

Las puertas de MORDOR



LA COMPAÑÍA



M Las puertas de MORDOR

1. NOTAS GENERALES	1	5.2 LOS PNJs	
1.1 COMO JUGAR	1	5.21 Gaurhîr	23
1.2 ADAPTACION DE ESTE MODULO		5.22 El Fha-Korlash	23
A TU JUEGO	1	5.23 Thanadirian	24
1.21 Tabla de Conversiones	1	5.3 DESCRIPCION DE DURTHANG Y DEL	
1.22 Conversión de Bonificaciones		NORTE DE LAS EPHEL DÚATH	24
y Puntos de vida	1	5.31 Sitios importantes del Norte de las	
		Ephel Dúath	24
2. PERSONAJES JUGADORES	1	5.32 Descripción de la torre y	
		las Cavemas Orcas de Durthang	25
3. LOS ORCOS DE LA GARRA VERDE	3	5.4 LA MISION	28
3.1 EL RASTRO DE LOS LADRONES DE VINO ...	3	5.41 Cómo iniciarla	28
3.2 LOS PNJs	4	5.42 Ayudas	29
3.21 Caerlinc	4	5.43 Obstáculos	29
3.22 Bardír	5	5.44 Recompensas	29
3.23 Moff	5	5.5 ENCUENTROS	29
3.24 Cúristêl	5	5.51 Encuentros en el Norte de las	
3.25 Gaballol y Rhukská	5	Ephel Dúath	29
3.26 Una Burka típica	6	5.52 Encuentros en Durthang	30
3.27 El Hombre Púkel	6	6. LOS SCARA-HAI	30
3.3 DESCRIPCION DE MAR MALIARNIN Y		7. TABLAS	31
ONDERYTH DÚATH	6	7.1 ENCUENTROS EN EL NORTE DE	
3.31 Descripción de la Hacienda de		LAS EPHEL DUATH	31
Mar Maliarnin	7	7.2 BESTIAS DE ITHILIEN DEL NORTE Y	
3.32 Disposición de la Villa de		LAS EPHEL DUATH	31
Mar Maliarnin	8	7.3 HIERBAS DE ITHILIEN DEL NORTE	32
3.33 Descripción de Onderyth Dúath	11		
3.4 LA MISION	13		
3.41 Cómo iniciarla	13		
3.42 Ayudas	13		
3.43 Obstáculos	13		
3.44 Recompensas	13		
3.5 ENCUENTROS	13		
3.51 Encuentros con los Bandidos	13		
3.52 Encuentros en la villa	14		
3.53 Encuentros en el lago	14		
4. PROBLEMAS EN CUERNECILLA	15		
4.1 LA HISTORIA DE BARAD PERRAS	15		
4.2 LOS PNJs	15		
4.21 Thanadirian	15		
4.22 Baltab	16		
4.23 Vírsh, Karg-Kragór	16		
4.3 DESCRIPCION DE BARAD PERRAS	17		
4.4 LA MISION	20		
4.41 Cómo iniciarla	20		
4.42 Ayudas	20		
4.43 Obstáculos	21		
4.44 Recompensas	21		
4.5 ENCUENTROS	21		
4.51 Encuentros preliminares	21		
4.52 Encuentros específicos	21		
5. LAS PUERTAS DE MORDOR	22		
5.1 LA HISTORIA DE GAURHÎR,			
SEÑOR DE DURTHANG	22		

1 NOTAS GENERALES

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

Las Puertas de Mordor tiene cuatro partes. La sección 1 trata de las notas generales sobre la manera de usar el módulo. La sección 2 proporciona personajes pre-generados para los jugadores (que pueden ser usados como personajes no jugadores si así se desea).

La tercera parte contiene las secciones 3, 4 y 5, las aventuras. Cada aventura es independiente, aunque hay un tema común que las une. Pueden ambientarse en cualquier lugar de la Tierra Media en el que la historia parezca apropiada.

La cuarta parte del módulo (sección 7) contiene las tablas de encuentros, y se encuentra en la parte posterior del libro, permitiendo una referencia fácil.

