	12
5.1 LOS REINOS ORCOS	12
5.2 LOS HOMBRES DEL NORTE	13
5.3 LAS GRANDES ÁGUILAS	14
6. PANORAMA FÍSICO	14
6.1 VIAJAR POR LA ZONA	14
6.2 LA PUERTA DE LOS TRASGOS	15
6.3 MAETHELBURGO	16
7. CONSEJOS PARA AVENTURAS	17
7.1 ESCOGER UNA AVENTURA	17
7.2 ESCOGER UNA ÉPOCA DETERMINADA	18
7.3 SUGERENCIAS AL DIRIGIR AVENTURAS	18
7.4 ENCUENTROS	18
7.5 USO DE TRAMPAS, ARMAS Y SORTILEGIOS	18
8. AVENTURAS EN LA PUERTA DE LOS TRASGOS	19
8.1 LA LUCHA POR EL TRONO: 1640 T.E.	19
8.2 RESCATE DE LAS PROFUNDIDADES: 2940 T.E.	32
8.3 INCURSIÓN EN LA PUERTA DE LOS TRASGOS: 1 C.E.	36
8.4 OBJETOS DE IMPORTANCIA	37
9. MAETHELBURGO	39
9.1 LOS ESPÍAS DEL REY BRUJO: 1640 T.E.	39
9.2 LADRONES EN LA TORRE: 2940 T.E./1 C.E.	44
10. OTROS LUGARES DE AVENTURAS	45
10.1 LA ISLA DE LOS GIGANTES	45
10.2 EL NIDO DE LAS ÁGUILAS	46
11. TABLAS	48
11.1 TABLA GENERAL DE CRIATURAS	48
11.2 TABLA GENERAL MILITAR	49
11.3 TABLA GENERAL DE PNJS	51
11.4 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS	53
11.5 TABLA DE CARACTERÍSTICAS ALEATORIAS	55



El Señor de las Águilas y su corte

“Orcos delante” susurró Mirag. El montaraz volvió con sus compañeros en el estrecho pasaje subterráneo. Kôma sacó su martillo, “¡Debemos atacar ahora, mientras no están preparados!” urgió el guerrero enano. “¡Onree y Múldec están encadenados, y estarán perdidos si los orcos llegan a la ciudad de los trasgos!”

El místico medio elfo Trevor asintió a regañadientes. “Esta es la última vez que voy a rescatar a esa pareja. Los orcos no pueden soportar el calor y la luz de mi tridente, así que provocaré un resplandor cegador antes de que atacéis”.

Desde atrás vino una fuerte voz hobbit: “Vi esos ojos de nuevo, siguiéndonos, ¡vigilándonos!” Tobold se acercó nerviosamente hasta Trevor, mientras Kôma se reía “No necesitamos que un ladrón luche”. Trevor puso su mano sobre la espalda de Tobold, “Ya has hecho suficiente para merecer mi confianza, Sr. Conejera. Sin tu aguda vista, nunca habríamos encontrado la entrada secreta de los orcos. Si lo deseas, puedes quedarte atrás y protegernos las espaldas”.

Kôma se adelantó, bajando la visera de su ornado yelmo. Mirag, espada en mano, avanzó, agachándose debido al bajo techo del pequeño pasaje. Tras él iba Trevor, con la cabeza inclinada por la concentración, mientras invocaba el sortilegio de su tridente.

Tobold permaneció en la oscuridad durante un instante. Entonces se le heló el corazón cuando vio cómo dos luces verdosas parecían aproximarse por detrás del grupo. “No soy un cobarde”, musitó Tobold para sí mismo. “¡Pero orcos delante y ojos detrás!” Su mano tembló durante un momento, y a continuación se apresuró a seguir a sus amigos mientras agarraba la empuñadura de su daga envainada.

1. NOTAS GENERALES

El juego de rol de fantasía es parecido a una novela en la cual los jugadores son los protagonistas. Todos colaboran para escribir una historia en la que nunca faltan las aventuras. Ayudan a crear una nueva tierra y extrañas leyendas.

Esta colección está pensada para directores de juego que deseen dirigir aventuras o campañas ambientadas en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Los módulos de aventuras son estudios completos de zonas determinadas y están pensados para ser usados con un mínimo de trabajo adicional. Cada uno de ellos posee información de datos basados en los sistemas de juego de El Señor de los Anillos y Rolemaster. Pero estos mismos módulos pueden adaptarse a cualquier otro sistema de juego de rol. Lo que aquí se dan son consejos creativos, no datos absolutos o definitivos para el juego.

EL LEGADO DEL PROFESOR TOLKIEN

Cada módulo está basado en una exhaustiva investigación e intenta estar a la altura de los altos niveles del legado del profesor Tolkien. Se han utilizado datos geológicos, culturales, lingüísticos y racionales. El material de nuevo cuño ha sido incluido con gran cuidado, para encajar en diversos moldes y esquemas. I.C.E. no intenta que sea el único verdadero punto de vista, en lugar de eso esperamos dar al lector una idea de los procesos creativos y de la personalidad de una determinada región.

Recuérdese que las fuentes definitivas son las obras del profesor J.R.R. Tolkien. Las publicaciones póstumas, edita-

das por su hijo Christopher, arrojan luz adicional en el mundo de la Tierra Media. Estos módulos proceden de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, aunque han sido desarrollados de manera que no entren en conflicto alguno con otras fuentes.

1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS

Las siguientes abreviaturas y términos se usan en esta colección.

1.11 DEFINICIONES

A continuación se describen algunos conceptos cruciales. En el siguiente texto se encuentran la mayoría de los términos y traducciones de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. **Angmar:** (S. “hogar de hierro”) Angmar fue fundada alrededor del 1300 T.E. por el Rey brujo, Señor de los Nazgûl. Es un reino maligno que se encuentra arropado por los helados flancos del norte de las Montañas Nubladas (S. “Hithaeglin”), en la gran meseta del nordeste de Eriador. Entre 1301 y 1974 T.E., Angmar luchó contra Arthedain, Cardolan y Rhudaur, los tres reinos dúnadan sucesores de Arnor.

Bosque Negro: La gran franja de bosque llamada por los elfos Taur-e-Ndaedlos (S. “Bosque del gran miedo”). Al igual que el “Bosque Viejo” y “Fangorn”, es un resto del gran bosque que antaño cubrió la mayor parte del noroeste de Endor.

Cnith: Un oficial montado de la guardia de la ciudad de Maethelburgo.

Dúnadain: (S. “Edain del Oeste” sing. Dúnadan). Estos Altos Hombres son descendientes de los edain que se establecieron en el continente isla occidental de Númenor en el 32 S.E. Los Dúnadan volvieron para explorar, comerciar, colonizar, y más tarde conquistar grandes regiones a lo largo de las costas occidentales, meridionales y orientales de Endor durante la Segunda Edad. Desgraciadamente, su ansia de poder les llevó a intentar una invasión de las Tierras Imperecederas de los Valar (Valinor). Como resultado, Eru (El Único) destruyó su isla en el 3319 S.E. Los llamados “Fieles” se opusieron a la política y el odio hacia los elfos que propiciaron esta “Caída”. Los Fieles fueron salvados cuando Númenor se hundió, y navegaron al oriente, hacia la parte noroccidental de la Tierra Media. Allí fundaron los Reinos en el Exilio, los reinos de Arnor y Gondor. El término Dúnadan se refiere a los númenóreanos y sus descendientes en la Tierra Media, grupos que poseen una considerable fuerza física y mental, longevidad, y una cultura muy influenciada por los elfos. El adunaico es su lengua madre.

Eriador: (S. aprox. “las tierras vacías”) Eriador es una región geográfica que incluye todo el terreno al norte del río Isen (S. “Sîr Angren”) y entre las Montañas Azules (S. “Ered Luin”) y las Montañas Nubladas. Eriador incluye las áreas de Minhiriath, Eregion, Cardolan, Rhudaur y Arthedain y, en algunas zonas, las Tierras Brunas y Enedwaith.

Fyrd: La milicia regional de los nenedain.

Gondor: (S. “Tierra de Piedra”). El gran reino dúnadan que se halla al oeste de Mordor y al norte de la Bahía de Belfalas. Incluye varias regiones: (en el sentido de las agujas del reloj, desde el norte) Calenardhon (Rohan después del 2510 T.E.), Anórien, Ithilien, Lebennin, Belfalas, Lamedon y Andrast. Osgiliath en el Anduin hizo de capital hasta el 1640 T.E., cuando el trono fue llevado a Minas Anor (Minas Tirith).

Montañeses: Esta raza de bajos, morenos y robustos hombres se asentó Rhudaur a finales de la Primera Edad y principios de la Segunda. Están remotamente relacionados con los dun-

lendinos. Vivieron pacíficamente como cazadores y recolectores hasta la llegada de las tribus dúnadan y dunlendinas durante la Segunda Edad. Los montañeses tienen una compleción robusta, y son algo más bajos que los Hombres del norte, aunque tienen el mismo peso. Sus rasgos son oscuros, y tanto su cabello como sus ojos son de color castaño. Son soberbios escaladores, y atraviesan agrestes colinas con el mismo esfuerzo con el que los demás atravesarían terrenos llanos.

Los montañeses son un pueblo ruidoso, vigoroso y peleón. Son muy suspicaces y hostiles con respecto a la mayoría de los extranjeros. Son valientes y habilidosos guerreros, aunque pobremente armados, pero no dudan en utilizar la traición y emboscadas. Los dúnadan y los Hombres del norte son sus enemigos tradicionales, y temen y evitan siempre que puedan a los elfos. Los montañeses hablan un dialecto dunlendino, y algunos chapurrean el oestron cuando tratan con los extranjeros. Son muy supersticiosos, y adoran a varias deidades menores vengativas con sangrientos sacrificios.

Hombres del norte: También llamados nórdicos. Es un grupo de raza humana cuyos miembros son altos, fuertes, hermosos y peludos. Se encuentran entre los “hombres medios”, un grupo cultural y físicamente más cercano a los elfos que aquellos llamados “comunes”, aunque sin embargo diferentes de los “Altos Hombres” o Edain. Dentro de los Hombres del norte se encuentran: los Hombres de los bosques, los hombres de las llanuras o Gramuz, los hombres del Lago, los hombres de Valle, los éothraim, los éotheod, los beóruidas y los nenedain.

Montañas Nubladas: La gran cordillera montañosa del noroeste de la Tierra Media, que a través de más de 1350 kilómetros se extiende desde el Yermo del norte hasta la Marca de Rohan.

Nenedain: Los hombres del norte de los valles del Anduin.

Pueblos Libres: Las razas “buenas” de la Tierra Media: los elfos, los enanos, los hobbits y los hombres (especialmente los dúnadan); específicamente las razas que se opusieron a Sauron.

Paso Alto: El paso que atraviesa las Montañas Nubladas al este de Rivendel.

Rey brujo: El Rey brujo de Angmar, también llamado el Señor de Morgul, era el jefe de los Nazgûl; fue el señor de los Nazgûl y era quien tenía más poder para obrar de forma independiente.

Rhovanion: (S. “Tierras Asperas”; lit. “Lugar salvaje”). Tradicionalmente, esta región abarca toda la tierra al sur de las Montañas Grises (S. “Ered Mithrin”) y al norte de Mordor, entre las Montañas Nubladas y el Aguas Rojas. Esta zona incluye el Bosque Negro y el valle septentrional del río Anduin.

Rhudaaur: (S. “Bosque del este”; Du. “Lugar del fiero oro rojo”). La más oriental de las tres secciones de Arnor. Rhudaaur es una escarpada tierra boscosa, de ahí su nombre. También es muy diversa en lo que respecta a las culturas, y es un territorio políticamente volátil con una población dúnadan relativamente pequeña. Los montañeses (Mo. “Ne Dreubhan”) y, posteriormente, los dunlendinos inmigrantes, constituyen la mayor parte de su población. Rhudaaur se convierte en un reino dúnadan independiente con la separación de Arnor en el año 861 T.E., y cae bajo el dominio del Rey brujo de Angmar entre los años 1301 y 1350 T.E. Durante la guerra del año 1409 T.E., deja de existir como estado independiente.

Trolls: Morgoth creó los primeros trolls (S. Tereg, sing. Torog) durante la Gran Oscuridad de los Días Antiguos como burla de los ents, proporcionándoles a sus repulsivas creaciones una esencia de piedra, con una gran fuerza y resistencia. Los originales trolls de piedra han ido diversificándose con el paso del tiempo hasta crear otras especies, como los trolls de las colinas, de las cavernas y de las nieves. Los trolls de piedra son

aún la raza más numerosa, y son comunes en todo Rhudaaur. Los trolls de las colinas acechan en las laderas inferiores de las Montañas Nubladas, mientras que los trolls de las nieves se esconden entre los picos más altos y los glaciares. Los más horribles de todos, los trolls de las cavernas, se encuentran en las cavernas bajo las montañas, y nunca se aventuran a la superficie.

Los trolls son una raza colosal, pues miden entre 3 y 3,6 metros. Sus cuerpos y extremidades son gruesos, y sus pieles son duras y están cubiertas por escamas superpuestas. La mayoría son verdes o grises, pero los extraños trolls de las nieves son de color blanco. La sangre de troll es negra y caliente.

Son inmensamente fuertes y su ferocidad es terrible. En batalla, los trolls no tienen miedo absolutamente a nada, y atacan con toscas y gigantescas armas o sencillamente con garras y dientes hasta que vencen o mueren. Como los orcos comunes, los trolls pueden ver por la noche como si fuera de día, y poseen una visión limitada incluso en la más absoluta oscuridad, aunque los más perceptivos son los trolls de las cavernas. Los principales obstáculos para los trolls son la luz del sol, que les transforma en piedra sin vida, y su fenomenal estupidez.

1.12 ABREVIATURAS

Sistemas de juego

SA	El Señor de los Anillos
RM	Rolemaster

Características del personaje

AGI	Agilidad (SA/RM)
ADI	Autodisciplina (RM)
CON	Constitución (SA/RM)
RAP	Rapidez (RM)
EMP	Empatía (RM)
FUE	Fuerza (SA/RM)
INT	Inteligencia (SA)
I	Intuición (SA/RM)
MEM	Memoria (RM)
PRE	Presencia (SA/RM)
RAZ	Razonamiento (RM)

Términos de juego

AM	Artes marciales
As	Asalto
BD	Bonificación defensiva
BO	Bonificación ofensiva
CA	Clase de Armadura
Car	Característica
Crit	Impacto crítico
D	Dado o dados
DJ	Director de Juego
D100	Dado percentil
JRF	Juego de rol de Fantasía
Mod	Modificador
mb	moneda de bronce
mc	moneda de cobre
me	monedas de estaño
mh	moneda de hierro
mj	moneda de jade
mm	moneda de mithril
mo	moneda de oro
mp	moneda de plata
N	Nivel

PJ	Personaje Jugador
PNJ	Personaje No Jugador
PP	Puntos de poder
R o Rad	Radio
TR	Tirada de resistencia

Términos de la Tierra Media

A	Adunaico
Be	Bethteur (Elfo Silvano)
C.E.	Cuarta Edad
Cir	Cirth o Certar
Du	Dunael (Dunlendino)
D	Daenael (Dunael antiguo)
E	Edain
El	Eldarin
H	Hobbítico (dialecto del Oestron)
Har	Haradaico (Haradrim)
Hob	El Hobbit
Kd	Kuduk (antiguo hobbítico)
Kh	Khuzdul (Enano)
LN	Lengua Negra (Morbeth)
MO	Montañés
O	Oestron (lengua común)
Or	Orco
P.E.	Primera Edad
Q	Quenya
R	Rohirrico
Rh	Rhovanion
S	Sindarin
SdIA	Señor de los Anillos
S.E.	Segunda Edad
Si	Elfo Silvano
T.E.	Tercera Edad
Teng	Tengwar
V	Variag
Wo	Woses (Drúedain)

1.14 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y DE PUNTOS DE VIDA

- Para convertir valores percentiles 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.
- 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 impactos críticos (por ejemplo, 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 comienzan la aventura.

1.13 CONVERSIÓN DE ESTADÍSTICAS PARA CUALQUIER SISTEMA JRF

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

1-100 Carac.	D100 Bon.	D20 Bon.	3-18 Carac.	2-12 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

1.2 CLAVE PARA EL MAPA EN COLOR DE LA REGIÓN

- (1) 1 centímetro= 12 kilómetros
- (2) Montañas=
- (3) Colinas=
- (4) Bosques mixtos=
- (5) Bosques de coníferas=
- (6) Setos, matorrales y arbustos=
- (7) Ríos principales=
- (8) Ríos secundarios=
- (9) Arroyos=
- (10) Cursos de agua intermitentes=
- (11) Glaciares y cursos de hielo=
- (12) Campos nevados de montaña y regiones nevadas no tienen color
- (13) Caminos principales=
- (14) Caminos secundarios=
- (15) Senderos/rastros=
- (16) Puentes=
- (17) Vados=
- (18) Ciudades=
- (19) Pueblos=
- (20) Mansiones, posadas y pequeños pueblos=
- (21) Ciudadelas y grandes castillos=
- (22) Pequeños castillos/mansiones/torres, etc.=
- (23) Monasterios=
- (24) Observatorios=
- (25) Túmulos, camposantos y cuevas funerarias=
- (26) Cavernas y entradas de cavernas=
- (27) Elevaciones y mesetas=
- (28) Lagos=
- (29) Dunas=
- (30) Terreno extremadamente agreste=
- (31) Desierto=
- (32) Laderas de colinas escarpadas o quebradas=
- (33) Arrecifes=
- (34) Ruinas=
- (35) Pantanos y marismas=
- (36) Jungla=
- (37) Lagos secos o estacionales=

2. INTRODUCCIÓN

Cuando la oscuridad desciende sobre el Valle del Anduin, los Hombres del norte de esta zona se reúnen en sus casas, cerrando las puertas y encendiendo grandes fuegos. Las simples supersticiones no intimidan a este robusto pueblo, semejante a los edain de los Días Antiguos, y ni siquiera los aullidos de los huargos, oídos cerca de estas aisladas casas causan otra cosa que simples escalofríos. Pero el valle del Gran Río se encuentra bajo la sombra de las elevadas Montañas Nubladas, que hace tiempo son malditas a causa de los orcos. En el año 1640 de la Tercera Edad, hace escasamente cuatro años que concluyó la Gran Plaga, los Hombres del norte aún están recuperándose de su dolorosa devastación. Envalentonados por la debilidad de sus vecinos y las malignas emanaciones de Angmar al norte, los orcos y sus aliados huargos se atreven a atacar más frecuentemente y a mayor distancia los valles del Anduin.

Al oeste de la llanura fluvial, las Montañas Nubladas, cubiertas de nieve, se elevan desafiando al cielo. Atravesando el corazón de las montañas se encuentra el Paso Alto, que conecta Rivendel y las tierras de Eriador con el antiguo camino enano que corre por el este a través del temido Bosque Negro. Durante tres edades del mundo, los viajeros y los emigrantes han seguido esta ruta, pero ahora el camino se está volviendo cada vez más peligroso. Cerca de la cima del paso, los orcos han excavado una de sus infames fortalezas subterráneas, conocida entre sus aprensivos vecinos como la Puerta de los Trasgos. A grandes profundidades bajo los riscos de las montañas, los orcos excavan, forjan y se pelean, mientras sus señores planean la conquista de las tierras bajas de alrededor. Dentro de la ciudad de los orcos se encuentra reunida una terrible hueste de salvajes guerreros. No muy lejos se encuentra el dominio de Angmar del Rey Brujo y la capital orca de Monte Gundabad, proporcionando a la situación estratégica de la Puerta de los Trasgos la condición de incalculable amenaza para los Pueblos Libres.

Afortunadamente, los hombres de los Valles del Anduin no confían sólo en sus propias armas para rechazar la amenaza de los orcos. A gran altura sobre el valle fluvial y alrededor de los picos de las montañas planean las Grandes Águilas, las aves más nobles de toda la Tierra Media. No lejos del portal este de los orcos se eleva el solitario pináculo del Nido de las Águilas, el trono del majestuoso Señor de las Águilas. Poco escapa a la errante mirada de las Águilas, y en ocasiones, cuando los Pueblos Libres se han enfrentado a alguien para evitar la ruina, la intervención de las Águilas ha ofrecido una inesperada salvación.

Tampoco los demás habitantes de las montañas son normalmente perversos. En las ocultas cañadas y cavernas habitan los aislados y solitarios Gigantes de Piedra, una antigua raza de asombroso tamaño y apariencia. No reciben bien a los exploradores curiosos, pero tampoco son amigos de los orcos. Cuando las tormentas rugen sobre las montañas, puede verse a los gigantes de forma formidable, jugar lanzando piedras y vociferando sus ensordecedores desafíos, lo suficientemente terribles como para hacer que los más bravos viajeros tiemblen de miedo.

En estos problemáticos tiempos, los conflictos se han vuelto bastante familiares para los habitantes de las montañas y los valles. Es seguro que los aventureros encontrarán más de lo que esperan, tanto en oportunidades como en peligros. Hay varios poderes compitiendo por el dominio en un equilibrio siempre cambiante. La paz es un recuerdo borroso, y nadie puede predecir lo que les depara el futuro.

UNA BREVE HISTORIA DE LA REGIÓN

Durante mucho tiempo, las Montañas Nubladas y sus valles circundantes han mantenido su independencia y aislamiento. El conocimiento de la región se ha conseguido únicamente mediante tradiciones orales y los relatos de los poco frecuentes viajeros civilizados. Ocupados en la lucha por su supervivencia, los habitantes no se han preocupado por recordar sus propias hazañas. Este hecho resulta lamentable, pues esta región desempeña un papel importante en el destino de la Tierra Media.

Los Días Antiguos y los Años Oscuros

Los elfos fueron los primeros en traspasar la formidable barrera conocida como las Montañas Nubladas, durante su legendario viaje hacia el oeste bajo la guía del Vala Oromë. Después, durante la Primera Edad, los hombres emigraron desde el este hasta las zonas que rodeaban el norte de las Montañas Nubladas. Estas tribus serían conocidas más tarde como los Hombres del norte.

A principios de la Segunda Edad, tras la destrucción de Beleriand, el grueso de las dispersas huestes de Morgoth huyó hacia el este y muchos orcos encontraron refugio en las cavernas de las Montañas Nubladas. Pero sus posesiones en aquellas alturas no eran las únicas. Los gigantes habían habitado allí desde los Días Antiguos, y las colonias mineras de los enanos se estaban extendiendo lentamente hacia el norte desde la inmensa ciudadela del pueblo de Durin en Khazad-dûm (más tarde conocida como Moria). Y por si no fuera suficiente, las grandes Águilas vivían también en aquellas cumbres, buscando nuevos nidos con los que reemplazar los perdidos en la caída de Beleriand. Durante los años oscuros que siguieron, las tierras al este permanecieron como una zona remota, caótica y aislada.

La Tercera Edad hasta el 1640: El retorno de la Sombra

Tras la derrota de Sauron en la Guerra de la Última Alianza, el poder de la oscuridad sobre la Tierra Media estuvo disminuido durante mucho tiempo. Como no había ningún gran señor superviviente, las tribus de orcos de las montañas degeneraron hasta transformarse en feudos inmersos en una inútil aniquilación mutua.

Sin embargo, para los Hombres del norte, el inicio de la Tercera Edad demostró ser una época de prosperidad y expansión incomparable. Extendiéndose por el sur del río, los hombres de los valles del Anduin contactaron con las tribus aborígenes de hobbits que aparecían por primera vez en la historia. El lenguaje, nombres y costumbres de los Hombres del norte fueron rápidamente asumidos por los medianos. De forma simultánea, los Hombres del norte se vieron influenciados por la avanzada civilización de los dúnadan mediante el comercio que mantenían, a través del Anduin, con el floreciente reino de Gondor al sur. Durante el reinado del rey Hyarmendacil I, 1015-1149 T.E., los hombres de los valles del Anduin reconocieron la autoridad del monarca dúnadan.

Sauron volvió en secreto a su fortaleza de Dol Guldur alrededor del 1100 T.E., y pronto reaparecieron los conflictos en las tierras cercanas a las Montañas Nubladas. En esta época, los hobbits huyeron hacia el oeste, atravesando los pasos de las montañas. Al norte, el Rey brujo fundó su maléfico dominio de Angmar en 1300 T.E., extendiéndose a ambos lados de las Montañas Nubladas. Evidentemente, la presencia del Rey brujo motivó una tregua entre los interminables conflictos intertribales de los orcos, pues en este tiempo la población orca había experimentado un crecimiento explosivo. Los orcos de las Montañas Nubladas asaltaron los aislados pues-

tos de guardia de los enanos, mientras que la guerra entre los dúnadan y Angmar asolaba Eriador.

Angmar no intentaba conquistar los valles del Anduin desde sus territorios al este de las montañas, la mayoría de sus ejércitos se necesitaban en el este. Sin embargo, las intermitentes incursiones de los orcos de las fortalezas montañosas a menudo afligían a los desunidos habitantes de los valles, que ya no podían confiar en el distante poder del Gondor. Y además, en 1635-36 la terrible Gran Plaga del este arrasó la región, llevándose la vida de la mitad de los Hombres del norte.

3. LA REGIÓN

La colosal masa de las Montañas Nubladas, eternamente cubiertas de nubes, divide esta zona de norte a sur, irguiéndose sobre las colinas y valles de forma majestuosa. Conocidas entre los elfos como las Hithaeglin (S. “línea de los picos nublados”) o Torres de la Niebla estas montañas son, sin lugar a dudas, las mayores de toda la Tierra Media. Poseyendo sus más elevadas cumbres en el centro, con el triple pico formado por el Caradhras (S. “Cuerno rojo”), el Celebdil (S. “Cuerno de plata”) y el Fanuidhol (S. “Monte Nuboso”), y en sus límites septentrionales y meridionales con el Monte Gundabad y el Methedras (S. “último pico”), esta cordillera de 1120 kilómetros de longitud alcanza una altura media de 3,300-4,000 metros, como lo atestiguan las nieves eternas presentes en todos sus picos superiores.

Aunque las Montañas Nubladas son relativamente jóvenes, como demuestran sus afilados picos y su extraordinaria altura, el tiempo y la erosión ya han dejado su marca. Hay inmensas reservas de agua atrapadas en capas de nieve y en glaciares, y los arroyos de bravas aguas originados en estas fuentes inundan los valles a cada paso. La escarcha desgasta y quiebra las piedras en las mayores altitudes, dejando las rampas iniciales cubiertas de fragmentos angulares de morrena. Este volumen de piedras sueltas se acumula en los valles, amenazando con derrumbarse en atronadoras avalanchas si alguien las perturba. Los derrumbamientos de piedras debidos a la erosión y a la fundición de la nieve a través de despeñaderos y acantilados acontecen con alarmante frecuencia.

En esta región las montañas tienen una anchura de 80-96 kilómetros, y se elevan gradualmente desde las colinas y las landas del oeste, con su cara más accidentada al este. Los tramos más septentrionales de las colinas occidentales (las landas y los valles de Etten) son impresionantes y poco hospitalarios. El paisaje está compuesto por inexorables crestas y cumbres de piedra, profundos barrancos y largos valles, así como afloramientos de piedra originados por el efecto de los derrumbamientos. Tan agreste y estéril es el terreno que las montañas mismas son apenas algo más difíciles de atravesar que los llanos. En contraste, a lo largo de la parte este de las Montañas Nubladas corre el ancho y llano valle del Anduin (S. Río Largo), deslizándose suavemente hacia el este y el sur, siendo fácil cruzarlo. Entre los hombres del norte, este ancho y sinuoso río es conocido como el Langrío.

3.1 EL CLIMA

En toda esta región, alejada de la influencia moderadora del Gran Mar, los inviernos son fríos y los veranos van de templados a calurosos, mientras que tanto la primavera como el

otoño son bruscos y cortos. De la barrera montañosa surgen distorsiones climáticas que causan marcadas variaciones entre las colinas del oeste de Rhudaur y los valles del Anduin, mientras que las Montañas Nubladas poseen un clima específico.

Dos conflictivas masas de aire chocan a lo largo de los límites occidentales de las Montañas Nubladas. Los húmedos y prevalecientes vientos calientes occidentales procedentes del Gran Mar colisionan con las brisas norteanas que descenden desde la gran Bahía de Hielo de Forochel, causando de forma alternativa suaves lloviznas y frías tormentas de lluvia o nieve cuando las temperaturas permiten la congelación. Conforme estos vientos del oeste ascienden las rampas de las montañas, el aire se enfría y se condensa rápidamente, causando tanto precipitaciones como las perpetuas nieblas y nubes bajas que dan nombre a estas montañas. La presión entre el aire caliente ascendente y la fría atmósfera montañesa, especialmente durante el verano, explota en formidables tormentas, una terrible experiencia para los viajeros poco expertos.

Debido a la barrera montañosa, los valles del Anduin no se encuentran expuestos a los intensos vientos y excesiva humedad y precipitaciones propias de Rhudaur. Bajo la sombra lluviosa de las montañas, el clima es necesariamente más seco, mientras que las temperaturas invernales y estivales son más extremas. Sin embargo, los valles del Anduin se encuentran lejos de ser áridos, pues la humedad necesaria llega a la zona traída por frescos vientos que cruzan la larga cordillera de las Ered Mithrin por el norte y por los cálidos vientos del oeste que pasan por la parte sur de las Montañas Nubladas.

Las temperaturas bajan lentamente en las montañas, un promedio de 0,3 grados centígrados cada 300 metros de altitud, aunque pueden llegar a los 0,6 si el aire adquiere gran velocidad. En realidad, en alturas similares, las montañas son a menudo más frías en la parte que golpea el viento que en la parte de sotavento debido al efecto del mismo. Los grandes valles montañoses son típicamente más fríos que las rampas expuestas al viento en las mismas altitudes, pues es en dichos valles donde circula el aire frío. Debido a las bajas temperaturas, las precipitaciones en forma de nieve son comunes en toda la mitad fría del año, aunque en las tierras bajas esté lloviendo. Cruzar las Montañas Nubladas con éxito requiere una constante atención al clima, pues un despiste podría ser fatal.

3.2 LOS CAMINOS Y PASOS

Por lo que a viajeros respecta, el punto geográfico indudablemente de mayor importancia de esta región es el Paso Alto. Formalmente conocido como Cirith Forn en Andrast (S. “Paso Alto de Escalada del Norte”), y ocasionalmente también llamado el Paso de Imladris, esta grieta en las Montañas Nubladas ofrece una ruta de acceso crucial entre Eriador y los Valles del Anduin. Es uno de los cuatro pasos generalmente conocidos de las Montañas Nubladas. Los otros son el Paso Gladio y el del Cuerno Rojo al sur y el Paso de Angmar al norte.

Menos conocida para los extranjeros de la región es la curiosa naturaleza del Paso Alto, que en realidad es un corredor doble compuesto por dos ramas, una inferior hacia el sur y otra superior hacia el norte, que se separan varios kilómetros. La entrada inferior y más accesible serpentea a lo largo de un prolongado barranco en el nacimiento del río Bruinen, alcanzando una altura de unos 2,300 metros antes de descender abruptamente hacia el Anduin a lo largo del curso de un arroyo que fluye hacia el sudeste. Por contraste, el “camino montañoso” superior sigue una espectacular ruta al as-

cender por las rampas de los estrechos desfiladeros adyacentes, siguiendo un sendero con numerosos recovecos y curvas. Alcanza su cúspide a una altura de 3,000 metros, descendiendo después para emerger de las montañas en un punto aproximadamente equivalente al de su rama inferior. Ambos pasos son vulnerables a las avalanchas menores y a los desprendimientos de rocas, y entre los meses de Hithui y Gwirith, desde finales de otoño hasta principios de primavera, suelen estar bloqueados por la nieve, aunque los montañeses habilidosos podrían encontrar un camino por donde pasar. (El paso montañoso fue el elegido por Thorin y sus compañeros en su búsqueda bajo la guía de Gandalf; naturalmente, el mago conocía la existencia de “un desfiladero distinto, más fácil de cruzar”, *El Hobbit*, p. 110, que también estaba evidentemente infestado por orcos).

En las colinas de Rhudaur, el Gran Camino del Este pavimentado en piedra y construido por los dúnadan de Arnor, llega hasta el Vado del Bruinen (S. Athrad Bruinen); sin embargo, el camino que sigue hacia las montañas tras llegar aquí es poco menos que un polvoriento sendero que atraviesa los escarpados Páramos Fríos en dirección al Paso Alto. Pueden encontrarse en la zona muchos senderos parecidos, la mayoría de los cuales no conduce a ningún sitio o únicamente a puntos muertos, así se hace indispensable el uso de un mapa o un guía. Las condiciones son mejores al este de las montañas. Los que salgan por cualquiera de las dos ramas del Paso Alto verán que no es difícil seguir el curso del arroyo y del sendero que corre junto a él hasta el Anduin y el Athrad laur (S. viejo vado). Dos días de viaje al norte está el más seguro Vado de la Carroca.

3.3 LA FLORA

Debido a la gran variedad de tipos de terreno y clima, en los alrededores de las Montañas Nubladas florece una impresionante variedad de vida vegetal. Los más bellos son, quizás, los valles del Anduin. El llano del río, allí donde no está cultivado, está cubierto por exuberante hierba alta, mientras que las orillas del Anduin y las marismas cercanas están llenas de flores salvajes y altos juncos. En las praderas crecen arboledas de hoja ancha donde predominan los olmos y los robustos robles.

En las colinas de Rhudaur, la vegetación aparece dispersa por entre las estériles tierras de esta desolada meseta. Los valles y las caras ocultas de las colinas están densamente pobladas de bosques con ancianos pinos de aspecto melancólico, mientras que las colinas más descubiertas y las landas están alfombradas con un monótono y ralo brezo. Hay extrañas flores que crecen en las traicioneras ciénagas dando ocasionales toques de color. Sólo alrededor de los principales cauces pueden descubrirse algunas zonas lozanas de praderas y cultivos.

Las laderas de toda la base de las Montañas Nubladas están ocupadas por extensivos bosques de coníferas que pueden desarrollarse hasta en las mas frías temperaturas y en los suelos más débiles, allí donde no pueden crecer árboles de hoja ancha. Tras algunos centenares de metros se sobrepasa esta franja de árboles, y entonces sólo crecen arbustos y hierbas en los valles superiores de las montañas. Tras avanzar un poco más, incluso esa vegetación desaparece, dejando paso a los líquenes, a la piedra desnuda y finalmente a la nieve.

Parte de la vegetación más singular de la región se halla oculta en los extensos sistemas de cavernas que hay bajo las montañas. Sólo los hongos pueden sobrevivir con ausencia de

luz; aquí asumen formas fantásticas y frecuentemente alcanzan tamaños anonadantes. Hay rumores que hablan de cavernas que contienen verdaderos bosques de colosales champiñones, extraños nódulos fosforescentes y otras formas que desafían toda descripción.

Tanto los abrigados valles del río como los ásperos climas montañosos permiten el crecimiento de diversas hierbas medicinales. Estos dones de la naturaleza garantizan curación a los enfermos y heridos en manos hábiles, y en la mayoría de mercados de las ciudades alcanzan elevados precios. Sin embargo, las cantidades son limitadas, y se extinguirán si se recogen en su totalidad.

3.4 LA FAUNA

En esta zona no colonizada abundan los animales salvajes. Los peces nadan en los arroyos y los ríos, mientras que animales herbívoros como los conejos, los ratones de campo o las liebres viven en cualquier sitio donde pueda encontrarse vegetación, alimentando así a los grandes depredadores. Los castores construyen sus presas en los embalses de arroyos aislados. Los patos, gansos y cisnes abundan en el ancho Anduin, y los martines pescadores saltan desde lugares cercanos a las riberas de los ríos. Entre las altas hierbas de las praderas corren los faisanes, y las codornices rondan entre los matorrales de los bosques. En los huecos de los árboles de los bosques pasan la noche los grandes búhos nocturnos. En las marismas son comunes pequeños reptiles, lagartos, tortugas y serpientes.

Son particularmente notables cuatro especies de grandes mamíferos. Por toda la llanura alfombrada de hierba del Anduin vagabundean rebaños de veloces alces rojos, cada uno liderado por un macho. El reno habita en las mesetas de Rhudaur, pastando en los brezos. La oveja de cuernos grandes prefiere las más bajas laderas y valles de las montañas. Esta oveja se distingue por sus gruesos cuernos rizados, utilizados en temporada de reproducción por los machos para ganar peleas, resonando más topetazos con fuerte eco por los valles. Sobre la franja inferior de árboles habita la cabra montesa, un escalador de extraordinaria agilidad que se pasa la vida rondando por salientes y acantilados. Cubierta por una gruesa piel blanca y armada con afilados cuernos, esta cabra constituye una espectacular imagen desde la cima de una montaña, y está preparada para sobrevivir tanto al clima como a los depredadores. Tanto las ovejas como las cabras tienden a moverse en rebaños separados de machos y hembras hasta la temporada de reproducción, que suele tener lugar entre finales de otoño y principios de invierno.

En las cavernas de las montañas se ha desarrollado una ecología subterránea diferenciada. Algunos habitantes, como los roedores, son visitantes del mundo exterior. Otros, como el pálido pez ciego que nada en los lagos subterráneos, se ha adaptado a la oscuridad permanente. Hay colonias de murciélagos rondando entre las estalactitas de los techos de las cavernas, moviéndose entre los retorcidos pasajes mediante ecos ultrasónicos para emerger por la noche para cazar. La mayoría de murciélagos son pequeños, midiendo algunos centímetros de ala a ala, y son insectívoros inofensivos.

Otras criaturas viscosas, anteriores incluso a los orcos, están “todavía allí, en raros rincones, deslizándose y olfateando todo alrededor” (*El Hobbit*, pág. 85). Pocos conocen estos horrores personalmente, y menos aún su verdadera naturaleza, sean reptiles, mamíferos degenerados, o alguna otra cosa innombrable olvidada desde la formación de la Tierra

Media. Aquellos que se han encontrado con dichas criaturas antediluvianas y han logrado sobrevivir guardan silencio sobre lo que han visto.

Algunas criaturas de la zona son lo suficientemente notables como para mencionarlas separadamente.

Murciélago vampiro gigante: Las Montañas Nubladas son el hogar de un murciélago único y particularmente nocivo; el murciélago vampiro gigante, una monstruosidad negra que mide treinta centímetros o más con las alas extendidas, y que vive entre sus parientes menores pero cazando en enjambres. Se sabe que ha habido murciélagos vampiro gigantes que han acompañado a huestes de orcos en forma de ominosas nubes, cayendo indiscriminadamente sobre los heridos y los muertos que ofrecían una buena fuente de carne fresca.

Huargos: Los más salvajes depredadores de la región, los huargos (un término de los Hombres del norte que significa “lobo” y “proscrito”) son lobos que poseen un tamaño e inteligencia del todo inusual. La leyenda dice que fueron creados por Morgoth en los Días Antiguos para sus guerras en el norte. Habitan principalmente en la parte oriental de las Montañas Nubladas, pero a menudo cruzan hasta Rhudaur cuando la comida escasea en sus áreas de caza normales. Los huargos macho miden entre 2,40 y 2,70 metros de largo, incluida la cola, mientras que las hembras son ligeramente menores. Todos tienen el pelo gris, largo, suave y denso. Los sentidos del olfato, la vista y el oído de un huargo son agudos; tiene una resistencia considerable y puede correr a una velocidad de hasta 45 km/h cuando persigue a una presa. Los huargos son unos terribles carnívoros, y aunque normalmente comen criaturas menores que ellos, son capaces de derribar caza mayor.

Los huargos cazan en pequeños grupos familiares de media docena de miembros liderados por un macho dominante. Ocasionalmente se combinan en enormes manadas para atacar rebaños de presas mayores, y en estas manadas los machos establecen una jerarquía de autoridad basada en la fuerza y la ferocidad. Las manadas son territoriales, y cubren una región de hasta varios cientos de kilómetros cuadrados.

Las técnicas de caza son lo que mejor revelan la maliciosa astucia de los huargos. Siempre que sea posible, los huargos preferirán no atacar a las presas grandes directamente. En su lugar, emboscarán a sus víctimas o las atraparán en la nieve. Durante la caza, los huargos coordinan sus asaltos mediante un sencillo lenguaje de aullidos intermitentes.

Sin embargo, aunque son peligrosos para los demás, los huargos protegen a los de su especie. Se unen de por vida, y una cría de huargo, que madura en dos o tres años, permanece siempre con el grupo de su familia. Los apareamientos tienen lugar entre invierno y principios de primavera, y una camada típica, que nace dos meses después del inicio de la primavera, incluye 4-14 crías. El cubil en el que la madre da a luz y cría a la camada puede ser una caverna, una grieta rocosa o el saliente de una loma, generalmente robados a un propietario anterior. Todos los miembros de la familia cuidan de manera solícita de la madre y de las crías, llevando comida a la guarida.

Los huargos se unen a menudo a los orcos en sus incursiones, pues creen que es una forma fácil de conseguir comida, y permiten ser montados por trasgos de pequeño tamaño. Sin embargo, son muy inconstantes, y caerán sobre los orcos aliados caídos al igual que sobre los enemigos. Los huargos, a diferencia de los lobos menores, le han perdido el miedo a los hombres. Son particularmente efectivos contra la caba-

llería, pues cargan contra los aterrorizados caballos desgarrando sus flancos, siendo mortales persiguiendo presas que huyen.

Osos: Si los huargos son más temibles unidos en manadas, individualmente son los grandes osos pardos de las Montañas Nubladas los depredadores más poderosos. Al igual que sus primos menores negros, estos grandes osos son omnívoros, y son capaces de subsistir tanto de plantas, raíces y bayas, como de peces, roedores subterráneos e incluso presas mayores. La miel, por supuesto, es su alimento favorito, y un oso siempre está preparado para internarse en una colmena.

El gran oso posee zarpas de cinco dedos, con largas garras no retráctiles y una gruesa capa de pelo. Aunque normalmente se desplaza a cuatro patas de una forma decepcionantemente lenta y torpe, es capaz de erguirse sobre sus dos patas traseras, alcanzando una impresionante altura de 3 metros. Cuando son amenazados, los osos se yerguen, y luchan con sus dientes y garras delanteras. Poca gente puede enfrentarse a un gran oso furioso y salir con vida, pues dicha bestia pesa más de tres cuartos de tonelada, pudiendo romper las costillas de un humano con un simple abrazo de sus patas, y con la posibilidad real de moverse a una velocidad equivalente a la de un caballo si se le presiona.

Los osos son normalmente solitarios, y vagabundean en busca de comida sin reclamar ningún territorio en particular. Se encuentran entre los más antiguos habitantes de la región, pues están aquí desde antes de la llegada de los gigantes. Aunque normalmente son tímidos y no son hostiles hacia los hombres, la conducta de los osos se transforma de forma impredecible en su temporada de celo a principios de verano, dándole un nuevo significado a la palabra “irascible”.

Durante el invierno, los osos se retiran a sus guaridas en las cavernas para dormir durante toda la estación fría tras haber conseguido grandes cantidades de grasa durante el otoño. Una hembra osa da a luz una vez cada dos años durante la hibernación a una camada de 1-4 crías, que pesan menos de medio kilo cuando nacen. Las crías permanecen con su madre unos dos años y medio tras su nacimiento; todas las demás criaturas hacen bien en apartarse del camino de una madre osa cuando sus crías la siguen.

3.5 COMERCIO

El comercio es la vida para las colonias de Hombres del norte situadas a lo largo del Anduin, y construidas allí donde se entrecruzan las rutas comerciales. Sin un denso flujo de viajeros y mercaderes, las ciudades no podrían sobrevivir. Por esta causa, ya ha habido algunas ciudades que se han convertido en simples pueblos pescadores o que han sido abandonadas, debido tanto a la Plaga como a los peligros de viajar por las tierras circundantes, bajo dominio maléfico.

Hay ligero tráfico de enanos que vienen y van a Khazad-dûm, y algunos mercaderes orientales nórdicos, que aún viajan por el Viejo Camino del Bosque, el antiguo Men-i-Naugrim. En los últimos años, la influencia de Sauron en el sur del Bosque Negro ha convertido esta ruta cada vez más peligrosa, hecho que ha acarreado el colapso de la una vez próspera comunidad de nórdicos situada cerca del Viejo Vado, que proporcionaba una unión vital con el Paso Alto. Gran parte del comercio se ha desviado hacia el norte, hacia el difuso pero seguro sendero que atraviesa el reino del rey élfico del bosque en el norte del Bosque Negro, y que sale del bosque cerca de Maethelburgo.

Antaño, las caravanas comerciantes dúnadan procedentes de Arnor, cruzaban regularmente las Montañas Nubladas atravesando la rama inferior del Paso Alto, apta para el paso de caballos y carros cargados. Desafortunadamente, los orcos de la Puerta de los Trasgos han cerrado con total seguridad esa ruta durante los tres últimos siglos a todo el mundo salvo a las expediciones bien armadas, o a aquellos que llevarán el salvoconducto del Rey brujo. El camino superior montañoso aún es seguro para viajeros ordinarios, pero es menos práctico para el comercio, pues por él sólo pueden pasar mulas y poneyes, o bien viajeros a pie, debido a sus abruptas pendientes.

Sólo el ancho Anduin es una vía segura de viaje, fluyendo a través del corazón de las tierras de los hombres del norte hacia las fronteras de Gondor en los Pilares de Argonath, y desde allí hacia la ruinoso pero aún poblada metrópolis de Osgiliath. Los mercaderes nórdicos van por el río en sus cnearras, ligeras barcas de poco calado hechas de escoria (N. del T: residuos del proceso de fundición de los metales que tiene diversos usos), fácilmente transportables a través de los ocasionales rápidos y saltos de agua.

Como la economía de los hombres del norte es agrícola y pastoril, las principales exportaciones son bienes semifabricados: lana, pieles, productos alimenticios, madera y ámbar. Los beórnicas comercian a veces con su excelente miel, y también con cera de abejas. El grano, la carne, la cerveza y el hidromiel de las granjas de los hombres del norte encuentran un verdadero mercado entre los cercanos enanos de Moria. A su vez, lo que más desean importar los hombres del norte son metales, así como joyas bien talladas, armas y armaduras de los enanos o de las armerías imperiales de Gondor, pues la herrería de los hombres del norte es relativamente primitiva y la tierra es pobre en minerales metálicos, poseyendo sólo algo de hierro cenagoso.

En el campo, el dinero raramente circula, y el trueque es el modo preferido de comercio. Sin embargo, en las ciudades, ha emergido una economía monetaria paralela, y las transacciones se pueden hacer tanto en moneda como de cualquier otro modo, según decidan vendedor y comprador. El cambio normal es el de la moneda de Gondor, pues los hombres del norte carecen de casa de la moneda o de metales preciosos que acuñar.

4. LOS HABITANTES

La región que rodea el norte de las Montañas Nubladas está escasamente poblada, pero aún la habitan varias razas inteligentes. Entre dichos habitantes se encuentran algunos grupos humanos (nórdicos, beórnicas y montañeses) y representantes de algunas de las razas más peligrosas de toda la Tierra Media: orcos, trolls y gigantes de piedra.

4.1 LOS ORCOS

El verdadero origen de la maldita raza de los orcos (S. yrch, sing. orch) se encuentra envuelto en el misterio. Durante los Días Antiguos, según creen los sabios, Morgoth deformó y corrompió a los elfos que tenía cautivos en los pozos infernales de Utumno, mezclándolos quizás también con otros seres esclavizados, para crear estas horribles criaturas de la Oscuridad por envidia y como burla de la hermosa raza de los Primeros Nacidos. Ideados como resistentes trabajadores y guerreros,

los orcos siempre han servido fácilmente a amos malignos, aunque en lo más hondo de sus negros corazones odian tanto a su creador como a los poderes que aún dominan sus miserables vidas.

Durante mucho tiempo, los orcos han habitado en las lúgubres cimas de las Montañas Nubladas, estando divididos en dos tipos o castas diferentes. Los orcos comunes, la raza original, son de largo la raza más predominante. Sin embargo, entre ellos vive una élite de grandes orcos, los formidables Uruk-hai, descendientes de los soldados orcos enviados por Sauron de Mordor a finales de la Segunda Edad para comandar la defensa de los pasos. Los Uruk son cuidadosamente criados, pues son superiores en intelecto y en la mayoría de atributos físicos a sus hermanos comunes, y actúan como líderes de las tribus y como guardaespaldas. Ambos tipos de orcos son llamados “trasgos”, o bien “grantrasgos” en el caso de los Uruk.

Hay pocos pueblos que tengan tratos amistosos con los orcos. Los trolls comparten su guarida o cooperan en sus maléficas hazañas ocasionalmente. Los orcos y montañeses han servido juntos entre las filas de las huestes del Rey Brujo, pero, en realidad, ninguna de las dos razas confía en la otra. Los Hombres del norte, que a menudo son víctimas de las incursiones de los orcos, sienten escaso afecto por sus vecinos de las montañas. Entre los orcos y los elfos ha existido desde la Primera Edad un odio mutuo, y cuando miembros de estas dos razas se encuentran, lo más normal es que dicho encuentro acabe en una batalla.

Apariencia: La piel de los orcos es de color cetrino o negro, y suele ser gruesa y peluda. Tienen las manos en forma de garras, una grotesca cara plana, los colmillos amarillos, los ojos achinados con ardientes iris, y el pelo negro y descuidado. Su complexión es rechoncha, con cortas piernas torcidas y largos brazos. Los orcos comunes miden entre 90 y 150 cm. de altura. Los Uruk-hai miden entre 1,50 y 1,80 metros de estatura, siendo casi tan altos como los hombres, y con un aspecto ligeramente más “humano”, aunque siguen siendo obviamente orcos.

Habilidades y debilidades: Todos los orcos poseen una tremenda resistencia, y sólo necesitan descansar una vez cada tres días si se ven forzados a ello. Son muy resistentes a las temperaturas extremas, tanto frías como cálidas. Los orcos comunes tienen una visión nocturna superior, y son capaces de ver en dichas condiciones con la misma facilidad que la gente normal a la luz del día; incluso en la oscuridad más absoluta pueden ver a corta distancia. Sin embargo, a la luz del día se ven seriamente debilitados y desorientados, y su visión es bastante deficiente. La visión nocturna de los Uruk-hai es inferior a la de los orcos comunes, y generalmente usan antorchas en la oscuridad, pero esta dificultad se ve ampliamente superada por la habilidad que poseen los Uruk para trabajar a pleno rendimiento bajo la luz del sol. El sentido del olfato de los orcos comunes es extremadamente agudo.

Actitud y estilo de vida: Los orcos son seres ávidos de sangre, traicioneros y crueles. Son de la peor naturaleza. Sus mayores placeres se centran en las disputas y las torturas a los prisioneros. Raramente suelen estar contentos salvo cuando comen o están luchando. Los orcos desconfían entre sí, a menudo por buenas razones, siendo propensos a luchar entre ellos si no hay otro enemigo cerca. Su vena obstinadamente rebelde y su excesiva codicia los convierten en los sirvientes o aliados de menos fiar. Los orcos odian el trabajo, pero son capaces de hacer grandes obras en masa si se encuentran sometidos a la voluntad de un amo severo, pudiendo excavar y hacer minas igual que los enanos. Carecen totalmente del sentido

de la belleza, y sus trabajos pueden ser sencillos, toscos, o totalmente desagradables, pero siempre son funcionales. Los herreros orcos son excepcionalmente habilidosos en la forja de armas, máquinas de guerra y artefactos de tortura. Sus curanderos consiguen rápidos resultados, aunque les resulta indiferente el dolor o las cicatrices. La utilidad es siempre lo principal.

Estructura social: La violencia y el miedo cimentan la sociedad orca. Cuando no se encuentran bajo el control directo del Señor Oscuro, los orcos se reúnen en pequeñas tribus gobernadas por fuertes líderes. El estatus dentro de las tribus se gana mediante la habilidad y la fuerza bruta.

Linaje familiar: Los orcos más que casarse crían, aunque se reproducen de forma normal. Las hembras orcas viven juntas en zonas aisladas de una guarida, bien protegidas y sólo accesibles a los machos más fuertes, siempre que éstos tengan edad para aparearse. Nunca se permite a los extranjeros ver a las hembras orcas. Estas prácticas, aunque son brutalmente carentes de sentimientos, aseguran que la generación que nazca sea la más fuerte posible. Las jóvenes “crías” de orco son cuidadas conjuntamente por las hembras más viejas, y sólo conocen a sus padres. Los orcos se reproducen de forma prolífica, y una tribu que haya perdido a todos sus soldados puede recuperarse totalmente en unas pocas generaciones si las hembras han resultado ilesas.

Asentamiento y residencia: Los orcos habitan en guaridas subterráneas, consistentes normalmente en laberintos de retorcidos pasajes y cavernas mal ventiladas, carentes totalmente de luz salvo en las zonas habitadas. Siempre se excavan varias salidas para los ataques por sorpresa y las escapadas.

Economía: Las tribus orcas sobreviven mediante una combinación de caza, forrajeo e incursiones en los pueblos vecinos. El comercio pacífico es bastante raro. Dentro de la tribu, los papeles del macho y de la hembra están claramente distinguidos; los machos excavan, forjan, reúnen la comida y van a la guerra, mientras que las hembras llevan a cabo las tareas domésticas. Los esclavos cautivos se ocupan de los trabajos más desagradables y peligrosos. Cualquier tipo de moneda poseída por los orcos es resultado del botín de alguna incursión.

Idioma: No hay un único idioma orco, sino una serie de dialectos regionales mutuamente ininteligibles, todos de sonidos ásperos, sin ningún tipo de gramática, y con abundantes obscenidades. Para la comunicación entre tribus, los orcos utilizan el oestron, el lenguaje Común. Los orcos de esta zona de las Montañas Nubladas han adoptado el oestron con una base del lenguaje orco como lengua nativa, mezclado con elementos de la Lengua Negra de Sauron.

4.2 LOS HOMBRES DEL NORTE

Desde las inmigraciones de la Primera Edad, la robusta raza de los Hombres del norte ha hecho sentir su presencia en los valles superiores del Anduin. Estos hombres de los valles del Anduin (S. nenedain, sing. nenadan), que tienen un origen común con las Casas de los Edain y por tanto con los constructores del imperio de los númenóreanos y los dúnedain, han rechazado los atractivos de la sociedad organizada y permanecen emparentados con la naturaleza, manteniendo su independencia. Entre los dúnedain, los Hombres del norte son calificados como “pueblos medios”, ni totalmente bárbaros ni absolutamente civilizados, pero dignos de respeto por su coraje y sus proezas con las armas.

Los hombres de los valles del Anduin representan una cul-

tura muy menguada a finales de la Tercera Edad, aunque todavía vibrante en 1640 T.E. Están más relacionados con los beórnicas y los Hombres de los bosques, teniendo lazos más lejanos con las otras dos culturas de los nórdicos: los hombres del Lago Largo y Valle, y los hombres semi-nómádicos que hay más al sudeste, embrión de los rohirrim. La población de los nenedain, que en origen era un pueblo pequeño y aislado, aumentó a mediados de la Segunda Edad conforme los miembros de esta raza refugiados en Eriador, que ya habían entrado en contacto con los avanzados númenóreanos, cruzaron las Montañas Nubladas para huir de los terribles ejércitos de Sauron. Durante el siguiente milenio, los diversos grupos de nórdicos de Rhovanion se dispersaron por un área bastante amplia, pero su herencia étnica común aún es clara.

La sociedad nenedain, que ha permanecido inalterada durante miles de años, ha experimentado sus cambios más significativos en estos últimos siglos. Esto se ha debido a la cada vez mayor influencia y poder comercial de Gondor en el sur, que ha forzado la creación de una frágil unidad política en los valles del Anduin, así como el encarecimiento de los productos más necesarios. Aunque los Hombres del norte no han renunciado a sus tradiciones, y aún siguen siendo un pueblo rural bastante disperso, a lo largo del Anduin se han creado algunos pequeños centros urbanos. Sin embargo, la Gran Plaga devastó la población y constituyó un serio revés para el próspero crecimiento regional, dejando a varias ciudades totalmente desiertas.

Los Hombres del norte están en relaciones tolerables, si no buenas, con la mayoría de sus vecinos. Con quien mejor se relacionan es con los dúnedain de Gondor, sus mentores y compañeros de comercio, pero como el reino del sur ha decaído tras el estallido de la guerra civil y la Plaga, los Hombres del norte han debido mantenerse de nuevo por sí mismos. Los elfos, aunque son considerados extraños e impredecibles, son sin embargo admirados por su magia y su conocimiento de los bosques. Los nórdicos y los montañeses de Rhudaur mantienen un rencoroso respeto los unos por los otros; aunque ocasionalmente entran en conflicto, cada uno de los pueblos ve al otro como un respetable guerrero. Sólo los orcos, los saqueadores de ganado y los ladrones de granjas son realmente odiados.

4.3 LOS BEÓRNIDAS

El clan de los beórnicas (también conocidos como beijabar o bejaegahar), un extraño y antiguo pueblo nórdico, reside en los valles del Anduin, entre los más numerosos nenedain, en un territorio de indeterminado y cambiante tamaño centrado alrededor de la Sagrada Carroca. La mayoría vive en la ribera oriental del Anduin, pero algunos han ido más al oeste, hasta llegar a las Montañas Nubladas o al Paso Alto.

Aunque los beórnicas son muy parecidos a los nenedain, pues comparten muchas similitudes físicas y culturales, hay varias características distintivas que merecen especial atención. De todos los nórdicos, los beórnicas son los mayores, pues son tan altos como los dúnedain y de complexión más ancha, y sin duda los más hirsutos. Pueden comunicarse en un grado bastante significativo con sus animales domésticos, quienes les ayudan en las tareas de las granjas de forma voluntaria. Los beórnicas no comen carne de ningún tipo, pero sus dotes culinarias son excepcionales; se dice que los mejores panaderos de las Tierras Ásperas proceden de este pueblo, y sus pasteles de miel son legendarios.

Los beórnicas, por costumbre tímidos y solitarios, se

ven transformados radicalmente cuando se encuentran entre gente de su raza y visitantes en los que confían, volviéndose apasionados y joviales. En la lucha, su furia berserker es irresistible. Dentro del clan, hay algunos miembros extraños que son cambiantes, siendo capaces de asumir la forma de grandes osos en algunas ocasiones. Se trata de una habilidad hereditaria. El jefe beórnida, o Wealdanbera (Rh. "oso gobernante") es siempre un cambiante, y preside el secreto culto del oso (Rh. Beracynn). Sus miembros se reúnen ciertas noches en forma de oso alrededor de lugares sagrados, representando leyendas y hazañas mediante complejas danzas rituales. Se dice que incluso los verdaderos osos se reúnen en estas festividades nocturnas; los intrusos no son bienvenidos, por no decir las consecuencias que puede tener el hecho de que estén presentes.

4.4 LAS GRANDES ÁGUILAS

Los cazadores más majestuosos de la Tierra Media, las Grandes Águilas, gobiernan los cielos que cubren las Montañas Nubladas. Las águilas, las mayores de todas las aves, creen ser descendientes de los espíritus divinos a los que Manwë, Señor de los Valar, mandó tomar forma de ave para observar el mundo mortal en su nombre. Manwë les advirtió que sólo las montañas serían lo suficientemente altas para alojar a las águilas, y que desde sus sublimes nidos, las águilas podrían oír las voces de aquellos que imploraran la ayuda de los Valar. Durante la Primera Edad, las águilas habitaron en las Crissaegrim, las Montañas Circundantes de Beleriand cerca de Gondolin, ayudando a menudo a los elfos en su lucha contra Morgoth. Finalmente, las águilas se enfrentaron al ejército de dragones alados de Morgoth que echaban fuego por sus fauces en la última batalla, en la que el Enemigo fue vencido. Con la destrucción de Beleriand debido a esta catastrófica batalla, las águilas hicieron nuevos nidos en las cumbres de las Montañas Nubladas, donde han permanecido desde entonces.

Las leyendas dicen que las grandes águilas fueron antaño de un tamaño colosal: Thorondor, primer Rey de las águilas, ¡medía 60 metros de longitud con las alas extendidas! Las grandes águilas de hoy en día no igualan a sus fabulosos antepasados, pero sin embargo son unos terribles enemigos. Sólomente el aspecto de una gran águila inspira el terror, con su plumaje de color marrón dorado brillando de forma magnífica bajo la luz del sol. Cuando se encuentran en la edad adulta, las grandes águilas miden entre 8 y 10 metros de longitud con las alas extendidas. Armadas con un poderoso pico curvado y garras con cuatro dedos afilados como cuchillos para coger o desgarrar a su presa, un águila no teme a ningún enemigo, salvo quizás un dragón antiguo. Las águilas son conocidas por su imponente y elevado vuelo, pues deslizan sus cuerpos sin ningún esfuerzo utilizando las cálidas corrientes termale de aire que se levantan desde el suelo. Con sus ojos, ocho veces más perceptivos que los de un humano, y una excelente visión periférica, a un águila se le escapa poco de lo que hay por debajo suyo; se dice que el Señor de las Águilas puede mirar al sol sin parpadear, y ver a un conejo moviéndose a kilómetro y medio por debajo de él a la luz de la luna. Las águilas se encuentran entre las aves voladoras más rápidas, y cuando una de ellas ha encontrado su presa, desciende hacia ella a una velocidad de 300 km/h., dándole a su futura comida pocas oportunidades para escapar.

Al ser carnívoras, las águilas requieren gran cantidad de caza, lo que limita su número a no más de algunas decenas re-

partidas por las montañas. Cada gran águila ejerce su dominio sobre una porción superior a 300 kilómetros cuadrados. Dentro de este territorio, gobernado por su nido, el águila caza diversas presas, desde conejos y liebres hasta alces y cabras, que pueden ser fácilmente transportadas a su nido mediante sus garras.

Las grandes águilas se unen de por vida, y usan el mismo nido durante generaciones. El nido de un águila es grande, con forma de cuenco, está hecho con ramas y situado sobre el saliente de una montaña o en un pináculo de roca absolutamente inaccesible si no es mediante el vuelo. El nido es de un tamaño formidable, pudiendo llegar a medir 15 metros de diámetro, y pesa varias toneladas, como corresponde a su habitante. El águila hembra sólo da a luz una vez cada década, poniendo un sólo huevo blanco con motas verdes, que se rompe un mes después. El aguilucho es incapaz de volar durante los tres primeros meses tras el nacimiento, y no adquiere totalmente su plumaje de adulto hasta que han transcurrido cuatro o cinco años. Ambos padres asumen la responsabilidad del cuidado del vulnerable aguilucho. La escasez de crías contrasta con la excepcional longevidad de las águilas, que pueden llegar a vivir varios siglos, hecho que resulta conveniente, pues las montañas no podrían soportar un mayor número de estos seres, y las águilas no tienen enemigos naturales aparte de los alados dragones de las Ered Mithrin.

Pocos dominan el arte de trabar amistad con las águilas. No son criaturas amables, pues parecen carecer de sentimientos y quieren mandar sobre los demás. Las águilas, que son libres de volar a donde deseen, suelen ser orgullosas y altaneras, y están acostumbradas al respeto que inspira su tamaño y su poder. Sin embargo, las grandes águilas son nobles de corazón y cuando alguien se gana la gratitud de un águila, ésta será un aliado para toda la vida, y accederá a transportar al viajero durante millas de distancia sobre su espalda. Las águilas, excepcionalmente inteligentes y racionales, son capaces de conversar en el lenguaje común a voluntad, lo que probablemente es un don de Manwë para ayudar a sus sirvientes en su misión en la Tierra Media. Pero tened cuidado de no tener a las águilas como enemigos, pues igualmente pueden ser unos oponentes despiadados, y nunca serán persuadidas ni engañadas fácilmente para que sirvan a una causa maligna.

4.5 LOS GIGANTES DE PIEDRA

Los más peculiares de todos los habitantes de la región, los gigantes de piedra, son una raza de inmensa antigüedad y oscuros orígenes. Conocidos por los Hombres del norte como los Stan-eotenas, algunos creen que los gigantes están relacionados con los ents de los bosques, en parte por su tamaño similar y en parte por su dominio sobre la roca. Otros entre los sabios sospechan que los gigantes fueron la raza original a partir de la cual Morgoth creó a los trolls de piedra, el eslabón entre los ents y su contrapartida maligna. Sin embargo, ni siquiera los Istari están seguros de la verdad. Los gigantes no ocupan ningún lugar determinado en ninguna de las complejas relaciones entre las razas de la Tierra Media. Sin embargo, es significativo el hecho de que los ents, gigantes y trolls que habitan en la zona de las Montañas Nubladas ponen especial cuidado en evitar los territorios de las otras razas.

Los gigantes habitan principalmente en los altos valles de las Montañas Nubladas, aislados de la civilización, y se les encuentra con una frecuencia tan escasa que las gentes de otros lugares los consideran una raza mítica. Los gigantes son habitantes indígenas que han ocupado las montañas desde la

Primera Edad, y pocos hay que se atrevan a discutirles sus posesiones. Aunque son pocos en número -sólo hay unas pocas docenas esparcidos por todas las montañas-, cada uno de ellos individualmente es un terrible oponente. Los gigantes carecen de verdaderos enemigos o aliados, y generalmente prefieren depender de ellos mismos, una actitud con la que la mayoría de los pueblos están de acuerdo.

Apariencia: Los gigantes de piedra son enormes, midiendo entre 3 y 5 metros de altura. Sus miembros son robustos y su piel es de color grisáceo. Además, poseen un semblante rocoso que enfatiza la similitud de un gigante con la piedra, de la cual dicen que han sido tallados. A distancia, los gigantes pueden ser confundidos con hombres de gran tamaño, pero tras una observación más cercana puede advertirse claramente su naturaleza radicalmente diferente.

Habilidades y debilidades: Los gigantes, que son fantásticamente fuertes, poseen una extraordinaria, casi mágica, habilidad para dar forma o quebrar la piedra. Esta raza también se caracteriza por una superior visión nocturna. Aunque los gigantes pueden soportar el sol, su visión es bastante precaria en las horas de luz, y por ello son principalmente nocturnos. Al contrario de lo que piensa la gente, no son tan estúpidos como los trolls, pero su gran tamaño les hace pensar y reaccionar de forma lenta.

Actitud y estilo de vida: Los gigantes viven al día, y raramente hacen algo con algún objetivo a largo plazo. No son malignos, pero a menudo son insensibles e indiferentes. Se caracterizan por contemplar las cosas de forma pensativa, aunque este pensamiento no vaya encaminado hacia ningún fin específico. A los gigantes les gustan los acertijos, con los que pueden pasarse cavilando varios días. La mayoría de los gigantes son bastante perezosos, y no piensan en otra cosa que no sea robar comida del rebaño de un aterrorizado pastor en vez de cazar en el campo.

El lanzamiento de piedras constituye tanto un popular deporte entre los gigantes como una de sus formas de ataque favoritas. Cuando los gigantes están divirtiéndose o peleándose, lanzando rocas desde las montañas y destrozando árboles, cualquiera que se encuentre en su camino puede sufrir las consecuencias. No hay nada que los gigantes amen más que una espectacular batalla de rocas en las cimas de las montañas donde puedan medir sus fuerzas mientras gritan y ríen a carcajadas hasta desaparecer el eco de la última piedra.

Vestiduras: Su atuendo más normal consiste en pellejos y pieles de oso. Un gigante está raras veces sin su garrote, tallado a partir del tronco de un árbol, y que es utilizado tanto como bastón para caminar como arma.

Estructura social: Los gigantes viven en solitario o como máximo como parte de un pequeño grupo familiar. Ciertas costumbres inescrutables que no están escritas, y que se han ido transmitiendo a través de las eras, gobiernan la conducta de los gigantes entre ellos. En los tiempos de gran peligro, los gigantes pueden convocar una asamblea de gigantes, pero este hecho es muy, muy extraño.

Linaje familiar: Los gigantes raramente escogen pareja, pero cuando lo hacen, esa relación dura toda la vida, lo que significa casi para siempre. Los niños son libres, cuando crecen, de permanecer junto a sus padres o de abandonar su residencia.

Asentamiento y residencia: La típica residencia de un gigante consiste en una colosal caverna abovedada cerrada mediante unos enormes portones de piedra.

Economía: Los gigantes son totalmente autosuficientes, pues tienen necesidades bastante modestas y rara vez comercian, ni siquiera entre ellos mismos. Hay leyendas entre los Hombres

del norte que dicen que, antaño, los gigantes ayudaron a construir algunas de las mayores fortalezas de Gondor, siendo a continuación bien recompensados, pero este hecho es bastante dudoso.

Idioma: El antiguo y primitivo idioma gigante fue inventado por ellos mismos, y es lento, gutural y profundo, y suele ser incomprensible para los demás pueblos. Afortunadamente, hay una serie de gigantes que también son capaces de chapurrear algo de oestron.

Religión: No se conoce que tengan ninguna forma de adoración. De todos los Valar, es con Aulë el Herrero con quien más simpatizan los gigantes.

5. POLÍTICA Y PODER

Hay tres principales grupos de poder que pueden verse involucrados en las aventuras presentes en este módulo: los reinos orcos, la ciudad de los Hombres del norte de Maethelburgo, y las grandes águilas.

5.1 LOS REINOS ORCOS

El gobierno orco es autoritario y rígidamente jerárquico, y está basado en el dominio y la sumisión. Todo orco es a la vez un señor y un esclavo, y abusa sobre sus inferiores aunque se arrastre ante su señor. El poder es personal, depende puramente de la fuerza bruta, y no hay ninguna ley salvo la del filo de una espada.

Supremo por encima de todos se encuentra Sauron, dios y tirano. En la profundidad de los pozos de Dol Guldur, el Señor Oscuro intriga y reúne fuerzas, mientras su Sombra de terror envuelve el norte. Aún no se atreve a revelar su identidad y todo su poder, pero ya ha enviado a su más terrible sirviente, el Rey brujo. Desde la maldita fortaleza de Carn Dûm, el Señor de los Nazgûl domina la desolada tierra de Angmar, e incluso ha llegado a obligar a Rhudaur a pagarle tributo. Las amenazas, los sobornos y los sutiles sortilegios del Rey Brujo han obligado a los malhumorados orcos de las montañas a reconocer a un solo señor, el Ashdurbuk (LN. "gobernante de todos"), que reina desde la ciudad capital de los orcos en Monte Gundabad. Los tributos fluyen hacia el norte hasta las arcas de Gundabad, y las tropas de todas las tribus de las montañas marchan a la llamada del Ashdurbuk hacia las guerras del Rey Brujo contra los dúnedain. Sin embargo, aún siendo tan poderoso, el Ashdurbuk no es más que un peón del Rey Brujo.

Muchos de los orcos de las montañas, gracias a la distancia que les separa de los centros de poder maléfico en el lejano norte, no se encuentran aún bajo el mando directo del Rey Brujo o del Ashdurbuk, sino que sólo son súbditos tributarios. La tradicional oligarquía de los uruk-hai, no menos brutal que la del Rey Brujo pero sí más egoísta, mantiene sus propios reinos pequeños y despóticos.

Entre las más importantes de estas tribus autónomas se encuentra la infame Uruk-tarkhnarb, la tribu de los orcos del Paso Alto, instalados en su refugio montañoso, la Puerta de los Trascos. El jefe Tarkhnarb, formalmente llamado el Durbahai (LN: "gobernante del pueblo") y más comúnmente conocido como el Gran Trasco, se considera a sí mismo como alguien equivalente al señor de la guerra de Gundabad, y siempre paga tarde y a regañadientes su tributo anual. Aunque trata a los enviados desde Carn Dûm con la debida sumisión, y finge

sentir lealtad por el Rey Brujo, en realidad su política y sus intrigas están orientadas con mayor frecuencia hacia sus propios objetivos más que a los de sus amos. Las relaciones entre la Puerta de los Trasgos y las capitales del norte suelen ser bastante tensas.

El liderazgo entre los Tarkhnarb se supone hereditario, y está limitado a los uruk, pero las sucesiones no suelen ser en ningún modo pacíficas. Un Gran Trasco ejerce de sus privilegios de apareamiento de forma tan indiscriminada que nunca faltan herederos potenciales al trono. La traición y los asesinatos entre la oligarquía son comunes, y ningún orco puede sentarse en el tallado estrado de piedra perteneciente al Gran Trasco sin haber vencido antes a los otros oponentes en un duelo a muerte. Una vez instalado como señor, al Gran Trasco se le encarga la salvaguarda del estandarte tribal, un hendido pico montañoso de color rojo sobre fondo negro, y de la sagrada cimitarra Cortaelfos, que se dice fue forjada en Mordor durante la Segunda Edad.

Sea cual sea el uruk que prevalezca en las periódicas luchas por la sucesión, las masas de orcos comunes sufren el mismo triste destino. Un orco ordinario no es más que un esclavo despreciable (LN. snaga), condenado a trabajar, luchar y morir a una palabra de su señor. Sin embargo, los orcos comunes están tan acobardados que la rebelión es impensable. En su lugar, desahogan sus frustraciones sobre los miserables cautivos de la tribu, las únicas criaturas que están por debajo de ellos.

FUERZAS MILITARES

La guerra es la expresión exterior del violento orden político de los orcos, y absolutamente toda la sociedad está perpetuamente dispuesta hacia la batalla. La mayoría de los orcos de las montañas gastan sus energías y sus vidas en las periódicas invasiones de Arthedain ordenadas por el Rey Brujo, pero siempre se guardan los suficientes guerreros como para defender las guaridas y engendrar nuevos soldados para el siguiente conflicto.

Los Tarkhnarb son únicos, pues a ellos se les ha encargado la tarea vital de guardar el estratégico Paso Alto, y raramente son enviados muy lejos de la Puerta de los Trasgos. Las tropas de orcos se mueven de forma muy fluida, y nunca hay menos de unos cientos de guerreros trasgos cerca del Paso Alto, llegando a menudo a ser más de mil de ellos amenazándolo.

Organización: Cada macho orco adulto es un guerrero, y la tribu entera puede reunirse para la batalla en pocas horas si se da el caso. Los orcos comunes están divididos en unidades de tamaño irregular (10-15 individuos) conocidas como lurgs, que viven, trabajan y luchan juntos. Los uruk-hai permanecen aparte en un único hoerk, el grupo de guardaespaldas del Gran Trasco, y siempre son mantenidos en la reserva hasta los momentos decisivos.

Equipo: Entre los orcos de las montañas, el arma preferida es la cimitarra, hecha de hierro o incluso de acero para los uruk. Las armas secundarias preferidas por los orcos comunes son unas pesadas lanzas de anchas puntas o bien armas de asta, y arcos cortos hechos de cuerno; los uruk prefieren las hachas y los arcos largos de tejo de diseño humano. Las armas están a menudo impregnadas con veneno. La mayoría de los orcos llevan como armaduras cotas de malla y yelmos de hierro, aunque unos pocos llevan armadura de cuero endurecido; también llevan escudos de piel o de madera recubierta de hierro.

Tácticas: Los orcos atacan con una ferocidad fanática, y siempre intentan desbordar a sus oponentes. Sin embargo, su moral es muy variable, y a menudo pierden su empuje total-

mente ante un contraataque inesperado. Muchos orcos montan en huargos cuando están luchando, formando una mortal caballería de vanguardia.

5.2 LOS HOMBRES DEL NORTE

En contraste con el salvaje despotismo orco de las montañas se encuentra la desunida comunidad de nórdicos de los valles del Anduin. Los Hombres del norte, que aprecian su libertad por encima de todo, siempre han preferido mantener un gobierno mínimo, y que siempre fuera de su propia elección. La suya es una ley que todavía está formada principalmente por costumbres heredadas, y la autoridad sólo existe con el consentimiento popular. El aumento del comercio con Gondor en las ciudades de las riberas del Anduin ha obligado a los Hombres del norte a aceptar algunas instituciones políticas, pero el poder ha sido dividido en varios oficios. Por lo tanto, la tiranía de cosecha propia siempre se ha visto frustrada, pero también lo ha sido cualquier defensa contra un enemigo común.

Sólo hay un organismo gubernamental que ofrezca a los nenedain una verdadera unidad política. Se trata del antiguo Ealdormot (Rh. "concilio de los ancianos"), compuesto por 20-30 jefes de clanes y oficiales de la ciudad, y que funciona tanto en forma de organismo legislador como en forma de cortes. Se reúne con frecuencia bianual, o más a menudo si las circunstancias lo requieren, para debatir leyes y presidir juicios. Presidiendo sus deliberaciones se encuentra el "Hombre del rey" (el embajador de Gondor), en el papel de juez, sentado en el adornado Giefstol (Rh. "trono de los regalos"). Por tradición, el Ealdormot se ha ido celebrando en la ciudad de Maethelburgo (Rh. "fortaleza de la reunión"), la mayor población nórdica que permanece en pie, y el lugar más parecido a una capital que existe.

Dentro de las ciudades, el gobierno es necesariamente menos esporádico. El poder establecido en Maethelburgo se divide entre el Maestre (Rh. maesta) y el Thegn. Este último cargo se adquiere por derecho hereditario, se supone que desciende de una legendaria familia de jefes de los Días Antiguos, y sus obligaciones entran dentro del campo militar. Por el contrario, el Maestre es responsable del gobierno civil, y controla el comercio y los impuestos, negocios bastante lucrativos. Es elegido cada siete años por todos los hombres adultos de la ciudad, y lleva una cadena dorada como símbolo de su cargo.

A pesar de los persistentes lazos con Gondor, los Hombres del norte se ven ahora forzados a practicar una neutralidad política. Angmar está demasiado cerca como sentirse cómodos, y aunque por ahora los nórdicos han conseguido mantener a raya a los orcos locales del Paso Alto, saben que no tendrían muchas esperanzas de resistir si enojaran al Rey Brujo lo suficiente como para que éste mostrara todo su poder. Para evitar la hostilidad declarada, se permite el paso a través de los valles del Anduin a los sirvientes humanos de Angmar sin que sean molestados, e incluso se les permite comprar provisiones en las ciudades comerciales que hay a lo largo del río.

FUERZAS MILITARES

La responsabilidad de la defensa local recae sobre dos fuerzas diferentes. La Guardia del Burgo, o Guardia de la Ciudad, es una pequeña compañía profesional permanentemente acuartelada en Maethelburgo, que sólo cuenta con cinco docenas de guerreros bajo las órdenes directas del Thegn. El oro necesario para sus salarios se recauda mediante los impuestos comerciales de la ciudad. En tiempos de crisis, el

Ealdomot ha nombrado al Thegn comandante del Fyrd, la milicia regional compuesta por todos los hombres capaces en edad de combatir, que suele contar con varios cientos de miembros. El Fyrd puede ser convocado siempre que se necesite, pero los granjeros-soldados no servirán durante más de 40 días antes de volver a sus casas.

Organización: Los disciplinados Guardianes del Burgo están subdivididos en tres tropas de 20 hombres, cada uno de ellos comandado por un veterano oficial a caballo, el cniht. Por el contrario, el Fyrd está organizado de forma mucho menos ordenada, pues cada banda de hombres lucha con su propio jefe, al cual deben lealtad personal. Abandonar el campo de batalla cuando el propio Ealdor ha caído supone una gran deshonra.

Equipamiento: Según criterio de Gondor, la mayoría de los Hombres del norte están mal equipados. Los miembros del Fyrd llevan armaduras y yelmos de cuero, lanzas con puntas en forma de hoja, hachas de combate y escudos de madera. Sólo los Guardianes del Burgo y los jefes pueden adquirir espadas anchas, cotas de malla y yelmos de hierro, objetos que totalizados pueden valer más dinero del que dispone una familia. El arma más formidable de los Hombres del norte es el arco largo de madera de tejo, tallado en la región, que resulta devastador en manos hábiles.

Tácticas: Los Hombres del norte luchan principalmente a pie, aunque suelen tener disponibles algunos caballos de guerra. Las formaciones tácticas más normales son la cuña ofensiva y el muro de escudos defensivo, similares a las de los dúnedain. Su moral suele ser bastante alta, siendo muy difícil hacer que la pierdan.

5.3 LAS GRANDES ÁGUILAS

Desde los Días Antiguos, las grandes águilas se han considerado a sí mismas como una comunidad aparte, separada pero cumpliendo un propósito común al servicio de Manwë. Mientras anidaron en Beleriand, reconocieron como rey al colosal Thorondor, y los reales descendientes de este primer monarca han sido considerados como los Señores de las Águilas desde entonces. El Señor de las Águilas suele ser el mayor y más formidable de su especie, la cría de mayor edad de su progenitor. Su nido por tradición, el Gran Saliente, se encuentra en la cima de un pináculo solitario de roca situado en la parte oriental de las Montañas Nubladas, cerca de la Puerta de los Trasgos. Se trata de una inexpugnable fortaleza de los cielos, y es llamada por los elfos Amon Thyryr (S. “la colina de las águilas”), por los Hombres del norte Earnastede (Rh. “lugar de las águilas”), y por los demás pueblos simplemente el Nido de las águilas. Cerca suyo habitan quince jefes de las águilas, que hacen de ejército y guardia personal del Señor. Varios de los jefes son parientes o hijos más jóvenes dentro de la casa real de Thorondor, mientras que el resto lo forman otras poderosas águilas de considerable tamaño y fuerza. Esta comunión entre las águilas es única, pues el resto de las grandes águilas habitan solas o por parejas.

En tiempos de máxima necesidad, cuando los Pueblos Libres se ven enfrentados a las irresistibles hordas del mal, el Señor de las Águilas tiene poder para convocar el Thoronrim (S. “hueste de las águilas”), o Earnhere en la lengua de los Hombres del norte. No hay ninguna imagen que alivie más la desesperanza que la de la llegada de las águilas volando en un espléndida formación a través de los cielos. Raramente intervienen las águilas con todo su poder reunido, pero cuando abandonan su solemne aislamiento, las consecuencias son dramáticas.

Normalmente, las águilas no se llevan muy bien con los Hombres del norte, pues su prodigioso apetito les lleva ocasionalmente a atacar los rebaños y manadas de los nórdicos en sus cacerías. Suelen admitir dichas hazañas, pues por lo que creen las águilas, ninguna criatura puede poseer a otra, y, en definitiva, ¿qué le importa a una cabra quién se la comerá finalmente? Los Hombres del norte, que no entienden esta lógica, suelen lanzarles andanadas de flechas con sus poderosos arcos siempre que las águilas se acercan demasiado a su ganado, y es por eso que las águilas suelen evitar las poblaciones humanas. Sin embargo, las águilas no sienten una enemistad verdadera hacia los Hombres del norte, a los que consideran en los demás aspectos un pueblo razonable, y respetan su absoluto odio con respecto a los orcos. Las orgullosas águilas suelen ignorar a los trasgos que ven arrastrándose por debajo suyo, pues los orcos son desagradablemente incomedibles, pero disfrutan reuniéndose para atacar a grupos incursores de orcos, enviando de vuelta y gritando a sus agujeros a los aterrorizados trasgos. Como los orcos no pueden escalar los escarpados picos sobre los que las águilas hacen sus nidos, la venganza es imposible, y se ven obligados a limitarse a maldecirlas y soportarlas.

Las águilas sirven mejor a los Pueblos Libres como una inmejorable fuente de información sobre el movimiento de sus enemigos, pues son capaces de espiar con impunidad desde el cielo. Durante el final de la Tercera Edad, las águilas mantenían a Gandalf y los elfos regularmente informados sobre los movimientos de las fuerzas de Sauron y los viajes de los Nazgûl.

NOTA: La intervención por parte de las águilas es un suceso extremadamente importante, potencialmente transformador, y debería ser usado con moderación, pues incluso una sola águila puede determinar el destino de una batalla. La amistad con las águilas puede servir para ser transportado a través de un terreno que no puede ser cruzado, o como medio de escape de una muerte cierta. En cualquier caso, las águilas no intervendrán nunca a menos que dicha intervención sirva a la causa del bien.

6. PANORAMA FÍSICO

6.1 VIAJAR POR LA ZONA

Cualquiera que sea la ruta escogida por los viajeros para entrar en la región del Paso Alto, deberán viajar por agrestes tierras. Hay varias opciones, dependiendo de la velocidad, coste y seguridad requeridos. Una vez establecidos en la zona, los aventureros deberán nuevamente atravesar zonas agrestes para llegar a los lugares clave. Además, la exploración de estas tierras demostrará ser emocionante por sí sola, especialmente para aquellos grupos que no confíen lo suficiente en sí mismos como para enfrentarse a mayores desafíos. Antes de entrar en la región se pueden obtener mapas generales que describan los caminos principales y los rasgos del terreno, aunque los detalles deberán ser comprobados mediante fuentes de información locales o excursiones personales.

La ciudad de Maethelburgo de los nórdicos representa la base más conveniente desde la cual comenzar las exploraciones. El pasaje Anduin arriba desde Gondor puede hacerse en uno de los barcos comerciantes de los Hombres del norte, lo que permite un viaje relativamente rápido y libre de pro-

blemas directamente hasta Maethelburgo, el puerto más septentrional de renombre. Normalmente, los pasajeros desembarcarán aquí. Sin embargo, si lo que pretenden es llegar hasta el Paso Alto, pueden optar por desembarcar antes en los podridos muelles de la ciudad en ruinas que hay en el Viejo Vado, y que fue abandonada tras la Plaga. Sin embargo, como el viaje por río es caro (2-3 mo si se embarca en Osgiliath), los aventureros pueden optar por embarcarse como remeros o sustituir la ruta acuática por el viaje por tierra, mucho más arduo.

Los mercaderes nórdicos viajan por el río con sus cnearras, ligeras barcas de poco calado hechas de escoria, que pueden ser fácilmente porteadas a través de los ocasionales rápidos y saltos de agua. Un cnearr tiene un sólo mástil plegable, una vela cuadrada, entre cuatro y ocho pares de remos, una longitud de 7-15 metros y 3-4 metros de manga. Su tripulación completa es de entre 10 y 20 hombres, en función del tamaño del barco, aunque los cnearras suelen andar faltos de tripulación. Pueden admitir pasajeros por un precio, aunque éstos no dispondrán de muchas comodidades; No hay mucho sitio, pues el espacio está reservado para la carga, y no hay ningún camarote. Sin embargo, siempre serán bienvenidos algunos brazos de ayuda en los remos. Un viaje entre Maethelburgo y Osgiliath en Gondor dura entre dos y tres semanas río abajo, y entre tres y cuatro río arriba.

El viaje por tierra desde Gondor es poco viable; algunos incluso dirían que temerario. En la ribera occidental, el bosque de Lórien, habitado por los misteriosos elfos silvanos, corre paralelo al río. La tierra despejada de la ribera oriental parece engañosamente más fácil de atravesar, pero se encuentra demasiado cerca de Dol Guldur. Muchos han desaparecido sin que se les haya vuelto a ver más, y se sospecha del Nigromante con buena razón.

Si se viene por tierra desde el este, el único camino verdadero es el Men-i-Naugrim, que, gracias a los sirvientes de Sauron, se vuelve más peligroso a cada año que pasa, pues en él abundan los bandidos, las arañas y los orcos. El sendero élfico que hay en la parte norte del Bosque Negro, poco más que un simple rastro menos viable si lo que se necesita es velocidad, está al menos patrullado de forma intermitente por los elfos silvanos del reino de Thranduil, y por tanto ofrece unas perspectivas bastante razonables para llegar a Maethelburgo con vida.

En los valles del Anduin al este de las montañas, el viaje es relativamente fácil, gracias al ondulado terreno despejado. Hay muchas granjas pertenecientes a Hombres del norte y algunas pertenecientes a beórnicas que ofrecen refugio y comida por la noche a un precio razonable, y casi siempre es posible encontrar una de estas granjas en un espacio menor al equivalente a un día de marcha. Durante el día, los encuentros peligrosos son escasos. Sin embargo, se aconseja a los viajeros tomar alojamiento por las noches, pues es entonces cuando están activos los huargos y los orcos acechan.

Rhudaur proporciona un viaje mucho peor o mucho más emocionante, según el punto de vista. El terreno es una mezcla de zona agreste y zona de bosque, y no puede ser atravesado por carromatos o monturas salvo por unos pocos senderos mal delimitados y confusos. Las incursiones nocturnas por parte de orcos y trolls son muy comunes. Los montañeses indígenas pueden ofrecer refugio y comida a los grupos bien armados y ricos, pero es probable que despierten a sus huéspedes con una lanza clavada en las tripas, o como mínimo les roben sus pertenencias. Si los aventureros desconfían de los montañeses, que es lo más sabio, deberán buscar una torre de

vigilancia dúnadan en ruinas, un agujero troll abandonado o una protección natural para conseguir refugio. Tras pasar Rivendel se llega al Borde del Yermo, donde no hay ni una sola posada a ese lado del Paso Alto.

En el corazón geográfico de la región se encuentra el Paso Alto, que con sus dos ramificaciones es la encrucijada de cualquier viaje, y un punto de unión entre Eriador y Rhovanion. A pesar de sus peligros, todavía es usado con frecuencia, pues es virtualmente imposible cruzar las montañas por ningún otro sitio cercano, ni siquiera a pie.

Ninguna de las dos ramificaciones del Paso Alto es un verdadero camino, sino simplemente un bien situado sendero que atraviesa las montañas. El paso inferior, a menudo llamado el Paso de Imladris, permite el paso de caballos y carromatos si circulan lentamente, y es con mucho la más fácil de las dos opciones. Sin embargo, se ha vuelto extremadamente peligrosa, pues se necesitan dos días para atravesarla, y la entrada principal de la Puerta de los Trasgos se encuentra justo a su lado. Durante el día, los trasgos suelen permanecer bajo tierra, pero cuando el sol se pone, sus partidas de guerreros exploran el paso, y ¡ay de aquellos ignorantes viajeros que se encuentren cerca! La captura sólo puede ser evitada si se es miembro de una caravana muy grande o si el campamento está cuidadosamente escondido.

El viaje a través del sendero montañoso superior es más lento, pues el terreno es agreste, y sólo aquellos que vayan a pie o monten sobre poneys y mulas domadas podrán atravesarlo. Sin embargo, los peligros son menos serios, y consisten únicamente en un troll o un gigante solitario, o bien alguna banda perdida de orcos. Desafortunadamente, los viajeros se verán obligados a pasar varios días atravesando el sendero montañoso. En ambos pasos, el único refugio posible es alguna caverna o grieta que no esté ocupada, y que normalmente será húmeda y poco confortable. Pocos se atreven a encender un fuego en las montañas, pues la luz puede ser vista a varios kilómetros de distancia por los depredadores. Debe desconfiarse de las cavernas grandes y secas; normalmente suelen estar habitadas o son trampas de los orcos. Aunque es emocionante, la exploración de las montañas no debe ser llevada a cabo por un novato despistado.