1.1 COMO JUGAR

Cada aventura está preparada para un nivel de dificultad diferente. La de la Sección 3 está preparada para personajes de primer o segundo nivel, o para jugadores inexpertos. La aventura de la Sección 4 está dirigida a personajes de segundo o tercer nivel, mientras que la aventura de la Sección 5 está diseñada para personajes de cuarto o quinto nivel.

Las aventuras se dividen en cinco partes: (1) la trama, que describe la ambientación, antecedentes y argumento; (2) los Personajes No Jugadores, los PNJs, una descripción persona a persona de los personajes no jugadores más importantes, incluyendo sus características; (3) los planos principales, una descripción nivel por nivel y habitación por habitación del lugar de aventuras, junto a diagramas numerados, planos de planta e ilustraciones; (4) la misión, una explicación sobre cómo iniciar la aventura, así como las ayudas, obstáculos y recompensas que aguardan a los aventureros; y (5) los posibles y típicos encuentros entre los aventureros y los PNJs.

El DJ debería echar un vistazo a cada sección de la aventura antes de empezar a jugar. Luego puede hacer que los jugadores escojan personajes pre-generados de entre los que vienen en la Sección 2 o puede permitir que los jugadores creen sus propios PJs (personajes de jugador). (Naturalmente, el DJ puede asignar él mismo los personajes, si así lo desea).

Una vez iniciado el juego, el DJ debería consultar la Tabla de Encuentros de la Sección 7.1, en la parte posterior del módulo. Cubre las probabilidades de encuentros en cada parte de cada aventura.

1.2 ADAPTACION DE ESTE MODULO A TU JUEGO

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

1.21 TABLA DE CONVERSIONES

Si se juega con un sistema que no sea ni *El Señor de los Anillos* ni *Rolemaster* y no se usa el 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 Caract.	D100 Bon.	D20 Bon.	3-18 Caract.	2-12 Caract.
102+	+35	+7	20+	17+
101	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	-
90-94	+10	+2	15	11
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	-5	-1	8	5
10-14	-5	-1	7	4
5-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	-
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

1.22 CONVERSION DE BONIFICACIONES Y PUNTOS DE VIDA

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

Puntos de vida: Las cifras de puntos de vida que se encuentran en este módulo representa solamente lesiones generales y traumas. Se refieren a cortes y magulladuras más que a heridas. Las lesiones por impacto crítico se usan para describir las heridas graves y los golpes normales. Las cifras de puntos de vida que aquí se muestran son menos importantes que las que se muestran en aquellos sistemas en 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 inflingidos a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con los que comienza la aventura.

2. PERSONAJES JUGADORES

La siguiente tabla proporciona las características de los Personajes de Jugadores de varios profesiones y niveles. Las estadísticas se dan para *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*. El DJ puede asignar si quiere un personaje a sus jugadores o permitirles que elijan ellos de la lista. Naturalmente, el DJ puede usar los PJs que queden sin ser elegidos como PNJs. Después de todo, es posible que los jugadores quieran crear sus propios personajes o usar personajes ya existentes.

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



CLAVE

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

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

Bonificaciones de habilidad: SA, C, CE, CM Y CO= movimiento y maniobra Sin Armadura, Cuero, Cuero Endurecido, Cota de Malla y Coraza; BO F, BO C, BO 2M, BO arrojadizas, BO proyectiles, BO armas de asta= bonificaciones defensivas con armas de filo, armas contundentes, armas a dos manos, armas arrojadizas, armas de proyectiles y armas de asta; Sor. Dir= sortilegios dirigidos; Hab. Sec.= Habilidades secundarias.

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

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

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

3. LOS ORCOS DE LA GARRA VERDE

Entre el antiguo reino de Sauron, Mordor, y el gran imperio de Gondor, hogar de los Fieles de Númenor, se encuentra Ithilien. Esta franja de bosques y jardines se alarga como la acequia de un noble y se extiende como un don de la Naturaleza entre el serpenteante y azul Anduin y las puntiagudas cimas de las Ephel Dúath.