6.2 LA PUERTA DE LOS TRASGOS: UN PORTAL AL MUNDO SUBTERRÁNEO

Bajo los picos nevados de las Montañas Nubladas se encuentra un vasto e intrincado mundo subterráneo formado por cavernas y pasajes, un lugar de desnuda grandeza e inimaginable horror. ¡Bienvenido a la Puerta de los Trasgos, el poderoso reino de los orcos de las montañas! Entre el sendero inferior del Paso Alto y el elevado Nido de las Águilas se encuentran los corredores de la Puerta de los Trasgos, que atraviesan una distancia de sesenta kilómetros, y que contienen numerosos complejos de cavernas diferentes, todos bajo el dominio del Gran Trasco. En la cúspide del Paso Alto, conectada con el sendero este-oeste mediante una grieta adyacente, se encuentra la principal entrada de los orcos, la Puerta del Lobo, de donde salen las hordas de orcos para atacar a los desgraciados viajeros. Muchos miles de hombres, enanos y elfos han sido arrasado hacia los subterráneos a lo largo de los siglos, para no volver a ser vistos nunca más por sus amigos ni su gente.

La Puerta de los Trasgos se basa en una red de cavernas naturales, erosionadas por el paso del agua a través de la pie-

dra caliza soluble, localizadas en toda esta área de las montañas. Fue durante la Segunda Edad cuando los orcos descubrieron por primera vez las cavernas, pervirtiéndolas para usarlas para sus propios malignos propósitos, sin embargo sus orígenes aún pueden ser apreciados. Las galerías y las cámaras albergan fríos arroyos y lagos; bosques de estalactitas de piedra, estalagmitas, pilares y cristales captan la atención de la mirada. Como las cavernas están excavadas siguiendo modelos irregulares en la roca, algunas están divididas por abismos, y los diversos niveles de cavernas existentes están conectados tanto por pasajes descendentes como por huecos verticales. Allí donde las cavernas superiores se ven parcialmente expuestas al frío aire montañoso, se forman cascadas y cortinas de hielo. En las profundidades, las cavernas inferiores conectan con los fuegos subterráneos del interior de la tierra.

Durante sus muchos siglos de ocupación, los orcos, soberbios e incansables mineros, han ido excavando numerosos pasajes que conectaban cavernas, ensanchando huecos para formar entradas y haciendo más grandes las zonas de residencia según sus necesidades. La Puerta de los Trasgos se encuentra en un estado de continua evolución, con nuevas construcciones que la hacen cada día mayor. La arquitectura de los orcos se caracteriza por los pasajes de poca altura, difíciles de atravesar para cualquier criatura mayor que un enano (los uruk-hai los atraviesan agachados). Los pasajes son retorcidos, y se cruzan repetidamente hasta formar un desconcertante laberinto, aunque gradualmente se van dirigiendo desde las entradas hasta el corazón de la guarida, la Ciudad de los Trasgos. La confusión del diseño es deliberada, y está pensada para retrasar a los invasores mientras los orcos preparan sus fuerzas. Aunque el trabajo en piedra de los orcos parece ser tosco y crudo, muy por debajo de la calidad de los enanos, es, al igual que todas las obras de los orcos, sólido, estable y funcional.

La Ciudad de los Trasgos, el centro del reino y el feudo personal del Gran Trasgo, está formada por tres niveles principales paralelos habitados. Cada uno se extiende a través de un área considerable de al menos medio kilómetro. Los niveles están conectados mediante tortuosos túneles y pozos abiertos. Es particularmente notable el terrible Ojo de la Oscuridad, un pozo aparentemente sin fondo que se encuentra iluminado por una triste luz roja desde abajo y en cuyas profundidades se oyen de forma periódica algunos murmullos. Es en la Ciudad de los Trasgos donde se encuentra el trono del señor de los orcos, la mayor parte de la población, los talleres, los almacenes, las tesorerías y los pozos de los esclavos.

De la Ciudad de los Trasgos sale un corredor principal que asciende gradualmente durante unos quince kilómetros en dirección sur hacia la más vieja y mejor conocida de las entradas, la Puerta del Lobo, situada al final de una estrecha grieta. Sus puertas dobles de hierro están flanqueadas a ambos lados por una gigantesca estatua de piedra que representa a un voraz lobo, y son vigiladas de forma constante. Los pasajes excavados en los muros de la grieta a ambos lados de las puertas permiten a los orcos disparar fuego de proyectiles desde sus troneras contra cualquier atacante, y lanzar piedras o aceite hirviendo. Una gran parte de la horda de guerreros de la Puerta de los Trasgos se encuentra reunida tras las puertas en un sólo nivel de cavernas, pues es éste el punto desde donde se lanzan las mayores incursiones y donde se encuentra el mayor peligro de ataque.

A mediados de la Tercera Edad, la otra entrada importante de la Puerta de los Trasgos fue la Puerta Trasera, la entrada inferior que se encontraba al final de un asombroso pasaje de

cuarenta y cinco kilómetros de longitud que desciende gradualmente hacia el norte desde la Ciudad de los Trasgos. La Puerta Trasera fue diseñada parcialmente como una ruta de escape si era necesario, y también como un punto alternativo desde el cual lanzar incursiones a los valles del Anduin. En ella se encuentra una maciza puerta de piedra que pivota sobre un poste de hierro, y tras ella hay un pequeño tramo de escaleras que baja hasta una grieta en la ladera oriental de las montañas, donde desciende de forma abrupta hasta las boscosas rampas inferiores. En esta época sólo hay un nivel de cavernas tras la Puerta Trasera, que, al igual que la Puerta del Lobo, siempre se encuentra protegido y nunca ha sido abierto.

Por debajo de los niveles habitados de la Ciudad de los Trasgos y sus principales corredores, se encuentran las enormes cavernas donde los orcos cultivan hongos, establecen a las criaturas cautivas, y pescan peces en los lagos y arroyos. Más abajo se encuentran los largos pozos mineros de los orcos, excavados en el corazón de las montañas en busca de hierro, metales preciosos y gemas. Aún más abajo aparecen antiguos pozos que conducen al misterioso mundo subterráneo, en el que ni siquiera los trasgos se atreven a aventurarse. Se rumorea que estos túneles se van conectando a lo largo de todas las montañas, y que incluso pueden llegar hasta los Subterráneos de Moria, donde "el mundo se encuentra poblado por criaturas innombrables" (SdelA I, pág. 134).

POSTERIORES EXPANSIONES

Alrededor del año 2840 T.E., los orcos, que estaban en busca de un nuevo espacio para vivir debido a su creciente población, expandieron su túnel septentrional por debajo de la Puerta Trasera y añadieron pasajes de ramificación a ambos lados. Tras un kilómetro y medio de excavación, se detuvieron debido al descubrimiento de una caverna dentro de la que se encontraba un lago, así que no excavaron más, dejando un nuevo nivel sólo completado a medias. Aunque no lo supieran los orcos, el lago comunicaba con el mundo exterior a través de un estrecho pasaje que corría junto a un arroyo, mediante el cual había entrado Gollum varios años antes.

Tras la guerra entre trasgos y enanos de 2793-99, los orcos supervivientes comenzaron a excavar un nuevo pasaje que ascendería durante unos siete kilómetros hasta acabar en una puerta secreta situada en una gran caverna adyacente al sendero montañoso; sería conocido como el Porche Frontal. Tras él fueron cavados numerosos corredores menores. Hasta la Búsqueda de Erebor en 2941, la existencia del Porche Frontal permaneció en secreto, pero siempre bien guardado y revisado regularmente por los orcos.

6.3 MAETHELBURGO: EL MERCADO DEL ANDUIN SUPERIOR

En la ribera occidental del Anduin, justo por encima de su confluencia con un afluente menor conocido como el Espumoso (S. sirros), se encuentra en el año 1640 T.E. la ciudad de los nórdicos conocida como Maethelburgo. Dicha ciudad se halla situada sobre un prominente acantilado triangular, dos caras del cual se elevan de forma escarpada desde los cursos de agua convergentes, mientras que la ladera que da a tierra es menos inclinada y se hunde en el pantano que protege la colina por el norte. Así, Maethelburgo es una ciudad isla, protegida por el río o el pantano por sus tres lados.

Según las tradiciones orales en los recuerdos de los Hombres del norte, siempre ha existido una comunidad mercantil en este lugar tan fácil de defender. Como centro comercial, la colina se convirtió también en el lugar preferido para las reuniones entre los diferentes clanes, dándole su nombre actual a la ciudad. Sin embargo, no fue hasta principios de la Tercera Edad cuando Maethelburgo asumió su tamaño e importancia actual, gracias a la expansión del comercio entre los hombres del norte y Gondor. Como los barcos de gran tamaño no pueden navegar por el Anduin más arriba de este lugar, y los mercaderes prefieren llevar las cargas pesadas tan arriba como puedan por el río, Maethelburgo se convirtió alrededor del año 1000 T.E. en el mayor y más rico puerto del Anduin por encima de los Pilares del Argonath. Cuando los nórdicos aceptaron la autoridad de los reyes de Gondor, los representantes del rey solían escoger normalmente el lugar de mayor influencia, aunque los Thegns también veían la colina como el lugar ideal para una fortaleza. Maethelburgo alcanzó su máximo esplendor en el año 1300 T.E., y aunque en los siguientes siglos ha experimentado un ligero declive, la ciudad sigue siendo totalmente incomparable según los parámetros de los hombres del norte. La Plaga acabó con la vida de un tercio de sus habitantes, pero estas pérdidas fueron rápidamente recuperadas mediante los refugiados que llegaron de la ciudad abandonada del Vado Viejo, que huyeron allí para mayor seguridad.

Según se aproxima uno por el Anduin, Maethelburgo se presenta con una imagen imponente. La ciudad está construida sobre los tres terraplenes que envuelven la colina, y culmina en la plana plaza que hay en la cima. Cada terraplén está protegido por una muralla de tierra con estacas afiladas en su parte superior y un muro de troncos entrelazados. En la parte superior del muro interior aparece una plataforma desde la cual pueden dispararse proyectiles. En cada muro hay una sola puerta de madera, situada bajo la torre de vigilancia. En el primer terraplén, ambas riberas del río están plagadas de muelles, y hay un camino hecho de madera que atraviesa la marisma y que conduce hasta un puente levadizo situado ante la primera puerta.

Hay docenas de edificios alineados en las estrechas calles y callejones de Maethelburgo. Normalmente, dichos edificios suelen tener altos tejados de dos aguas hechos de paja, y muestran grandes trabajos en madera tallada. La mayoría son residencias de entre uno a tres pisos, y en ellas se pueden apreciar diversidad de soberbios trabajos de carpintería. Los negocios familiares son llevados a cabo en las plantas bajas de los edificios de varias plantas, o bien en las estancias frontales. Hay muy pocos edificios de piedra, pues los Hombres del norte no son hábiles en albañilería, y deben contratar a enanos que están de paso para reparar dichos edificios. El más importante edificio de piedra es la Torre del Thegn, que sobresale de forma impresionante sobre la cima de la colina, y la palaciega Casa del Hombre del Rey.

La principal avenida del Maethelburgo, la amplia Wyrmlast (Rh. "sendero de la serpiente"), se desliza alrededor de todos los terraplenes, desde la entrada inferior hasta el principal mercado que tiene lugar en la cima de la colina, conocido como el Maethelstede (Rh. "lugar de reunión"). Aunque la Wyrmlast está pavimentada con planchas talladas, la mayoría de las calles menos importantes están llenas de baches.

Como el centro comercial que es, Maethelburgo raramente dispone de momentos tranquilos. Es activo, caótico y confuso, está repleto de ajetreados mercaderes, comerciantes, guerreros y viajeros. En cada palmo de terreno hay gente regateando, haciendo negocios y preparando expediciones. Las

calles están llenas de nórdicos de todos los rincones de Rhovanion, además de dúnedain, elfos silvanos, enanos, hobbits de los Gladios, e incluso algún que otro sospechoso montañés u oriental.

Las puertas están abiertas desde el amanecer hasta el anochecer, y durante las horas de luz diurna la mayoría de los negocios comerciales se llevan a cabo en el Maethelstede y en las numerosas tiendas que hay en la ciudad. Durante los tres primeros días de cada mes tiene lugar una regular feria mercantil que atrae a multitudes excepcionalmente numerosas. Por la noche, los focos de actividad se desplazan hasta las diversas posadas y tabernas, ruidosos lugares en los que siempre hay canciones y la bebida corre a raudales. Las peleas son frecuentes, como puede deducirse de la variedad de la clientela.

En medio de todo este caos comercial, las autoridades intentan imponer sólo un mínimo de orden. Los Guardianes del Burgo patrullan la ciudad y guardan las puertas y la Torre del Thegn, y ofrecen una imagen formidable con sus armas y armaduras completas. Estos guerreros son considerablemente más expertos que los de la milicia típica de la ciudad, como podrá comprobar rápidamente cualquier oponente. Están allí para proteger las vidas y los negocios de los residentes y para recaudar los impuestos del Maestre de los mercaderes que llegan, pero en realidad reciben las órdenes del Thegn. La evasión de impuestos es un deporte popular, y por la noche suelen tener lugar bastantes negocios de contrabando. Maethelburgo es la quintaesencia de la ciudad fronteriza, en la que puede suceder de todo (y normalmente sucede).

POSTERIOR DESARROLLO

A finales de la Tercera Edad, Maethelburgo no es más que una pálida sombra de lo que anteriormente fue. El comercio con el decadente reino de Gondor ha disminuído considerablemente, y la ciudad es en ese momento poco más que un pueblo pesquero de gran tamaño, cuyos escasos habitantes sólo recuerdan su antigua riqueza de forma confusa. Los edificios de piedra que quedan en pie están medio en ruinas y no tienen inquilinos, y alrededor del río se encuentra arracimado un grupo de chozas mal construídas, tiendas y almacenes. Lo único que queda por ofrecer a los raros viajeros que llegan es una cama caliente y una comida.

7. GUÍAS PARA AVENTURAS

Esta sección contiene algunas notas útiles para el Director de Juego en relación con dirigir aventuras en la zona del norte de las Montañas Nubladas, en particular alrededor de la zona de la Puerta de los Tragos y el Nido de las Águilas. El DJ debería leer estos consejos por encima antes de seleccionar y estudiar una de las aventuras de las secciones 8 hasta 10.

7.1 ESCOGER UNA AVENTURA

Las secciones 8-10 se dedican a lugares de aventuras concretos y están organizadas de acuerdo con los lugares. En ellas se describen los principales planos y PNJs, así como una serie de líneas argumentales. Todas están acompañadas por una historia y una aventura sugerida, aunque un DJ podría

optar por un curso de acción diferente. Para una mayor flexibilidad, al final de cada sección se encuentra una lista de aventuras alternativas. A cada trama se le ha asignado un factor de dificultad.

CALIBRAR LOS PELIGROS DE UNA AVENTURA

El DJ debe fijarse en la fuerza y experiencia de los PJs implicados en el juego y elegir una aventura que ofrezca un desafío, pero que no sea demasiado difícil.

INICIO DE LAS AVENTURAS

En realidad, la sección 9 es la que cubre la zona más segura y asentada para comenzar una aventura o campaña. En dicha zona, los PJs pueden comprar y vender bienes y solicitar ayuda e información. Los jugadores pueden emprender sus viajes desde el punto descrito en la sección 9.

7.2 ESCOGER UNA ÉPOCA DETERMINADA

Dentro de una sección determinada, las aventuras están propuestas siguiendo un orden cronológico. Ofrecen una serie de lugares, culturas, tramas y personajes listos para ser usados. Puedes alterarlos si así lo deseas. Lee las aventuras únicamente como historias que describen el lugar e ilustran la región, y no como otra cosa. Recuerda siempre que no hay ninguna ley que prohíba cambiar el curso de una historia.

Los DJs que quieran una simple aventura no deben preocuparse por el período particular de tiempo. Sin embargo, pueden dar mayor flexibilidad y añadir más diseños propios eligiendo una época diferente de las mencionadas aquí.

Si estás dirigiendo una campaña situada en una época específica, cualquier aventura desarrollada alrededor de la Puerta de los Tragos tendrá lugar en ese momento, por supuesto. Este módulo está diseñado para adaptarse a esa necesidad y, aunque los individuos y las tramas pueden cambiar con el tiempo, los entornos físicos evolucionan lentamente. Simplemente apunta cuándo se construyó una estructura y cuándo fue habitada, y haz las modificaciones apropiadas debidas a la subsiguiente alteración o abandono del lugar. Si diriges una campaña situada en una época anterior a la construcción de una determinada estructura, ten en cuenta los cambios sufridos en el entorno natural del lugar, y anota todas las estructuras que se encontraran en dicho lugar anteriormente.

7.3 SUGERENCIAS AL DIRIGIR AVENTURAS

Una vez te hayas familiarizado con el material general de las secciones 2 hasta la 6, mira los resúmenes estadísticos de las tablas de la sección 11. La sección 11.1 (Tabla General de Criaturas) presenta información sobre los animales peligrosos y la sección 11.2 cubre las operaciones y aptitudes militares locales.

Después, familiarízate con los personajes no jugadores (PNJs). Debes leer lo que aparece en las secciones 8-10 y en la Tabla General de PNJs (sección 11.3) sobre los principales PNJs de una zona, y trata de pensar como lo haría cada personaje en particular.

Mira los planos de los complejos y anota las trampas, los puestos de guardia y los puntos débiles. Incluso si una habitación no tiene adjudicado un ocupante, considera la posibi-

lidad de que alguien se encuentre allí cuando los personajes entren.

7.4 ENCUENTROS

La región del norte de las Montañas Nubladas es rica en fauna y habitantes, y la intriga espera a cualquiera que vagabundee por la zona durante un período prolongado. Es difícil decir cuándo o dónde encontrarán los PJs a los lugareños, los bandidos, las criaturas o incluso los invasores.

Sugerimos al DJ que determine la posibilidad de un encuentro de forma regular.

ENCUENTROS ALEATORIOS ESPECÍFICOS

La sección 11.4 contiene la Tabla General de Encuentros, que describe lugares específicos de la región de las Montañas Nubladas. El Director de Juego debe determinar el paradero de los PJs y la columna que apropiada, y luego tirar los dados para ver si tiene lugar un encuentro durante el período de tiempo especificado en la columna. El período es bien el tiempo que se da en la tabla o el tiempo que tardan los PJs en recorrer la distancia que se da en la tabla, el lapso que sea más corto.

Si la tirada para determinar si ocurre un encuentro es menor o igual a la probabilidad de encuentro, se efectuará una segunda tirada para determinar la naturaleza del encuentro. Una vez haya sido determinada, puedes consultar la Tabla General de Criaturas (sección 11.1) o la Tabla General Militar (sección 11.2).

OTROS ENCUENTROS ALEATORIOS

A menos que se especifique lo contrario (es decir, que necesites o te veas obligado a usar la Tabla General de Encuentros), este procedimiento debería ser empleado una vez cada 4 horas si los PJs están en movimiento y una vez cada doce horas si el grupo está descansando. Si utilizas *El Señor de los Anillos*, utiliza las notas generales para encuentros de la sección 5.24 (pág. 54) y la tabla ST-10 (pág. 55). Las reglas para encuentros de *Rolemaster* se encuentran en la *Ley de las Campañas*, en la sección 3.34.

7.5 USO DE TRAMPAS, ARMAS Y SORTILEGIOS

Los planos de las diferentes zonas incluyen frecuentes referencias a trampas y cerraduras. Para agilizar el juego, las siguientes referencias se dan para los DJs que usen *El Señor de los Anillos* o *Rolemaster*.

Para calcular el éxito o fracaso de los intentos de desactivar o abrir estos mecanismos, haz que el PJ haga una tirada de dados, suma sus bonificaciones apropiadas y resta el factor de dificultad asignado a la cerradura o la trampa. Luego consulta la tabla MT-2 de SA (o RM: sección 15.32 de *Ley de los Personajes*).

Los resultados de los ataques animales y de Caída/Aplastamiento pueden determinarse usando las tablas CST-2 y AT-5 o AT-6 de SA (RM: *Ley de la Garra*).

Los ataques de armas se calculan usando las tablas CST-1 y AT-1 a AT-4 de SA (o RM: *Ley de las Armas*).

La naturaleza de los sortilegios y los ataques de sortilegios pueden ser determinados usando la sección 7.1 de SA (o RM: *Ley de los Sortilegios*).

8. AVENTURAS EN LA PUERTA DE LOS TRASGOS

A lo largo de toda la Tercera Edad y hasta la Cuarta Edad, la Puerta de los Trasgos ofrece expectativas de aventuras insuperables. La extensa fortaleza subterránea, habitada continuamente por los orcos de las montañas, guarda tras sus vigilados portales hordas de enemigos, cientos de cautivos y un botín digno de un rey que ha sido tomado de los mercaderes y viajeros que cruzaron el Paso Alto. Estén guiados por la venganza, por la esperanza de rescatar a algunos amigos prisioneros o por la simple codicia, todos los personajes jugadores encontrarán una causa común a la hora de enfrentarse a los peligros del reino de los orcos.

Ningún grupo de aventureros debe intentar expulsar a los orcos de la Puerta de los Trasgos, pues éstos son aplastantemente superiores en cuanto a número. Sin embargo, las feroces hordas de trasgos se encuentran muy dispersas por todo su vasto dominio, de forma que si un grupo atraviesa las puertas celosamente guardadas, es posible que pueda deslizarse sin ser detectado a lo largo de kilómetros de pasillos interconectados, y sólo se enfrentarían a una seria oposición si se acercaran al centro de dichos pasajes, la Ciudad de los Trasgos.

Esta sección describe tres aventuras situadas en la Puerta de los Trasgos. Cada una de ellas visita la fortaleza en un período diferente de su desarrollo. Los niveles de la Ciudad de los Trasgos, la Puerta del Lobo y la Puerta Trasera, que fueron completados a mediados de la Tercera Edad, son comunes a las tres, aunque las dos últimas aventuras amplían el diseño original hasta incluir la Guarida de Gollum y el Porche Frontal.

La suerte de la Puerta de los Trasgos ha fluctuado enormemente, pues ha seguido un ciclo de derrotas, recuperación furtiva y ataques renovadamente violentos. La primera aventura tiene lugar en el año 1640 T.E., dos siglos después del último ataque masivo del Rey Brujo a los dúnedain de Arnor en 1409, que fue rechazado después de que ambas facciones sufrieran enormes pérdidas. Las fuerzas orcas han vuelto a aumentar, y aunque la Puerta de los Trasgos sigue siendo un estado tributario de Angmar, sus belicosos amos son quienes mantienen el poder en la zona, y el Gran Trasco lucha por conservar su trono entre las facciones que compiten por él.

La segunda aventura situada en la Puerta de los Trasgos se desarrolla muchos siglos después, en el año 2940 T.E., tras la terrible Guerra entre enanos y orcos, y justo antes de la Búsqueda de Erebor. La Puerta de los Trasgos, al igual que todas las comunidades de orcos de las montañas, sufrió un serio correctivo por parte de los enanos en la guerra, pero los orcos ya casi se han recuperado totalmente de sus terribles pérdidas, han reconstruido su dañada guarida y han reiniciado sus incursiones. Sin que lo sepan los orcos, Gollum acecha en el complejo de cavernas como un depredador mortalmente invisible.

Finalmente, la tercera aventura comienza en el inicio de la Cuarta Edad, cuando los dispersos restos de las antaño poderosas hordas de orcos permanecen a la defensiva tras la destrucción de Sauron, y los severos beórnicas y los hombres de los bosques se preparan para tomarse su venganza sobre sus enemigos de las montañas.

8.1 LA LUCHA POR EL TRONO: 1640 T.E.

Localización: La Puerta de los Trasgos y los alrededores del Paso Alto.

Requisitos: Un grupo de aventureros atrevidos y experimentados de nivel medio o alto (4-10). Son esenciales uno o dos exploradores (delincuentes o ladrones en *RM*), y los enanos serán especialmente útiles para explorar la Puerta de los Trasgos. Esta misión puede ser emprendida por PJs de cualquier alineamiento, sean de los Pueblos Libres, neutrales o favorables a Sauron, aunque sus inclinaciones entrarán en conflicto en mayor o menor grado.

Ayudas: En Maethelburgo pueden adquirirse mapas que muestren la ruta hasta el Paso Alto y la principal entrada conocida de la Puerta de los Trasgos. No existe ningún mapa completo del interior de la Puerta de los Trasgos, pero hay cautivos fugados que pueden proporcionar algunos detalles por un precio, a discreción del DJ.

8.11 LA TRAMA

Durante el siglo pasado, la señoría de la Puerta de los Trasgos ha descansado de forma segura en las garras de un terrible Gran Trasco, Urgubal. Sin embargo, recientemente, Urgubal ha ido mostrando signos de una irracionalidad cada vez mayor, y además se ha negado a pagar los tributos y acatar las órdenes procedentes de Carn Dûm. Por ello, el Rey brujo ha llegado a la conclusión de que un gobernador más competente y servil cumpliría mejor los propósitos del Señor Oscuro. Sin embargo, es más fácil decir que hay que deponer a Urgubal que hacerlo. Ninguna tribu de orcos es más obstinadamente independiente que la Tarkhnarb, y el Rey brujo, percibiendo el vital papel estratégico que representa la Puerta de los Trasgos, no quiere ver su poder dividido en una fútil y prolongada lucha interna. Más bien, los enviados del Rey brujo han ido haciendo correr silenciosamente la voz a través de una misión de rutina de que el señor de Angmar reconocería con gusto a cualquier usurpador que tuviera éxito mediante un repentino golpe de estado acertado.

El más intrigado por este mensaje subrepticio es Balkhmog, el Capitán de la Puerta del Lobo. El ambicioso oficial confía lo suficiente en el apoyo de sus propias tropas, una horda de orcos comunes guerreros y huargos, aunque se ven superados por las masivas reservas del Gran Trasco y su cuerpo de guardaespaldas uuk-hai. Además el Capitán no puede contar con el apoyo de ningún otro de los grandes señores de la Puerta de los Trasgos. Luzog, el Capitán de la Puerta Trasera, es un peón leal y poco imaginativo de Urgubal; y el astuto Yazhgar, Sumo Sacerdote de la Oscuridad, es tan poco escrupuloso que ni siquiera Balkhmog se atreve a incluirle en la intriga. Como no tiene una alternativa mejor, Balkhmog ha decidido contratar a unos mercenarios del exterior para tramar un asesinato.

Los PJs dispuestos serán reclutados en Maethelburgo por un viajante montañés mercader que ha negociado en ocasiones con los orcos y que conoce a Balkhmog. Cada aventurero recibirá 10 mo sólo por emprender la misión, y se les prometerán 500 mo más si salen vivos tras haber tenido éxito. Ni siquiera el montañés conoce todos los detalles de la misión, sino sólo que se desarrolla en la Puerta de los Trasgos, y que la Puerta del Lobo es un punto de entrada seguro. Una vez el grupo sea admitido en la Puerta del Lobo por los sirvientes de confianza de Balkhmog, el capitán les revelará el objetivo de

la empresa: un ataque sorpresa en el corazón de la Ciudad de los Trasgos para matar a Urgubal y apropiarse de la cimitarra Cortaelfos, el símbolo del poder. Para recibir su recompensa, los PJs deben volver a la Puerta del Lobo con el arma y con una prueba de la muerte de Urgubal, como por ejemplo su cabeza.

Balkhmog espera apropiarse del trono de forma rápida, pues los seguidores de Urgubal se hundirán en la confusión tras la muerte de su señor, y el poderoso Capitán confía en aparecer como una salvación en ese momento de caos. Como ni él ni sus tropas se verán involucradas de forma directa en el asesinato del Gran Trasgo, Balkhmog no atraerá ninguna sospecha sobre el acto, y pocos se atreverán a formular ninguna pregunta molesta hasta que sea demasiado tarde.

Si los aventureros no pueden llegar hasta Urgubal, el curso de acción más sabio sería apropiarse del máximo botín posible y huir hacia la Puerta Trasera, donde es probable que los orcos estén desprevenidos, pues Luzog no sabe nada de la conspiración. Todos los supervivientes de un grupo derrotado lo suficientemente estúpidos como para volver a la Puerta del Lobo, serán asesinados por Balkhmog antes de que Urgubal pueda capturarles e interrogarles. Si se encuentran con él, Yazghar fingirá amistad y simpatía respecto a la intriga, aunque esperará el momento adecuado para traicionarles. Ni siquiera aunque los PJs tengan éxito es poco probable que no tengan problemas. Balkhmog pagará la recompensa acordada y dejará que el grupo se vaya, pero sus huargos emboscarán a los aventureros en su viaje de regreso para eliminar todos los rastros de la trama. En este punto, una reunión con las águilas sería incalculablemente valiosa.

8.12 DESARROLLO DE LAS OPERACIONES

La población de la Puerta de los Trasgos en el año 1640 T.E. es casi tanta como la alcanzada muchos siglos después, justo antes de la devastadora guerra con los enanos. Actualmente, habitan en las cavernas unos 2500 orcos, de los cuales 1200 son machos adultos, 800 son hembras adultas y 500 son crías de ambos sexos. Sólo una ligera fracción de ellos, algo más de una veintava parte del total, forman la élite de los uruk-hai, mientras que el resto son orcos comunes.

La aristocracia guerrera cuenta con 65 uruk, a la cabeza de los cuales se encuentra el Durba-hai (el Gran Trasgo) y sus dos generales, los Capitanes de la Puerta del Lobo y de la Puerta Trasera. Por debajo de estos comandantes se encuentran 12 oficiales (guerreros de nivel 8) que actúan como sub-capitanes sobre las masas de orcos comunes. La mayoría de los uruk que no han mostrado ninguna aptitud singular para el mando, forman el cuerpo de guardaespaldas del Gran Trasgo, un grupo de 50 orcos. Dichos orcos son guerreros de nivel 6.

Otros diez uruk-hai llevan a cabo tareas especializadas dentro de la tribu. De ellos, el más importante es el Sumo Sacerdote de la Oscuridad, que es ayudado por tres acólitos (animistas de nivel 5, *RM* clérigos malignos). Seis Uruk curanderos (animistas de nivel 3, *RM* curanderos legos) son los responsables de cuidar de los heridos y mutilados que pueden sanar y recuperar las condiciones necesarias para luchar.

Casi todos los orcos comunes macho son guerreros, alrededor de 980, y están divididos en lurgs de 10-15 orcos cada uno. Hay 85 guerreros (nivel 4) que son los líderes de los lurgs, mientras que el resto de los guerreros se dividen en 170 soldados veteranos (nivel 3), 425 adultos (nivel 2) y 300 jóvenes inmaduros (nivel 1). Todos los lurgs poseen un orco común rastreador, que se trata como un explorador de nivel 2 (*RM* ladrón). Los orcos comunes son intercambiados de lurg

de forma regular, lo que permite a los guerreros menos expertos ser entrenados por los que combaten mejor que ellos.

Hay un grupo de élite de 60 orcos comunes rastreadores (exploradores de nivel 4, *RM* delincuentes) que sirven bajo el mando personal del Gran Trasgo como espías e informadores, y también como cazadores de los esclavos que han escapado de la guarida. Estos rastreadores permanecen aparte de los 85 que se encuentran en los lurgs.

Como es costumbre en todas las tribus de orcos, la Tarkhnarb ha acogido a otros maléficos seres para servir a sus propósitos. Hay cinco trolls de las cavernas, seres completamente estúpidos aunque extremadamente poderosos (guerreros de nivel 12) que habitan en zonas aisladas de la Puerta de los Trasgos. Están bien alimentados y aguardan para servir como fuertes trabajadores o como la escuadra de mercenarios del Gran Trasgo. Causan terror en los corazones de los orcos comunes. 60 huargos, casi tan astutos y mucho más fuertes que la mayoría de sus amos trasgos, habitan en guaridas cercanas a las entradas principales, y actúan como monturas para las persecuciones rápidas, siendo montados por guerreros pertrechados con armaduras ligeras. En los oscuros pozos de la Ciudad de los Trasgos se encuentran cautivos 250 esclavos, en su mayoría hombres de nivel 1-3 y algunos enanos, condenados a trabajar bajo el látigo hasta que mueran por falta de aire fresco o de luz solar. Lo único que les ayuda a soportar su horrible existencia es la esperanza de escapar o de ser rescatados, y se arriesgarán al máximo si creen tener una probabilidad razonable de huir de la Puerta de los Trasgos.

Las fuerzas militares están distribuidas del siguiente modo:
Ciudad de los Trasgos: Gran Trasgo, 6 oficiales, 50 guardaespaldas, Sumo Sacerdote, 3 acólitos, 4 curanderos, 60 rastreadores de élite, 45 rastreadores comunes, 520 luchadores comunes, 5 trolls de las cavernas.

Puerta de Lobo: Capitán, 4 oficiales, 1 curandero, 25 rastreadores comunes, 285 luchadores comunes, 35 huargos.

Puerta Trasera: Capitán, 2 oficiales, 1 curandero, 15 rastreadores comunes, 175 luchadores comunes, 25 huargos.

8.13 PERSONALIDADES IMPORTANTES

URGUBAL, EL GRAN TRASGO

Tras haber accedido al trono siendo aún joven gracias a una combinación de astucia y salvaje ferocidad, Urgubal ganó pronto el reconocimiento del Rey brujo y del Señor de Gundabad mediante gran cantidad de sobornos. Aunque durante sus primeros días de reinado fue desafiado muy a menudo, venció a todos sus rivales matándoles bien en combate personal, bien a traición. Pero el tiempo se ha cobrado su tributo en la persona del antaño temible guerrero, y aunque Urgubal sigue teniendo un terrible aspecto gracias a su 1,80 metros de estatura y sus salientes colmillos inferiores, el gobernador orco está ahora hinchado por la gordura y la corrupción. Su corte es un nido de decadencia y repugnantes entretenimientos y torturas, repleta de aduladores entre los que Urgubal yace en su trono como un maligno e hinchado sapo. La red de informadores que infesta todos los rincones de la fortaleza poseída por Urgubal y la brutalidad de su cuerpo de guardaespaldas y trolls de las cavernas sofocan el descontento popular y aumentan el omnipresente clima de miedo existente. A pesar de su apariencia desagadable y letárgica, Urgubal aún posee gran parte de las habilidades en combate que le llevaron a conquistar el poder. Ni aún en estos momentos, en los que el Gran Trasgo se encuentra vestido con su negra cota de malla y blandiendo Cortaelfos, que nunca abandona, pocos orcos se atreverían a enfrentarse con su aborrecible señor.



El Gran Trasgo

BALKHMOG, CAPITÁN DE LA PUERTA DEL LOBO

Si hay algún orco que sea digno de respeto, ése es sin duda Balkhmog. Tras haber conseguido el honroso mando de la Puerta del Lobo mediante astucia y valentía, Balkhmog ambiciona ahora en secreto objetivos mayores. Es hijo de Urgubal, y además de odiar a su repulsivo padre, planea destronar al Gran Trasgo, aunque por el momento se ve obligado a fingir servilismo mientras va reuniendo el poder necesario para hacerlo. Gracias a su dominio en las incursiones y emboscadas, Balkhmog ha duplicado el volumen de botín conseguido en el Paso Alto, parte del cual destina a financiar sus propias intrigas. El capitán nunca duda en luchar a la cabeza de sus tropas, y los orcos que tiene bajo su mando le son fanáticamente leales a pesar de la rigurosa disciplina que impone. Balkhmog mide 1,74 metros de altura, tiene una maciza complexión debido a la solidez de sus músculos, y suele llevar un yelmo que representa la cabeza de un lobo. Ha negociado repetidas veces con hombres. Balkhmog es un sutil antagonista que suele cumplir su palabra aunque tergiversa el sentido de los negocios.

LUZOG, CAPITÁN DE LA PUERTA TRASERA

Luzog es un producto típico del corrupto despotismo de Urgubal. Aunque es considerado un poderoso guerrero, el capitán es un líder poco imaginativo, y debe su posición más al hecho de ser hijo del Gran Trasgo que a ningún talento que pueda tener. Luzog es medio hermano de Balkhmog, y percibe claramente que su supervivencia radica en el hecho de que Urgubal permanezca en el poder. Por ello, es obstinadamente leal al actual régimen. Luzog mide 1,70 metros de altura, y gran número de cicatrices surcan su cara, causadas por las garras de una gran águila.

YAZHGAR, SUMO SACERDOTE DE LA OSCURIDAD

Ningún orco de la Puerta de los Trasgos es más temido que Yazhgar, el marchito y tuerto gran sacerdote, que predica el credo de maldad de Sauron a las masas de trasgos, y profetiza el retorno del reinado del Señor Oscuro. El anciano uruk selecciona a sus víctimas entre los orcos desobedientes y los esclavos, para ser lanzados en el Ojo de la Oscuridad o para ser sacrificados en el sangriento altar del Señor Oscuro. Yazhgar, un completo traidor que desconoce la piedad y los escrúpulos, disfruta manipulando las rivalidades políticas dentro de la Puerta de los Trasgos, tanto para aumentar su propia influencia como por pura malicia. Yazhgar es un individuo inconfundible, pues mide 1,50 metros de altura, es encorvado, siempre va envuelto en unas voluminosas ropas rojas, y lleva un bastón de hierro con la cabeza en forma de serpiente.

MAPAS DE RUTAS

Esta sección contiene los mapas de las rutas de las Cavernas de Hielo, los tres Niveles de la Ciudad, las Cavernas de los Hongos y las Minas. En ellos se muestran los pasajes y habitaciones principales y los lugares clave. Las escaleras y rutas interconectadas transversales más usadas también se indican.

Los mapas de rutas no muestran los cientos de pequeñas habitaciones, pasajes menores y fenómenos naturales. Para determinar el paradero de dichos lugares, debería consultarse la Tabla de Características Aleatorias, sección 11.5. Esta tabla permite al Director de Juego determinar las características de una determinada habitación o pasaje, sea cual sea la región de la Puerta de los Trasgos donde se halle. La tabla puede ser usada durante la aventura, apuntando el DJ los resultados y creando un mapa ultradetallado de la zona específica. De forma alternativa, el DJ puede documentarse sobre dichas características antes del inicio de la sesión de juego.

8.14 DESCRIPCIONES

Los pasajes de la Puerta de los Trasgos varían de tamaño, desde los corredores principales de 7 metros de anchura y 5 de altura hasta los más estrechos y comunes túneles secundarios de 3 metros de anchura y 2 de altura, aunque en muchos puntos dicha altura desciende hasta los 1,20 metros. La mayoría de las cavernas, salvo que se especifique lo contrario, miden 3-5 metros de altura y tienen un tamaño irregular. Las puertas son muy poco comunes, y sólo se utilizan para bloquear las zonas importantes; a menos que se especifique lo contrario, están hechas de toscas planchas de madera, con algún recubrimiento de hierro, y miden 2-2,6 metros de altura, 1,2 metros de anchura y tienen 5 centímetros de grosor. Las cerraduras son de dificultad media. Las llaves las guarda quien esté encargado de la zona en particular; el Gran Trasgo posee un juego maestro de llaves al completo.

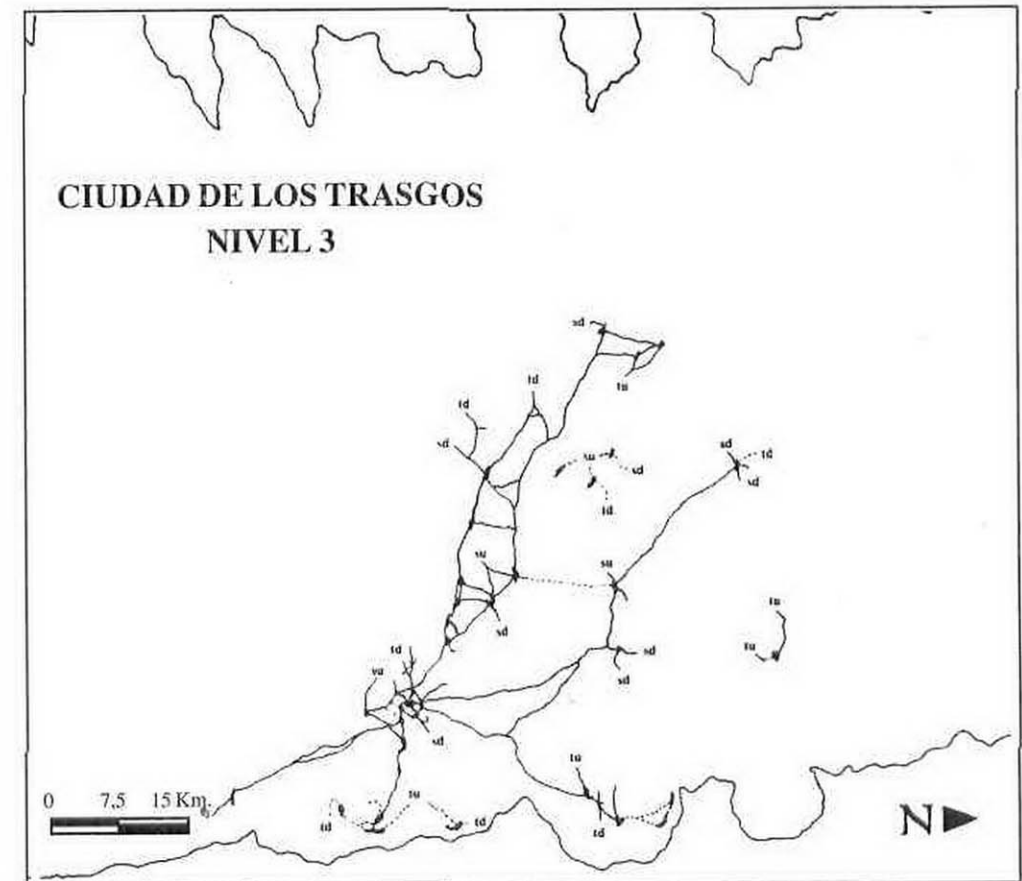
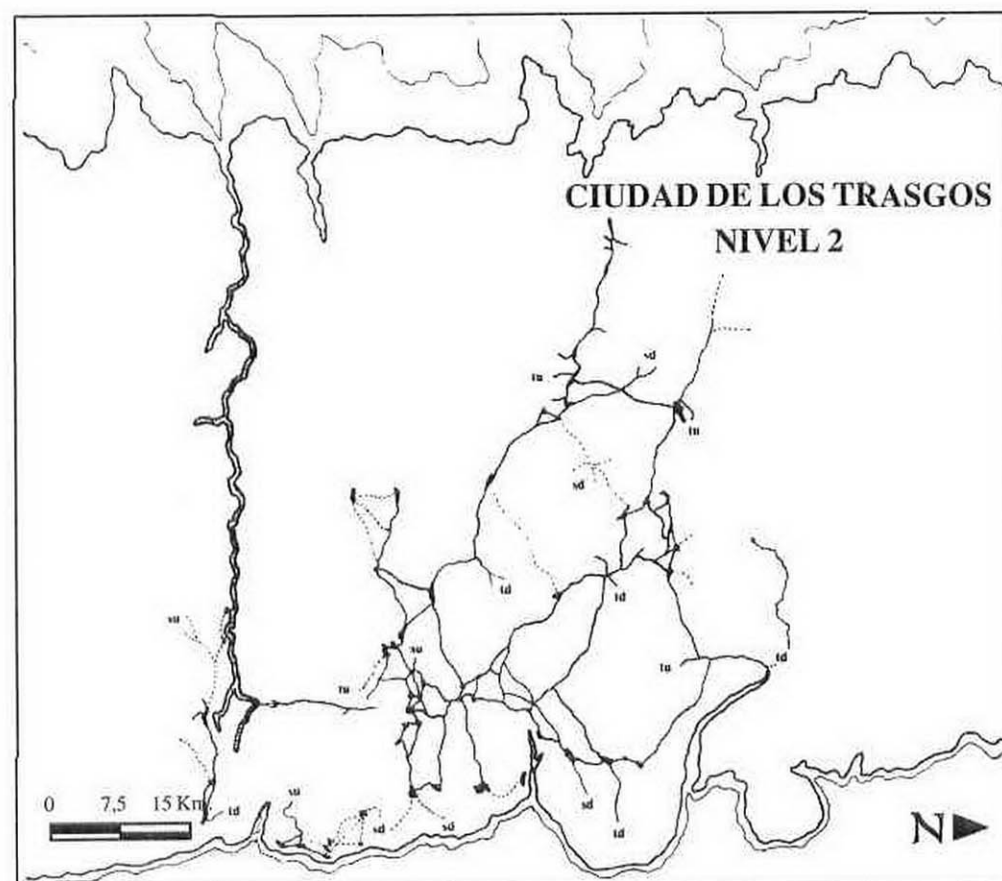
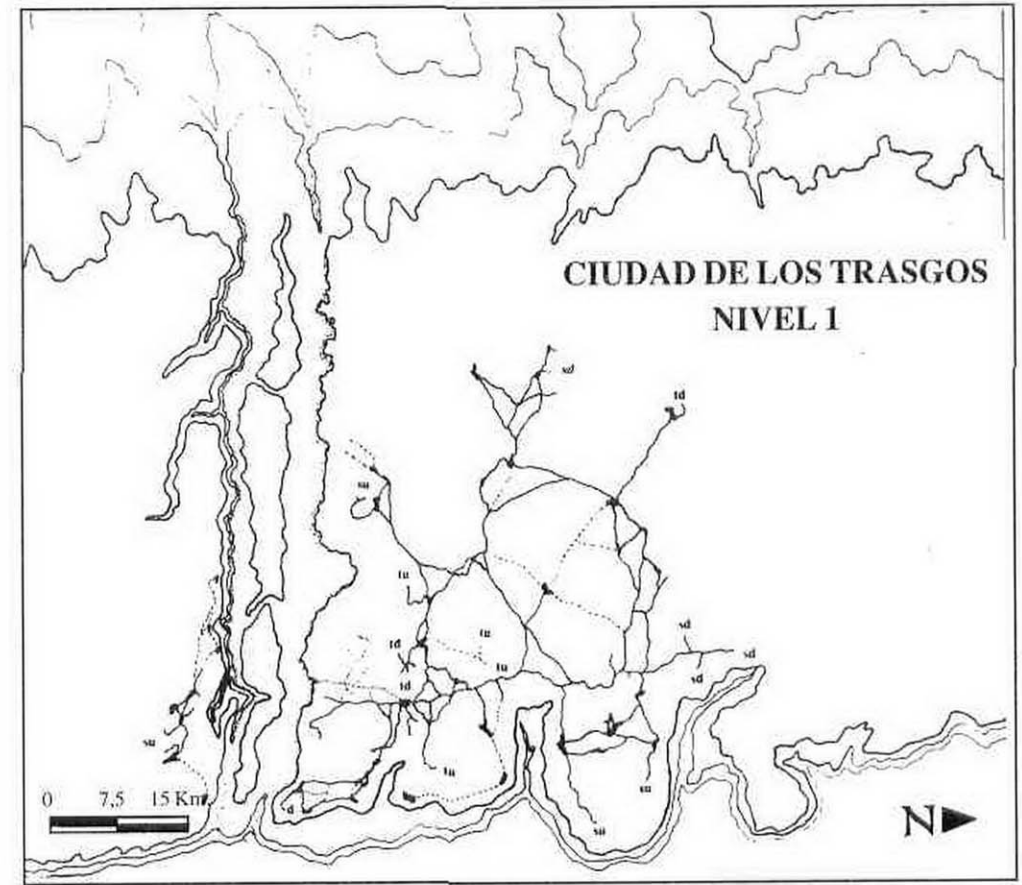
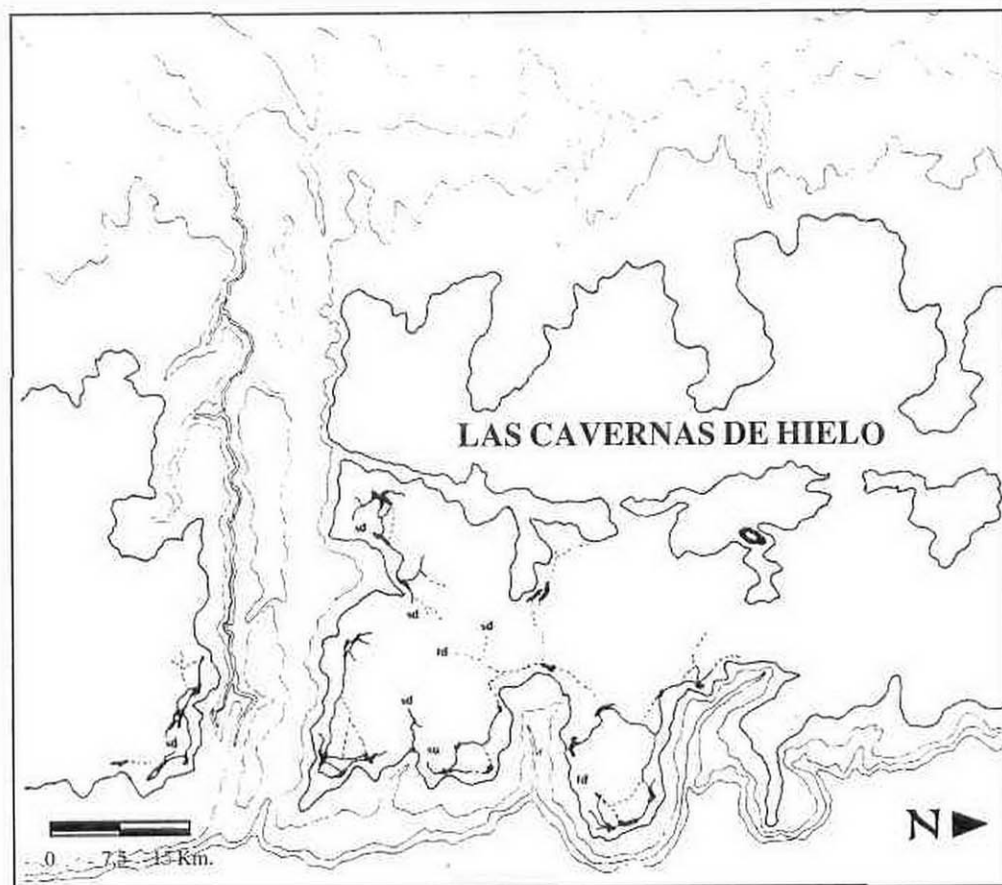
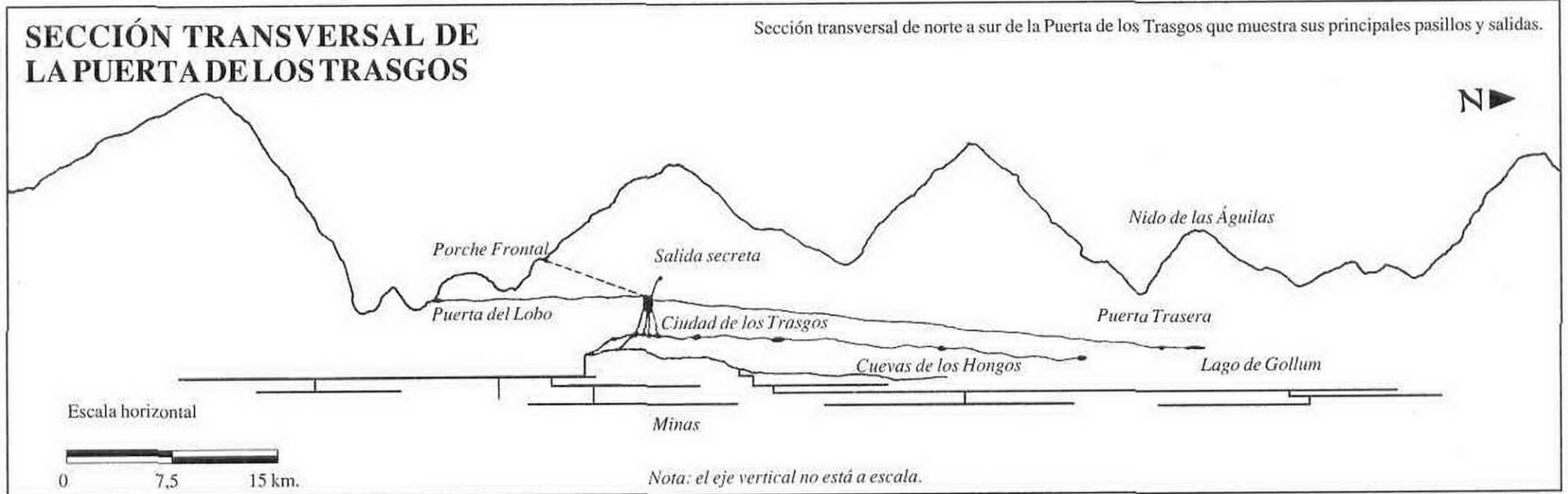
Los pasajes y las cavernas no están iluminados, a excepción de las zonas usadas en la actualidad, en las que la luz la proporcionan débiles antorchas y hogueras que emiten un humo acre. Incluso en las zonas iluminadas prevalecen sombras muy densas. En la Puerta de los Trasgos, la temperatura se mantiene casi siempre entre los 9 y 12 grados centígrados, salvo en las zonas en las que el viento frío entra desde el exterior o donde se mantienen fuegos subterráneos a modo de forjas. La ventilación suele ser bastante escasa, lo que hace que el humo y el olor de la basura y la podredumbre permanezca en el rancio y denso aire. La higiene es como mucho esporádica. Los esclavos son enviados de forma intermitente a limpiar las cavernas residenciales donde los trasgos ya no pueden ni

CLAVE PARA LOS MAPAS DE RUTA

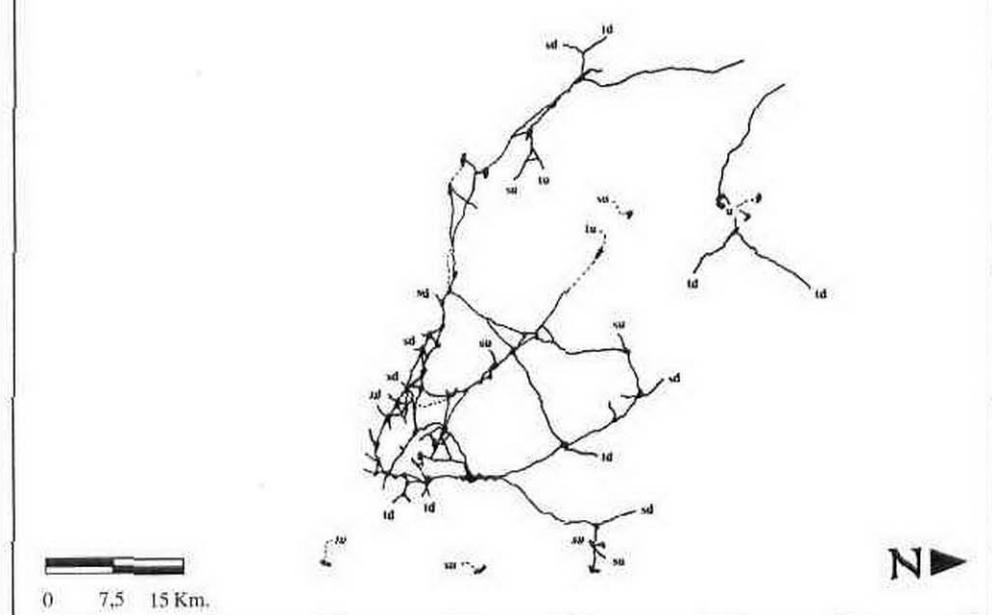
s = escalera principal (hacia arriba y hacia abajo)
 sd = escalera hacia abajo
 su = escalera hacia arriba
 t = pasaje transversal (hacia arriba y hacia abajo)
 td = pasaje transversal (hacia abajo)
 tu = pasaje transversal (hacia arriba)

— = pasaje
 - - - = pasajes añadidos tras 1640 T.E.
 ... = pasajes al exterior de la montaña

La escala es en kilómetros.



LAS CUEVAS DE LOS HONGOS



encontrar el suelo. Las hogueras alimentadas por carbón que no están cubiertas son utilizadas para cocinar y calentar.

Las comunicaciones sufren de enormes dificultades en un complejo de tan gran escala como éste. En las zonas habitadas, los corredores pueden llevar mensajes a través de distancias cortas. Cuando se requiere una mayor velocidad para atravesar la enorme cantidad de kilómetros de pasajes subterráneos, los orcos utilizan murciélagos vampiro gigantes entrenados como mensajeros. Un murciélago lleva un pergamino lacrado atado a sus garras. Tras la entrega de su carga, se le recompensa con un trago de sangre fresca de los almacenes guardados por los oficiales.

Trampas

Los orcos se sienten fascinados por los artilugios mecánicos, y han desarrollado una serie de ingeniosas trampas que se hallan situadas por todo el complejo. La mayoría están diseñadas para atrapar intrusos y esclavizarlos infligiéndoles dolor en el proceso en lugar de matar a las víctimas inmediatamente. Los orcos están acostumbrados a evitar las zonas en las que hay trampas mediante el reconocimiento de unos signos sutiles, como dibujos inusuales tallados en la pared de roca. Para los que no estén versados los símbolos secretos orcos, las trampas de la Puerta de los Trasgos suelen ser normalmente Extremadamente Difíciles de percibir, y para ello se debe estar buscando de forma específica algún peligro.

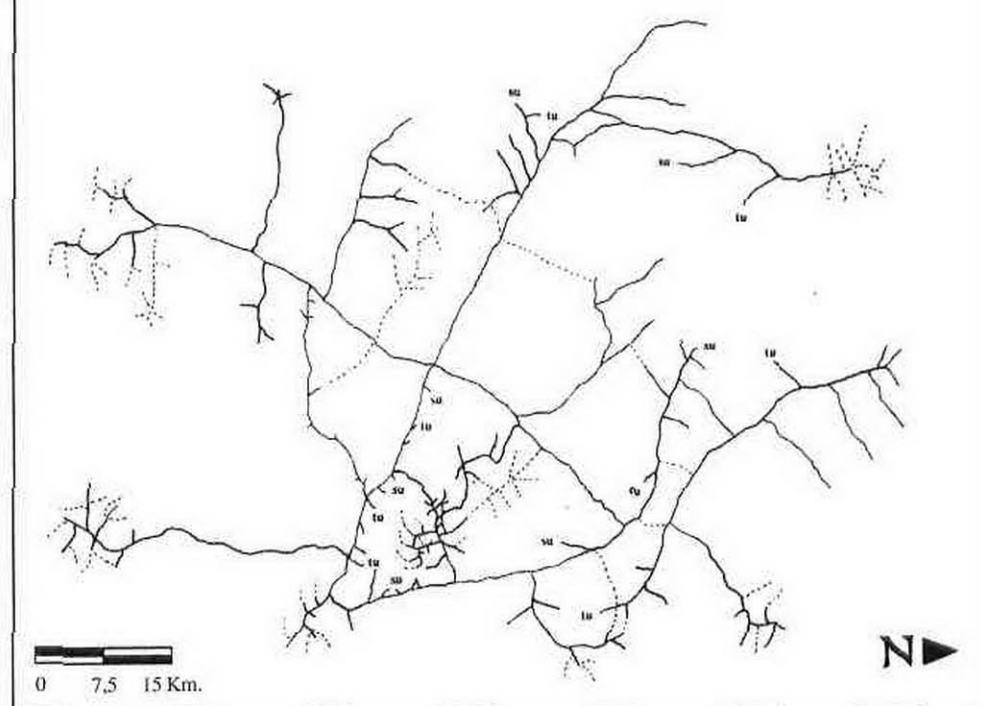
A continuación se describen las trampas más comunes entre los orcos. Las trampas más inusuales se describen en el punto de la fortaleza donde se hallen.

A. Pozo cerrado: Se trata de un hueco de 7 metros de profundidad que está cubierto por una losa de piedra que parece formar parte del suelo que la rodea, y que puede medir entre 1,6 y 3,3 metros de anchura según el tamaño del corredor. La trampa se dispara mediante un mecanismo de contrapesos. Si se colocan 25 kilos de peso o más en la losa, ésta se abre y las víctimas caen al hueco, sufriendo un daño por caída al fondo del pozo; a continuación, la losa vuelve a cerrarse. No puede abrirse desde abajo.

B. Pozo asesino: Similar al típico pozo cerrado, pero menos común. El fondo del pozo está lleno de afiladas cuchillas de hierro que causarán 1-4 críticos "D" de perforación. Como las cuchillas tienen una lengüeta, la víctima quedará agarrada al suelo salvo que se libere, hecho que resulta extremadamente doloroso.

C. Muros deslizantes: Si se presiona una piedra en el suelo

LAS MINAS



con 25 kilos o más que funciona como disparador, un par de losas de piedra de 60 centímetros de grosor que hay a 10 metros de distancia se deslizan dentro del pasaje, aislando a cualquiera que se encuentre dentro de ese segmento del corredor. El mecanismo para desactivar la trampa se encuentra fuera de la zona de la trampa. La única alternativa a la rendición es la eventual asfixia.

Puerta del Lobo (PL)

1. Puertas principales. Estos portones dobles de hierro, de 6 metros de altura y 3 de anchura, protegen la principal entrada a la Puerta de los Trasgos. De su cara exterior sobresale una serie de cuchillas de hierro de 30 centímetros de longitud. Como las macizas puertas de 18 centímetros de grosor, montadas sobre bisagras empotradas en los muros de piedra, son demasiado pesadas para ser movidas por la fuerza de ningún individuo, un sistema interior de cadenas y manivelas permite a los agotados guardianes abrir o cerrar las puertas. Cuando están cerradas, detrás suyo se coloca una barra de acero para sellarlas contra cualquier asalto.

Las dos colosales estatuas de lobos que flanquean las puertas en el exterior están encantadas, y tienen implantado un sortilegio vocal que hará que emitan un lúgubre aullido si alguien intenta pasar ocultándose mágicamente.

Hay una rejilla de hierro con cuchillas suspendida horizontalmente desde el techo justo en el umbral interior de las puertas, y que se dejará caer sobre cualquier intruso, cubriendo una zona de 7 x 7 metros. Aquellos que se vean afectados por este hecho sufrirán 1-5 críticos "D" de perforación y quedarán agarrados al suelo hasta que la rejilla sea levantada.

2. Galerías Colindantes. Estos pasajes están excavados en ambos lados de la pared de la montaña, y parten desde la sala de guardia. A ellos se accede a través de unas escaleras de piedra. Las galerías están taladradas con gran cantidad de troneras desde las que se ve la grieta situada 7 metros más abajo y que conduce hasta las puertas. Desde éstas pueden lanzarse flechas, piedras, aceite hirviendo y todo tipo de obstáculos contra los atacantes, convirtiendo el sendero de entrada en una trampa mortal.

3. Sala de guardia de la entrada. Aquí hay siempre estacionados dos lurgs, que totalizan 21-30 orcos comunes, siempre alerta por si hay problemas. Este gran caverna de 8 metros de altura, situada justo tras las puertas, se encuentra amueblada con asientos de piedra, y en ella hay un barril de un fuerte

licor de los tragos de mala calidad. Hay allí una gran cantidad de reservas de proyectiles, y sobre un fuego se mantiene hirviendo una gran cuba de aceite. Del muro cuelga un gong de alarma, que si es tocado llamará a filas a la Puerta del Lobo a todos los orcos.

4. Cavernas de lurgs. (25) Son barracas normales para los orcos comunes. Cada una de las cavernas está habitada por un lurg de 11-15 orcos, incluyendo: 1 líder, 1 rastreador, 2 guerreros veteranos, 3-7 adultos y 3-4 jóvenes. También viven en cada uno 4-6 hembras orcas, que son consideradas propiedad del líder y de los guerreros viejos, y que son utilizadas principalmente en tareas domésticas, como cocinar, limpiar las cazuelas y vaciar las letrinas. Los únicos muebles existentes consisten en unos jergones de paja que hay en los rincones, una mesa y varios bancos de piedra, y un tosco hogar de fuego. Por todo el suelo aparecen numerosos desechos y huesos. Hay un 50% de probabilidad de que los habitantes estén presentes; si no es así, se encontrarán en una incursión, de guardia, patrullando, o cumpliendo sus deberes laborales. Cada uno de los guerreros orcos tiene 1-5 mb y 6-10 mc, mientras que el líder posee 6-10 mp y 12-30 mb.

5. Cavernas de los oficiales. (4) Se trata de las guaridas privadas de los sub-capitanes. Se caracterizan por tener unas puertas cerradas cubiertas de una chapa de bronce. Su único habitante es un oficial uruk-hai, aunque también suelen estar presentes 1-3 hembras orcas para cumplir las órdenes de su señor. Los muebles consisten en una mesa y algunos bancos de piedra, una losa cubierta de pieles a modo de cama, un barril de licor y un amplio hogar. Hay un 60% de probabilidades de que el oficial y sus acompañantes se encuentren aquí. Las riquezas personales del oficial consisten en 11-15 mo y 21-25 mp.

6. Caverna del capitán de la puerta. La guarida del comandante local, que está dispuesta de forma opulenta desde el punto

de vista de los orcos, se caracteriza por una puerta que tiene una cerradura Dificil (-10) y está reforzada con una chapa de plata. En la caverna aparecen una amplia mesa de piedra, algunos bancos tallados, una elevada plataforma cubierta de pieles de buena calidad a modo de cama, diversas cantidades de licor y un gran hogar. De las paredes cuelgan todo tipo de trofeos, armas y armaduras conseguidas en diferentes incursiones. En cualquier momento, hay un 80% de probabilidades de que el capitán se encuentre aquí acompañado de un grupo de 2-6 hembras orcas.

También a la vista se encuentra un gran cofre de hierro cerrado y sujeto al suelo que consta de una cerradura Muy Dificil (-20) de abrir. Dentro del cofre hay 400 mp, 1200 mb y 2000 mc, calderilla con la que suele recompensarse a la soldadesca y con la que se suele distraer la atención de los ladrones. Oculto tras una puerta secreta de piedra situada en el interior de un armario en una pared, Extremadamente Dificil (-30) de detectar, se encuentra el verdadero botín del capitán, que consiste en 1500 mo y 2000 mp, divididas en dos cofres cerrados. Si los que encuentran los cofres no detectan ni desactivan la trampa Extremadamente Dificil (-30) situada antes de entrar en el armario, varias varas de acero sujetas superiormente por estalactitas caerán sobre ellos, infligiendo 1-5 críticos "D" de perforación a cualquiera que se encuentre a menos de 3 metros del armario.

NOTA: El capitán dispondrá de un mayor tesoro si lo necesita para pagar sobornos o recompensas.

7. Caverna del curandero. La caverna, que está ocupada por el único curandero uruk-hai asigando a esta zona, está cerrada con una puerta reforzada por una chapa de cobre. Dentro de la caverna, el aire está contaminado por el hedor procedente de los compuestos de medicinas orcas que se hallan hirviendo en un caldero sobre un hogar. Los muebles consisten en una simple mesa de piedra y una losa cubierta de pieles que





sirve como cama. Hay diversos recipientes metálicos y barriles de madera conteniendo gran variedad de hierbas y hongos curativos recogidos por los orcos. Hay un 80% de probabilidades de que el curandero esté presente, y si es así, hay otro 25% de que esté acompañado por un grupo de 1-5 orcos que están en tratamiento. El tesoro personal del curandero consiste en 11-20 mo y 22-40 mp. También pueden ser encontrados una serie de recipientes (100) llenos de un ungüento oscuro, que es un bálsamo orco. Una aplicación de dicho bálsamo cura 1-10 puntos de vida de forma inmediata, pero quema como el fuego y deja cicatrices permanentes. Dos o más usos en el mismo día tienen el efecto contrario, producen la pérdida de 1-10 puntos de vida.

8. Guarida de los lobos. Esta cámara aparece tres metros por debajo del nivel de la entrada, y se accede a ella mediante un sendero descendente que rodea el muro exterior. Normalmente hay presentes en esta caverna entre 26-35 huargos. Los huargos, que no son considerados como cautivos sino como mercenarios aliados, consienten que se les mantenga aquí como monturas que a menudo son usadas por líderes orcos a cambio de una dieta estable de carne fresca, entre la que se puede encontrar algún que otro prisionero vivo que es lanzado a gritos desde la entrada. Los huargos tienen completa libertad para moverse por la zona y son muy efectivos a la hora de husmear el rastro de los enemigos ocultos.

9. Cocina. Es en esta caverna donde un grupo rotativo de 21-30 hembras orcas sacadas de las cavernas de los lurgs preparan la mayoría de las comidas para las tropas y sus líderes. Encima de los dos enormes fogones centrales están situadas sendas brochetas para asar, mientras que por todo el perímetro aparecen fuegos más pequeños con burbujeantes ollas, hor-

nos de pan, y mesas de preparación hechas de piedra. Sobre las repisas de las paredes hay un surtido de extraños utensilios. Los contenidos de la mayoría de los platos orcos tiene un aspecto bastante poco apetitoso en el mejor de los casos (¿estofado de hongos?), y lo más sabio es no intentar probarlos.

10. Ahumadero. En las paredes hay diversidad de animales muertos colgando de ganchos de hierro colocados en el techo de la caverna. Un pequeño fuego en un recipiente de madera se mantiene constantemente ardiendo, lo que inunda el aire de una perpetua neblina.

11. Almacenes (11) Las habitaciones donde se encuentran las provisiones de los orcos y sus economatos tienen las puertas cerradas y recubiertas por una chapa de hierro. Dentro hay numerosos artículos en total desorden, incluyendo barriles de licor, raciones de comida secadas, montones de pellejos, pieles y ropas, antorchas, carbón, madera, algunas armas de proyectil, y una serie de objetos misceláneos que no tienen ningún valor especial. Sólo los oficiales y el capitán tienen las llaves. Los orcos comunes depositan los resultados de sus saqueos aquí y compran las provisiones para sus unidades.

12. Celdas. Se trata de ocho escuetas celdas de 3 x 3 metros cerradas mediante barrotes y con cerraduras Muy Difíciles (-20) de abrir. Son usadas para alojar a los nuevos cautivos antes de trasladarlos a los pozos de esclavos de la Ciudad de los Trasgos. Si hay cautivos presentes (50% de probabilidades), siempre habrá 6-15 orcos vigilando la zona.

13. Posadero para murciélagos. En esta caverna repleta de estalactitas, totalmente carente de luz y que apesta a guano, habitan 13-40 murciélagos vampiro gigantes entrenados para servir como mensajeros. No dañarán a los orcos, pero atacarán a cualquier otro intruso. La luz brillante suele agitarlos y confundirlos.

14. Pozo. Se trata de un pozo de piedra de 30 metros de profundidad que desciende hasta un arroyo subterráneo. Sobre el pozo aparece montada de forma tosca una manivela y un cubo. El agua es ligeramente amarga pero potable.

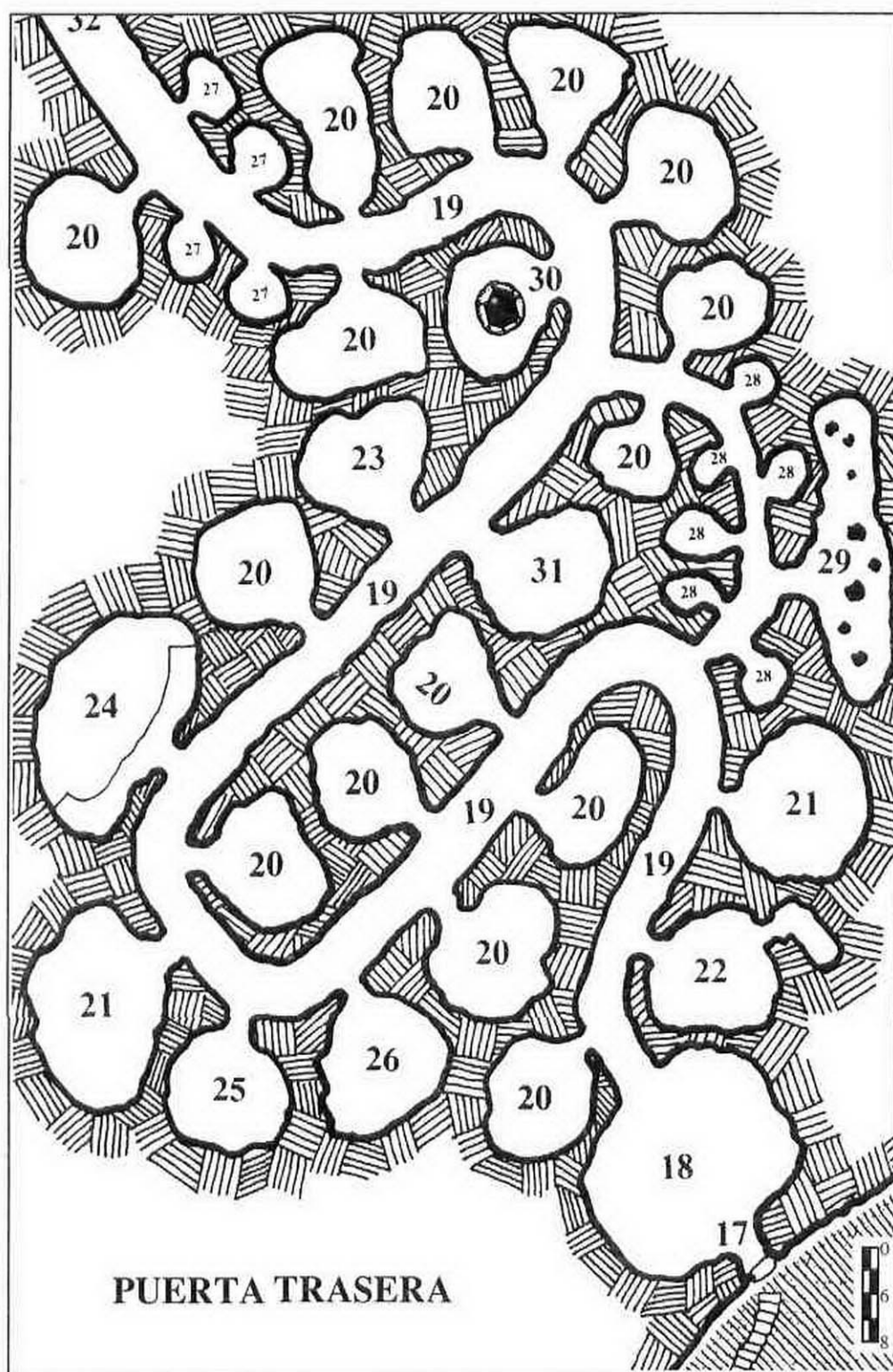
15. Herrería. No se trata de una forja ni de una gran armería, sino de un taller de reparaciones donde las armaduras pueden ser arregladas y las armas afiladas. El principal mobiliario es un gran yunque, algunos fuelles, un fuego y una mesa de trabajo hecha de piedra. Las herramientas orcas tiradas por todas partes son de extraño diseño, pero son muy efectivas. Siempre hay entre 6 y 15 orcos trabajando aquí.

16. Pasaje descendente. Este camino subterráneo, de quince kilómetros de longitud, conduce de forma gradual, y tras gran cantidad de curvas y recodos, hasta la Ciudad de los Trasgos.

La Puerta Trasera (PT)

17. Entrada. La maciza losa de piedra que hace de portal, de 5 metros de alto 3 de ancho y 60 centímetros de grosor, se encuentra montada sobre un pivote de hierro. Se necesitan al menos dos orcos fuertes para abrirla o cerrarla. Desde dentro, la puerta siempre puede ser abierta con la fuerza necesaria, pero la fuerza aplicada desde fuera es absolutamente inútil contra este mecanismo ingeniosamente diseñado. Una vez cerrada, la entrada parece formar parte de la piedra que la rodea, pero no es difícil discernir su situación aproximada, pues hay un tramo de escaleras que conducen hasta ella. La puerta aparece unos 3 metros sobre el nivel del suelo. Una rampa situada a 5 metros de altura por encima de la puerta permite el lanzamiento de rocas contra los atacantes.

18. Sala de guardia de la entrada. En la zona que hay justo al lado de la puerta siempre hay estacionado un lurg de 1-15



orcos. El mobiliario consiste en bancos de piedra, un barril de licor y reservas de proyectiles y piedras. La caverna mide 10 metros de altura, y una escala de metal permite acceder a la rampa situada sobre la puerta. Un gong de alarma suspendido en una pared llamará a armas a todos los orcos de la Puerta Trasera.

19. Pasaje retorcido. Este pasaje parte de la sala de guardia, y por su longitud es poco más que un corredor secundario, aunque se caracteriza por su gran número de rincones, retorcidas vueltas y angulosas inclinaciones. (Ver El Hobbit, págs. 80-81).

20. Cavernas de lurgs. (15) Igual a PL (Puerta del Lobo) 4.

21. Cavernas de los oficiales. (2) Igual a PL 5.

22. Caverna del Capitán de la puerta. La guarida del capitán de la Puerta Trasera, amueblada de forma muy similar a PL 6, se diferencia principalmente de ésta en sus tesoros y trampas. Su cofre de hierro visible contiene 300 mp, 800 mb y 1500 mc. El armario de la pared tras el que está la puerta secreta de piedra contiene un botín de 800 mo y 1000 mp. A menos que se desactive la trampa Muy Difícil (-20), una losa de piedra caerá del techo, infligiendo 1-3 críticos "E" de aplastamiento sobre cualquiera que esté a una distancia menor a 3 metros del armario.

23. Caverna del curandero. Igual a PL 7.

24. Guarida de los lobos. Igual que PL 8, con la excepción de que aquí siempre hay 15-25 huargos.

25. Cocina. Igual a PL 9.

26. Ahumadero. Igual a PL 10.

27. Almacenes. (4) Iguales a PL 11.

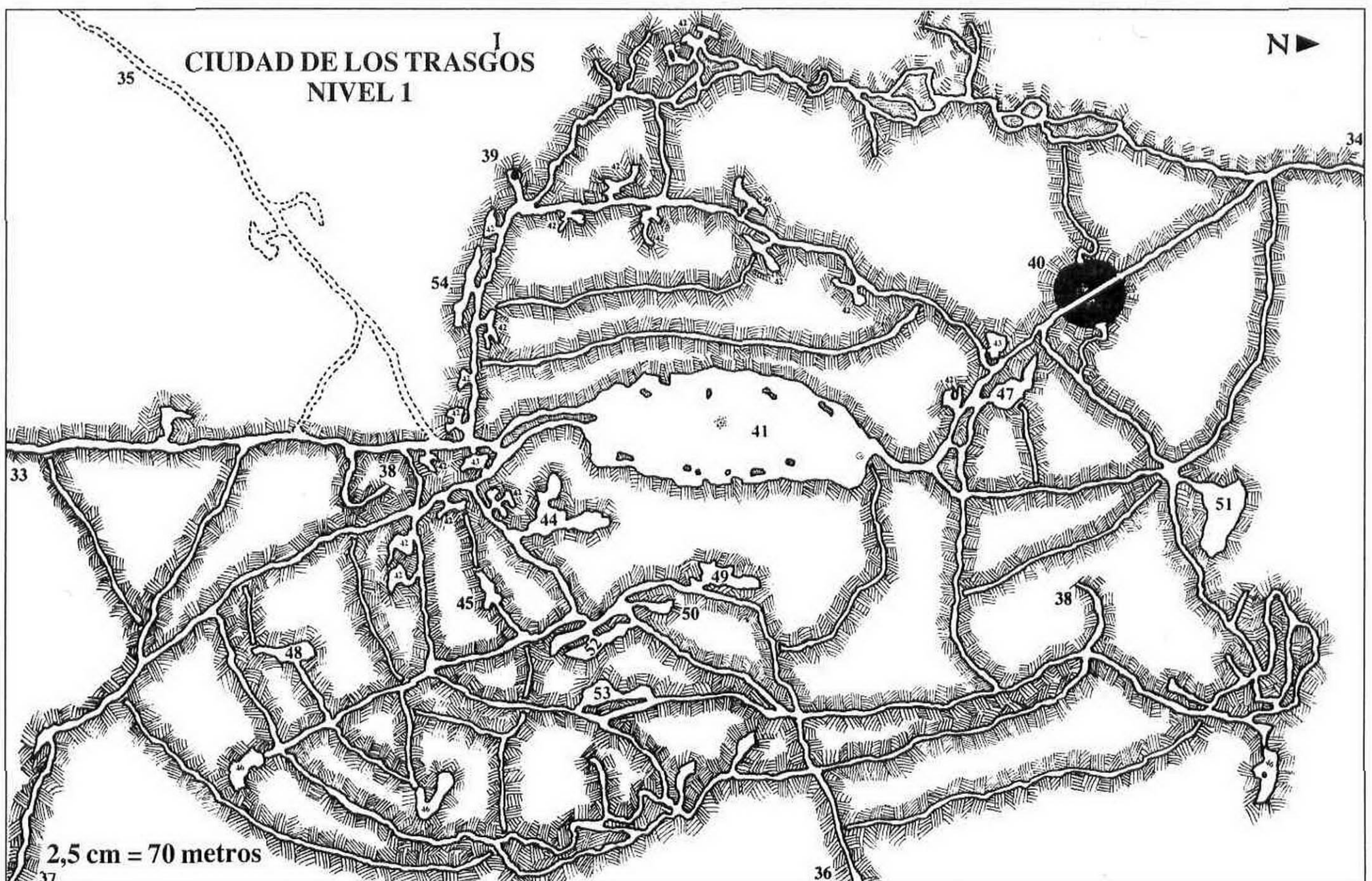
28. Celdas. (6) Iguales a PL 12.

29. Posadero para murciélagos. Igual a PL 13.

30. Pozo. Igual a PL 14.

31. Herrería. Igual a PL 15.

32. Pasaje ascendente. Este corredor principal de 45 kiló-



metros, que conecta con el pasaje retorcido, PT 19, asciende lentamente hacia la Ciudad de los Trasgos, tras numerosos recodos y curvas. En 1640 T.E., no llega más al norte. (Posteriormente, el corredor continuará descendiendo hacia el norte hasta la Guarida de Gollum. Viniendo desde la Guarida de Gollum, la intersección con el pasaje retorcido, 19, es la séptima por la parte sur, tras contar hasta el sexto por el norte).

NIVEL UNO DE LA CIUDAD DE LOS TRASGOS (CT I)

El Nivel Uno es la región más poblada de toda la Ciudad de los Trasgos. Por encima suyo se encuentran las Cavernas de Hielo, cercanas a la superficie de la montaña.

33. Pasaje hacia el sur. Este es el corredor principal que conduce hasta la Puerta del Lobo (PL 16).

34. Pasaje hacia el norte. Este es el principal corredor que, partiendo de la Ciudad de los Trasgos, conduce hasta la Puerta Trasera (ver PT 32).

35. Pasaje hacia el sudoeste. En el año 1640 T.E., este corredor aún no existe. (Para las aventuras posteriores, conduce hasta el Porche Frontal).

36. Pasaje secreto. A pesar de poseer salidas principales, la Ciudad de los Trasgos también posee su propia ruta de escape. Se trata simplemente de un estrecho corredor secundario que termina ante una puerta tras ascender a lo largo de tres kilómetros. Desde dentro, la puerta puede ser fácilmente encontrada y abierta, y se considera una maniobra Fácil (+20), aunque desde el exterior es Extremadamente Difícil (-30) de detectar, aunque sigue siendo Fácil (+20) ser abierta. La puerta conecta con un estrecho y difusamente marcado sendero que desciende por la ladera de la montaña. Como no es conocido por los extranjeros, normalmente se deja sin protección.

37. Pasaje ascendente. Este corredor principal asciende hacia las Cavernas de Hielo interiores, que pueden ser exploradas utilizando la Tabla de Características Aleatorias.

38. Pasaje descendente. Este pasillo principal, que desciende algunos cientos de metros, conduce hasta el Segundo Nivel de la Ciudad de los Trasgos, conectando con CT II 55.

39. Pozo de conexión. En este punto, el suelo desciende repentinamente al llegar a la parte superior de un pozo que une los niveles uno y dos de la Ciudad de los Trasgos, y que conecta con CT II 57. Mide 5 metros de ancho, y del techo que hay sobre el pozo cuelga un mecanismo de poleas. Hay una larga y resistente cuerda colocada alrededor de la polea que crea un doble cabo y que se utiliza para subir y bajar provisiones entre los niveles; también pueden trasladarse pasajeros.

40. Ojo de la Oscuridad. El Ojo de la Oscuridad, el rasgo natural más espectacular de la Ciudad de los Trasgos, mide 25 metros de ancho, y aparece en éste su punto más alto para hundirse en las profundidades más desconocidas tras atravesar los niveles dos y tres. Se trata de los restos cubiertos de un pozo de lava, que no está inactivo, puesto que en su insondable fondo puede percibirse un brillo rojizo, y en sus paredes pueden apreciarse unas vacilantes y misteriosas sombras de fuego. Periódicamente, surgen desde abajo unos ominosos ruidos retumbantes que hacen temblar de miedo a los orcos. En este y en todos los pasajes de la Ciudad de los Trasgos, el pasillo conduce hasta el borde del Ojo, y a partir de ahí hay un peligroso arco de piedra de 3 metros de ancho, sin barandillas, que atraviesa toda la grieta hasta llegar al otro lado, donde el pasadizo reparece. Si alguien se cae mientras lo esté cruzando, es posible que caiga sobre alguno de los puentes que hay en los niveles inferiores, lo que sería considerado como

una maniobra de Locura Completa (-50). Si se falla, el resultado es una muerte segura al final de una larga y terrible caída.

41. Gran salón. El gran salón es una enorme caverna, de 30 metros de anchura y 100 de longitud, que constituye el foco de actividad de todo el Primer Nivel, pues es donde se encuentra el trono del Gran Trasgo. Aquí tienen lugar, y para entretenimiento del tirano, unas fiestas salvajes, la reunión de las tropas, la inspección de los nuevos cautivos y todo tipo de horribles torturas. Hay unos colosales pilares de piedra que soportan el techo de la caverna, situado a 40 metros de altura; dichos pilares están adornados por unos grabados que muestran salvajes batallas, representando triunfos orcos. Hay tres entradas que conducen al gran salón, cada una de las cuales conecta con un pasadizo principal que sale de la Ciudad de los Trasgos. En la parte central de la caverna se encuentra un crepitante hogar, y en las paredes hay una serie de antorchas colocadas en antorcheros que dan una mayor iluminación a la zona. En la parte posterior del salón, rodeada de sombras, se encuentra un gran tarima llana de piedra sobre la cual descansa el trono de basalto del Gran Trasgo. Hay un 40% de probabilidades de que el Gran Trasgo se encuentre sentado en el trono del gran salón, rodeado por su guardia personal de 22-40 uruk-hai. Cuando el Gran Trasgo se encuentre aquí, también estarán presentes en la caverna otros 20-30 orcos comunes guerreros, informando sobre noticias o esperando órdenes. Detrás del trono hay una puerta secreta de piedra, Extremadamente Difícil (-30) de detectar, que conduce hasta un estrecho pasaje de escape. El trono también está protegido mediante una trampa defensiva, que se activa mediante una palanca situada en el brazo izquierdo del asiento. Dicha trampa hace que de unos tubos ocultos en el suelo surjan unas lenguas de fuego de 1,8 metros de altura, formando un semicírculo protector de fuego. Cualquiera que se atreva a atravesarlo sufrirá un crítico "E" de calor. (Ten en cuenta que cuando Gandalf mató al Gran Trasgo en 2941 T.E., el señor orco había saltado anteriormente de su trono encolerizado para atacar al encadenado Thorin Escudo de Roble).

42. Cavernas de lurgs. (15) Iguales a PL 4.

43. Cavernas de los oficiales. (2) Iguales a PL 5.

44. Cocina. Igual a PL 9.

45. Ahumadero. Igual a PL 10.

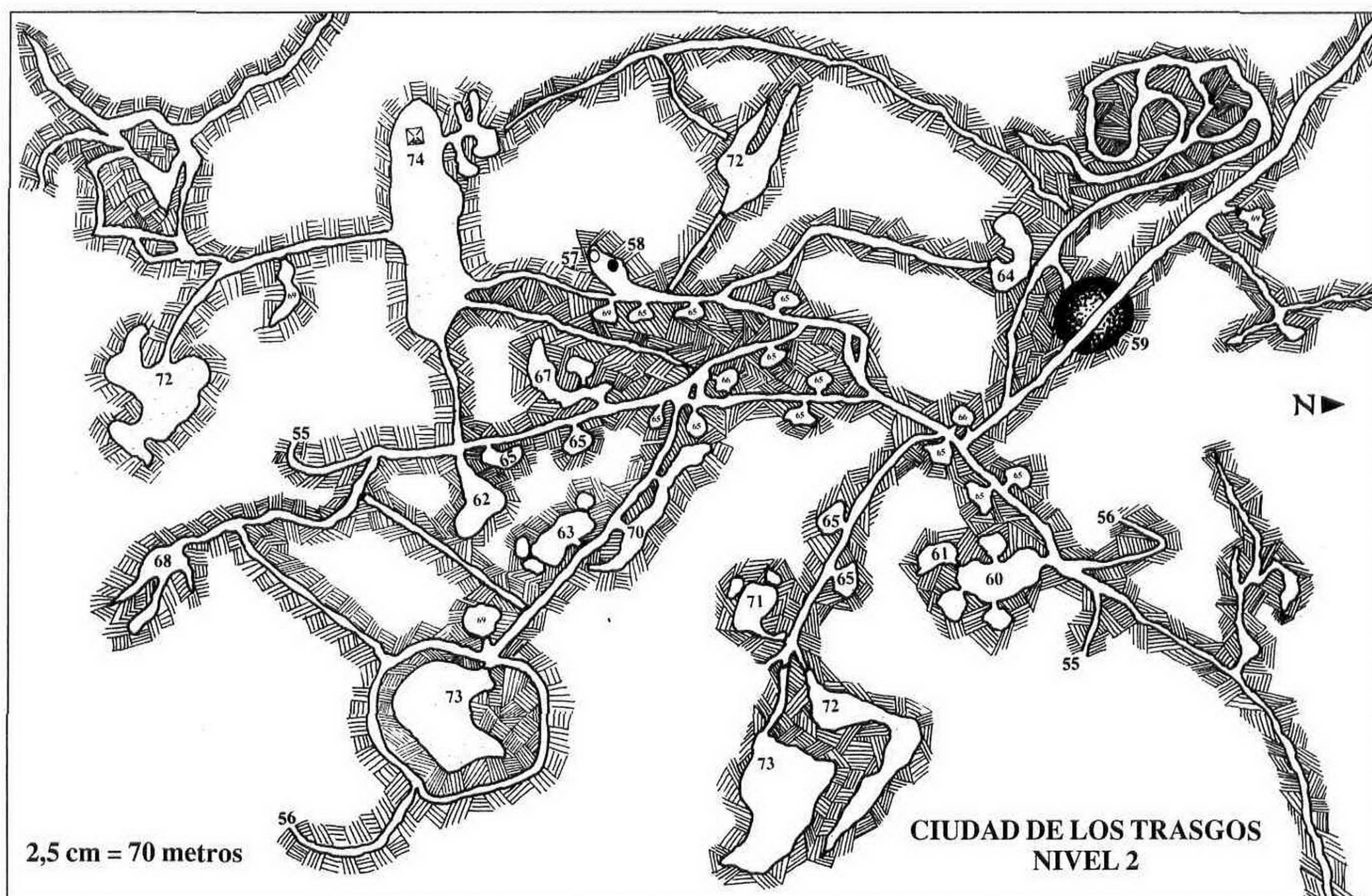
46. Almacenes. (4) Iguales a PL 11.