Ithilien está dividida por el Ithilduin, un ligero y frío río que nace en los límites de Mordor y pasa por Minas Ithil y Osgiliath. Hasta hace poco, Osgiliath era la capital de un imperio que abarcaba las tierras desde las orillas de Anfalas hasta las montañas de Rhûn, y que tenía mil millas de amplitud. Ithilien del Norte, área que fuera llamada una vez "el jardín de Gondor", permanece ahora sosegada y sin problemas que se deban a la mano del Hombre. Los asentamientos de Gondor se limitan a la ciudad de Minas Ithil, granjas situadas en Emyrn Armen, y pueblos pesqueros o de artesanos a lo largo de las orillas del Anduin. Los majestuosos bosques de Ithilien del Norte, sus verdes claros y sus colinas llenas de matorrales están abandonados desde que la Gran Plaga arrasara este área, devastando cada pueblo, aldea, granja o finca. Los supervivientes, siempre mirando por encima del hombro hacia las Montañas de la Sombra, huyeron la mayoría a parajes más seguros.

Aquí, en las amplias y tortuosas tierras boscosas de Ithilien del Norte, las pocas gentes que aman más estas tierras que su propia seguridad, sufrirán pronto otra maligna plaga a menos que los valientes aventureros puedan salvarlas. Pero esta plaga no proviene de los mordiscos de pequeños insectos; camina sobre dos patas -y sobre cuatro-. Una mente oscura está tras los Orcos de la Garra Verde.

3.1 EL RASTRO DE LOS LADRONES DE VINO

En las estribaciones septentrionales de las *Ephel Dúath* (S. "Montañas de la Sombra") nace un arroyo debido a la nieve de las alturas. Sus aguas son frías, y bajan formando cataratas, debido a su elevado origen, a través de un valle que hay en las colinas de Ithilien. Es el *Sir Ascarwing* (S. "Río de la Espuma Impetuosa"). Fluye atravesando Ithilien del Norte, recibiendo afluentes y retorciéndose por los bosques. El paisaje, escalonado y escondido, forma numerosas caídas de agua y rápidos. En un punto, el río desaparece completamente a través de una grieta de su lecho rocoso, para reemerger en forma de chorro torrencial desde una caverna subterránea.

FIRICHAL



Este famoso lugar, recorrido por un camino que lleva hasta el lugar de la caída de agua y conocido como *Mirainnûn Araneth* (S. "Las Bellas Joyas de la Puesta de Sol") o *Henneth Annûn* (S. "Ventana del Oeste"), atrajo una vez a muchos visitantes. Al finalizar el día, cuando el sol se pone por el oeste, su luz dorada y rojiza brilla a través de los limpios rápidos de agua, formando un espectáculo iridiscente - una maravilla de luz brillante, chispeante y desparramada-.

Por encima de este abandonado milagro de la naturaleza, en las faldas del *Tyrn Thárion* (S. "Colinas de los Cipreses"), está la Casa de los Vinos, más conocida como Mar Maliarnin. Su finca cubre parte de las colinas que hay al sur y al oeste, donde abundan las viñas y los árboles frutales que se encuentran bajo los tiernos cuidados de Hir Maliarnin. Hir es el señor de la hacienda, y un reconocido vinatero que forma parte de una larga dinastía de ellos. Su familia y sus sirvientes viven en una espléndida villa que domina sus viñedos, vigilando el valle de un pequeño arroyo, *Nan Iarenen* (S. "Valle de la Hueva de Agua"). Aquí se hacen vinos y cervezas de gran variedad y de soberbia calidad.

En cualquier lugar de Gondor hay muchas tabernas, posadas y bodegas que almacenan provisiones de la Casa de los Vinos. Hay botellas del clásico *Cúlaisson 1586*, ánforas de piedra bulbosa rebosantes de licor *Mircalen*, robustos barriles de Cerveza Salvia, toneles del fuerte y embriagador *Ginnés*, botellas de vidrio selladas que contienen el rojizo *Culúnor*. Los más extendidos son los vinos tintos y blancos, simplemente conocidos como *Maliarnin*. El tinto es rico y con mucho cuerpo, y es el favorito de los nobles y mandatarios en muchas áreas, y las cosechas de los buenos años se cotizan altas. El blanco es suave y ligero, con un sabor y aroma fuertes, muy apreciado por las damas y servido en la mayoría de las fiestas de boda.

Pero *Firichal*, propietario de una bodega y mercader de vinos, está preocupado. Sus provisiones bianuales de Mar Maliarnin aún no han llegado, y ya llevan semanas de retraso. ¿Quizás el rumor de bandidos y otros entes malignos que acechan al abrigo de los bosques de Ithilien del Norte son más verdaderos de lo que parecen? O... ¿Quizá algo más serio está ocurriendo en *Nan Ascarwing*?. El problema de la falta de provisiones de *Firichal* es la introducción de los personajes en la aventura. El mercader les ofrecerá una buena recompensa por descubrir qué ha ocurrido con *Hir Maliarnin* y sus vinos y cervezas.

Es también probable que los personajes jugadores hayan

oído rumores de bandidos en Taur Ithilien. Hace dos siglos, tras la lucha y guerra civil conocida como la Guerra entre Parientes, el rey Eldacar, al volver, invitó a muchos Hombres del Norte, gentes del pueblo de su madre, a asentarse en Ithilien. Aquellos que así lo hicieron se transformaron en hombres de los bosques, granjeros y pescadores, y casi todos llegaron a amar aquella agreste tierra de bosques. Sin embargo, otros fueron infelices con la arrogante naturaleza de los Dúnedain y se revelaron contra las estrictas leyes del imperio Gondoriano, pasando a vivir del crimen y del bandidaje. Después de la Plaga que diezmó y despobló la región, ésta fue prácticamente abandonada. Sólo ocasionales incursiones de patrullas de guardias de Minas Ithil mantuvieron controlado el problema. Desde que la Vigilancia sobre Mordor fue interrumpida, ¿quién sabe qué horrores se arrastran desde la Puerta Negra o sobre las Montañas de la Sombra?

En realidad, lo ocurrido es que un grupo de bandidos ha tomado como residencia las cavernas de *Onderyth Dúath* (S. "Acantilados de la Sombra"). Las colinas se elevan con una enorme franja de árboles en la cima y se forman a causa de las imperfecciones de una ancha colina escarpada, Dol Henfin. Miran hacia el norte y el oeste y forman una gris cicatriz que puede verse desde el Nan Ascarwing en muchas millas. Desde sus elevaciones se puede ver el Camino del Norte que pasa entre Minas Ithil y Morannon, y llega a Dor Rhúnen. Los bandidos están liderados por Caerlinc, que fue una vez un simple granjero. Ahora, sin embargo, no tiene nada de tonto, y, habiendo detectado signos de Orcos en el área -algo impensable hace sólo cinco años-, ha entrenado a su banda para mimetizar a los Orcos y su conducta durante los ataques.

Los Orcos que ha visto (y evitado) Caerlinc son Orcos de la Garra Verde, también llamados *Scara-hai* en su lengua natal. Son responsables del retraso del vino de Firichal y, en realidad, han puesto fin a cientos de años de tradición respecto a los vinos de Mar Maliarnin. Tres *bukras* (Or. "Garras") de Scara-hai entraron por la noche en la villa hace unas semanas y asesinaron a todas las personas en sus camas. Aquellos que intentaron huir lo hicieron en ropas de dormir, y fueron cazados y posteriormente descuartizados en los oscurecidos bosques. Nadie sobrevivió para contar la historia, ya que aunque no todos fueron asesinados en el acto, aquellos que fueron cogidos prisioneros no tienen ninguna esperanza de salvación. Los Orcos también han atacado algunas granjas y villas del bosque en lugares aislados; la única población capaz de hacerles frente es la pequeña aldea de Elfos de Firímas. Sin embargo, esta pequeña población está siendo actualmente asediada por los Scara-hai, y ninguno de estos Elfos ha osado aún intentar escapar.

A los orcos se les ha ordenado volver a Mar Maliarnin y buscar un tesoro, su existencia fue revelada por una mujer después de ser sometida a odiosas e indescriptibles torturas por el cacique Scara-hai. Los dos *bukras* que volvieron a la villa tienen la misión de buscar "bajo el agua", siendo ésta la única pista que sobre la localización del tesoro dio la mujer antes de que muriera misericordiosamente. Sin embargo, con dos complejas casas de baños y el estanque de un santuario, así como un pozo y un pantano para investigar, los dos Shirúks al mando se han encontrado con una tarea ardua y larga.