47. Herrería. Igual a PL 15.

48. Curtiduría. En esta caverna, separada de cualquier zona habitada, se curan y preparan las pieles. Hay pieles colgando de vigas rascadas, ablandadas con estiércol, y remojadas en cubas de ácidos. Incluso los trasgos odian el hedor que de aquí emana. En esta zona trabajan 10 esclavos, vigilados por 5 trasgos.

49. Destilería. Los destiladores, que ocupan el cargo más deseado en toda la Ciudad de los Trasgos, son elegidos personalmente por el Gran Trasgo. La puerta de la caverna, que tiene una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir, siempre está cerrada. Dentro se encuentran cubas de fermentación y tinajas donde los orcos preparan y almacenan sus fuertes licores. Sólo un trago del menos fuerte de ellos basta para tumbar a alguien débil, y su efecto secundario radica en un fuerte calorcillo fortalecedor. El licor más fuerte, preparado para el Gran Trasgo y sus oficiales, es tan potente que aturdirá a cualquiera que tenga una Constitución menor de 90. Siempre hay 10-15 orcos trabajando aquí.

50. Taller de carpintería. Aunque los orcos prefieren tallar la piedra, a menudo utilizan la madera para puertas, barriles, bancos y objetos semejantes. Por esta caverna se encuentran



esparcidas mesas de trabajo de piedra, sierras y otras herramientas. En ella los troncos son convertidos en objetos de formas determinadas según su uso. Siempre hay 10 esclavos y 5 trasgos vigilándolos.

51. Molino. En esta caverna aflora un arroyo subterráneo que los orcos han canalizado para dar movimiento a un molino mecánico que muele el grano recogido por los grupos que salen a forrajear. En esta zona siempre se encuentran 10 esclavos seleccionando y trillando el grano para que sea comestible, vigilados por 5 trasgos.

52. Carnicería. Los orcos disfrutaban demasiado cortando las reses muertas como para dejar ese trabajo a los esclavos. Las piezas conseguidas en las partidas de caza de los orcos se mantienen congeladas aquí sobre montones de hielo hasta están listas para ser troceadas o para ser llevadas al ahumadero. En esta espantosa caverna se encuentran 6-15 orcos armados con enormes cuchillos de carnicería.

53. Taller textil. Amontonadas en la cámara aparecen balas de lana esquilada a las cabras de las montañas, entre grandes telares y largas mesas de trabajo. Las hembras orcas, de las cuales siempre pueden encontrarse 21-30 aquí, se dedican a tejer un áspero y rasposo tejido que utilizan para los vestidos.

54. Posadero para murciélagos. Igual a PL 13.

NIVEL DOS DE LA CIUDAD DE LOS TRAGOS (CT II)

El Nivel Dos es el nivel central habitado de la Ciudad de los Tragos.

55. Pasaje ascendente. Este corredor principal asciende hasta el Nivel Uno, conectando con CT I 38.

56. Pasaje descendente. Siguiendo este pasaje principal descendente se llega hasta el Nivel Tres, pues conecta con CT III 75.

57. Pozo conector inferior. Este es el extremo inferior del

pozo de CT I 39. Hay una polea agarrada al suelo y alrededor suyo se encuentra una gruesa cuerda, que asciende hacia la oscuridad superior.

58. Pozo de conexión superior. Similar a CT I 39, este pozo une los niveles dos y tres, y conecta con CT III 77.

59. Ojo de la Oscuridad. Igual a CT I 40, esta es la continuación inferior del gran pozo. El segundo puente, en este nivel, se encuentra 30 metros por debajo del primer puente en el Nivel Uno.

60. Caverna de la guardia personal. Como son de mayor estatus que los orcos comunes, los uruk-hai que forman parte de la guardia personal se merecen una residencia más espaciosa y lujosa, con mobiliario similar como jergones de paja y mesas de piedra, además de gozar de trofeos de batallas y estandartes, cráneos engastados de los enemigos caídos, y una gran provisión de barriles de licor. Siempre que el Gran Trasgo esté en su guarida adyacente, habrá 22-40 uruk-hai de guardia estacionados en esta caverna, jugando, festeando y soñando horribles sueños. No hay hembras que residan aquí, pero los guardianes tienen acceso libre a los harenes. La riqueza personal de los guardias es de 6-10 mo y 16-20 mp.

61. Cámara real. Justo al lado de la caverna de la guardia personal, y sólo accesible tras ser atravesada ésta última, se encuentra la estancia privada del Gran Trasgo, epítome de la ostentación orca y del mal gusto. Una puerta recubierta con una chapa de oro y una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir protege la caverna. El mobiliario consiste en un hogar, una mesa de obsidiana con bancos similares, una losa de piedra recubierta con montones de pieles extrañas a modo de cama y con un badalquín de cortinajes negros y rojos, barriles del mejor licor de los trasgos y otras viandas capturadas, trofeos de batallas, una docena de copas enjoyadas valoradas en 100 mo cada una y diversidad de botín esparcido por el suelo. Hay unas ornamentales caras lasciyas y unas cabezas de monstruos ba-

beantes que adornan los postes de la cama y las patas de la mesa.

Hay un 50% de probabilidades de que el Gran Trasgo se encuentre aquí en un reposo hedonístico, en compañía de 6-15 hembras orcas exóticamente vestidas dispuestas a cumplir todos sus caprichos. Detrás de una puerta secreta de piedra, Extremadamente Difícil (-30) de detectar y que no tiene cerradura, existe un armario empotrado que contiene el tesoro personal oculto del Gran Trasgo, que consiste en 3000 mo, 5000 mp y 2000 mo en gemas en tres cofres de hierro cerrados. La trampa que protege el armario, que también es Extremadamente Difícil de detectar y desactivar, es bastante ingeniosa. Hay unas hojas afiladas como cuchillas empotradas en el umbral detrás la puerta, y que serán activadas cuando se abra la puerta, así el primer individuo que entre en el armario será convertido en un montón de irreconocibles salchichas cuando las cuchillas caigan verticalmente y conecten con las ranuras que hay en el suelo. (4-8 críticos "D" de tajo). Cualquiera que entre a continuación volverá a disparar la trampa, y así sucesivamente hasta que sea desactivada.

62. Caverna del curandero. Muy parecida a PL 7, pero con la diferencia de que esta es la principal enfermería de la Ciudad de los Trasgos, y está equipada con losas de piedra a modo de camas para los cuatro uruk-hai curanderos que habitan aquí. En dicha enfermería se puede encontrar un surtido de hierbas y drogas aún mayor que en las demás. Siempre hay presente un curandero, y hay un 80% de probabilidades de que cada uno de los demás también le acompañe. Hay un 25% de probabilidades de que haya 1-10 orcos en tratamiento de sus heridas.

63. Caverna del chamán. Esta extraña y gran cámara, cerrada con una puerta Muy Difícil (-20) de abrir y que está adornada con un emblema representando una serpiente, está habitada por el Sumo Sacerdote y sus tres acólitos. Unas vestiduras religiosas de color rojo sangriento, unas grotescas máscaras (más horribles aún que las caras de los orcos), unos cuchillos rituales dentados con malignas runas talladas en ellos, montones de hierbas y plantas venenosas colgando del techo y varias cabezas cortadas contribuyen a crear una penetrante y desagradable atmósfera de horror. Otros mobiliario común consiste en losas de piedra cubiertas de pieles a modo de cama, una larga mesa de piedra con sus respectivos bancos, algunos barriles de licor, un hogar y unas estanterías situadas en un nicho. En dichas estanterías hay una extensiva colección de registros tribales tallados en tablillas de piedra que datan de la Segunda Edad y que conforman una uniformemente desagradable, rimbombante y repetitiva historia; pero es entre dichos registros el único lugar donde puede encontrarse el único mapa completo de la Puerta de los Trasgos (normalmente tras horas de tediosa búsqueda).

Hay un 80% de probabilidades de que los chamanes se hallen presentes. Una de las estanterías es en realidad una puerta secreta, Muy Difícil (-20) de detectar y abrir, que comunica con un armario empotrado en el que se encuentra un cofre de hierro. Dentro del cofre hay gemas y joyas por valor de 1200 mo que han sido recogidas como "donaciones" para el templo. La cerradura del cofre contiene una trampa con una aguja envenenada, Extremadamente Difícil (-30) de detectar y desactivar, que inyecta el letal veneno de una araña gigante, cuyo nivel de ataque es 10.

64. Agujero de los trolls. La caverna de los 5 trolls de las cavernas mercenarios del Gran Trasgo, inimaginablemente horrible, avergüenza a la peor de las pocilgas de los trasgos. Afortunadamente, los orcos mantienen el hedor dentro de la habitación mediante una puerta de hierro. El mobiliario con-

siste en montones de paja mohosa, una enorme mesa de piedra y un hogar sobre el que cuelga un caldero del tamaño de un hombre. Esparcidos por toda la habitación hay barriles de licor mezclados con huesos y restos de carne podrida de antiguas comidas. Los orcos no se atreven a entrar en esta caverna, sino que dejan la comida de los trolls en la puerta, llaman y se van. Ocultos en un pozo poco profundo que hay bajo de la paja aparecen unos sacos repletos con el botín conseguido por los trolls, consistente en 500 mo, 1200 mp y gemas por valor de 600 mo. Siempre hay presente un troll de las cavernas, y hay un 50% de probabilidades de que los demás también le acompañen.

65. Cavernas de lurgs. (15) Iguales a PL 4.

66. Cavernas de los oficiales. (2) Iguales a PL 5.

67. Cocina. Igual a PL 9.

68. Herrería. Igual a PL 15.

69. Almacenes. (4) Iguales a PL 11.

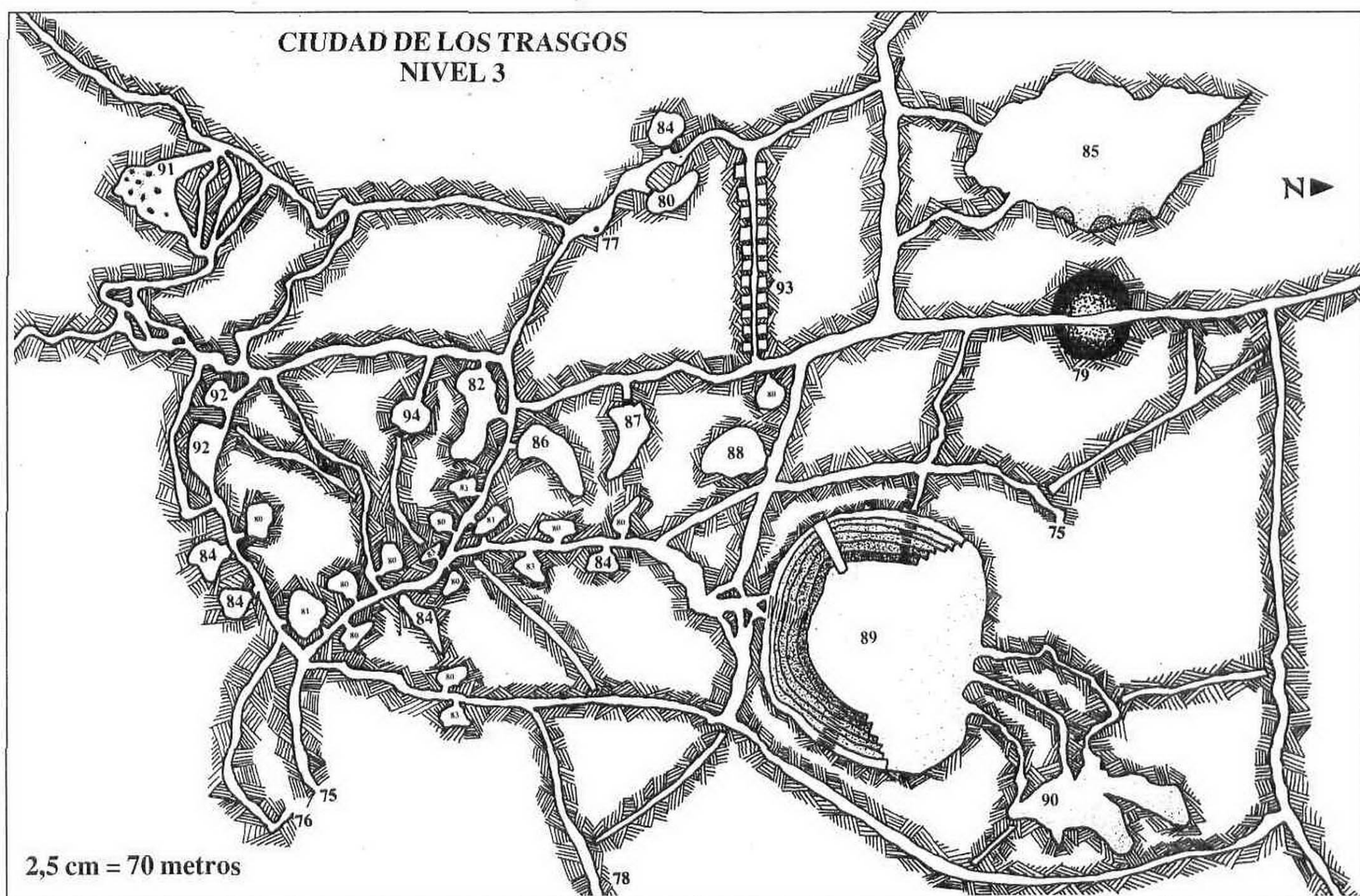
70. Caverna de los rastreadores. Aquí habita un grupo único de orcos, el cuerpo de élite de los rastreadores, bajo el mando personal del Gran Trasgo, que son una combinación de informadores y ladrones. La puerta es de hierro, Muy Difícil (-20) de abrir. Al echar un vistazo a su interior se puede apreciar claramente el puesto privilegiado que ocupa un espía leal, pues los rastreadores viven en unas condiciones mucho mejores que sus hermanos comunes. Siempre tienen a su alcance los mejores licores y las carnes más selectas. Unos jergones de paja, mesas de piedra, un gran hogar llameante y montones de trofeos robados completan el mobiliario. Esparcidas por toda la guarida aparece un impresionante surtido de herramientas de ladrón, botas acolchadas y capas y máscaras con capuchas negras. Siempre hay presentes 13-40 rastreadores de élite. El tesoro personal es de 5-10 mo, 5-30 mp y 10-60 mb (cada uno).

71. Cámara de los huéspedes. Reservada para los poco frecuentes huéspedes reales, y contrastando con las de los cautivos, esta estancia está amueblada al estilo humano, con una cama de madera con badalquín, una mesa y sillas de madera de roble y un hogar. La puerta tiene una cerradura Difícil (-10) de abrir. Hay un 20% de probabilidades de esté como residente un embajador del Rey brujo (el tipo de individuo queda a discreción del DJ).

72. Harenes. (3) Cada una de las cavernas de apareamiento en masa de los orcos contiene aproximadamente 102-120 de las más jóvenes y atractivas (para los orcos, por supuesto) hembras orcas, la mayoría de la raza común aunque hay algún extraño espécimen uruk. Sólo el Gran Trasgo, sus comandantes y guardianes uruk-hai y los rastreadores de élite tienen acceso libre a los escasos placeres que pueden proporcionar estos burdeles, aunque a veces se le permite la entrada a algún orco común como recompensa por su éxito en una incursión, pues eso significa que han demostrado ser dignos de aparearse. En la puerta hay dos babeantes guardias uruk-hai que cumplen esta rígida política.

73. Guarderías. (2) Estas cacofónicas cavernas contienen 250 crías de orco cada una, que forman una masa que chilla, beorea, insulta y se pelea. Estos violentos niños siguen los pasos de sus padres ya desde tierna edad, y las 20 hembras orcas situadas en cada una de las guarderías utilizan de forma vigorosa sus látigos para evitar que haya muchas víctimas entre sus pupilos.

74. Templo de la Oscuridad. Cuando la luna está oscura, los orcos se reúnen por la noche en su horroroso templo para cantar oraciones al Señor Oscuro con sus horribles voces graznantes y ofrecer sacrificios humanos para acelerar el retorno de su poder. Esta gran caverna puede llegar a alojar a 500 orcos



muy apelotonados ante el gran altar en forma de pirámide. Es encima de ese pilar manchado de sangre donde los shamanes orcos cortan el cuello a sus víctimas conscientes y lanzan sus restos a un ardiente fuego que hay en la base del mismo, donde se acumulan montones de cráneos y huesos chamuscados. El resto de ocasiones, la cueva está vacía, pero parece estar encantada por los espíritus de aquellos que han perecido horriblemente en ella.

NIVEL TRES DE LA CIUDAD DE LOS TRASGOS (CT III)

El Nivel Tres es el nivel habitado inferior antes de las Cavernas de los Hongos y las Minas.

75. Pasaje ascendente. Este corredor principal asciende hasta el Nivel Dos, conectando con CT II 56.

76. Pasaje descendente. Este corredor principal desciende hasta las deshabitadas cavernas inferiores donde se cosechan los hongos y se mantienen las bestias, y también hasta los aún más profundos pozos de minas donde los orcos excavan de forma incansable en busca de hierro y otros minerales. Dichas cavernas pueden ser exploradas utilizando la Tabla de Características Aleatorias, 11.5.

77. Pozo conector inferior. Igual a CT II 57, pero éste conecta con CT II 58.

78. Rampa. Un resbaladizo hueco inclinado conduce directamente hasta las Cavernas de los Hongos. Ofrece un rápido camino de bajada (sólo de ida, a menos que se deje una cuerda atada).

79. Ojo de la Oscuridad. Igual a CT I 40. Los orcos llaman al puente que lo atraviesa 50 metros por debajo de su compañero en el Nivel Dos, el "Último Agarradero", por razones obvias.

80. Cavernas de lurgs. (11) Iguales a PL 4.

81. Cavernas de los oficiales. (2) Iguales a PL 5.

82. Cocina. Igual a PL 9.

82. Almacenes. (4) Iguales a PL 11.

83. Pozos de los esclavos. (5) Tras una agotadora forzada de trabajo de 12 horas de duración, los exhaustos esclavos son arrojados a estos pozos sin ninguna iluminación. Cada uno de ellos contiene unos 25 esclavos, amontonados en pilas de paja, pues la mitad de los 50 trabajadores suelen estar ausentes en cualquier momento determinado. El suelo está 7 metros por debajo del nivel de su puerta de hierro, y los esclavos sólo pueden salir trepando por una escala que les proporcionan los guardias que hay arriba. Dichas escalas se guardan en los almacenes cercanos. La zona de los pozos de los esclavos se encuentra constantemente guardada por un lurg de 11-15 orcos.

85. Gran forja. Nada impresiona más a los orcos de la Puerta de los Trasgos que esta enorme caverna, bullente de actividad en todo momento con ruidosos artefactos y máquinas, y con un calor sofocante y casi insoportable. Toda la zona es atravesada por un complejo sistema de tuberías, canales y tinas, mientras que altos hornos excavados en las paredes de piedra y calentados por fuegos subterráneos funden el mineral puro convirtiéndolo en hierro fundido y escoria. Haces de chispas vuelan por el aire mientras el metal líquido se precipita en los canales tallados en el inclinado suelo y se vierte en sus moldes de enfriamiento, haciendo surgir vapor de las cisternas de agua fría. En las largas mesas de trabajo se oyen los ecos del trabajo de las herramientas, y los martillos resuenan al golpear contra los yunques, convirtiendo los alambres y las barras de hierro en armas y armaduras. En el infierno que constituye esta forja siempre hay trabajando 42-60 orcos y 31-40 esclavos, éstos últimos llevando a cabo los trabajos más inferiores y peligrosos bajo la vigilancia de los orcos. Sólo a los habilidosos armeros orcos se les permite manejar las armas finalizadas.

86. Armería. Tras una puerta de hierro con una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir, y regularmente guardada por un lurg de 11-15 orcos, se encuentra la inmensa sala de armas de la Puerta de los Trasgos. Normalmente aquí suele haber almacenados 100 petos de cuero, 80 cotas de malla, 150 escudos, 120 yelmos, 200 cimitarras, 200 lanzas, 60 hachas y 120 arcos cortos sin tensar, además de 5000 flechas y numeroso equipo militar de todo tipo.

87. Cámara del tesoro. Cuidadosamente protegida por un lurg de 11-15 orcos por fuera de la puerta de hierro de 12 centímetros de grosor, cuya cerradura es Locura Completa (-50) de abrir, la cámara del tesoro contiene las fabulosas riquezas robadas por los orcos en innumerables incursiones. La trampa que protege la puerta es diabólica por su sencillez. Mientras haya 100 kilos de peso o más en los 3 metros cuadrados que hay ante la puerta, no ocurrirá nada. Pero una vez el peso haya desaparecido (es decir, cuando los codiciosos ladrones se hayan precipitado dentro), una maciza losa de piedra de 60 centímetros de grosor descenderá para sellar el pasaje. Desde dentro no puede ser levantada, pero desde el exterior puede ser retirada si se presiona una pequeña piedra (Muy Difícil, -20). Si los orcos desean tomar prisioneros a los que están dentro, pueden introducir un gas en la cámara mediante unas aberturas. Este gas provoca en las víctimas una serie de espasmos de carcajadas incontrolables, haciendo que los ladrones aún se estén riendo mientras son conducidos a las celdas. La trampa es Absurda (-70) de detectar previamente.

La cámara del tesoro contiene montones de monedas de poco valor esparcidas, un total de 30,000 mc y 10,000 mb, así como diez cofres de hierro cerrados, cada uno de ellos con una trampa Muy Difícil (-20) de detectar y desactivar cuyas agujas están impregnadas con veneno de araña gigante. Los cofres 1-4 contienen 5000 mp. Los cofres 5-6 contienen 4000 mo cada uno. El cofre 7 contiene 800 mm. El cofre 8 contiene gemas por valor de 5000 mo, y el cofre 9 contiene 4000 mo en joyas. El cofre 10 mantiene a buen recaudo 6-10 objetos mágicos para los cuales los orcos no tienen ningún uso inmediato. Hay varias armas +5 ó +10 de varios tipos con las que los orcos no están entrenados, y tres Objetos Importantes especiales (ver sección 8.4 para las posibilidades). Esparcidos por el suelo hay montones y montones de armas, armaduras y objetos ordinarios de poco valor conseguidos en diferentes incursiones; se precisarán varias horas de búsqueda infructuosa para examinar de forma inútil todo este material.

88. Cámara de torturas. Los gritos de los cautivos que están siendo sometidos a interrogatorios pueden ser oídos incluso desde el otro lado de la puerta cerrada que protege esta caverna. Esta infernal cueva está equipada con los instrumentos de tortura más modernos, que pueden llegar a satisfacer hasta al orco más sádico. Siempre habrá aquí entre 11 y 15 orcos como inquisidores o como espectadores, interrogando a 1-10 prisioneros.

89. Arena. La arena, una enorme caverna que tiene el techo en forma de cúpula, está iluminada de forma continua por multitud de hongos fosforescentes que crecen en las alturas. Sus seis graderíos de bancos de piedra colocados en semicírculo, y que parten del palco real del Gran Trasgo, pueden acomodar a un máximo de 500 burlones y ululantes orcos. Opuestos al palco real se encuentran los túneles que conducen hacia las jaulas de las bestias, e inmediatamente debajo del palco del señor están las celdas para los combatientes humanos, enanos y hobbits. Un hueco vacío de 7 metros separa al espectador de la gradería más inferior de la superficie de la arena; se puede acceder a las graderías mediante diferentes escaleras.

El 90% del tiempo, la arena está bastante tranquila, sien-

do su foso utilizado por un lurg de 11-15 orcos para practicar combates simulados. Hay un 10% de probabilidades de que se estén celebrando los infames Juegos de la Puerta de los Trasgos, en cuyo caso las graderías estarán llenas a rebosar y el Gran Trasgo los presidirá desde su palco rodeado por 31-40 guardias personales. Los cautivos, sin armadura y armados con una única arma no mágica (de su elección), son obligados a enfrentarse entre ellos o contra las peores bestias que los calabozos de la Puerta de los Trasgos puedan concebir, en unas macabras series de luchas que duran un día. Al único superviviente al final del día, sea bestia u hombre, se le concederá la libertad para irse de la Puerta de los Trasgos. Por esta razón, muchos prisioneros poderosos se han ofrecido para luchar en la arena, a pesar de sus pocas oportunidades, en un desesperado intento de conseguir la libertad.

90. Caverna de las fieras. Las jaulas situadas en el extremo inferior del pozo que conduce a la arena contiene criaturas dignas de fantásticas descripciones. Hay osos, jabalíes, lagartos y serpientes subterráneas gigantes, trolls asesinos, huargos enloquecidos, e incluso un dragón del frío sin alas que ha sido criado a partir de un huevo (los orcos todavía no lo han enviado a la arena, pues todavía no están seguros de poder controlarlo). La mayoría de las criaturas están medio muertas de hambre, y en estado de ferocidad y salvajismo.

91. Pozos de las serpientes. Estos pozos de anchos bordes, cubiertos de ventanillas, son los lugares donde el Sumo Sacerdote cría a sus mascotas las serpientes. En el fondo hierven montones de serpientes, ansiosas de comida. El Sacerdote extrae un potente veneno de estas serpientes para sus terribles propósitos. Hay presentes al menos 100 víboras.

92. Pozos. (2) Iguales a PL 14.

93. Celdas. (20) Iguales a PL 12.

94. Pozo de la escoria. Bajo unas losas de piedra dobles con bisagras, en un pozo cuya profundidad se desconoce, supura y habita una monstruosidad amorfa cuya leyenda dice que procede de los Subterráneos. La criatura parece capaz de devorar todo lo que los orcos le arrojen, y forma tentáculos y otros órganos de forma ciega que pocos instantes después se disuelven en la repugnante masa. Afortunadamente, es vulnerable al fuego, y los orcos la suelen quemar regularmente para mantener a raya su crecimiento.

8.15 MOVIMIENTO Y ENCUENTROS

El movimiento dentro de la Puerta de los Trasgos se desarrolla de forma normal, pero cuando un grupo intenta moverse de forma silenciosa, atravesar zonas dificultosas o iniciar una batalla en un pasaje limitado, pueden requerirse maniobras de movimiento.

Cada diez minutos en el interior de zonas habitadas, o cada hora si se exploran los largos pasajes de comunicación o las regiones deshabitadas, debe tirarse por encuentros en la tabla adecuada. Una vez los orcos sean conscientes de que hay invasores en una zona particular, todas las tropas de los alrededores se reunirán allí tan pronto como sea posible.

Ni siquiera si la Puerta de los Trasgos es cuidadosamente explorada se conseguirán descubrir todos sus habitantes, debido al factor aleatorio que se muestra en las descripciones y en las tablas de encuentros. Normalmente, alrededor del 25% de los orcos machos adultos de la Puerta de los Trasgos no tienen residencia fija; algunos se encuentran patrullando los pasillos, mientras que otros trabajan en las minas o están ausentes de la guarida pues están en una incursión o bien forrajeando. De forma análoga, los paraderos de otros subgrupos de población y de otros PNJs importantes, aunque menos es-

pecífico, no debe estar necesariamente predeterminado. Se supone que los orcos y sus aliados que no han sido encontrados están en otro lugar o han escapado en la confusión. También es posible que ciertos individuos o tipo de criaturas sean encontrados después de que sus números hayan disminuido previamente. En tales casos, los encuentros posteriores se reducen en fuerza o bien se ignoran, según lo requiera la población actual. El DJ se verá obligado a ir anotando el total de bajas orcas y compararlas con la población total a medida que la aventura progrese.

8.2 RESCATE DE LAS PROFUNDIDADES: 2940 T.E.

Localización: La Puerta de los Trasgos y las Montañas Nubladas.

Requisitos: Aventureros intrépidos de nivel medio (4-7). También pueden participar algunos PJs de menor nivel. Los exploradores y los enanos serán particularmente útiles. Los PJs “buenos” o neutrales serán los más proclives a aceptar esta misión.

Ayudas: Los guías beórnicas acompañarán a los aventureros hasta la Puerta de los Trasgos y les proporcionarán pistas para localizar una entrada adecuada.

8.21 LA TRAMA

Durante los años posteriores a la épica batalla de Azanulbizar en el año 2799 T.E., en la que enanos y orcos se masacraron unos a otros delante de Moria, los beórnicas de los valles del Anduin decidieron poblar el oeste del Anduin, hasta el Paso Alto, pues lo consideraron lo suficientemente seguro. Mientras tanto, los orcos de la Puerta de los Trasgos que sobrevivieron a la batalla se escabulleron volviendo a su guarida, que había sido apresuradamente saqueada por los enanos, e iniciaron la ardua labor de reconstruir su fortaleza y de engendrar una nueva horda de guerreros. Afortunadamente para los orcos, la mayoría de las hembras y de los tesoros habían escapado de la catástrofe. Ahora, casi un siglo y medio después, los orcos han recuperado la confianza en sí mismos y han comenzado a probar sus fuerzas contra los dispersos hombres del norte que habitan cerca. Bajo el astuto liderazgo de un nuevo Gran Trasgo, Ogrod, la Puerta de los Trasgos ha vuelto a ser un nombre que se susurra con terror.

Cada vez más beórnicas, hombres de los bosques y viajeros perdidos han ido cayendo en manos de los trasgos y han sido encadenados como esclavos en las profundidades de la Ciudad de los Trasgos. Entre dichos cautivos se encuentra Freobeort, un joven sobrino del renombrado Beorn, muy amado por su tío. Aunque Beorn no es todavía el caudillo de su pueblo, honor que conseguirá tras la Batalla de los Cinco Ejércitos, ya ha sido reconocido como el guerrero más poderoso del clan que se pueda recordar, y goza de una gran influencia. Como el gran tamaño de Beorn hace imposible que pueda entrar en los estrechos túneles de los orcos para intentar un rescate personal, él y su pueblo han decidido buscar ayuda entre los aventureros que hayan demostrado tener habilidad. Los PJs dispuestos se encontrarán con Beorn y su pueblo en la Carroca, y allí se enterarán de su misión. Aunque los beórnicas no son un pueblo rico en tesoros, pueden llegar a ofrecer 100 mo conseguidas mediante peajes en el vado, y tantas tartas de miel como pueda llevarse cada aventurero superviviente. (Las tartas no deben ser menospreciadas: pueden ser vendidas en cual-

quier sitio por 1 mo cada una, y se conservan durante semanas, así el temple de Beorn es legendario). La recompensa será pagada cuando Freobeort vuelva vivo a la Carroca, y habrá una bonificación de 10 mo por cada beórnicida rescatado.

Los aventureros serán conducidos hasta la puerta secreta que conduce hasta la Ciudad de los Trasgos, que Beorn ha descubierto en sus expediciones nocturnas. Freobeort se encuentra prisionero en uno de los pozos de esclavos, y se mostrará muy agradecido si es rescatado y estará dispuesto a luchar lo que sea necesario. Si se le puede proporcionar un arma, Freobeort actuará como un aliado durante el resto de la aventura. Si también se les proporcionan armas a los demás esclavos, es probable que se unan al grupo. Sin embargo, ten en cuenta que si los aventureros causan un gran revuelo, los orcos serán lo suficientemente listos como para darse cuenta de lo que está sucediendo y proteger la puerta secreta, obligando al grupo a intentar escapar por una de las entradas principales.

8.22 DESARROLLO DE LAS OPERACIONES

Aunque se encuentra plagada de orcos, la Puerta de los Trasgos del año 2940 T.E. en realidad está poco poblada en comparación con su población anterior, cuando casi 3000 orcos habitaban el complejo. Ahora sólo quedan 2200, incluyendo 1075 machos adultos, 725 hembras adultas y 400 crías. La prioridad principal después de la guerra fue la restauración de la oligarquía de los uruk-hai, que ahora no es tan fuerte como antes de la guerra, pero que ha recuperado el nivel de 75 machos equivalente al año 1640 T.E. El grupo de rastreadores de élite se ha visto reducido a 50 miembros, y los 76 lurgs existentes de orcos comunes incluyen un líder y un rastreador, formando un total de 152 soldados veteranos, 380 adultos maduros y 266 jóvenes inmaduros. Los niveles son los mismos que en el año 1640 T.E. Al igual que en tiempos anteriores, se han reunido 5 trolls de las cavernas mercenarios y 60 huargos, que representan su típico papel de aliados de los orcos. Un gran logro del saqueo de los enanos fue liberar los esclavos, y por lo tanto los orcos sólo han conseguido capturar a 200 nuevos prisioneros, que, eso sí, son tratados aún peor que antes.

Las fuerzas militares están distribuidas de la forma que sigue:

Ciudad de los Trasgos: Gran Trasgo, 5 oficiales, 50 guardias personales, Sumo Sacerdote, 3 acólitos, 3 curanderos, 50 rastreadores de élite, 36 rastreadores comunes, 414 guerreros comunes, 5 trolls de las cavernas.

Puerta del Lobo: Capitán, 3 oficiales, 1 curandero, 20 rastreadores comunes, 230 guerreros comunes, 30 huargos.

Puerta Trasera: Capitán, 2 oficiales, 1 curandero, 12 rastreadores comunes, 138 guerreros comunes, 20 huargos.

Porche Frontal: Capitán, 1 oficial, 1 curandero, 8 rastreadores comunes, 92 guerreros comunes, 10 huargos.

8.23 PERSONALIDADES IMPORTANTES

OGROD, EL GRAN TRASGO

Poco después de la guerra con los enanos, Ogrod venció a todos sus oponentes en una serie de sangrientos duelos por el trono y asumió el poder en la Puerta de los Trasgos. Se trata de un enorme uruk de 1,80 metros de alto cuya bulbosa cabeza parece demasiado grande incluso para su gran cuerpo. El señor orco presenta una apariencia particularmente horrible. Sus seguidores le saludan de forma adulatora como “el real y verdadero tremendo”, pues Ogrod es casi dos veces más grande que la mayoría de los orcos comunes. Ogrod es astu-

to y cauto, y prefiere seguir reconstruyendo y conservando su potencia, aunque se mantenga bien informado sobre los asuntos externos a la Puerta de los Trasgos. Se considera el mayor de los vasallos de Bolg, el Señor del Monte Gundabad, y por ahora ha conseguido mantener a raya con éxito las imprudentes intrigas militares de conquista de Bolg. El mayor defecto de Ogrod es su explosivo temperamento: cuando tiene delante a un elfo o a alguien que tenga algo que ver con ellos, se ve poseído por una furia enloquecedora. En combate, Ogrod empuña Cortaelfos, la reliquia tribal que ha permanecido en manos de los orcos durante incontables guerras.

FREOBEORT

Freobeort, sobrino del famoso Beorn, se encuentra actualmente cautivo en la Ciudad de los Trasgos tras haber sido emboscado por los orcos durante una expedición por las montañas de la cual sólo uno de sus compañeros escapó. Aunque apenas es adulto, Freobeort ya se ha mostrado muy prometedor y pronto será un gran guerrero, aunque todavía no ha manifestado la habilidad hereditaria para cambiar de forma. Con su estatura de 1,86 metros y su denso cabello y barba de color negro, Freobeort es prácticamente una versión en pequeño de su terrible tío. Se trata de un muchacho bien parecido y simpático, y siempre está dispuesto a escuchar un relato gracioso, lo que le ha permitido ganarse amigos muy rápidamente entre sus compañeros cautivos.

GOLLUM, PORTADOR DEL ANILLO ÚNICO

A la vez aborrecible y digno de compasión, Gollum es quizás la figura más trágica de toda la Tercera Edad. En su tormentoso destino es donde más claramente se puede apreciar el odioso poder del Anillo Único.

Hace mucho tiempo fue llamado Sméagol (una traducción del término oestron "Trahald", que significa "el que excava, el que se arrastra"), y habitaba en las riberas del Anduin cerca de los Campos Gladios con los de su pueblo, hobbits lejanamente relacionados con los Fuertes, la mayoría de los cuales habitaban cerca de cursos de agua. Nacido en el seno de un gran y rico clan gobernado por una matriarcal abuela, Sméagol sobresalía entre los demás hobbits. Su curiosidad era única, y le fascinaban las raíces y los secretos enterrados. El joven, que era rápido, fuerte y astuto, aunque algo solitario, estaba destinado a llegar lejos en el mundo, aunque no precisamente como él esperaba.

Un día, en el año 2463 T.E., Sméagol y un amigo hobbit, Déagol, embarcaron para hacer un viaje de pesca y exploración en los Campos Gladios. Déagol, tras caer involuntariamente al río, recogió un bello anillo dorado de las profundidades del Anduin. Nadie excepto Sméagol estaba cerca. Inflamado por la codicia, Sméagol estranguló a su compañero, ocultó su cuerpo y se apoderó del "precioso", adoptándolo como su "regalo de cumpleaños", y cayendo por ello para siempre bajo el hechizo del maligno objeto. Pues aquél era en realidad el Anillo Único, creado por Sauron y perdido por Isildur muchos siglos atrás, el más formidable foco de poder de toda la Tierra Media.

Sméagol escapó de lo peor de la maldición del Anillo, pues nunca aprendió a utilizar sus mayores poderes de comando. Tras darse cuenta rápidamente de la inherente invisibilidad que el Anillo confería a su usuario, Sméagol utilizó su nueva posesión con fines maliciosos sin mucha importancia, pues el Anillo le dio un poder "de acuerdo con su talla moral" (*Sdla I*, pág. 80). Mientras se convertía en un eficiente espía y ladrón, Gollum, se fue ganando el odio de su pueblo. Empezó a hacer ruidos borboteantes y degluciones con

su garganta, hecho que con toda seguridad era un trastorno nervioso menor inducido, y que hizo que sus parientes comenzaran a llamarle "Gollum". Finalmente, para restaurar la paz, la abuela de Gollum le ordenó que se exiliara y le expulsó de su agujero.

Mientras vagabundeaba de forma miserable Anduin arriba formando una encorvada y solitaria figura con los ojos hundidos, Gollum aprendió a sobrevivir en las tierras agrestes, cazando con sus manos y comiendo peces crudos. Empezó a crecer un odio en su interior hacia la luna y más aún hacia el sol, que le hacía daño a los ojos, que se iban volviendo cada vez más sensibles con respecto a la luz. Finalmente, Gollum viajó una noche del año 2470 T.E. una noche hasta las Montañas Nubladas siguiendo un arroyo hasta una profunda caverna con un lago. Allí estableció su guarida, en una isla fangosa, con el Anillo como su único compañero.

Poco después de la llegada de Gollum, los orcos de la Puerta de los Trasgos excavaron un pasaje hacia el norte desde la Puerta Trasera, deteniéndose cuando su camino se vio bloqueado por el lago, y cerrando la entrada original. Sin embargo, por aquel entonces, Gollum ya se había acostumbrado a la vida subterránea. Atrapaba peces ciegos en el lago y estrangulaba trasgos por detrás cuando alguno de ellos se acercaba a su guarida en solitario, pues consideraba que la carne cruda era dura pero sabrosa, en especial la de los niños. Deslizándose por los pasajes de la Puerta de los Trasgos, Gollum llegó a memorizar gran parte del complejo, protegido por la invisibilidad del Anillo. Como el Anillo prolongaba la vida de forma indefinida, Gollum llevó durante siglos una desgraciada existencia sobreviviendo a costa de los trasgos.

En el año 2940 T.E., Gollum tiene unos quinientos años de edad, y es bastante difícil reconocerle como el hobbit que es. La combinación de la proximidad del maligno poder del Anillo y su degenerado estilo de vida subterráneo le han causado unos horribles cambios. Actualmente, Gollum es una demacrada, deforme y viscosa criatura que ha perdido la mayoría de su denso y lacio cabello; los pocos dientes que le quedan están afilados hasta parecer puntiagudos. Aun así, no ha llegado a convertirse en un espectro debido a la innata resistencia de los hobbits y al uso poco frecuente del Anillo.

Los pálidos ojos en forma de lámpara de Gollum son su característica principal. Iluminados interiormente por un brillo verdoso, le permiten ver en la oscuridad casi total de su guarida subterránea, pero reacciona de forma lenta ante la luz artificial y raras veces logra soportar la luz del día. Sus sentidos del oído y del olfato también se han visto agudizados debido a su furtiva vida subterránea, de forma que Gollum es virtualmente inmune a la sorpresa. Es extraordinariamente resistente y ágil. El flacucho cuerpo de Gollum es inesperadamente fuerte, y sus manos pueden llegar a formar un apretón casi irrompible semejante a un torno. Gollum lleva únicamente harapos, y no lleva armas de ningún tipo, pero su fenomenal talento a la hora de acechar le permite estrangulár a la mayoría de sus víctimas por detrás. Gollum es un infatigable rastreador que no se pierde en ningún tipo de terreno; no hay ningún oponente más escurridizo y tenaz que él.

Peor incluso que la transformación física ha sido el efecto del Anillo sobre la mente de Gollum. Desgarrado por el odio hacia el objeto que le ha arruinado y por su gran deseo de poder, Gollum se ha dividido en dos personalidades diferentes, que luchan por controlar su vacilante voluntad. Por ahora, la mitad maligna ("Bribón"), siseante y maldiciente, es la que predomina. Sin embargo, en lo más profundo, hay un rastro del original Sméagol, quejica pero amable y ansioso por complacer ("Adulón"), que puede salir a la superficie mediante

recuerdos perdidos de su vida antes del Anillo, especialmente en presencia de otro hobbit. Aunque está lleno de resentimientos, sospechas, mentiras y autocompasión, Gollum no está perdido totalmente. Cualquiera que trabaje amistad con él, y pueda soportar sus asquerosas costumbres, encontrará en Gollum a un útil aliado a la hora de explorar la Puerta de los Trasgos.

Nivel: 15

Profesión: Explorador (RM: Ladrón)

Puntos de vida: 130

Bonificación en combate: Principal- +125 Apresamiento Medio (MApr)

Secundario- +85 Mordisco Medio (MMo)

Clase de armadura: Sin armadura/CA 1 (-60 bonificación defensiva). Puede llevar armadura pero raramente lo hace. Gollum no tiene ataques de proyectiles ni de sortilegios.

Características para RM: FUE: 100, RAP: 101, EMP: 50, I: 60, PRE: 5, CON: 101, AGI: 102, ADI: 30, RAZ: 90. MEM: 95

Características para SA: FUE: 100, AGI: 102, INT: 95, I: 60, PRE: 5.

Objetos: El Anillo Único (ver sección 8.4).

NOTA: El destino ha marcado a Gollum para un papel decisivo en la Guerra del Anillo. Su muerte o la pérdida del Anillo ante cualquiera que no sea Bilbo Bolsón sería del todo inapropiado. Ten en cuenta que Gollum nunca se enfrentará a múltiples oponentes a la vez, intentará protegerse a toda costa y lo tendrá muy fácil para evitar cualquier peligro con el Anillo.

8.24 DESCRIPCIONES

Toda la información general que aparece en la sección 8.14 puede ser usada también en el año 2940 T.E., pues los lugares específicos de la Ciudad de los Trasgos, la Puerta del Lobo y la Puerta Trasera no han sufrido casi ningún cambio. Algún DJ podría reducir las cantidades de tesoros de los botines (aunque no de las riquezas personales) en un 20% para reflejar las consecuencias del saqueo de los enanos, pero es opcional. Sin embargo, deben tenerse en cuenta los cambios que hay continuación debido al descenso de la población.

Puerta del Lobo:

- 4. Sólo 20 de las cavernas de los lurgs están habitadas.
- 5. Sólo 3 de las cavernas de los oficiales están habitadas.
- 8. Hay 21-30 huargos en la guarida de los lobos.

Puerta Trasera:

- 20. Sólo 12 de las cavernas de los lurgs están habitadas.
- 24. Hay 11-20 huargos en la guarida de los lobos.
- 32. El pasaje principal que desciende desde la Ciudad de los Trasgos hacia la Puerta Trasera continúa bajando actualmente hasta la Guarida de Gollum, conocida para los orcos como la Caverna del Lago.

Nivel Uno de la Ciudad de los Trasgos:

- 35. El pasaje que asciende hasta el Porche Frontal está ahora abierto.
- 42. Sólo 12 de las cavernas de los lurgs están habitadas.

Nivel Dos de la Ciudad de los Trasgos:

- 62. Tres curanderos uruk-hai habitan la zona.
- 65. Sólo 12 de las cavernas de los lurgs están habitadas.
- 70. En esta caverna pueden hallarse constantemente 21-30 rastreadores de élite.