3.2 LOS PNJs

Las gentes de Ithilien son una mezcla de Dúnedain, Dúnedain menor, Hombres del Norte y Campesinos. La mayoría de los pueblos están cercanos al Anduin, ya que hay tierras fértiles para pastar, así como buenos bancos de pesca. Más al este del gran río, la tierra se eleva y se llena de árboles. Aquí viven los robustos hombres de los bosques con sus familias, algunos de los cuales son sin lugar a dudas descen-

dientes de los Beóruidas y Hombres del Norte provenientes del Bosque Negro y Rhovanion.

También hay hombres (y mujeres) proscritos cuyas presas son desprotegidos mercaderes y otras gentes desamparadas.

En esta sección se detallan los cuatro bandidos de la banda de Caerlinc, así como algunos de los Scara-hai y los líderes de las dos *bukras* de Mar Maliarnin.

3.21 CAERLINC

Caerlinc es un hombre de mediana edad y una expresión rotunda y una prominente nariz. Tiene el pelo negro y unas



espesas cejas. Mide 1,87 m., una altura respetable. Es un Dúnedain menor que está resentido con la sociedad que le mantuvo en el puesto de granjero sin tener en cuenta sus cuatro años de demostrada habilidad en el Ejército Real. Caerlinc proveía a su familia con comida en forma de piezas cazadas en Taur Ithilien. Entonces llegó la Gran Plaga, y toda su familia murió excepto su hija menor Calamere. Enfrentado a un futuro solitario, algo se rebeló en el espíritu de Caerlinc; algo gritó contra su injusta vida. A la edad de cuarenta años, se convirtió en un bandido, uniéndose primero a una gran banda, y después, más recientemente, separándose y formando la suya propia. Caerlinc tiene ciertos principios en el bandidaje, y no matará a quienes se rindan.

Caerlinc es meticuloso con las actividades de su banda. Para eliminar posteriores búsquedas, se esfuerza en disimular los rastros de un ataque como si pareciera que los Orcos fueran los responsables. Tiene unos cuantos cuchillos orcos y otros objetos recogidos en una incursión, y los deja en lugares estratégicos. Para darse cuenta de que el sitio no ha sido víctima de un ataque orco, los personajes jugadores deben hacer una Tirada de Rastrear Extremadamente Difícil (-10).

Caerlinc no es un hombre malicioso y despiadado; es sencillamente cuidadoso. Intenta sobrevivir y vivir su propia vida, y siempre intentará negociar con un oponente más fuerte que él antes que luchar. Sin embargo, lucha bien y tiene un escudo de madera de boj encantado (+10) con runas talladas.

Habilidades importantes: Percepción 45, Rastrear 39, Acechar/Escondarse 35, Cazar 30, Desactivar Trampas 15. *Lenguajes:* Oestron (5), Sindarin (3), Adunaico (2).

3.22 BARDIR

Bardír es un joven cuyo origen se encuentra en el Bosque Negro. Sus padres siguieron las primeras migraciones de su clan hacia el sur buscando mejores tierras y climas. Bardír era su único hijo y les llegó en una época tardía de la vida; el margen de edad entre ellos era demasiado grande para Bardír y pronto se aburría de su rústica y laboriosa vida. También se resintió de su actividad servil hacia los Dúnedain y la manera en que les castigaban y amenazaban.

En un momento dado dejó la villa del bosque de Taur Ithilien y comenzó a vagabundear buscando una vivienda en Osgiliath, y más adelante unos terrenos, rondando por todo el "viejo" Gondor. Se volvió un ladronzuelo en la ciudad y aprendió a vivir en el campo. Bardír tiene pocos amigos y menos amores en su vida: su gran pasión es su espada. Esta se la robó a un noble Dúnanan, siendo atraído por su intrincado diseño. La llama *Taihswaiurus* (Rh: Espada de la mano derecha); tiene la empuñadura de oro y la vaina tachonada con perlas. Hay algo de oro en la parte superior

de la hoja. Bardír la lleva normalmente desenvainada, alardeando y dedicando la mayor parte del día a limpiarla y cuidarla. Es un cuchillo largo, equivalente a una espada corta, que tiene un valor de 80 mo. Bardír está convencido de que el cuchillo es mágico, pero en realidad no le confiere ninguna bonificación.