72. Cada uno de los harenes contiene 90-110 hembras orcas.

73. Cada una de las guarderías contiene 200 crías de orco.

Nivel Tres de la Ciudad de los Trasgos:

80. Sólo 12 de las cavernas de los lurgs están habitadas.

81. Sólo una de las cavernas de los oficiales está habitada.

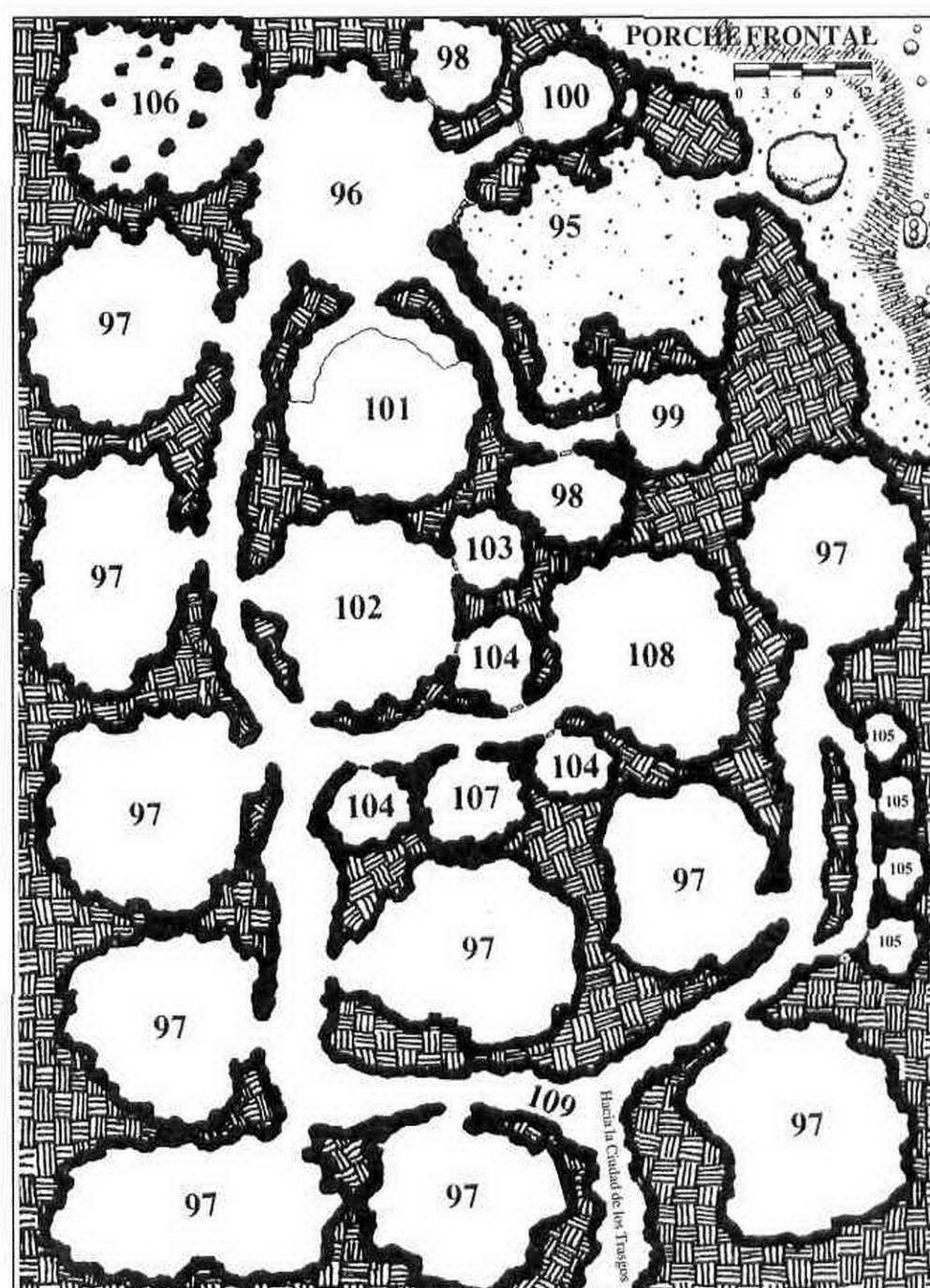
84. Hay 20 esclavos en cada pozo, de un total de de un grupo de 40 trabajadores.

A continuación se ofrecen dos nuevas descripciones, la del Porche Frontal y la de la Guarida de Gollum.

Porche Frontal (PF)

95. Caverna exterior. Directamente adyacente a la montañosa ruta superior del Paso Alto, esta caverna ha sido diseñada por los orcos como cebo para los viajeros mojados y cansados. Inmediatamente detrás de una roca que sobresale en el camino hay una pequeña entrada con forma de arco, muy estrecha, que es fácilmente defendible contra los atacantes exteriores (aunque éstos no representan el verdadero problema). La caverna es espaciosa pero no llega al punto de lo enorme, tiene el suelo seco y unos cómodos refugios para dormir, así como espacio abierto para los animales de carga. En la parte trasera, Locura Completa (-50) de detectar (incluso a Gandalf se le pasó por alto) se encuentra la "Grieta Negra", una puerta de piedra montada sobre un pivote de hierro, de 3 metros de altura, 2 de anchura y 60 centímetros de grosor. Un orco fuerte podría abrir la puerta con total silencio, consiguiendo una sorpresa total. Los trasgos registran la caverna cada noche.

96. Sala de guardia de la entrada. Aquí hay siempre de guardia un lurg de 11-15 orcos comunes. El mobiliario de la caverna consiste en bancos de piedra, un barril de licor, reservas de proyectiles y un gong de alarma para alertar toda la zona si surge algún peligro.



97. Cavernas de los lurgs. (10) Iguales a PL 4. Sólo 8 de estas cavernas están habitadas.

98. Cavernas de los oficiales. (2) Iguales a PL 5. Sólo una está habitada.

99. Caverna del capitán de la puerta. Amueblada igual que PL 6, la guarida del Capitán del Porche Frontal se diferencia principalmente de las demás en los tesoros y las trampas. Su cofre de hierro visible contiene 200 mp, 600 mb y 1000 mc. El armario empotrado detrás de la puerta secreta de piedra contiene un botín de 500 mo y 800 mp. A menos que se desactive la trampa Muy Difícil (-20) que hay, los 3 metros cuadrados situados delante de la puerta se hundirán 1 metro, y una hoja de acero segará todo el pozo desde el lado expuesto, infligiendo un crítico "E" de tajo a cualquiera que se encuentre en su camino.

100. Caverna del curandero. Igual a PL 7.

101. Guarida de los lobos. Igual a PL 8, pero sólo hay presentes 6-10 huargos.

102. Cocina. Igual a PL 9, pero sólo hay 11-20 hembras orcas trabajando aquí.

103. Ahumadero. Igual a PL 10.

104. Almacenes. (3) Igual a PL 11.

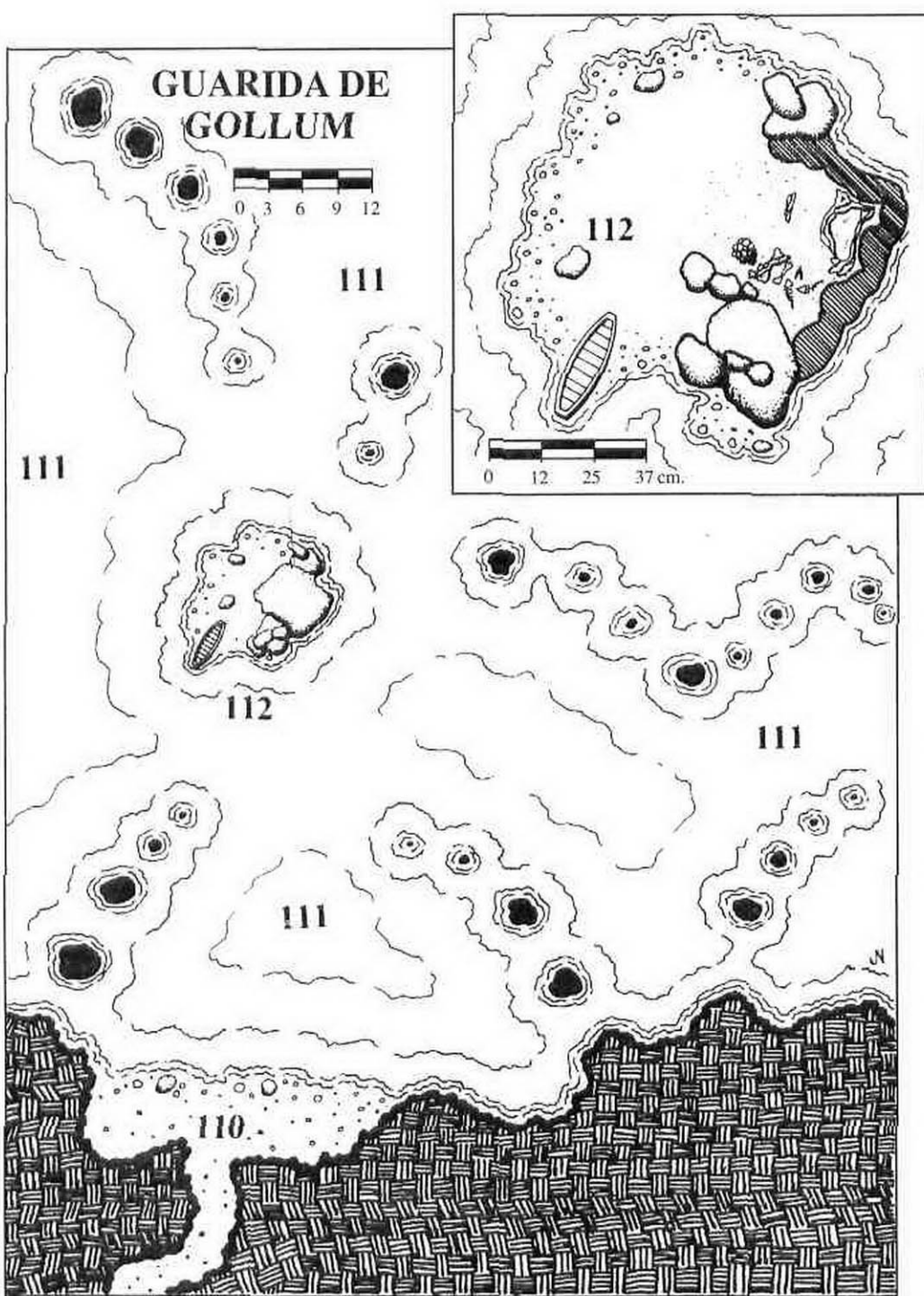
105. Celdas. (4) Igual a PL 12, pero la guardia, si existe, sólo consiste en 6-10 orcos.

106. Posadero para murciélagos. Igual a PL 13.

107. Pozo. Igual a PL 14.

108. Herrería. Igual a PL 15, pero sólo hay 6-10 orcos trabajando aquí.

109. Pasaje descendente. Este pasaje principal desciende hacia la Ciudad de los Trasgos durante siete kilómetros, conectando con CT I 35. Hay numerosos pasajes que se ramifican, haciendo que el camino sea confuso y difícil de seguir.



La Guarida de Gollum, La Caverna del Lago (GG)

110. Pasaje de entrada. Hasta aquí llega el extremo inferior del pozo de un kilómetro y medio de longitud excavado por los orcos desde la Puerta Trasera, 32. Tras alcanzar el borde del lago hace siglos, los orcos simplemente cesaron de excavar en dicha dirección, pues no encontraron ninguna forma de rodearlo o hacer un puente a través de él. A lo largo del borde del lago corre una estrecha orilla que se extiende desde la boca del pasaje.

111. Lago subterráneo. El lago, que tiene varios cientos de metros de diámetro en sus puntos más estrechos, ocupa totalmente esta caverna, y es alimentado por el agua que gotea del techo plagado de estalactitas. Originalmente se creó debido a la filtración del agua, pues sus residuos corrían hasta el arroyo mediante el cual entró Gollum. Al estar el arroyo bloqueado actualmente, la única manera de salir es a través del túnel que construyeron los trasgos. Como el agua se origina en la nieve de las montañas y nunca se ve expuesta a ninguna fuente de calor, su temperatura es muy fría, casi helada, demasiado como para nadar. Tampoco es posible vadearlo a través de la orilla, pues el fondo del lago va descendiendo suavemente hasta llegar a una profundidad de 3-6 metros. El lago está habitado por bancos de peces ciegos y por otras pequeñas criaturas subterráneas. Los orcos raramente se acercan al lago, salvo que así lo ordene el Gran Trasco, al que le gustan mucho la pesca que se consigue aquí. Los orcos sospechan que actualmente hay algo hostil acechando en la caverna, aunque ningún trasgo ha visto nunca a dicho monstruo. Muchos orcos solitarios han desaparecido misteriosamente en la zona.

112. Isla. En el centro del lago, a unos 30 metros de la orilla, hay una pequeña isla de roca cubierta de barro. Gollum habita aquí, en un húmedo y miserable agujero que se encuentra bajo una losa de roca inclinada donde puede encontrarse el 75% de las veces. Puede ver la orilla desde su isla con su poderosa infravisión; aquellos que sean perceptivos podrán apreciar dos diminutos puntos de luz brillantes en el centro del lago. Es en su agujero donde Gollum va guardando todo tipo de baratijas, o bien pertenecientes a sus antiguas posesiones, o bien robadas a los orcos para mantener la práctica, aunque ninguna tiene mucho valor. Bajo los montones de bisutería se encuentra oculto el Anillo Único en una bolsa de piel siempre que Gollum está en casa. Si sale en una expedición de caza, el Anillo le acompaña de forma invariable. Cuando Gollum está fuera suele haber varado en la orilla o bien cerca del pasaje de entrada un bote pequeño, apenas lo suficientemente grande como para acoger a un pasajero. Gollum ha construido esta barca a partir de trozos de madera y cuerda robados. Suele chapotear con él por el lago mientras pesca, utilizando sus anchos pies planos como remos. Si Gollum desea acercarse hasta la orilla con su bote, es capaz de hacerlo en completo silencio.

Gollum se ocultará de todos los grupos grandes de exploradores, pero es probable (60% de probabilidades) que les siga para robarles cualquier cosa interesante posteriormente mientras los viajeros están desprevenidos. Los intrusos solitarios tienen un 90% de probabilidades de ser emboscados por sorpresa, pero sólo hay un 20% de probabilidades de que Gollum ataque a un hobbit en cuanto le vea.

8.25 MOVIMIENTO Y ENCUENTROS

Ver la sección 8.15 y utiliza la Tabla General de Encuentros 11.4. Ten en cuenta que la Guarida de Gollum es tratada como un nivel de cavernas deshabitado a propósitos de en-

cuentros. Los encuentros allí con Gollum, a diferencia de las demás zonas de la Puerta de los Trasgos, no son aleatorios.

8.3 INCURSIÓN EN LA PUERTA DE LOS TRASGOS: 1 C.E.

Localización: La Puerta de los Trasgos y las Montañas Nubladas.

Requisitos: Un grupo decidido y probablemente codicioso de nivel bajo o moderado (2-7). Los exploradores son esenciales; los enanos y los Hombres del norte estarán bastante ansiosos por participar.

Ayudas: En las Montañas Nubladas hay disponibles guías beórnicas. Si se lleva a cabo alguna investigación, quizás podrían conseguirse algunos mapas con las entradas conocidas de la Puerta de los Trasgos, no sólo la Puerta del Lobo y la Puerta Trasera, sino también el Porche Frontal. También circulan rumores generales concernientes al interior de la Puerta de los Trasgos, especialmente desde que los enanos, Bilbo y Gandalf escaparan de las garras del Gran Trasco en la Búsqueda de Erebor.

8.31 LA TRAMA

Hace casi un siglo, en el año 2941 T.E., Gandalf mató al Gran Trasco que ostentaba el poder. Los furiosos orcos se vieron obligados a dejar de lado su típica cautela y marcharon junto a la horda de trasgos de Bolg hacia la Batalla de los Cinco Ejércitos en Erebor, tranquilizados por las promesas de un botín fácil procedente de los tesoros del liquidado Smaug y por los sueños de venganza. Aunque los orcos llegaron conociendo su ventaja sobre los combinados pero inferiores en número ejércitos de los enanos, los elfos del bosque y los hombres de Lago, sus esperanzas se vinieron abajo por la intervención de las Grandes Aguilas y de Beorn. Bolg cayó y los orcos se dispersaron, siendo perseguidos arduamente. Sólo uno de cada cuatro guerreros trasgos quedó con vida en la Puerta de los Trasgos cuando se calcularon las bajas tras la matanza.

Cuando empezó la Guerra del Anillo, los orcos todavía no se habían recuperado totalmente de su anterior catástrofe, pero siguiendo órdenes de Sauron, marcharon de forma descuidada y medio armados hacia la batalla contra los beórnicos y los Hombres de los bosques. Tras ser desastrosamente derrotados, huyeron de vuelta a las montañas tras la caída del Señor Oscuro. Ahora, los Hombres del norte, que presienten un triunfo definitivo, se están acantonando para hacer un asalto a la Puerta de los Trasgos, donde los orcos restantes están siendo liderados por un nuevo e inexperto Gran Trasco, Volog. Enfrentado al señor orco se encuentra el temible y veterano Grimbeorn el Viejo, hijo de Beorn y comandante de la alianza entre beórnicas y hombres de los bosques.

Grimbeorn sabe que su ejército, aunque está deseoso de combatir, tiene poca experiencia en la lucha subterránea, y no se puede arriesgar a lanzar un ataque a ciegas. Se encuentra más interesado en recabar información fiable sobre la fuerza de los orcos, la disposición de la Puerta de los Trasgos y los puntos de asalto más vulnerables. Por dicha información está dispuesto a pagar 200-1000 mo a un grupo, en función de la calidad de los informes, pues ha recaudado un buen fondo de guerra a partir de los peajes del vado. Se ha corrido la voz de dicha propuesta por todos los valles del Anduin.

Los aventureros interesados en el asunto deberán presen-



Gollum

tarse en la Carroca, donde Grimbeorn se encuentra acampado junto a su acantonado ejército. Allí conocerán los detalles de la misión. Si se requiere, puede que algunos guerreros beórnicos experimentados acompañen a la expedición para fortalecer el grupo. Aunque la misión es subrepticia por naturaleza, y se desbaratará totalmente si se comienzan a tener escaramuzas sin ninguna razón, hay algunos combates que serán inevitables, y Grimbeorn exigirá algunas cabezas de orco para cerciorarse de que el grupo no se ha inventado la información sino que ha entrado dentro del complejo. Además de la recompensa por la información, a los PJs se les permitirá quedarse todo el botín recuperado en la Puerta de los Trasgos, y si liberan algunos esclavos pueden recibir las adecuadas recompensas por parte de su raza.

8.32 DESARROLLO DE LAS OPERACIONES

En el año 1 C.E., la población de la Puerta de los Trasgos no es más que una mera sombra de su antiguo poder. Apenas quedan 1500 orcos habitando el complejo, entre los que hay 700 machos adultos, 500 hembras y 300 crías.

Incluso los uruk-hai han sufrido enormes pérdidas, pues ahora la aristocracia guerrera sólo cuenta con 40 miembros, incluyendo al Gran Trasco, sus tres capitanes, 6 oficiales y 30 guardias personales. El Sumo Sacerdote, sus 3 acólitos y los 6 curanderos han escapado ilesos del desastre, pues nunca estuvieron en un frente de batalla.

Entre los orcos comunes, las pérdidas han sido catastróficas. Los 50 líderes de los lurgs, con un número igual de rastreadores, 100 guerreros veteranos, 250 guerreros adultos y 175 soldados jóvenes son todo lo que quedaba antaño orgullosa y salvaje horda. En el ejército de la Puerta de los Trasgos también se encuentran 25 rastreadores de élite, 3 trolls de las cavernas y 40 huargos. Como los esclavos no han podido ir a ningún sitio, todavía hay 200 de ellos encarcelados en la Ciudad de los Trasgos, trabajando más duro que nunca, pues los trasgos están frustrados por sus derrotas y temen una rebelión si a los esclavos se les permitiera holgazanear.

Las fuerzas militares están distribuidas de la forma que sigue:

Ciudad de los Trasgos: Gran Trasco, 3 oficiales, 30 guardias, Sumo Sacerdote, 3 acólitos, 3 curanderos, 25 rastreadores de élite, 24 rastreadores comunes, 276 guerreros comunes, 3 trolls de las cavernas.

Puerta del Lobo: Capitán, 2 oficiales, 1 curandero, 12 rastreadores comunes, 138 guerreros comunes, 20 huargos.

Puerta Trasera: Capitán, 1 oficial, 1 curandero, 8 rastreadores comunes, 92 guerreros comunes, 12 huargos.

Porche Frontal: Capitán, 1 curandero, 6 rastreadores comunes, 69 guerreros comunes, 8 huargos.

8.33 PERSONALIDADES IMPORTANTES

VOLOG, EL GRAN TRASGO

El actual orco reinante sólo lleva sentado en el trono dos años, y usurpó el poder cuando su predecesor sufrió una serie de derrotas embarazosas. En realidad, en algunas escaramuzas, los desmoralizados orcos llegaron incluso a tirar sus armas y echar a correr. Volog se ha comprometido a restaurar el antiguo poder de la Puerta de los Trasgos, pero la realidad no concuerda mucho con sus exagerados alardes. Los orcos saben que sus enemigos están reuniendo una fuerza superior, y por ello el reino de Volog aparece impregnado por un sentimiento de apatía y desesperanza. Aun así, Volog no está dispuesto a caer sin luchar, y en cualquier caso es un duro oponente. Mide 1,74 metros de estatura, es ancho y musculoso, y le falta una oreja debido a un hachazo recibido. Es el epítome del guerrero orco, y además blande con bastante habilidad la legendaria Cortaelfos. Volog no se rendirá nunca, y tampoco se atreverán a hacerlo los orcos que luchan a su lado.

8.34 DESCRIPCIONES

La Puerta de los Trasgos tiene en el año 1 C.E. la misma disposición que en el año 2940 T.E., aunque se deben hacer las siguientes modificaciones con respecto al cambio de la población. Los botines de los tesoros también deberían ser reducidos en un tercio. La riqueza personal de cada uno sigue siendo la misma.

Puerta del Lobo:

- 4. Sólo 12 de las cavernas de los lurgs están habitadas.
- 5. Sólo 2 de las cavernas de los oficiales están habitadas.
- 8. En la guarida de los lobos se encuentran 11-20 huargos.
- 9. En la cocina trabajan 11-15 hembras orcas.
- 12. No hay prisioneros en las celdas ni guardias vigilándolos.
- 15. Sólo 6-10 orcos trabajan en la herrería.

Puerta Trasera:

- 20. Sólo 8 de las cavernas de los lurgs están habitadas.
- 21. Sólo una de las cavernas de los oficiales está habitada.
- 24. En la guarida de los lobos hay 8-14 huargos.
- 25. Igual que 9.
- 28. Igual que 12.
- 31. Igual que 15.

Nivel Uno de la Ciudad de los Trasgos:

- 41. Cuando el Gran Trasgo esté presente, sólo habrá cerca 16-20 guardias, junto con otros 11-20 orcos comunes guerreros.
- 42. Sólo 8 de las cavernas de los lurgs están habitadas.
- 44. Igual que 9.
- 47. Igual que 15.
- 49. Hay 6-10 orcos trabajando en la fábrica de cerveza.
- 52. Hay 6-10 orcos trabajando en la carnicería.
- 53. Hay 11-20 hembras orcas trabajando en los talleres textiles.

Nivel Dos de la Ciudad de los Trasgos:

- 60. Cuando el Gran Trasgo esté en su guarida, aquí habrá estacionados 16-20 guardias urk-hai.
- 64. Hay tres trolls de las cavernas en el agujero de los trolls.
- 65. Sólo 8 de las cavernas de los lurgs están habitadas.

66. Sólo una de las cavernas de los oficiales está habitada.

67. Igual que 9.

68. Igual que 15.

70. En esta caverna se encuentran 11-15 rastreadores.

72. Cada uno de los harenes contiene 52-70 hembras orcas.

73. Cada una de las guarderías contiene 150 crías y 12 hembras orcas como vigilantes.

Nivel Tres de la Ciudad de los Trasgos:

80. Sólo 8 de las cavernas de los lurgs están habitadas.

81. Sólo una de las cavernas de los oficiales está habitada.

82. Igual que 9.

85. Hay 26-45 orcos y 21-30 esclavos trabajando en la forja.

88. Hay 6-10 orcos interrogando a 3-7 cautivos en la cámara de torturas.

93. Igual que 12.

Porche Frontal:

97. Sólo 6 de las cavernas de los lurgs están habitadas.

98. Las cavernas de los oficiales están deshabitadas.

101. En la guarida de los lobos se encuentran 4-8 huargos.

102. Igual que 9.

105. Igual que 12.

108. Sólo hay 4-8 orcos trabajando en la herrería.

Guarida de Gollum:

112. Gollum abandonó su isla en el año 2944 T.E. en busca de Bilbo Bolsón, el "ladrón" de su precioso Anillo. En el año 3019 T.E., en un momento supremo y dramático, Gollum logró recuperar el Anillo del heredero de Bilbo, Frodo, aunque sólo para caer en la cima volcánica del Orodruin un instante después, pereciendo junto a su "precioso".

8.35 MOVIMIENTO Y ENCUENTROS

Consulta la sección 8.15 y utiliza la Tabla General de Encuentros. El Director de Juego debería reducir a la mitad la frecuencia de los encuentros debido al descenso de la población.

8.4 OBJETOS IMPORTANTES

A continuación se encuentran algunos de los objetos mágicos más interesantes o inusuales que se encuentran en la Puerta de los Trasgos durante los diferentes períodos de su historia. Todos tienen o bien o poseedor específico, al cual siempre acompañan, o bien una situación predeterminada.

El Anillo Único (o Gobernante): Poseído por Gollum (2463-2941 T.E.)

Forjado por Sauron, el Señor Oscuro, en el año 1600 S.E. en la forja de Sammath Naur dentro de la cima volcánica del Orodruin, el Anillo Único es el mayor de los veinte Anillos del Poder, indudablemente el artefacto más poderoso existente en la Tierra Media. En apariencia parece ser un hermoso anillo dorado de oro puro sin adornos que nunca muestra signos de envejecimiento. Cuando es calentado al fuego, se vuelve visible una fina y diminuta inscripción grabada tanto en el exterior como en el interior del Anillo. Está grabada con caracteres Tengwar, y utiliza la arcaica Lengua Negra. La leyenda dice:

"Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul,
ash nazg thrakatulûk burzum-ishi krimpatul"

("Un Anillo para gobernarlos a todos,
un Anillo para encontrarlos,

Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas")

Al crear el Anillo Único, Sauron transfirió al objeto una gran parte de Su propia maléfica esencia semejante a la de un dios, de este modo el Anillo adquirió una voluntad sensitiva propia. La propia existencia de Sauron se encuentra inexplicablemente unida a la supervivencia del Anillo. Apartado de él, sigue siendo inmensamente poderoso; si se une a él, nada en la Tierra Media de la Tercera Edad puede esperar resistirsele. Sin embargo, si el Anillo es destruido, Sauron quedará mutilado y sin cuerpo para siempre, convirtiéndose en un impotente espectro. Sauron no cree que nadie pueda intentar destruir el Anillo de forma deliberada, pero al percibir el peligro de un daño involuntario, lo protegió de forma que nada pudiera dañarle en lo más mínimo, salvo el fuego del Orodruin, donde había sido forjado.

Como suele ocurrir con la mayoría de los artefactos, el Anillo le proporciona numerosos beneficios a su poseedor, no todos ellos inmediatamente apreciables, aunque también le inflige una gradual y terrible maldición. El Anillo es más conocido por sus grandes poderes de mando y control, cuyos límites son desconocidos. Se sabe que el Anillo puede dominar a todos los demás Grandes Anillos (excepto los Tres Anillos Elficos), sea esclavizando a sus portadores o sea revelando y pervirtiendo todas las obras llevadas a cabo con su poder. Las criaturas maléficas suelen mostrar de forma invariable un miedo enorme con respecto al Anillo, aunque no sepan lo que es. Sin embargo, dichos poderes sólo pueden ser empleados de forma total por una fuerte voluntad que ya esté acostumbrada a ejercitar su autoridad sobre los demás. El Anillo también le confiere a sus poseedores ciertos poderes menores cuando lo lleva puesto:

- 1) **Invisibilidad**, que no se interrumpe ni siquiera en combate; y
- 2) **Enaltecimiento de los sentidos**. El sentido del oído se vuelve extremadamente agudo, y la visión se extiende hasta el reino invisible (es decir, se pueden ver las verdaderas formas de los Nazgûl), pero la visión de los objetos del mundo material se ve empañada.

La simple posesión del Anillo, se lleve o no se lleve continuamente puesto, supone la inmortalidad, aminorando el proceso de envejecimiento de forma indefinida. Sin embargo, este poder se encuentra vinculado a la maldición, pues dependiendo de la frecuencia de uso y de la resistencia mágica innata, el portador desaparecerá en un momento determinado, convirtiéndose en un espectro bajo el control del Señor Oscuro. La desaparición puede ir postergándose durante siglos.

El Anillo es un objeto absolutamente traicionero y maligno, y sólo tiene una misión: volver a las manos de su creador, de las cuales fue arrancado por Isildur. Por lo tanto, se aprovechará de todas las debilidades que su poseedor pueda tener y le animará a utilizar sus poderes de forma frecuente, para tener más oportunidades de dominar la voluntad del poseedor y finalmente conseguir atrapar su mente. Cuando los grandes sirvientes de Sauron, como los Nazgûl, estén cerca, el Anillo intentará convencer a su portador de que se lo ponga "por seguridad", o incluso le forzará a utilizarlo, revelando por lo tanto su presencia. Dicho ataque de posesión es difícil de resistir, y el Anillo se vuelve más y más fuerte cuanto más se acerca a Sauron. (Tratar los ataques de posesión como sortilegios de Esencia de nivel variable, entre 10 y 50 dependiendo de las circunstancias). Un portador del anillo se siente siempre obligado a alejar el anillo de supuestas miradas envidiosas, y se vuelve muy suspicaz con respecto a los motivos de los demás en lo que respecta al Anillo. Abandonar el Anillo es casi imposible, y ningún Portador del Anillo fue capaz de simplemente dejarlo de lado.

Sin embargo, el Anillo puede "ser dejado de lado" por sí mismo, si es que no está satisfecho con el potencial de su portador. Al igual que puede ajustar su tamaño para adaptarse al dedo de cualquier portador, también puede hacerse más grande y dejarse caer, para esperar a un poseedor más adecuado.

Tras todo lo dicho, el Anillo está bastante lejos de ser deseable, aunque su seductivo poder ha corrompido a muchos. Aquellos que sean sabios se apartarán de él, pues su poder comporta un pago terrible e irreversible.

OBJETOS MUY PODEROSOS

Cortaelfos (poseída por el Gran Trasco)

Cortaelfos, la tradicional arma y símbolo de autoridad de todos los señores orcos de la Puerta de los Trascos, ha permanecido en las garras de los orcos desde que fue forjada a finales de la Segunda Edad en Mordor, poco después de la Guerra de la Última Alianza. Se trata de una maciza cimitarra de 1,35 metros de longitud con una hoja de mithril de color negro y un pomo de rubí en forma de cabeza de un dragón. Cortaelfos es un arma encantada, +20 al impacto. Causa un escalofrío de poder siempre que hay un eldar (un elfo) a menos de 300 metros, y es "exterminadora" de elfos, infligiendo, además de los críticos normales conseguidos, un segundo crítico +10 cuando ataca a un elfo. Cortaelfos tiene imbuido el sortilegio "Oscuridad Total" ("Luz Total" de SA revertido) de las listas abiertas de sortilegios de Canalización, y puede ser lanzado aunque el portador no tenga ninguna habilidad mágica un máximo de tres veces al día. Además, el portador goza continuamente del sortilegio de Protección II (-20 a las tiradas de ataque elementales, +20 a las tiradas de resistencia contra sortilegios). La cimitarra es maligna y posee una inteligencia propia.

OBJETOS PODEROSOS

Bastón de las víboras (Poseído por el Sumo Sacerdote de la Puerta de los Trascos)

Este arma, un bastón de hierro de 1,6 metros de longitud cuyo extremo superior tiene la forma de una serpiente enrollada, es el símbolo del cargo de Sumo Sacerdote orco de la Ciudad de los Trascos. Forjada muchos siglos atrás por un fundador del reimplantado culto a Sauron, pasa a cada nuevo hierofante que asume el cargo. El bastón de las víboras actúa como un multiplicador de sortilegios de Canalización x3, y puede lanzar el sortilegio Sombra (de la lista "Protecciones") dos veces al día sin gastar puntos de poder. Cuando es utilizado como arma, tiene una bonificación +15 porque está encantado, y cada crítico conseguido obliga al objetivo a superar una tirada de resistencia contra un ataque de veneno de nivel 10 o quedar paralizado durante 2-24 horas.

Elencala (Q. "Luz de las estrellas", se encuentra en la cámara del tesoro de la Puerta de los Trascos)

Como todas las creaciones élficas, la Elencala proyecta una belleza arrebatadora. Se trata de un globo cristalino transparente de 15 centímetros de diámetro que aparentemente muestra en su interior todas las estrellas del firmamento, y que puede ser girada para poder observar el cielo en una noche determinada desde cualquier ángulo. Es un artefacto útil para los astrólogos. Un usuario perteneciente al reino de Canalización puede dirigirla para producir el sortilegio de Luz Repentina (de la lista "Vías de la Luz y del Sonido") hasta cuatro veces al día y a voluntad, aunque el portador es inmune a dicho sortilegio. Para acabar, la Elencala actúa como un sumando de

sortilegios +4. Debido a su origen élfico, este objeto inflige la partida 1-10 puntos de vida por asalto a cualquier criatura maléfica que lo coja.

Khazadshathur (Kh. “Cabeza de enano”, se encuentra en la cámara del tesoro de la Puerta de los Trasgos)

Con la apariencia de una cara con una fiera mueca, este encantado yelmo de batalla enano, con una gran visera y coronilla, está tan astutamente confeccionado que sólo un miembro de la raza de los Khazad podría llevarlo de forma cómoda. Está construido con una aleación de acero que niega todos los críticos en la cabeza el 80% de las veces, y su portador goza de un sotilegio de Resistencia a los Elementos continuo (inmune al frío o al calor, +20 a las TR contra ataques de calor o frío).

OBJETOS MEDIOS

Annayulma (Q. “Copa de los dones”, se encuentra en la cámara del tesoro de la Puerta de los Trasgos)

El Annayulma es un cáliz de plata con berilios incrustados que fue tallado por los elfos de Rivendel. Cualquier poseedor puede hacer que se llene del delicioso miruvor élfico, un delicioso cordial revitalizante, hasta que él y todos sus amigos cercanos (un máximo de 27 personas diferentes) hayan bebido una vez; entonces no puede volver a ser usado hasta que haya transcurrido un día. Para aquellos con inclinaciones maléficas, el contenido sabe mal e induce a vomitar.

9. MAETHELBURGO

Los aventureros pueden comenzar sus aventuras desde la ciudad de los hombres del norte de Maethelburgo en cualquier momento de la Tercera y Cuarta Edad, pues es una población que siempre se encuentra en el mismo enclave. Sin embargo, a diferencia de la Puerta de los Trasgos, Maethelburgo sufre una serie de transformaciones radicales debido a su dependencia del comercio. Aunque el Maethelburgo del año 1640 T.E. goza todavía de un floreciente sistema de rutas comerciales, al final de la Tercera Edad dichas rutas casi han desaparecido totalmente. Primero fueron las invasiones de los Aurigas en 1851-1944 T.E. las que destruyeron la cultura de los hombres del norte orientales, a continuación cayó Arthedain ante el Rey brujo en el año 1974 T.E., y luego los enanos huyeron de Moria para escapar de la cólera del Balrog en el año 1981 T.E. Unicamente Gondor, aunque disminuía en riqueza y poder, sobrevive a lo largo de toda la Edad, y al inicio de la Guerra del Anillo, incluso los tenues vínculos comerciales existentes a lo largo del Anduin han casi desaparecido debido al surgimiento del poder de Sauron en la ribera oriental. A finales de la Tercera Edad, Maethelburgo es poco más que un puerto pesquero regional.

Esta sección describe tanto la era gloriosa de Maethelburgo, poco antes de llegar al año 1640 T.E., como la decadente ciudad sumida en luchas existente a finales de la Tercera Edad e inicios de la Cuarta. El entorno físico seguirá siendo el mismo, pero las dos ciudades construidas en la misma colina se parecerán en pocas cosas. Los visitantes del año 1640 T.E. descubrirán un próspero centro mercantil que intenta mantenerse al margen de los conflictos de los grandes poderes que lo rodean, y pueden verse involucrados en complejas intrigas locales. En el año 2940 T.E. y en 1 C.E., el tapiz político ha de-



saparecido junto a la riqueza de la ciudad, y los conflictos se han vuelto mucho más inmediatos, amenazando incluso la mera supervivencia de la comunidad.

9.1 LOS ESPÍAS DEL REY BRUJO: 1640 T.E.

Localización: Maethelburgo y los valles del Anduin.

Requisitos: Un grupo de aventureros de nivel bajo o medio (1-6) adeptos a la investigación que estén dispuestos a prestar sus espadas mientras sean necesarias. En particular los hombres de norte se sentirán como en casa en esta zona. Los personajes con inclinaciones malignas no aceptarán esta aventura.

Ayudas: Se pueden obtener fácilmente información sobre los antecedentes y algunos mapas locales.

9.11 LA TRAMA

Últimamente, el Hombre del Rey, Herion, emabajador de Gondor, sospecha que hay agentes de Angmar cada vez más activos dentro de Maethelburgo. Preparó un informe en clave sobre la política del lugar para el Rey, pero el mensajero que iba a llevarlo fue secuestrado antes de salir de la ciudad y el informe desapareció. Herion no tiene ni idea de quién es el responsable, y tampoco se atreve a pedir ayuda directa a ninguno de los oficiales locales, el Thegn Osric y el Maestre Guntram Manosdoradas, pues no está seguro de en quién puede confiar y ha descubierto que cualquier aviso previo haría sencillamente que cualquier evidencia posible desapareciera. Herion prefiere un acercamiento más sutil, y por eso intenta contratar un grupo de aventureros recién llegados de buena reputación, que con la ayuda de su amigo Chilperic, el curandero local, podrían moverse sin atraer mucha atención.

Hay muchos posibles sospechosos, pues por la ciudad pasan todo tipo de sinvergüenzas y contrabandistas. Alrededor de los edificios cercanos del río hay grupos de sospechosos hombres del río, mientras que en la ciudad hay dos originales personajes bastante peculiares: la misteriosa montaraz Morwen y el viajero trovador local, Wistan, involucrados en una serie de inexplicadas idas y venidas. Herion está dispuesto a pagar 500 mo a cambio de la recuperación sanos y salvos del informe y su mensajero, siempre que no se hagan preguntas.

9.12 DESARROLLO DE LAS OPERACIONES

La población residente en Maethelburgo en el año 1640

T.E. es de unos mil nórdicos. También aparecen otros cien o doscientos viajeros que están de paso, manteniendo vivas las diferentes posadas de la ciudad.

Como la *Guardia del Burgo*, formada por 63 hombres, es la principal fuerza armada de la ciudad, debe prestarse especial atención a sus actividades. Los Guardianes del Burgo operan en turnos de 8 horas, de forma que siempre hay de guardia una tropa de 20 hombres con su respectivo *cniht* protegiendo las puertas y patrullando las calles. Los 42 hombres restantes, que están fuera de servicio, pueden ser encontrados en sus residencias en la Torre del Thegn, en estado de reserva. Si surge cualquier amenaza contra la ciudad, la Guardia del Burgo será rápidamente llamada a las armas, y en auténticas emergencias suele reunirse rápidamente el Fyrd, la milicia de la ciudad. Además, en pocos días más, el Thegn puede convocar al mucho mayor Fyrd rural y a los beórnicas aliados cercanos.

Hay también dos fuerzas menores bastante importantes funcionando en Maethelburgo. La *Guardia del Hombre del Rey*, un grupo de 20 dúnedain armados mandados desde Gondor como escolta de honor, protege al Hombre del Rey y su residencia, donde ellos mismos están acuartelados. El Hombre del Rey se ve acompañado por seis soldados cuando tiene que ir a la ciudad por negocios.

De menor reputación es la banda local de contrabandistas, conocida como los *Hombres de Offa*, que lleva a cabo sus ilícitos negocios de forma encubierta en la zona cercana al río. Normalmente, esta banda de ladrones consta aproximadamente de una docena de miembros. Hay algunos que consiguen llevar a cabo sus negocios en las zonas superiores de la colina, y difícilmente tiene lugar ninguna crisis de nuevos reclutas.

9.13 PERSONALIDADES IMPORTANTES

Herion, el Hombre del Rey

Herion, que fue designado para el puesto de Hombre del Rey hace cuatro años después de que su predecesor muriera en la Plaga, todavía está intentando dominar su cargo, que es tan distante como poco familiar. Como dúnadan miembro de una casa menor de la nobleza y como hijo menor con el que no se contaba para la herencia del título familiar, Herion optó por entrar al servicio real tras acabar su aprendizaje sobre las artes mágicas. Desde entonces, se ha convertido en un diplomático consumado. Por ello, sus ropas son de un invariable color negro con adornos de plata, los colores de su monarca. Con sus 1,80 metros de estatura y su largo cabello de color gris plateado, el Hombre del Rey tiene todo el aspecto de un mago, y destaca al instante entre una multitud de Hombres del norte. Es respetado aunque todavía no amado por la gente de Maethelburgo, pero los experimentos que se rumorea lleva a cabo son la causa de gran parte de los cotilleos locales.

Osric, el Thegn

Osric es descendiente de una antigua casa de jefes y guerreros nenedain, y como es natural ha sucedido a su padre en el honor de ostentar el cargo de Thegn. Todos reconocen que él es la persona de toda la ciudad más habilidosa con las armas, y su valentía personal está fuera de toda disputa. Sin embargo, su cautela como comandante suele causar críticas entre la gente impulsiva, que cree que debería atacar a los orcos incursos de forma más vigorosa. Osric es famoso por su despeinado cabello y barba, de color rojo, que son características de toda su familia, y, aunque es de estatura media para un hombre del norte, su fuerte constitución muscular hace aún más evidente su habilidad como luchador y guerrero.

Guntram Manosdoradas, Maestre de Maethelburgo

Guntram, que actualmente se encuentra en su segundo período de mandato como Maestre de la ciudad, ha demostrado ampliamente su veteranía en el terreno de los negocios y la política de la ciudad. En años anteriores, antes de dedicarse a su actual cargo, Guntram fue un capitán fluvial de cierta reputación, ganándose el sobrenombre de “Manosdoradas” tras amasar la mayor fortuna de toda la ciudad tras una década de comercio. Su flota privada está formada por cuatro naves que sobresalen por encima del resto de barcos locales, y además Guntram reside en una majestuosa mansión adyacente al Maethelstede. Guntram, que actualmente se aparece bastante rollizo y calvo, se ha convertido en el blanco de los bromistas locales, que suelen reírse al pensar que algún día una gran águila le confundirá con un huevo perdido. Guntram, un tipo astuto y avaricioso, se preocupa poco por la política del exterior de su ciudad, y siempre intenta sacar provecho de cualquier asunto.

Chilperic, el curandero

El venerable y canoso Chilperic ha servido fielmente como médico, boticario y herbolario de Maethelburgo durante más de cincuenta años. Es muy amado por toda la gente de la ciudad, que está acostumbrada a verle por las calles y el mercado. Algunos sujetos poco delicados dicen que Chilperic se está pudriendo, y a veces su conducta suele volverse algo excéntrica, pero sin suponer mayores problemas. Chilperic es un frecuente compañero de Herion al que le encanta oír noticias e historias sobre Gondor, donde estudió su oficio con los señores de Minas Anor muchos años atrás. Sus pacientes y atentos oídos se han convertido en la mejor fuente de información local fiable del Hombre del Rey. El curandero suele llevar ropas verdes o marrones, y se apoya en un nudoso bastón de madera.

Morwen, montaraz viajera

La hermosa Morwen apareció hace diez años en Maethelburgo, y desde entonces la ciudad no ha vuelto a ser la misma. Más de una veintena de hombres se han visto cautivados por su imponente figura, sus brillantes ojos oscuros y su astucia, aunque Morwen los ha despreciado a todos, dejando un rastro de feos rumores causados por sus rechazados pretendientes. No posee residencia permanente, pero se aloja en una de las mejores posadas, y a menudo se ausenta de la ciudad durante varias semanas seguidas. Nadie conoce nada a ciencia cierta de su origen, pero se cree que esta dama dúnadan atravesó las montañas desde Eriador para distanciarse de algún problema familiar. Hay otras opiniones menos caritativas que susurran que tiene asuntos con el Rey brujo, y que ella misma es una bruja. Esto no es de ningún modo cierto, pero Morwen no se preocupa en absoluto de desmentir los rumores, pues le ofrecen una buena tapadera. En realidad, es una agente del Rey de Arthedain, y es su mejor espía en los valles del Anduin, cuya misión es vigilar los territorios orientales de Angmar. Se ve obligada a mantener ocultos sus objetivos incluso al Hombre del Rey, pues si alguna persona equivocada supiera la verdad, resultaría fatal. Si hay alguien que parezca estar demasiado interesado en sus actividades, Morwen lo percibirá rápidamente y tomará las medidas apropiadas.

Wistan, bardo de Maethelburgo

Nacido de padres nórdicos y montañeses, Wistan es el heredero de diversas tradiciones musicales de ambas culturas, y ahora es un consumado poeta y compositor de baladas. Es ligeramente más bajo que un nórdico medio, pero su largo pelo

marrón y sus ojos azules consigue mezclarse perfectamente con la atmósfera local. Las obscenas canciones y las salvajes historias de Wistan mantienen las tabernas en vilo, y toma como un deber de su profesión el conocer a todos los extranjeros llegados a la ciudad, intercambiando historias con ellos ante unos espumosos tanques de cerveza. El bardo está muy solicitado, y se le invita a cualquier reunión que tenga importancia. Pero el conocimiento de Wistan no se limita únicamente a las melodías populares. También conoce grandes hechos épicos, y los interpretará si se lo piden. Sin embargo, estas últimas canciones son menos solicitadas, debido a las poco convencionales versiones que Wistan hace sobre ellas, llenas de insinuaciones sobre asuntos más profundos y oscuros que deja a sus oyentes inexplicablemente preocupados.

Y así deberían permanecer. Porque Wistan es el principal agente del Rey brujo en Maethelburgo, pues fue seducido hace años por su fascinación sobre las canciones antiguas y por el deseo de poder de los seres sobre los cuales cantaba canciones. Los conocimientos oscuros han aumentado sus talentos mucho más allá de lo que la gente de la ciudad sospecha. Wistan intentará inducir a la bebida a sus compañeros para hacer que le digan cuáles son sus negocios en Maethelburgo, y si éstos son interesantes, se verán incluidos en los informes en clave que envía a Angmar. Wistan es cruel y astuto, y se revelará como un formidable antagonista.

9.14 DESCRIPCIONES

Zona fluvial

La zona fluvial se halla fuera de las murallas de Maethelburgo, a ambos lados de la colina y adyacente al Anduin y al Sirros. Hay unos senderos que conducen desde los más de 20 muelles hasta la entrada principal a la ciudad.

1. Molino. Alimentada por el torrencial Sirros, la rueda de agua de esta gran estructura de piedra muele el grano para los granjeros locales.

2. Almacenes. (12) Una de estas estructuras corroídas por el tiempo no descrita aquí, y consistente en un laberinto de almacenes es el escondrijo de los hombres de Offa. Se utiliza una bodega secreta, Muy Difícil (-20) de detectar, para almacenar los bienes ilícitos de la banda, y que están valorados en 800 mo. También en dicha bodega se encuentra atado y amordazado el mensajero real. El individuo que encargó el secuestro iba disfrazado y enmascarado; todo lo que los ladrones saben es que él (¿o ella?) les pagó bien y que se llevó el manuscrito que llevaba el mensajero. Offa y sus doce ladrones estarán o bien en el almacén o bien en la zona fluvial, vigilando.

3. Carpinteros de barcas. (3) Aquí se ofrecen construcciones de buena calidad y reparaciones.

Primer Terraplén

El terraplén inferior de Maethelburgo está protegido por un muro de 2,6 metros de altura que rodea toda la zona fluvial, y que se eleva hasta los 4 metros en la parte de tierra de la colina.

4. Entrada. El único portal principal de la ciudad, que mira hacia el puente levadizo y el camino, está hecho de troncos unidos por hierro, y consta de una puerta doble que se abre hacia adentro. Por la noche se encuentra barrada. Sobre la entrada se eleva una torre de vigilancia de madera de 7 metros de altura a la cual puede accederse mediante una escala. En esta zona siempre hay de guardia 6 guardianes del burgo, 4 en la entrada y dos en la torre. Para entrar, los viajeros deben decir sus nombres y los negocios que le traen a la ciudad, y pagar un impuesto de 1 mb, así como todas las tarifas refe-

rentes a los bienes a comerciar (10% de su valor). Hay un oficial que recauda dichos impuestos de forma regular.

5. Posadas. (3) Las típicas posadas de Maethelburgo son unos grandes edificios de distribución irregular de 2-3 pisos que tienen un salón común y una cocina en la planta baja, una bodega de cerveza por debajo y los dormitorios para huéspedes y las estancias de la familia del posadero en las plantas superiores. Normalmente suele haber disponibles algunos alojamientos, aunque no es así cuando tiene lugar el Ealdormot o cualquier feria de mercado. Las posadas del primer terraplén son las más baratas (mitad de precio de lo normal), y alojan a granjeros, marineros y cualquier otro que pueda pagarse el espacio que ocupa. Se trata de: La Rata del Muelle (una verdadera tasca), La Luna de la Cosecha (la favorita de los granjeros) y El Lobo Azul (la más frecuentada por guerreros).

6. Tabernas. (2) Estos establecimientos ofrecen buena comida y bebida, pero no alojamiento.

7. Establos. (1) Los clientes de la posada son quienes tienen la máxima preferencia.

8. Toneleros/fabricantes de carros. (4)

9. Zapateros. (3)

10. Ebanistas. (4) Pueden dar cualquier forma deseada a bastones y garrotes.

11. Curtidores/trabajadores de la piel. (3)

12. Alfareros. (5)

13. Tejedores/sastres. (5)

14. Guarnicioneros. (2) Aquí están a la venta arneses y todo tipo de equipo para montar.

15. Residencias. (15) (No son descritas de forma individual).

Segundo Terraplén

El terraplén central de Maethelburgo está protegido por un muro de 2,6 metros de altura a lo largo de la zona fluvial y de 3 metros de altura en la zona que da a tierra.

16. Entrada. Esta entrada está dirigida hacia la parte de la ciudad que da a tierra, y a ella no se puede acceder desde la entrada principal inferior, sino sólo mediante la tortuosa ruta que rodea la colina. Su diseño es igual al de 4. Sin embargo, sólo hay de guardia 3 guardianes del burgo, 2 tras la puerta y 1 en la torre; el paso a través de esta entrada es libre y sólo examinan las mercancías de forma superficial.

17. Posadas. (3) Iguales a 5, pero con la excepción de que estos establecimientos acogen a viajeros que tengan recursos económicos medios, como mercaderes y semejantes, y además están mejor mantenidos. Se trata de: La Cabeza del Oso (conocida por su buena bebida), El Yunque Dorado (preferida por los enanos) y el Roble Blanco (la más limpia y preferida por los elfos).

18. Tabernas. (2) Iguales a 6.

19. Establos. (1) Iguales a 7.

20. Tenderos/alimentación. (4)

21. Carniceros. (2)

22. Cerveceros. (2) La cerveza local tiene un renombre digno de su calidad. No se dan muestras gratis.

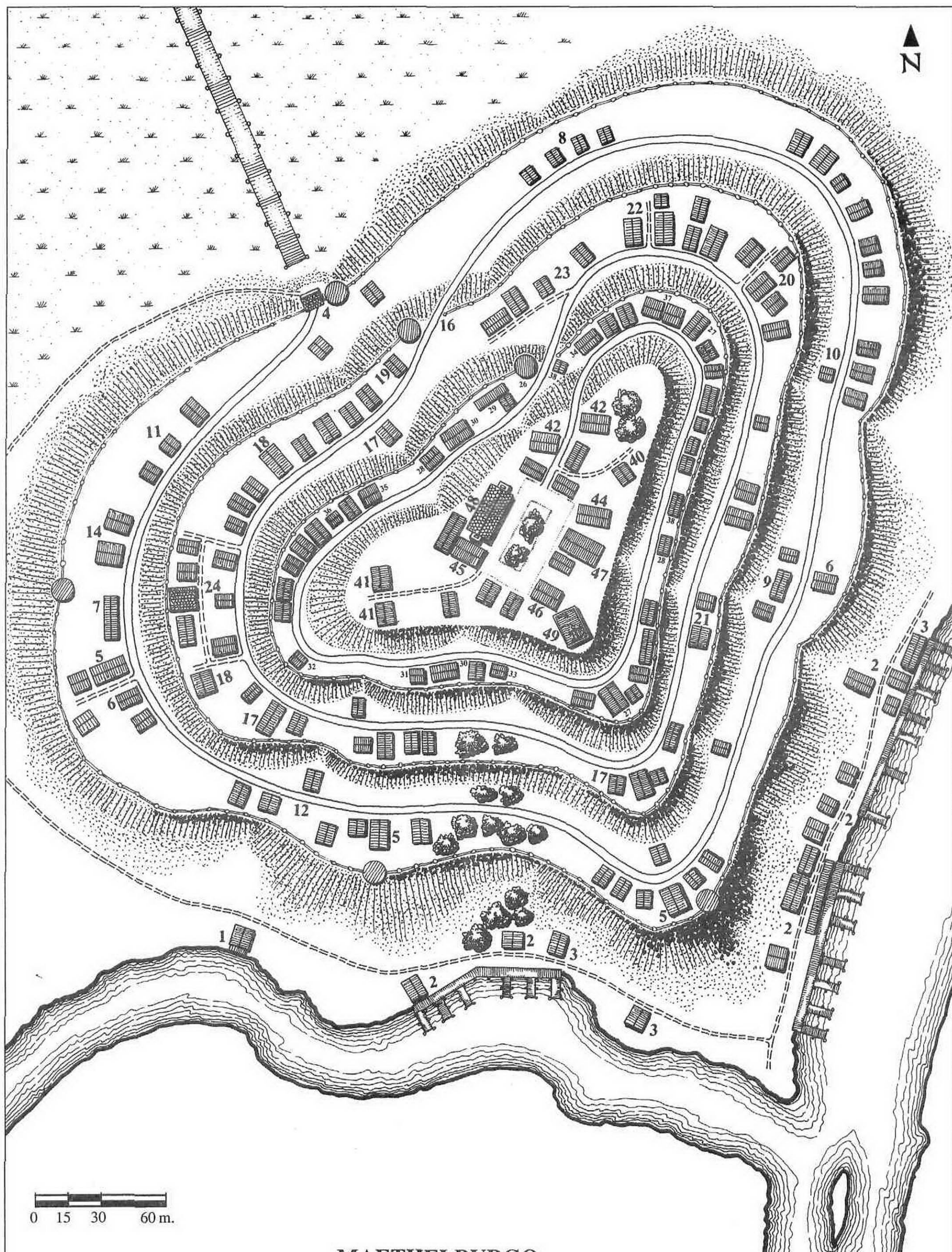
23. Panaderos. (4)

24. Teatro. (1) Las interpretaciones de los actores locales o de las compañías viajeras tienen lugar aquí, para los aplausos y gritos de la población absolutamente deshinibida, que suele traer huevos o tomates pasados al espectáculo.

25. Residencias. (30) (No son descritas de forma individual).

Tercer Terraplén

El muro que rodea el tercer y más alto terraplén mide 3 metros de altura por la parte de la zona fluvial y 5 metros de altura en la parte que da a tierra.



26. Entrada. Diseñada como 16, con 3 guardianes del burgo. No hay que pagar por pasar, pero es posible que aquellos que tengan mala reputación sean registrados.

27. Posadas. (2) Iguales a 5, pero estos establecimientos de gran calidad, El Viejo Barco y El Orgullo del Capitán, acomodan a los viajeros de lo más selecto y que puedan pagar los mayores precios (las tarifas son el doble de lo normal). Desde las habitaciones puede contemplarse un espléndido panorama de la zona fluvial y del valle. Morwen reside en El Viejo Barco (el favorito de los dúnedain) cuando está en la ciudad, mientras que el alojamiento que acostumbra a tomar Wistan se encuentra en El Orgullo del Capitán (el mejor lugar de toda la ciudad). Sólo hay un 30% de probabilidades de que Morwen se encuentre en la posada en un momento determinado, mientras que hay otro 60% de probabilidades de que Wistan esté en la suya. Oculto de la vista en la lujosamente amueblada habitación de Wistan se encuentra el manuscrito robado, disimulado como si fuera un tomo de poesía ordinario entre otros muchos iguales en la misma estantería. Esta estrategia es Extremadamente Difícil (-30) de detectar. Wistan está esperando la primera oportunidad para sacar el libro de la ciudad sin que se note.

28. Tabernas. (2) Iguales a 6.

29. Establos. (1) Iguales a 7.

30. Herreros/herradores. (3) Estos establecimientos son capaces de llevar reparaciones simples y de herrar a los caballos.

31. Armero. (1) En este establecimiento se encuentran a la venta lanzas, dagas, espadas anchas, hachas y hachas de combate de calidad normal.

32. Fabricante de flechas/arcos. (1) Están a la venta arcos largos y flechas. Si se encargan, pueden hacerse armas de mayor calidad, con una bonificación máxima de +10.

33. Fabricante de armaduras. (1) Sólo hay a la venta armaduras de cuero ordinarias, varios yelmos y escudos de madera. Las armaduras de metal pueden ser importadas, pero tardan dos meses en llegar.

34. Joyero. (1) Se pueden comprar gemas de un valor máximo de 200 mo. También se pueden evaluar gemas de mayor valor, pero el joyero no puede permitirse comprarlas personalmente. Hay presentes dos guardias, equivalentes a los guardianes del burgo. En una cámara se encuentran almacenadas gemas y joyas por valor de 1200 mo (Extremadamente Difícil, -30 de detectar).

35. Vidente astrólogo. (1) Este charlatán sólo puede llevar a cabo las predicciones más simples, aunque fingirá poseer un mayor conocimiento.

36. Escriba/librero. (1) Aquí se venden libros, mapas y papeles de runas.

37. Candeleros. (2) Hay disponibles candelas de sebo y de cera de abeja.

38. Barberos. (2) También pueden llevar a cabo algún tipo de cirugía menor; compran y venden algunas hierbas.

39. Residencias. (20) (No son descritas de forma individual).

Cima/Maethelstede

No hay ningún muro que rodee la alta e inclinada cima del burgo. La mayoría de los grandes edificios se arraciman alrededor de la plaza.

40. Casa del curandero. La casa de Chilperic consiste en una modesta residencia de sólo 2 plantas, aunque sólidamente construida y bien amueblada. Hay un 70% de probabilidades de que él esté presente, y en este caso hay un sirviente que anuncia las visitas. La colección de hierbas, elixires y pociones del curandero se encuentra en su bodega, que aunque parece rústica y desordenada a primera vista, todo observador

que tenga algunos conocimientos descubrirá que es impresionante. Chilperic compra y vende hierbas. La bodega está oculta (Muy Difícil, -20, de localizar y abrir).

41. Graneros. (2) En estos enormes graneros se guardan las reservas de comida de la ciudad.

42. Cambistas. (2) En estas casas de piedra con aspecto de fortalezas, los dos banqueros rivales cambiarán monedas de otras tierras a los equivalentes de Gondor a cambio de una comisión del 5%, guardarán riquezas a buen recaudo sin ningún cargo, y harán préstamos a corto plazo si se les ofrecen garantías. Cada establecimiento tiene 3-4 guardias, equivalentes a los guardianes del burgo. Las cámaras son de manufactura enana (Locura Completa, -50, de abrir); cada una de ellas contiene unas 2000 mo en monedas.

43. Grandes residencias. (8) (No son descritas de forma individual). Aquí residen los mercaderes más ricos de Maethelburgo con sus familias. La casa de Guntram es la más grande y ostentosa. Hay un 80% de probabilidades de que el Maestre esté en casa.

44. Sceapsaelm. (Edificio de las ovejas) En este amplio edificio se amontonan balas de lana. Es aquí donde los pastores rurales llevan a cabo sus negocios con los cosedores de la ciudad (mercaderes de ropa) y con algún ocasional elfo errante.

45. Cornsael. (Edificio del grano) Es en este espacioso edificio de alto techo donde se reúnen los mercaderes de grano locales para comprar las cosechas. Durante los días de mercado, el edificio está especialmente lleno y ruidoso.

46. Fellsael. (Edificio de las pieles) En el extremo contrario de la plaza donde está el Cornsael aparece el igualmente enorme edificio donde se cambian las pieles y los pellejos, y donde los mercaderes locales han amasado enormes fortunas.

47. Burgosael. (Edificio de la ciudad) El Burgosael, el mayor de todos los impresionantes edificios de madera frente al Maethelstede, se utiliza para las reuniones públicas, las ceremonias, las elecciones y las asambleas del Ealdormot. En el extremo más alejado de este edificio lleno de tapices se encuentra el antiguo Giefstol de madera de lebethron, el ornado trono donado por el Rey Hyarmendacil I.

48. Casa del Hombre del Rey (Rh. Cyningesmannhus). La mansión del Hombre del Rey es una magnífica y palaciega residencia comparada con las demás residencias locales. Fue construida en piedra por expertos albañiles enanos, que se vieron bien pagados por la tesorería de Gondor. Sus cuatro plantas, llenas de elegantes ventanas con parteluces, están coronadas por un elevado tejado de pizarra, y de cada lado de la mansión sobresale una colosal chimenea. En su interior, el primer piso consta de un gran salón recibidor y una sala de fiestas. En la bodega se encuentra la cocina, las despensas y las reservas de vino. Hay una cámara secreta que contiene 3000 mo en monedas, gemas y joyería (Locura Completa, -50, de encontrar y abrir). En el segundo piso se encuentran las estancias de los guardianes. En el tercer piso se alojan el Hombre del Rey y su familia, y además de sus estancias también hay una biblioteca y un laboratorio mágico. El almacén y las estancias de los sirvientes están en el cuarto piso. Hay un 80% de probabilidades de que el Hombre del Rey esté en casa. Hay 6-7 guardias de la guarnición de 20 hombres que vigilan la casa.

49. Torre del Thegn (Rh. Thegnes Celicn). La fortaleza del Thegn es una torre cuadrada de 30 metros de altura, construida con una piedra basta y cuyos muros miden 3 metros de grosor. Sus ventanas son estrechas rendijas que permiten poco la entrada luz. No es la residencia más confortable que se puede

esperar, pero su principal propósito fue la facilidad de defensa. Hay un tramo de escaleras que atraviesa la pared hasta llegar a la única entrada, situada en el segundo piso, una puerta de roble con incrustaciones de hierro, y que está siempre guardada por 2 guardianes del burgo. El piso más inferior contiene celdas, un pozo y un almacén, mientras que los pisos 2, 3 y 4 contienen estancias para 20 guardianes del burgo cada uno. Los pisos 5 y 6 contienen las cámaras privadas del Thegn y su familia. Hay un 60% de probabilidades de que el Thegn esté en casa. En cualquier momento, hay dos guardianes del burgo vigilando el tejado almenado, donde hay montada una catapulta. En un compartimento secreto en el suelo, Muy Difícil (-20) de detectar, en las estancias del Thegn del quinto piso hay 4000 mo en monedas y gemas. Además de los guardianes vigilantes, en la torre hay siempre 20-40 guardianes del burgo y 1-2 oficiales.

9.2 LADRONES EN LA TORRE: 2940 T.E./ 1 C.E.

Localización: Maethelburgo y los valles del Anduin.

Requisitos: Un grupo de aventureros de nivel bajo o medio (1-6) dispuestos a convertirse en héroes y a arriesgar sus vidas para hacerlo.

Ayudas: En los valles del Anduin se puede conseguir de forma fácil información general y los mapas de Maethelburgo.

9.21 LA TRAMA

Hace algunos años, una pequeña banda de ladrones liderada por un tal Swithwulf llegó hasta los valles del Anduin desde la desolación de las Ered Mithrin. Siguiendo el curso del río y robando a granjeros en el camino, la desesperada banda llegó finalmente a la ciudad de Maethelburgo. Tras cruzar en secreto el Anduin por la noche, sorprendieron a la milicia local, desarmaron a sus habitantes y tomaron la ciudad como base. Swithwulf reparó la abandonada y en parte ruinoso Torre del Thegn y la convirtió en su fortaleza, iniciando un reino de terror en los alrededores.

Incapaz de expulsar a sus opresores sin sus armas, el pueblo de Maethelburgo ha enviado mensajes en los bajeles de pesca en busca de ayuda, mensajes que han llegado a oídos de los aventureros. A los beórnicas les gustaría asaltar la ciudad y disponer de los bandidos, pero Swithwulf ha tomado como rehenes a los ciudadanos más importantes y amenaza con matarlos si alguien intenta atacar Maethelburgo. Sin embargo, los PJs pueden adquirir comida y consejo de los beórnicas en su camino hacia la ciudad. El objetivo es entrar en la ciudad de alguna manera sin ser descubiertos, determinar la fuerza de los bandidos, y encontrar una manera de eliminarlos sin que Swithwulf lo descubra antes de que sea demasiado tarde. La gente de la ciudad estará extremadamente agradecida, y recompensarán a los aventureros con gran parte del botín que los ladrones les han quitado.

9.22 DESARROLLO DE LAS OPERACIONES

A finales de la Tercera Edad y principios de la Cuarta, sólo quedan en Maethelburgo unas 300 personas. La ciudad sobrevive gracias a su mercado de grano y a que constituye un puerto pesquero con un esporádico comercio fluvial entre los valles del Anduin y Gondor. Si son armados, los ciudadanos

podrían formar una milicia de unos 60 hombres, que deben tratarse como guerreros de nivel 2. Actualmente, no hay ejército de ningún tipo. Aunque la gente de la ciudad será de poca ayuda en una batalla, se prestarán rápidamente a proporcionar una tapadera a los aventureros si éstos se enfrentan a los bandidos.

La única fuerza armada en Maethelburgo es la banda de Swithwulf, formada por unos 30 bandidos poco disciplinados aunque resistentes y bastante bien armados. Un tercio de la banda siempre está vigilando la entrada principal y la zona fluvial, mientras que casi todos los demás están de expedición o alojados en la torre. Si suena la alarma, toda la banda se reunirá rápidamente. Su reacción dependerá de la naturaleza de la alarma. Si los atacantes son débiles, los bandidos avanzarán hacia ellos e intentarán vencerles por la simple ventaja numérica. Si los aventureros están sembrando un caos bastante serio, los ladrones intentarán retirarse hasta la Torre y amenazarán con matar a los rehenes, o bien los utilizarán para intercambiarlos por una huida segura.

9.23 PERSONALIDADES IMPORTANTES

Swithwulf

Swithwulf es el líder de la banda gracias a su astucia y su fuerza bruta. Es un tipo absolutamente carente de escrúpulos, y se le puede considerar tan malo como cualquier orco. Siempre es valiente y osado cuando las cosas marchan a su favor, pero se desanima rápidamente si se ve presionado, aunque siempre guarda algún truco en la manga, y no dudará en sacrificar a los inocentes o a sus propios hombres para salvarse a sí mismo. Swithwulf es un nórdico con gran parte de sangre de oriental con una larga y rubia barba trenzada y la cara morena. Numerosas cicatrices son fácilmente apreciables.

9.24 DESCRIPCIONES

Aunque la colina de terraplenes de Maethelburgo todavía se halla del mismo modo a anteriores épocas, sólo está habitada en la zona fluvial y en el primer terraplén. Los muros de los dos terraplenes superiores han sido derrumbados en su mayor parte, y de los antaño enormes edificios de madera sólo quedan sus cimientos como testimonio de la espléndida ciudad de antaño. Los edificios de piedra que había en la cima rodeando el Maethelstede, aunque todavía siguen en pie están casi medio en ruinas y la mayoría no están habitados.

Zona fluvial: Hay una docena de muelles medio en ruinas que sobresalen de la orilla. Hay dos bandidos vigilando la zona fluvial para evitar fugas o entradas no autorizadas.

Molino. Este mal mantenido edificio de piedra que posee una rueda de agua sigue moliendo el grano de los granjeros locales por un precio moderado, recaudación que va a parar a los bandidos.

Carpintero de ribera. (1)

Almacenes. (4) Estos edificios están o bien vacíos o bien cubiertos de polvo, atestiguando el declive del comercio, o bien son utilizados para almacenar el hediondo pescado apropiadamente.

Primer Terraplén

Entrada. Hay un sólo portal que conduce hacia la ciudad, y está hecho de troncos unidos por hierros. Se abre hacia adentro. Sobre la puerta hay una torre de madera de 7 metros de al-

tura a la que se accede mediante una escala. Aquí siempre están cinco bandidos, dos en la torre y tres tras las puertas dispuestos a guarecer los muros.

Posadas. (2) Antaño ofreciendo unas simples comodidades y una buena comida, los alojamientos para viajeros que permanecen en pie tienen actualmente poca actividad debido a la presencia de los forajidos, y necesitan de forma urgente algunas reparaciones. Las habitaciones son baratas, andrajosas y de oropel, y los posaderos son apáticos. Aunque pronto se volvería a la normalidad si los forajidos fueran expulsados.

Tabernas. (2) Aquí puede encontrarse gente de la ciudad y 1-4 forajidos. Los bandidos rara vez se preocupan de pagar sus facturas.

Establos. (1) Tienen preferencia los clientes de las posadas.

Tonelero/fabricante de carros. (1)

Zapatero. (1)

Ebanistas. (2) Pueden dar forma a bastones y garrotes secretamente.

Curtidor/trabajador de la piel. (1)

Alfareros. (2)

Tejedores/sastres. (2)

Tenderos/alimentación. (2)

Carnicero. (1)

Cerveceros. (1) Aún se sigue preparando una cerveza de buena calidad, y la gente de la ciudad sigue bebiendo mucha.

Panaderos. (2)

Candelero. (1)

Barbero. (1) También puede llevar a cabo cirugía de poca importancia y sigue comprando y vendiendo hierbas.

Herrero/herrador. (1) Pueden llevar a cabo algunas reparaciones simples y herrar caballos.

Residencias. (30)

Cima/Maethelstede

Granero. (1) En este alto granero se guardan las reservas alimenticias de la ciudad, de las que un quinto se confiscan para alimentar a los bandidos.

Ruinas. (2) Unas chimeneas rotas y fragmentos de paredes es lo único que queda de los antiguos edificios de piedra que acogían a los cambistas.

Ruinas de la casa del Hombre del Rey. Incluso actualmente, todavía puede apreciarse el antiguo esplendor de la mansión entre la descubierta estructura, lo único que queda de ella, pues los constructores enanos la erigieron para que durase mucho tiempo. Los forajidos creen que las ruinas están malditas. Raramente se atreven a internarse en el edificio.

Torre del Thegn. La Torre del Thegn, que ha sido restaurada para convertirse en el cuartel general y residencia de los forajidos, muestra signos de que los siglos la han ido erosionando, pues fue construida de forma rápida por albañiles poco habilidosos. Sin embargo, la estructura central está relativamente intacta, y los forajidos han construido una nueva planta. En el nivel inferior por debajo de la entrada están almacenadas provisiones suficientes para aguantar un largo asedio, y también hay encarcelados varios rehenes. En cada uno de los niveles 2, 3 y 4 residen 10 bandidos, de ellos un grupo siempre está fuera haciendo guardia. Swithwulf se ha apropiado de las estancias más cómodas en las plantas 5 y 6. En las estancias de Swithwulf del piso 6 se encuentra el botín de los bandidos, que consiste en 400 mo, 1200 mp y 3000 mc, guardadas en un cofre con una cerradura Muy Difícil (-20). 2 guardias vigilan la entrada a la torre en el segundo nivel, que consiste en una puerta de roble con incrustaciones de hierro, y un forajido más mantiene la vigilancia desde el tejado. Dentro de la torre se encuentran otros 11-20 forajidos.

10. OTROS LUGARES DE AVENTURAS

Las cercanías del Paso Alto pueden proporcionar multitud de lugares de aventuras variados. En esta sección se describen dos lugares de aventuras específicos para proporcionarle al Director de Juego una idea sobre la miríada de posibilidades que existen en un lugar tan pintoresco como las Montañas Nubladas.

10.1 LA ISLA DE LOS GIGANTES

Sigue hacia el norte a través de la ruta superior del Paso Alto cerca de su cima, perdido entre las Montañas Nubladas que carecen de caminos, y pronto encontrarás un lago envuelto en niebla del que sobresale un solitario pico dentado. O eso es lo que dicen al menos los viejos relatos. Pero ahora pocos se atreven a buscar la misteriosa isla, que parece encontrarse en el corazón del país de los gigantes de piedra. Allí yacen quizás riquezas perdidas... o, lo que es más probable, simplemente la muerte para aquellos cuya curiosidad llegue al grado de locura.

Localización: La Isla de los Gigantes y las Montañas Nubladas.

Requisitos: Un grupo de aventureros de niveles altos (6-10) dispuestos a arriesgar sus vidas a cambio de una gloriosa batalla contra unos monstruosos enemigos y por unas magras esperanzas de hallar un botín.

Ayudas: Los mapas de las Montañas Nubladas y del Paso Alto. Ningún guía se atreverá a acompañar a los aventureros hasta el reino de los gigantes.

Esta aventura puede desarrollarse en cualquier período temporal.

10.11 LA TRAMA

A las manos de los personajes jugadores ha llegado un antiguo y desgastado pergamino escrito por un tal Nabin, un erudito y explorador enano fallecido hace largo tiempo, de impecable veracidad y miembro del Pueblo de Durin de Moria. Su relato es de lo más intrigante, pues esto es lo que hay escrito en el original:

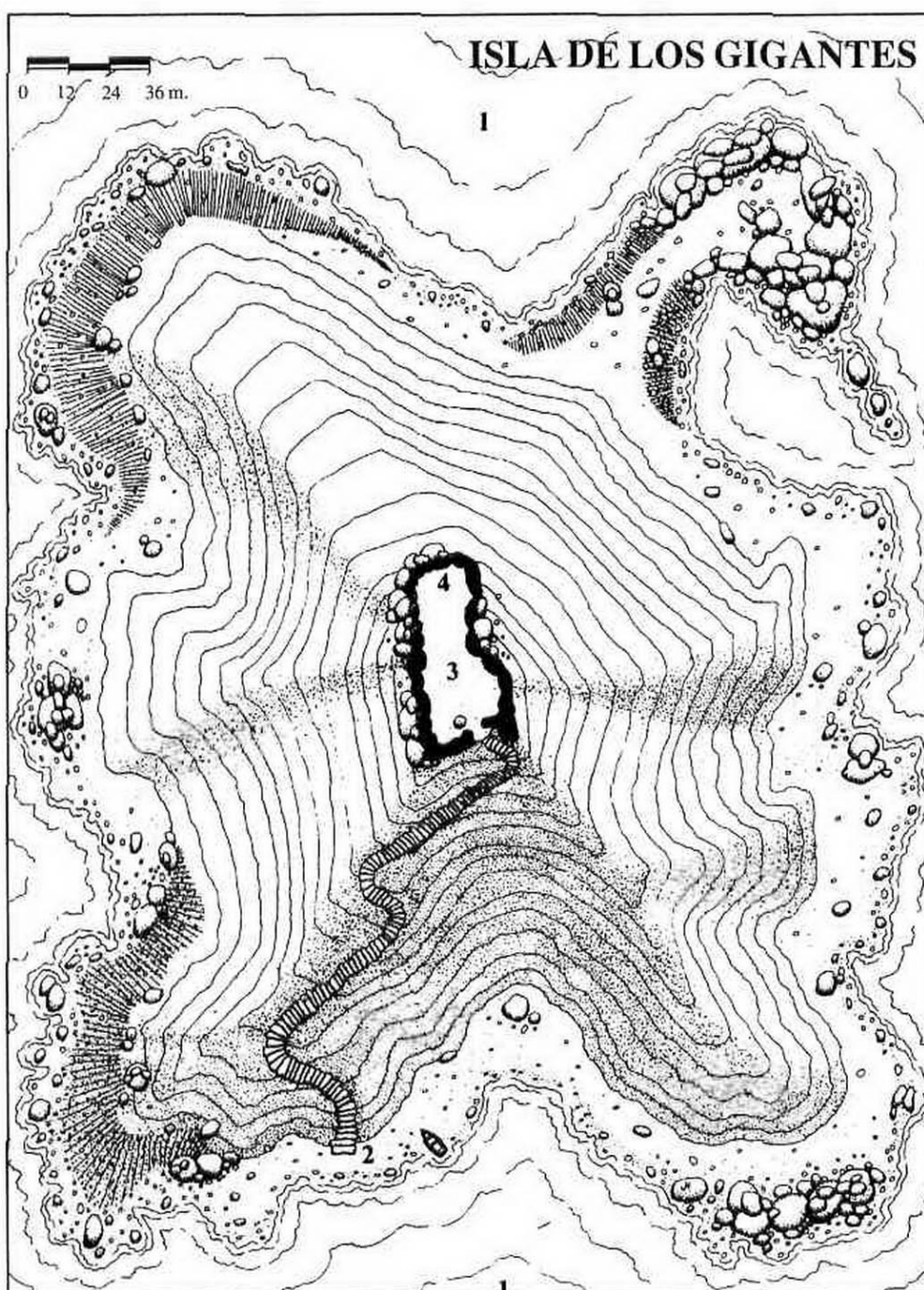
"...El invierno comenzaba a trazar su frío curso en las altas montañas cuando, tras haber escapado a duras penas de los maléficos orcos, llegué hasta una extraña isla. Ni siquiera hoy he logrado averiguar con certeza dónde se encontraba, aunque he conseguido averiguar su posición aproximada gracias a algunas pistas. Me pareció fantasmal, pues surgía de entre la niebla de su frío y profundo lago. Al estar perdido en las montañas, en principio pensé que había encontrado un mundo que no formaba parte de la Tierra Media. Pero mientras estaba quieto con la mirada paralizada y distraído en su contemplación, fui agarrado por arriba, y al ser girado me encontré de cara con el semblante burlón de un horrible gigante. El monstruo avanzó rápidamente hacia la orilla del lago, y asíéndome con su enorme mano, embarcó en un esquife, que quizás era pequeño para él, pero que era un enorme barco para mí. Fui llevado a la isla, y allí, tras ascender muchos cientos de escalones, entré en la Cueva de los Gigantes. El gigante me reveló un maravilloso tesoro:

rubíes, diamantes, y otras raras y maravillosas gemas, que según el gigante él y su pueblo habían desenterrado. Pero no tuve mucho tiempo para disfrutar de este espectáculo, pues el gigante me comunicó que iba a cocinarme en su profundo caldero. Desesperado, le desafié al juego de los acertijos a cambio de mi vida, y, como estoy escribiendo este relato, habréis adivinado que gané; pero mi acertijo maestro permanecerá en secreto. El gigante me depositó en el suelo en un lugar lejos de su isla, y nunca jamás he tenido el coraje o la locura suficiente como para intentar volver a encontrarla."

Para aquellos que sean más valientes o locos que el astuto viejo Nabin, el objetivo está claro. Junto al manuscrito se encuentra un tosco esbozo de mapa donde Nabin informa del lugar donde supone se encuentra la Isla de los Gigantes, paradero que es bastante aproximado. Hay un punto en el que el relato de Nabin es bastante oscuro; el número de parientes del gigante. Sin embargo, el tesoro fue suficiente como para impresionar a un enano que había conocido las glorias de Khazad-dûm es sus días de mayor esplendor. ¿Qué más se podría pedir?

10.12 DESARROLLO DE LAS OPERACIONES

La Isla de los Gigantes todavía está habitada por el grupo de monstruos que le dan nombre. En total hay seis de estas enormes criaturas: el viejo patriarca Gilim, que fue quien capturó a Nabin, su mujer gigante Obusa, y los cuatro fuertes y feroces, aunque no muy astutos, hijos. La mujer gigante siempre está en casa en la abandonada isla, aunque hay un 80% de probabilidades, tirar de forma individual, de que Gilim o alguno de sus cuatro hijos se encuentren en casa.



Estos gigantes forman un clan especialmente codicioso y trabajador, y han amasado un formidable botín de gemas a base de excavar en las profundidades de las Montañas, especialmente bajo su propia isla. La defensa de su botín contra los ladrones que lo ataquen será particularmente tenaz. Si los gigantes descubren a los aventureros cruzando el lago, intentarán hundir su bote lanzando grandes piedras, y es probable que tengan éxito. Y aunque los PJs lleguen a tierra sanos y salvos, los gigantes pueden dificultarles el camino hasta la entrada de la caverna y el tesoro. Siempre hay al menos un gigante vigilando desde la caverna, de forma que no es fácil lograr la sorpresa.

10.13 DESCRIPCIONES

1. Lago alpino. El lago que rodea la Isla de los Gigantes, cuya temperatura es enormemente fría y es de una profundidad insondable, no puede ser vadeado ni atravesado a nado, ni siquiera por los gigantes. El lago actúa como una defensa ideal contra los asaltos, pues la distancia entre la orilla y la isla es aproximadamente de tres cuartos de kilómetro, y aquellos que lo crucen no tendrán ningún tipo de protección. Los gigantes siempre dejan unos de sus esquifes (a menos que estén en la isla) contruidos a base de troncos de árboles, en la orilla más lejana del lago y otro en la isla. Un esquife de los gigantes puede acoger a un máximo de 6 pasajeros, y puede impulsarse con un largo poste a modo de remo.

2. Escaleras. Desde el pie de la montaña de la isla parten unos angostos peldaños que suben a través de toda la ladera de la montaña hasta una caverna situada unos 150 metros más arriba. Desde las alturas pueden lanzarse piedras sobre los trepadores que no hayan sido invitados.

3. Guarida de los gigantes. La residencia de los gigantes es una caverna artificial con una sola entrada, que se encuentra cerrada mediante una enorme puerta sellada mediante una piedra apoyada contra ella desde el interior. Sólo otro gigante, un elefante o una magia muy poderosa podría conseguir abrir la entrada. Sin embargo, a menos que los gigantes sean conscientes de que hay enemigos que se aproximan, la puerta estará abierta, y un gigante estará de guardia vigilando el lago desde la parte superior de las escaleras.

Dentro de la caverna de los gigantes hay un bóveda colossal de 700 metros de longitud, 150 de anchura y 30 de alto. Todos los muebles, por supuesto, son de un tamaño doble en comparación a los humanos. En la parte posterior de la estancia se halla el objetivo de la misión: una enorme arca del tesoro cubierta por una losa de piedra que pesa media tonelada. La fortuna de los gigantes es enorme, y está formada por gemas sin tallar por valor de 14,000 mo. Se necesitarían varios animales de carga para extraer toda la fortuna.

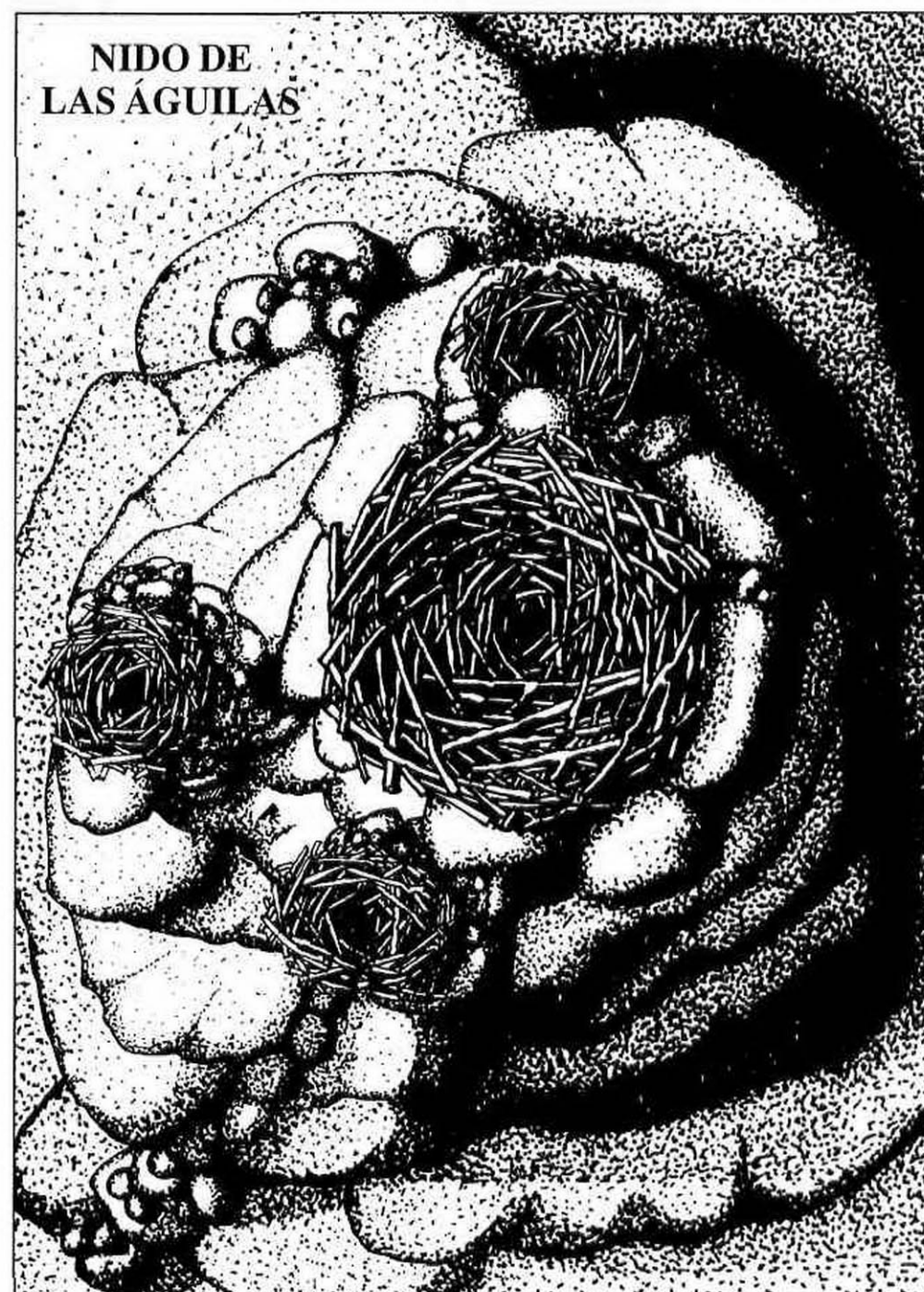
4. Minas. Se trata de varios pozos abiertos de 7 metros de anchura que descienden hacia el interior de las montañas desde la parte trasera de la caverna, por si alguien deseara emular a los excavadores gigantes.

10.2 EL NIDO DE LAS ÁGUILAS

El Nido de las Águilas, una puntiaguda montaña solitaria que se eleva abruptamente en medio de la llanura del Anduin y que se extiende desde las Montañas Nubladas al hallarse en el extremo de una larga loma, es un rasgo geográfico inconfundible. Mide 2,667 metros, y supera con creces cual-

quier otra cima cercana, aunque es menor que los grandes macizos de las montañas que hay al oeste. Por ambos lados, esta torre de piedra natural va descendiendo a través de irregulares salientes en forma de escalones, lugares ideales para acoger los nidos del Señor de las Águilas y de los 15 jefes que forman su corte permanente, cuyos nidos aparecen arracimados alrededor del real Gran Saliente. La montaña, virtualmente inaccesible (es preciso superar una serie de maniobras que van desde lo Extremadamente Difícil, -30, hasta lo Absurdo, -70), constituye una inexpugnable fortaleza para estas nobles aves, que sólo tienen que empujar desde la ladera montañosa a cualquiera lo suficientemente loco como para trepar, para que sufra una terrible caída, y que no pueden ser desafiadas por ninguna criatura alada en una batalla aérea.

En cualquier caso, las águilas no poseen ningún tesoro lo suficientemente valioso como para asaltar la fortaleza salvo los collares de oro que les regalaron los enanos tras la Batalla de los Cinco Ejércitos. Sencillamente, las águilas no son criaturas adquisitivas, y no tienen usos para objetos como el oro y las gemas. Por tanto, el Nido de las Águilas no es un lugar de aventuras en el sentido normal del término. Sin embargo, puede desarrollar un papel importante dentro de cualquier otra aventura que se desarrolle en la región. Los personajes jugadores que deseen implorar la ayuda de las águilas no encontrarán un lugar mejor que el pie del Nido de las Águilas para llevar a cabo su plegaria. Hay individuos que a menudo son transportados aquí tras escapar de forma angustiosa para que descansen antes de continuar adelante, o bien para conferenciar con el Señor de las Águilas.



PRECIOS Y MONEDA: 1640 T.E.

El sistema monetario de Gondor se basa en la moneda de plata, que pesa 0,25 onzas. Las otras monedas son: moneda de estaño (0.5 onzas), de cobre (0,5 onzas), de bronce (0,25 onzas) y de oro (0,5 onzas). Las cifras de cambio en esta zona son:

1 moneda de oro (mo)= 20 mp
1 moneda de plata (mp)= 10 mb
1 moneda de bronce (mb)= 5 mc
1 moneda de cobre= 10 me

Comida y alojamiento: El buen alojamiento y las bebidas alcohólicas cuestan el doble de su precio normal, todas las raciones valen la mitad del precio normal y el resto de la comida y alojamiento tienen su precio normal.

Transporte: Los botes pequeños, los carros, las mulas, los poneyes y los caballos están disponibles a precios

normales. El servicio de botes para pasajeros vale 2 mp/día, y su velocidad media río abajo es de 12 km/h, 7 km/h río arriba.

Accesorios: Mochila, bolsa, saco de dormir, yesca y pedernal, linterna, cuerda, vaina, lona embreada, tienda, juego de ganzúas, frasco de aceite y cinto= precio normal x 1.5. Todos los demás accesorios tienen su precio normal.

Equipo protector: Armadura de cuero= precio normal x 2. Armadura de metal= precio normal x 4. El resto del equipo protector tiene los precios normales.

Armas: Armas de filo= precio normal x 2.5. Otras armas= precio normal x 1.5.

NOTA: Los precios normales se encuentran en la tabla ST-4 de SA. Si se utiliza RM, los bienes requieren una compleja manufactura que puede aumentar su coste entre 1.5 y 5 veces.

11.1 TABLA GENERAL DE CRIATURAS

Tipo	Niv	nº encuentro	Tam	Vel	PV	CA	BD	Ataque (prim/sec/terc)	Notas
Animales									
Aguila dorada	3	1-5	M	R/R	30	SA/1	30	45MGa/35PPi	Raramente atacan a criaturas grandes a menos que se les provoque.
Alcaudón de las bóvedas	1	1-5	M	MR/RS	5	SA/1	60	45Di/-/-	Murciélagos rojos agresivos; veneno nervioso de nivel 4.
Alce	4	1-3	G	L/N	240	C/4	15	55GEm/35GPs	Se encuentran en los bosques.
Avispón	0	2-200	D	N/MR	1	SA/1	30	0DAg	Atacan sólo si se les molesta.
Buitre de las montañas	5	3-9	M	MR/R	80	SA/1	40	60GGa/50MPi	Semi-inteligente; atacará a los objetivos débiles.
Cabra salvaje	2	1-12	M	R/MdR	50	SA/4	30	40MCu/40MEm/10MPs	Sólo los machos pueden utilizar los cuernos. Medianamente agresivos.
Ciervo	2	1-12	M	MR/R	70	SA/3	40	20MCu/20MPs	Sólo los machos tienen cuernos. Huirán si pueden hacerlo.
Cuervo	1	1-10	P	R/R	6	SA/1	50	30PMo/20PGa	Se encuentra en las regiones boscosas o en las mesetas.
Gran Alce	4	1-4	G	R/R	200	C/4	20	65GCu/55GEm	
Gran Oso	10	1-2	G	R/R	200	C/8	40	80GApr/70MGa/30MMo	
Huargo	6	1-10	M	MR/MR	150	SA/4	50	75GMo/60GGa	Semi-inteligente. Utilizar la Tabla de Críticos para Criaturas Grandes.
Jabalí salvaje	3	1	M	R/MdR	120	SA/4	30	40GCu/30MEm/20MPs	Operan en grupos y avisarán a los orcos.
Lobo	3	5-15	M	R/R	110	SA/3	30	65GMo	Mal humor. Violento si se le acorrala.
Murciélago	0	1-100	P	MR/MR	4	SA/1	60	25Di/-/-	No atacarán a grupos a menos que se les provoque
M. vampiro gigante	1	12-30	P	MR/MR	25	SA/1	40	40PMo/40PGa	No atacarán a menos que se les provoque
Oso de las cavernas	12	1-5	E	MdR/R	300	C/8	40	95EEm/90EGa/85EApr	1-5 pv/asalto tras conseguir un crítico
Oso negro	4	1-5	M	R/R	150	C/4	30	60GApr/70GGa/30MMo	Utilizar la Tabla de Críticos para Criaturas Grandes
Oso pardo	5	1-2	G	MdR/MdR	170	C/8	10	70GApr/60GGa/20MMo	No atacará a menos que se le provoque
Pájaro de cámara	2	21-30	M	R/R	25	SA/1	30	40MPi/45MGa	Puede optar por cargar (GEm +60)
Troll de las cavernas	12	1	G	N/N	175	CE/11	25	100EGa/85arma	Utiliza el olfato y un sonar semejante al de los murciélagos como sentidos.
Troll de las colinas	10	1-3	G	L/N	150	CE/11	20	95GEm/85GGa	Utilizar la Tabla de Críticos para Criaturas grandes.
Troll de los bosques	6	1-6	M	N/MdR	100	CE/11	10	70GGa/60GMo	Utilizar la Tabla de Críticos para Criaturas grandes.
Troll de piedra	7	1-5	G	L/N	120	CE/11	15	80GEm/65GGa	Se encuentran en los bosques
Troll joven	4	1-4	M	N	80	CE/11	10	45GGa/35MMo	Utilizar la Tabla de Críticos para Criaturas grandes.
Víbora de pozo	2	1-2	P	L/RS	20	SA/1	40	40PAg/Veneno	De todos los tipos.
Muertos vivientes (muestra representativa)									
Esqueleto	5	cualquiera	M	R/R	80	SA/1	30	50ar/60MEm/-	Venenosas; veneno muscular de nivel 2.
Fantasma	7	1-5	M	R/R	100	SA/1	30	Especial/60MEm/50Ar	Lanza "Miedo" (3 metros de radio).
Necrófago	2	cualquiera	M	N/R	35	SA/1	15	35PEm/40PGa/20PMo	Utiliza Tabla de Crit. para Grandes criaturas. Drena 3 puntos de CON/asalto (3 metros de radio).
Tumulario menor	10	1	G	M/M	90	CE/11	30	90Ar/80GEm/.	Cadaver animado estúpido; infecta las heridas.
									Utilizar la Tabla de Críticos para Criaturas grandes. Lanza "Miedo" (5 metros de radio), y Parálisis y Sueño al toque.

Códigos: Las estadísticas describen una criatura típica de una especie. Algunos de los códigos no tienen porqué explicarse: **Niv** (nivel), **nº encuentro** (el número en el que se encuentra), **Tamaño** (Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande o Enorme), **PV** (puntos de vida), y **BD** (bonificación defensiva). Las características más complejas se explican a continuación.

Velocidad: La velocidad de una criatura se da en base a “velocidad de movimiento/rapidez de ataque”: Ar= Arrastrarse, ML= Muy Lento, L= Lento, N= Normal, MdR= Moderadamente Rápido, R= Rápido, MR= Muy Rápido y RS= Rapidísimo.

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

Ataque: Cada código de ataque empieza con la bonificación ofensiva del atacante. La primera letra indica el tamaño del ataque: D= Diminuto, P= Pequeño, M= Mediano, G= Grande y E= Enorme. Las últimas dos letras indican el tipo de ataque: Di= Diminuto, Pi= Pico/Pinzas, Em= Embestida, Mo= Mordisco, Ga= Garra, Ap= Aplastamiento, Apr= Apresamiento, Cu= Cuerno, Ps= Pisotón, Ag= Aguijón y Ar= Arma. Estos códigos son ligeramente diferentes a los códigos de SA y de **ROLEMASTER**.

(Primario/secundario/terciario): Cada criatura suele iniciar el combate utilizando su ataque “primario”. Depende de la situación o del éxito de su ataque Primario, puede utilizar posteriormente el ataque “secundario” o el “terciario”.

11.2 TABLA GENERAL MILITAR

Nombre/nº	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Gr./ Br.	BO c./c.	BO proyec.	Mov M	Notas
Fuerzas militares de Uruk–tarkhnarb: 1640 T.E.											
Oficiales/12	Uruk–hai	8	110	CM/14	45	S5	Br/Gr	105ci	90al	10	Cota de malla, escudos y cimitarras +5. Algunos utilizan látigos (lt).
Guardias/50	Uruk–hai	6	100	CM/14	40	S	Br/Gr	95ci	75al	5	Cimitarras +5. Algunos utilizan hachas (ha).
Líderes/85	Orcos menores	4	75	CM/13	25	S	–	70ci	50ac	0	También llevan látigos (lt). Algunos montan huargos.
Guerr. veter./170	Orcos menores	3	60	CM/13	2	S	–	60ci	40ac	0	Algunos usan hachas (ha).
Gue. adultos/425	Orcos menores	2	45	CE/9	20	S	–	45ci	30ac	0	Pueden llevar lanzas (la).
Gue. jóvenes/300	Orcos menores	1	35	CE/9	20	S	–	35la	20ac	–5	Algunos tienen cimitarras. Orcos “snaga”.
Rastreadores/85	Orcos menores	2	30	CE/9	30	S	–	40ci	35ac	5	Exploradores y montaraces/ ladrones, delincuentes y montaraces. Buenos perseguidores.
Rastr. de élite/60	Orcos menores	4	45	CE/9	35	S	–	65ci	55ac	10	Como más arriba, pero expertos en emboscar y acechar.
Sacerdotes/3	Uruk–hai	5	40	CE/9	25	S	–	25ma	25acp	0	Animistas/clérigos malignos; 10 PP, 6 listas.
Curanderos/6	Uruk–hai	3	30	CE/9	25	S	–	25ma	25acp	0	Animistas/curanderos legos; 6 PP, 4 listas.
Guardia troll/5	Trolls cavernas	12	150	CE/11	30	S	–	140mt	110GGa	5	Enloquecen en combate, nunca se retiran.
Huargos/60	Lobos	5	150	C/4	30	N	–	80GMO	60GGa	30	Muy Rápidos, Rápidos si son montados.
Hembras/varía	Orcos menores	0	25	SA/1	15	N	–	20ga	15da	0	Lucharán si se ven acorraladas.
Crías/varía	Orcos menores	0	15	SA/1	25	N	–	10ga	10da	5	Lucharán si se ven acorralados.

Notas generales: Las bonificaciones de los orcos menores se ven penalizadas con –60 a plena luz del día y con –25 ante una luz artificial o mágica. Los trolls se convierten en piedra si les alcanza la luz solar. Los Uruk–hai y los huargos no se ven afectados por la luz.

Fuerzas militares de Uruk–tarkhnarb: 2940 T.E.

Capitanes/3	Uruk–hai	10	130	CM/14	45	S5	Br/Gr	120ci	100al	10	Guerreros. Cota de malla y escudos +5, cimitarras +10.
Sumos sacerd./1	Uruk–hai	8	55	CE/9	20	N	–	65ba	50da	5	Animista/clérigo maligno; Anillo de protección +15 (BD y TR); Bastón de las víboras; 48 PP (16 x3 del bastón), 9 listas.

Nota general: El resto de las fuerzas son idénticas a las del año 1640 T.E. Los números son los siguientes: oficiales–11; guardias–50; líderes–76; guerreros veteranos–152; guerreros adultos–380; guerreros jóvenes–266; rastreadores–76; rastreadores de élite–50; sacerdotes–3; curanderos–6; guardia troll–5; huargos–60.

Nombre/nº	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Gr./ Br.	BO c./c.	BO proyec.	Mov M	Notas
Uruk-tarkhnarb: 1 C.E. Las características de todas las fuerzas orcas son idénticas a las de los años 1640 y 2940 T.E. Los números son los siguientes: capitanes-3; Sumo Sacerdote-1; oficiales-6; guardias-30; líderes-50; guerreros veteranos-100; guerreros adultos-250; guerreros jóvenes-175; rastreadores-50; rastreadores de élite-25; sacerdotes-3; curanderos-6; guardia troll-3; huargos 40											
Fuerzas militares nenedain: 1640 T.E.											
Cnihtas/3	H. del norte	8	115	CM/14	45	S5	Br/Gr	105ea	90al	10	Guerreros a caballo. Cota de malla y escudos +5; espada ancha +5.
Gu. del burgo/60	H. del norte	4	75	CM/13	30	S	~	70ea	50al	5	Guerreros profesionales. Protegen las puertas y la Torre del Thegn.
Jefes del Fyrd/2	H. del norte	10	140	CM/15	40	S10	Br/Gr	140la	80al	5	Jefe del clan, uno manda cada Fyrd.
Fyrd urbano/200	H. del norte	2	45	C/5	25	S	~	50la	25al	5	Milicia regional. Se puede reunir en poco tiempo.
Fyrd rural/700	H. del norte	2	55	C/5	25	S	~	55la	40al	0	Milicia regional. Se puede reunir en pocos días.
Guerreros/100	Beórnicas	4	75	CE/9	20	N	~	80hc	75al	10	Guerreros veteranos
Guardias/20	Dúnedain	3	70	CM/14	25	S	Br/Gr	65ea	45acp	0	Escolta del Hombre del Rey
H. de Offa/11-20	Hombres norte	2	30	C/5	35	S	~	45ec	45da	10	Exploradores/ladrones y delincuentes. Contrabandistas que frecuentan la zona fluvial.
Fuerzas militares de los Valles del Anduin: 2940 T.E./ 1 C.E.											
Forajidos/30	H. del norte	3	60	CE/9	25	S	~	60la	45acp	0	Grupo de bandidos de Swithwulf.
Guerreros/250	Beórnicas	4	75	CE/9	20	N	~	80ha	75al	10	Guerreros veteranos.
Guerreros/550	H. de los bosques	2	50	SA/1	30	S	~	50ha	40al	5	Guerreros normalmente disponibles.
Fuerzas militares de las Grandes Águilas: Todos los períodos											
Señ. de las Aguila./1	Gran Aguila	40	350	CE/11	80	N	~	180EGa	150EPi	40	Señor de las Aguilas
Jefes/15	Gran Aguila	30	300	CE/11	85	N	~	120EGa	95GPi	40	La corte/guardia personal del Señor.
Guerreros/120	Gran Aguila	20	250	CE/11	90	N	~	110EGa	80GPi	50	Distribuidas por todo el norte de las Montañas Nubladas y el oeste/centro de las Montañas Grises.
Nota general: Los críticos infligidos a las Grandes Aguilas son tratados como críticos para criaturas "grandes"; para el Señor de las Aguilas, utilizar los críticos "super grandes". El Señor y sus jefes luchan en escuadrones organizados. La brutal fuerza de este grupo batiendo sus alas suele ser suficiente para derribar a oponentes de tamaño medio o menor. Les gusta atacar repetidamente bajando en picado y desgarrando a sus oponentes, e intentarán empujar a sus oponentes no alados a precipicios para proporcionarles una muerte segura, o simplemente se limitarán a elevarlos en el aire a gran altura para a continuación dejarles caer.											

BO (Bonificación ofensiva): Las abreviaturas de las BO de las armas son las siguientes: alf-alfanje, ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espadón, ma-maza, ha-hacha, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto o de montar, al-arco largo, bsl-ballesta ligera, bsp-ballesta pesada, bo-bo-leadoras, lt-látigo, ear-estrella arrojadiza, ab-alabarda, ro-roca (gran aplastamiento). Los ataques sin armas y de animales se abrevian siguiendo el código de la Tabla General de Criaturas. Los combatientes no entrenados en un tipo de armas (por ejemplo, los orcos no entrenados en las armas de proyectil) sufren una penalización de -25. Las bonificaciones de cuerpo a cuerpo y de proyectil incluyen la bonificación de la mejor arma del combatiente en dicha categoría.

11.3 TABLA GENERAL DE PNJS

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Gr./ Br.	BO c./c.	BO proyec.	Mov M	Notas
Puerta de los Tragos: 1640 T.E.										
Urgubal	16	155	CM/14	45	S10	Br/Gr	160ci	130ac	0	Uruk-hai guerrero/guerrero. El Gran Trago. Escudo y cota de malla +10; arco corto +10; Cortaelfos (ver sección 8.4).
Balkhmog	13	145	CM/14	50	S5	Br/Gr	135ea	120ac	10	Uruk-hai guerrero/guerrero. Capitán de la Puerta del Lobo. Cota de malla y escudo +5; espada ancha +10; arco corto +5.
Luzog	10	130	CM/14	45	S5	Br/Gr	120ci	100ac	5	Uruk-hai guerrero/guerrero. Capitán de la Puerta Trasera. Cota de malla y escudo +5; cimitarra +10; arco corto +5.
Yazhgar	10	65	CE/9	30*	N	—	75ba	60da	15	Uruk-hai animista/clérigo maligno. Sacerdote de la Oscuridad. Anillo de protección +15 (BD y TRs); Bastón de las víboras (ver sección 8.4); 60 PP (20 x3 del bastón), 11 listas.
Puerta de los Tragos: T.E. 2940										
Ogrod	15	160	CM/14	55	S10	Br/Gr	160ci	135al	10	Uruk-hai guerrero/guerrero. El Gran Trago. Escudo y cota de malla +10; arco corto +5; Cortaelfos (ver 8.4).
Freobeort	6	110	CE/9	35	S5	—	100ha	70al	10	Beórnida guerrero/guerrero. Cautivo, sobrino de Beorn. Las características dan por sentado que tiene armas y armadura.
Gollum	15	130	SA/1	60	N	—	125MApr	85MMo	50	Hobbit explorador/ladrón. Portador del Anillo Único. Posee el Anillo Único (ver sección 8.4) hasta el año 2941 T.E.
Puerta de los Tragos: 1 C.E.										
Volog	13	140	CM/14	60	S10	Br/Gr	150ci	135ac	10	Uruk-hai guerrero/guerrero. El Gran Trago. Escudo y cota de malla +10; arco corto +10; Cortaelfos (ver sección 8.4).
Maethelburgo: 1640 T.E.										
Herion	10	75	SA/2	35*	N	—	40ba	15da	10	Dúnadan mago/mago. El Hombre del Rey. Bastón, multiplicador x3; Anillo de protección +15 (BD y TRs); 60 PP (20 x3 del bastón), 14 listas.
Osric	14	150	CM/14	55	S10	Br/Gr	150la	135al	10	Hombre del norte guerrero/guerrero. El Thegn. Cota de malla y escudo +10, arco largo +5; Lanza del Thegn , +15, +25 y “exterminadora” contra orcos y trolls.
Guntram	8	65	CE/9	50*	S5	—	90ea*	80al	15	Hombre del norte explorador/delincuente. Maestre de Maethelburgo. Espada ancha +10; armadura y escudo +5; Cota de Malla del Maestre , protección +10 (BD y TRs), +25 a la Percepción y a Comerciar, de oro.
Chilperic	12	55	SA/2	50*	N	—	60ba*	50acp	5	Hombre del norte animista/curandero lego. Médico de Maethelburgo. Bastón multiplicador x2, +10 a las BO; Ropa, +30 a las BO; 72 PP (36 x2 del bastón), 15 listas
Morwen	10	90	CM/13	45*	S5	—	110ea	90al	10	Dúnadan montaraz, agente del Rey de Arthedain. Cota de malla y escudo +5; espada ancha +10; arco largo +5; capa élfica (+20 a las maniobras de acechar y esconderse). 20 PP (sumando +2 de sortilegios), 5 listas

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Gr./ Br.	BO c./c.	BO proyec.	Mov M	Notas
Wistan	9	60	SA/1	40*	S10	–	80ea	65al	10	Hombre del norte/dunlendino bardo. Agente del Rey Brujo. Espada ancha +10; escudo +10; laúd, multiplicador x3 para bardos; 81 PP (27 x3 del laúd), 7 listas.
Offa	5	50	CE/9	45	S5	–	75ec	55mg	15	Hombre del norte explorador/ladrón. Líder de los contrabandistas. Espada corta +5; escudo +5.
Los Valles del Anduin: 2940 T.E. / C.E 1										
Swithwulf	7	105	CM/14	40	S5	Br/Gr	110em	85acp	5	Hombre del norte guerrero/guerrero. Líder de los forajidos. Estrella de la mañana +10; armadura y escudo +5.
Beorn (Oso)	30	200	CE/10	30	N	Br/Gr	200hc	180al	15	Beórñida guerrero/guerrero. Cambiante.
	30	280	C/8	80	N	–	180EEem	120GMO	30	Utilizar la tabla de críticos para “Grandes Criaturas” cuando esté en forma de oso. Jefe guerrero beórñida en 2940 T.E., posteriormente jefe.
Grimbeorn (Oso)	20	165	CE/10	30	N	–	160hc	150al	15	Beórñida guerrero/guerrero. Cambiante.
	20	240	C/8	60	N	–	140EEem	100GMO	30	Utilizar la tabla de críticos para “Grandes Criaturas” cuando esté en forma de oso. Jefe guerrero beórñida durante la Guerra del Anillo y 1 C.E.
Gigantes de la Isla de los Gigantes										
Gilim	25	400	CE/11	40	N	–	180EEem	110Ro	10	Gigante de piedra guerrero/guerrero. El viejo patriarca.
Obusa	18	350	CE/11	30	N	–	160EEem	100Ro	0	Gigante de piedra guerrera/guerrera. Mujer gigante de Gilim.
Styvyn	16	365	CE/11	30	N	–	140EEem	110Ro	5	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Hijo mayor de Gilim.
Kyvyn	15	325	CE/11	30	N	–	150EEem	70Ro	5	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Segundo hijo de Gilim.
Shaún	12	288	CE/11	35	N	–	120EEem	90Ro	10	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Tercer hijo de Gilim.
Gûdë	10	250	CE/11	40	N	–	100EEem	100Ro	15	Gigante de piedra guerrero/guerrero. Hijo menor de Gilim.
<i>General para los gigantes: En lucha cuerpo a cuerpo utilizan un garrote (utilizar Golpe Enorme), Ro (roca) indica un ataque con objeto arrojadizo (cualquier objeto): tratar como ataque Grande de Aplastamiento (GAp), el alcance es de 100 metros para Gilim y 70 metros para el resto. Todos los gigantes pueden también pisotear a sus oponentes como ataque secundario, utilizando sus BO normales en en ataque Enorme de Aplastamiento que inflige el doble daño. Tratar a todos los gigantes como “Grandes Criaturas” para propósitos de críticos.</i>										
Las Grandes Águilas										
Gwaihir	45	350	CE/11	80	N	–	180EGa	150EPi	50	Señor de las Águilas (2939–3019 T.E.). Gwaihir ayudó a salvar a Thorin y compañía de los orcos y los huargos (El Hobbit). Durante la Guerra del Anillo (El Señor de los Anillos), liberó a Gandalf de Isengard, rescató a Gandalf del pico de Zirak–zigil tras su lucha con el balrog y rescató a Frodo y Sam de las laderas del Orodruin.
* Esta armadura o arma está mágica o especialmente hecha.										
Códigos: Las características dadas describen a cada PNJ; se da una descripción más detallada de los PNJs más importantes en el texto principal. Algunos de los códigos no tienen por qué explicarse: Niv (nivel), PV (puntos de vida), Esc (Escudo), o MM (bonificación de movimiento y maniobra). Las características más complejas se explican a continuación. Una referencia entre paréntesis indica que el PNJ posee un objeto o sortilegio equivalente. CA (Clase de Armadura): El código de letras da la clase de armadura en El Señor de los Anillos (SA=sin armadura, C=cuero, CE=cuero endurecido, CM=cota de malla, CO=coraza); los números son el equivalente de la armadura de Rolemaster . BD (Bonificación defensiva): Obsérvese que las BD incluyen las características y el escudo. Las referencias al escudo incluyen una bonificación por la calidad (por ejemplo, S5 significa “sí, un escudo +5”). Br/Gr (Brazales y grebas): Br y Gr se usan para indicar brazales o grebas respectivamente.										

11.4 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS

	Colinas Orient.	Colinas Occid.	Montañas Nubladas	Paso Alto		Maethel- burgo	Porche Frontal		Ciudad de los Trasgos	Cavernas de Hielo	Cavernas de los Hongos	Minas
				Superior	Inferior		Puerta del Lobo	Puerta Trasera				
Encuentro												
Probabilidad (%)	15%	10%	15%	20%	35%	7%	40%	30%	10%	15%	6%	
Distancia (km.)	7,5	12	4,5	3	6	0,3	0,3	0,3	3	1,5	3	8
Tiempo (horas)	4	4	6	2	2	1	1	1	8	6	8	
Peligros inanimados *												
Trampa pozo cerrado	—	—	—	—	—	—	01-02	01	01	01-02	01	
Trampa pozo asesino	—	—	—	—	01	—	03-04	02	02	03-04	02	
Trampa muros desliz.	—	—	—	—	—	—	05-06	03	03	05-06	03	
Trampa general	01-02	01-03	01	01-05	02-06	01	07-09	04-05	04-05	07-09	04-08	
Caída de rocas	03	04	02-06	06-11	07-10	—	10-06-11	10-13	09-23			
Avalancha	—	—	07	12-14	11-12	—	—	—	—	—	—	
Sitios/cosas												
Cueva/caverna	04-06	05-06	08-13	15-20	13-15	—	—	—	—	—	—	
Mina/cantera	07-08	07	14	21	16	—	—	—	—	—	—	
Ruinas	09-10	08-09	15	22	17	02	11	—	12	14-16	24-28	
Asentamiento/ campamento	11-13	10-13	16	23	18	—	—	—	—	—	—	
Animales												
Murciélago (N)	14-16	14-15	17-19	24-26	19-20	03	12-14	06-07	13-20	17-21	29-32	
Murciél.ago vampiro gigante (N)	17	16	20	27	21	—	15	08	21-23	22-23	33-35	
Oso pardo	18	17-18	21	28	22	—	—	—	—	—	—	
Oso negro	19-20	19-20	22	29	23	—	—	—	—	—	—	
Oso de las cavernas	21	21	23	20	24	—	—	—	—	—	—	
Gran oso	22	22	24	31	25	—	—	—	—	—	—	
Pájaro de cámara (N)	—	—	—	—	—	—	16	09	24-28	24	36-38	
Jabalí salvaje	23	23-24	25	32	26	—	—	—	—	—	—	
Buitre de montañas	24-25	25-26	26-27	33-34	27	—	—	—	—	—	—	
Cuervo/pájaros	26-30	27-30	28-31	35-38	28-31	04-08	—	—	—	—	—	
Ciervo	31-34	31-34	32	39	—	—	—	—	—	—	—	
Aguila dorada	35-36	35	33-35	40-43	32	—	—	—	—	—	—	
Gran alce	37	36-37	36	44	33	—	—	—	—	—	—	
Cabra/oveja montaña	38-40	38-40	37-42	45-50	34	09-11	—	—	—	—	—	
Avispones	41	41-43	43-44	51	35	12	17	—	—	—	—	
Alce	42	44-45	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
Alcaudón de las bóvedas (N)	—	—	—	—	—	—	18-19	10	29-34	25-26	39-42	
Víbora de pozo	43-44	46-47	45-46	52-53	36-37	13	20	11	35	27	43	
Huargo	44-46	48	44-49	54-58	38-42	—	21-28	12-16	36-37	28-29	44-45	
Lobo	47-48	49-50	50-51	59-60	43	—	—	—	—	—	—	
Otros animales _	49-62	51-63	52-65	61-64	44-46 14-18	29	17	38-39	30-32	46		
Muertos vivientes (N)	61	64	66	65	47	19	30	18	40-49	33-37	47-54	
Hombres												
Lugareños	64-74	65-73	67-71	66	48	20-55	—	—	—	—	—	
Extranjeros	75-77	74-76	72	67	49	56-70	—	—	—	—	—	
Forajidos	78-80	77-78	73	68	50	71-72	—	—	—	—	—	
Mercaderes	81	79	74	69	51	73-80	—	—	—	—	—	
Gente en general †	82	80	75	70	52	81-85	—	—50	38	55		
Orcos (N)												
Patrulla pequeña (2-6)	83-86	81-85	76-82	71-79	53-70	—	31-50	19-38	51-75	39-55	56-70	
Patrulla normal (6-10)	87	86	83-85	80-85	71-83	—	51-80	39-58	76-88	56-68	71-76	

	Colinas Orientales	Colinas Occident.	Montañas Nubladas	Paso Alto Superior	Paso Alto Inferior	Maethelburgo Puerta Trasera	Porche Frontal Puerta del Lobo	Ciudad de los Tragos	Cavernas de Hielo	Cavernas de los Hongos	Minas
Partida de guerra (12-30)		88-89	87-88	86-87	86-89 84-91	-	81-90	59-63	89-91	69-71	77
Mujeres y crías (1-10)	-	-	-	-	-	-	91	64-78	-	72-74	78
Esclavos y guardias	-	-	-	-	-	-	92	79-88	-	75-94	79-93
Rastreadores de élite	-	-	-	-	-	86	93-95	89-93	92-93	95-96	94-95
Especial @	-	-	-	90	92	87	96	94-98	94	97	96
Trolls (N)											
Trolls de las cavernas	90	89	88-89	91-92	93	-	97	99	95-99	98-99	97-99
Trolls de las colinas	91	90	90	-	94	-	98	-	-	-	-
Trolls de los bosques	92	91-92	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Trolls de piedra	93	93	91	93	95	-	99	-	-	-	-
Trolls jóvenes	94-96	94	92-94	94-95	96	-	-	-	-	-	-
Otras razas no humanas											
Gigantes de piedra	97	95-96	95-97	96-97	97	-	-	-	-	-	-
Elfos	98	97-98	98	98	98	88-92	-	-	-	-	-
Enanos	99	99	99	99	99	93-97	-	-	-	-	-
Otros seres #	00	00	00	00	00	98-00	00	00	00	00	00

Cómo usar esta tabla y sus códigos: Esta tabla está pensada para servir de ayuda a un director de juego durante el período posterior al año 1637 T.E. (tras la Gran Plaga). Puede usarse para determinar la localización y frecuencia de los encuentros que no han sido fijados en otro lugar, bien por este módulo, bien por el DJ. Si se obtiene un encuentro que no sea adecuado, se vuelven a tirar los dados hasta obtener uno que sirva. Ver la Tabla General de PNJs, la Tabla General Militar y la Tabla General de Criaturas para más detalles sobre los encuentros obtenidos.

El DJ debe determinar dónde se encuentra el grupo y la columna que le corresponde y luego tira los dados para ver si hay encuentro. El período de tiempo que cubre una determinada tirada es, bien el **Tiempo** que se da en la tabla, o el tiempo que tarde el grupo en recorrer la **Distancia** que se da en la tabla, escogiendo el período más corto. Si la tirada para determinar si ocurre un encuentro es menor o igual a la **Probabilidad de encuentro** que se da en la tabla, se efectuará una tirada (1-100) para determinar la naturaleza del encuentro.

Un encuentro no tiene por qué significar siempre un combate o actividad parecida; un grupo puede evitar o aliviar alguno de los peligros que se citan en la tabla mediante una acción apropiada o con buenas tiradas de maniobra. Esta tabla sólo le da al DJ una guía sobre encuentros con lugares o criaturas poco corrientes o potencialmente peligrosas.

§ Estas criaturas son completa o primordialmente nocturnas. Si se trata de criaturas primordialmente nocturnas (orcos, gigantes, murciélagos), sólo aparecerán el 50% de las veces durante las horas de luz diurna, y nunca si son completamente nocturnas. Naturalmente, estas restricciones no se aplican bajo tierra.

* Los tipos de trampas específicos se describen en la sección 8.14. Algunas de las trampas no funcionarán puesto que no han sido activadas o mantenidas. Por cada 20 años (redondeando hacia abajo) que hayan pasado desde que la trampa fuera utilizada por última vez, hay un 1% de probabilidades de que la trampa no surta efecto en una circunstancia en la que normalmente se dispararía (debido al desuso o la falta de mantenimiento). Por ejemplo, si una trampa hubiera estado fuera de uso durante 200 años, habría un 10% de probabilidades de que la trampa no funcionara. Hay siempre un 10% de probabilidades de que la trampa funcione sea cual sea su antigüedad. Dicha trampa siempre tiene una posibilidad de funcionar cada vez que alguien la dispara (es decir, una trampa podría no funcionar cuando la primera persona la disparara, pero sí que podría hacerlo posteriormente). El Director de Juego puede también determinar una posibilidad de que las trampas no estén en funcionamiento (es decir, que no estén armadas o preparadas para ser activadas). Sugerimos en general una probabilidad del 10-20%.

- Puede tratarse de marmotas, orzos, lincees, conejos, ardillas rojas, tejones, armiños, martas, zorros rojos, perros, gatos monteses, etc., o bien el DJ puede volver a tirar los dados o, en el mejor de los casos, determinar el tipo y número consultando una tabla general, como la tabla ST-2 de **SdIA** o las tablas 11.52 y 11.62 de **Arms Law/Claw Law** de Rolemaster. Al consultar una tabla de este tipo, se tiran los dados una vez para determinar si el encuentro es con un animal o con un monstruo (por ejemplo, 01-80 animales, 81-00 monstruos). Luego se vuelven a tirar los dados y se mira en la tabla para determinar qué tipo de criatura es. Obsérvese que algunos tipos (por ejemplo, monstruos de una mitología que no sea la de la Tierra Media) pueden resultar inadecuados, lo que obligaría a una nueva tirada de dados.

† Gente en general podría ser casi cualquier persona, pero probablemente no alguien muy conocido o poderoso. Podría tratarse de comerciantes de viaje, soldados sin empleo, mensajeros, otros aventureros, etc. Ver la Tabla General de PNJs para más posibilidades.

@ Orcos especiales podrían consistir en partidas de orcos lideradas por el Gran Trago o alguno de los demás PNJs descritos en la sección 8.13 o 8.23.

Otros seres están casi siempre solos, suelen ser poderosos y a menudo, pero no siempre, malignos. Puede tratarse de hechiceros, nobles, monstruos, etc. El DJ puede tirar los dados otra vez, o crear un encuentro con un grupo especial o con un individuo, por ejemplo uno de los individuos importantes de la Tabla General de PNJs.



11.5 TABLA DE CARACTERÍSTICAS ALEATORIAS

Estructura	Pasaje a nivel de la Ciudad	Pasaje de las Cavernas de Hielo	Pasaje de las Cavernas de los Hongos	Pasaje de las Minas	Características Específicas
Nada	01-20	01-15	01-15	01-10	01-35
Pasaje gira a la izquierda #	21-24	16-20	16-18	11-13 -	
Pasaje gira a la derecha #	25-28	21-25	19-21	14-16 -	
Pasaje sigue recto #	29-32	26-30	22-24	17-19-	
Pasaje desciende #	33-34	31-34	25-26	20-21	-
Pasaje asciende #	35-36	35-36	27-28	22-25	-
Pasaje cambia de nivel #	37-38	37-39	29-30	26-28	-
Pasaje se estrecha #	39	40	31-32	29	-
Pasaje se ensancha #	40	41	33-34	30	-
Punto muerto #	41	42-45	35-37	31-36	-
Pasaje de intersección _	42-51	46-59	38-47	37-48	36-55
Salida a la ladera de la montaña _	-	60-61	-	-	-
Salida a los Subterráneos _	-	-	-	49	-
Hueco de luz	52-56	62-71	48-49	-	56-61
Estanque/pozo	57-61	72-74	50-55	50-51	62-71
Pozo de lava	62	75	56	51-54	72-73
Escalera _	63-67	76	57-58	55	74-78
Rampa _	68-72	77-81	59-63	56-60	79-83
Rampa de bajada _	73-74	-	61-65	-	84-85
Barra de bajada _	75	-	66-67	-	86-87
Arroyo/río @	76	82	68-70	61-63	88-89
Hueco/pozo @	77	83-84	71-74	64-67	90-93
Sima menor @	78-82	85-87	75-79	68-73	94-97
Cripta *	83-85	88-92	80	74	-
Forja *	-	-	81	75-76	-
Calabozo *	86-87	-	82	77	-
Armería menor *	88-90	-	-	78	-
Puesto de guardia *	91-95	-	83-85	79	-
Caverna/gruta *	96-97	93-97	86-93	80-82	-
Almacén *	98	-	94-98	83-85	-
Cámara de excavación *	-	-	-	86-87	-
Cantera *	-	-	-	88-91	-
Cámara de confluencia _	-	-	-	92-99	-
Especial *	99-00	98-00	99-00	00	98-00

Cómo usar esta tabla y sus códigos: La sección 8.1 contiene los mapas de rutas, que muestran los principales pasajes, habitaciones y lugares clave. También se indican las escaleras y rutas conectoras transversales que más se utilizan. Los mapas de rutas no muestran las habitaciones más pequeñas, los pasajes secundarios y los fenómenos naturales. Esta tabla se puede utilizar para determinar el paradero de dichos puntos.

Cuando esté en la Puerta de los Tragos, un grupo se encontrará en una de estas cuatro zonas: en un Nivel de la Ciudad, en las Cavernas de Hielo, en las Cavernas de los Hongos o en las Minas. Además, el grupo debe estar o bien en un pasaje o bien en una “estructuras específicas” (es decir, una habitación, un salón, una caverna, etc.). Estos dos tipos de información determinan qué columna de esta tabla se debe utilizar.

El Director de Juego debería determinar de forma regular la columna apropiada y tirar para las posibles características. Sugerimos una distancia de 70 metros por cada serie de tiradas en las Cavernas de Hielo y las Cavernas de los Hongos y de 150 metros en las demás zonas. Dichas características deberían ir siendo generadas hasta que se obtuviera un resultado de “nada” o “cambio de dirección” (marcado con un #). Si se consigue como resultado más de una característica, el Director de Juego debería distribuir su localización a lo largo de la extensión que cubra la tirada (70 ó 150 metros). Ciertas características requerirán de más de una tirada para ser generadas, como se especifica más adelante. Si alguno de los resultados parece poco apropiado, ignóralo y vuelve a tirar.

Nota: Cuando se esté viajando por un pasaje que no esté dibujado de forma específica en los mapas de rutas, se asume que el pasaje avanza en el sentido de la última dirección proporcionada (es decir, en línea recta, girando, en descenso, etc.) hasta que un resultado indique que la dirección cambie o hasta que se llegue a una estructura dibujada en los mapas de rutas.

Nota: Esta tabla ayuda al Director de Juego a determinar qué estructuras y características se encuentran en un pasaje en particular. Cuando utilice este procedimiento, un Director de Juego debería anotar las estructuras aleatorias que ha generado para una sección, de manera que pueda volver a usarlas si los personajes visitan las secciones que ya han explorado. Recuerda que la Puerta de los Tragos es tan grande que no podría dibujarse completamente ni en una docena de módulos; por lo tanto, esta tabla permite al Director de Juego tratar la Puerta de los Tragos de forma adecuada para un entorno de JRF.

Especial: Cuando se obtiene este resultado, el Director de Juego puede decidirse por utilizar una determinada estructura poco usual o utilizar una característica que no se encuentra de forma normal en dicha zona o ignorar el resultado especial y volver a tirar.

*: Estas características requieren más tiradas en la columna de "CARACTERISTICAS ESPECIFICAS" hasta que se obtenga un resultado de "nada".

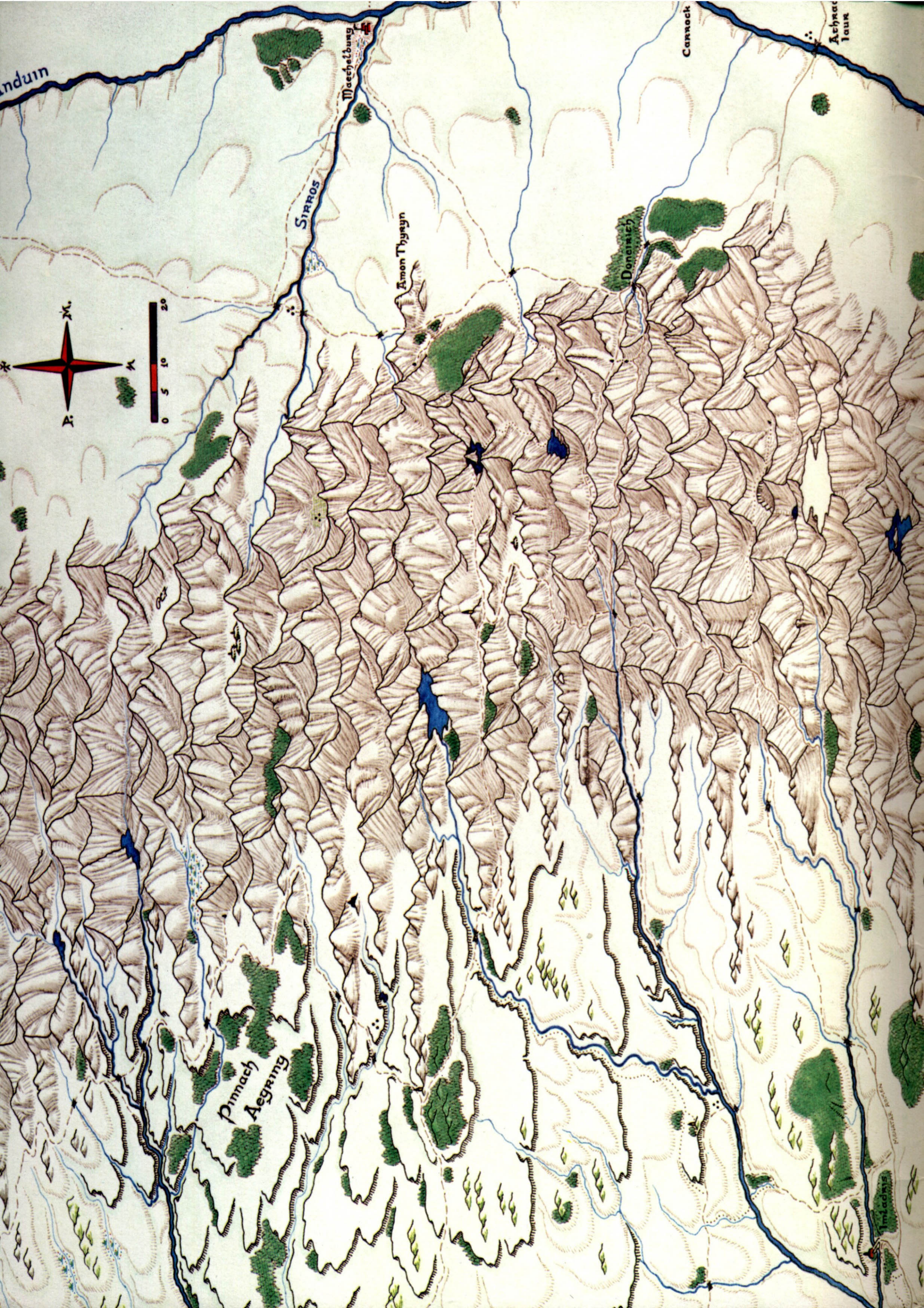
_: Estas características (tramos de escaleras pequeños, rampas, y rampas y barras de bajada) normalmente suelen ascender o descender uno o dos niveles (tratar las Cavernas de Hielo como el nivel superior, seguido de los tres Niveles de la Ciudad, después las Cavernas de los Hongos y las Minas como el nivel inferior). Haz una tirada en la siguiente lista para determinar cuánto suben o bajan: 01-45, suben un nivel; 46-90, bajan un nivel; 91-96, suben un nivel y bajan un nivel; 97-98, suben dos niveles; 99-00, bajan dos niveles. Ignora los resultados que permitirían bajar por debajo de las Minas o subir por encima de las Cavernas de Hielo.

_: Se requiere una segunda tirada para determinar la dirección que tiene el "pasaje de intersección": 01-40, izquierda; 41-80, derecha; 81-00, izquierda y derecha. También se necesita hacer otra tirada para determinar la inclinación de cada pasaje: 01-90, equilibrado; 91-95, inclinado hacia abajo; 96-00, inclinado hacia arriba.

_: Siempre que se encuentre una cámara de confluencia, haz una tirada en la siguiente tabla para determinar cuántos pasajes se unen en la cámara: 01-35, tres; 36-85, cuatro; 86-95, cinco; 96-00, seis.

#: Estos son resultados de "cambio de dirección" que (junto al resultado "nada") detienen el proceso de generación de características durante una determinada sección de pasillo. Si el pasillo que se atraviesa se encuentra en los mapas de rutas, ignora los resultados y vuelve a tirar.

@: Haz una tirada para determinar la presencia de puentes o acueductos: 01-20, ninguno; 21-50, puente de cuerdas y placas; 51-80, puente fijo con arcos de piedra; 81-90, puente fijo de hierro; 91-00, puente levadizo de madera. Se puede determinar la presencia de otras características haciendo posteriores tiradas hasta que se obtenga un resultado de "nada": 01-45, nada; 46-65, escaleras hacia arriba; 66-85, escaleras hacia abajo; 86-90, sendero hacia la izquierda; 91-95, sendero hacia la derecha; 96-98, sendero en ambas direcciones; 99, rampa hacia abajo; 00, rampa hacia arriba. Si hay algún resultado que parezca poco apropiado, ignóralo y vuelve a tirar.



ndum

Sirrös

Amon Thyryn

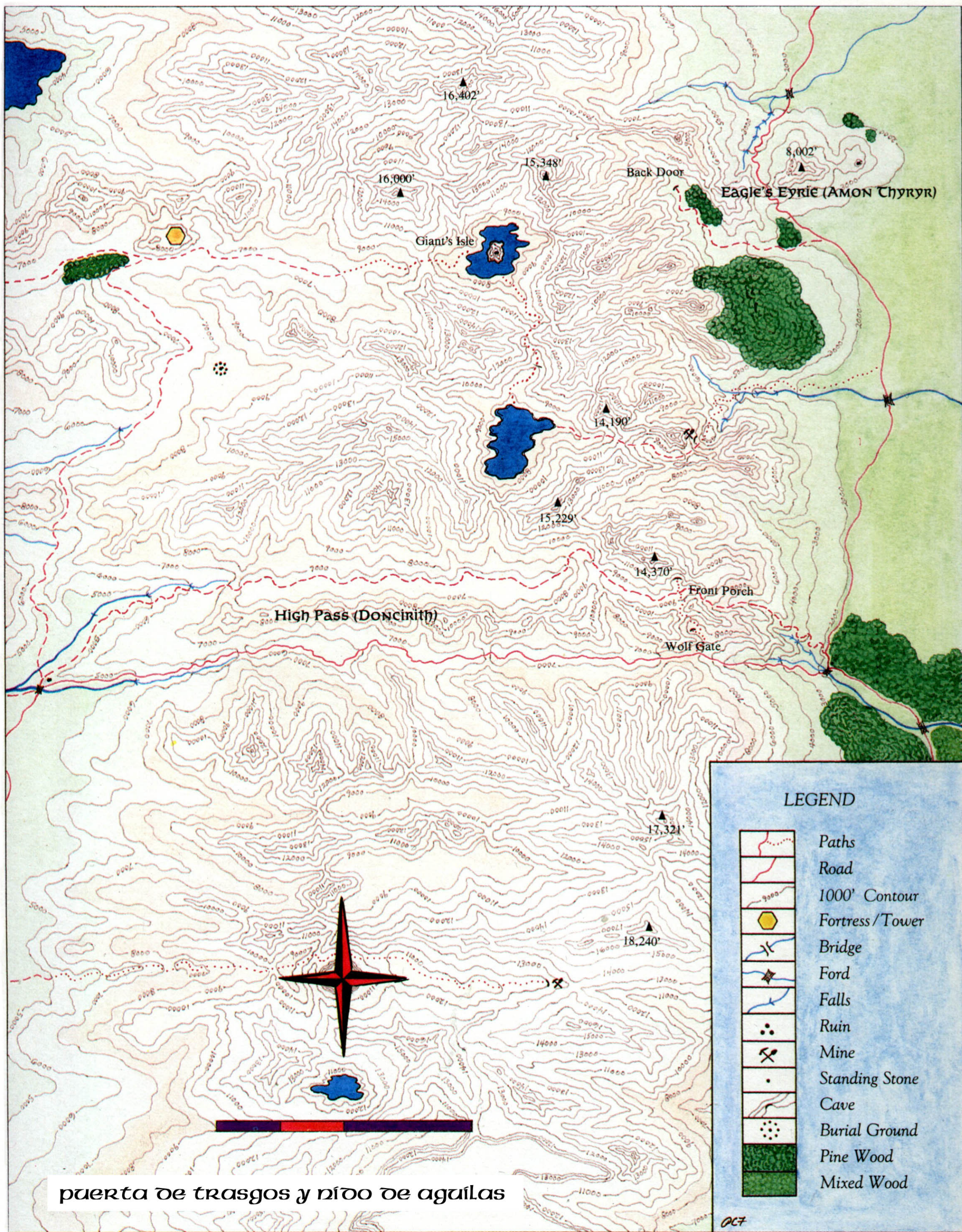
Donerich

Cannock

Achnac
laur

Pinnach
Aegring

Imladris



La puerta de los Trasgos



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

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net
y
cavernaderol.blogspot.com