Habilidades Importantes: Acechar/Escondarse 56, Rastrear 43, Escalar 33, Percepción 29, Abrir Cerraduras 26, Maña 25, Forrajear 25, Nadar 23. Lenguajes: Oestron (5), Nahaiduk (3), Sindarin (3), Adunaico (2), Dunael (1).

3.23 MOFF

Moff es poco más que un niño y el miembro más inmaduro de la banda. Sin embargo, tiene ciertas habilidades de las que se dio cuenta Caerlinc, de manera que fue aceptado como un miembro más por todos los demás. Moff viene de Anórien, y sus padres proceden de un pequeño pueblo junto al Anduin. Al ser gente pobre, tenían poco que ofrecer, y hasta sus dieciséis años, Moff fue un labriego. Fue con chicos de su edad, persiguiendo a chicas y bebiendo. Una vez, mientras estaba borracho, tuvo una reyerta -hecho bastante frecuente- y mató a un guardia rompiéndole el cráneo con un taburete.



MOFF

Moff fue rápidamente arrestado por el sargento, que lo encontró culpable. Viendo que sus propios amigos le abandonaban, decidió librarse por sí mismo de su problema. Dejó fuera de combate a su guardián, robando su equipo (cota de malla y espada ancha) y vaciando la caja de la paga (todavía le quedan 22 mo), y desenganchando silenciosamente un caballo, se fue galopando. Sólo cuando llegó al puente que cruza el Anduin en Osgiliath dejó de temblar por dentro.

Decidiendo que refugiarse en Ithilien no sería mala idea, cruzó el gran río y fue hacia Minas Ithil, haciéndose pasar por un soldado herido liberado del Ejército. No podía mantener la farsa durante mucho tiempo y, oyendo rumores sobre los bandidos de Taur Ithilien, fue en su búsqueda.

Habilidades Importantes: Acechar/Escondarse 24, Nadar 22, Percepción 21. Lenguajes: Oestron (5), Sindarin (2).

3.24 CÚRISTÊL

Cúristêl es un Dúnanan auténtico, alto y de rasgos severos, con un rostro feroz que hace que la gente se sienta cautelosa con él más que protegida. Lleva su negro cabello lo más corto posible y lleva una ropa negra severamente tejida. Tiene unos extraños antecedentes. Su padre fue líder de la división Taur del Ejército en Ithilien del Sur, y entrenó a su hijo tanto en artes marciales como mágicas. Sin embargo, discutía frecuentemente con su padre, e incrementó su odio hacia cualquier autoridad. Cuando su padre murió siendo una de las primeras víctimas de la Plaga, se volvió más egocéntrico y reservado aún con sus compañeros. Desde entonces desobedeció a sus subsiguientes comandantes, no fue ascendido, y su odio por la autoridad creció aún más.

Dos años después desertó, tras una disputa sobre el trato de varios prisioneros. Por ellos se enteró de la existencia de bandidos en Ithilien del Norte y decidió iniciar una carrera como cazador de recompensas, usando sus habilidades para atraer a tales proscritos de la justicia. Vagabundó por el norte y siguió discretamente a algunos mercaderes y viajeros que tomaban rutas en las que abundaban las emboscadas, siendo de vez en cuando recompensado con la detección de algunos hombres "salvajes" que saltaban desde los árboles para atacar. Más que ir en ayuda de la víctima, Cúristêl esperaba y seguía a los bandidos cuando volvían a sus guaridas, donde una vez fue capturado por Caerlinc y Bardír. Le persuadieron de que se uniera al bandidaje, y se dio cuenta de que podría tener una vida más satisfactoria. El mayor orgullo de Cúristêl es su gran arco de tejo. El estuvo presente en todas las etapas de su manufactura, y está perfectamente diseñado para él (+5 para Cúristêl, -5 para cualquier otro). También hace flechas usando las plumas negras de los cuervos, como los Orcos. Su habilidad de Camuflaje debe añadirse a su bonificación para Escondarse cuando tenga al menos dos minutos para encubrirse él mismo (o a otros) en sus alrededores naturales (en el bosque, jardín, hierba alta, etc.).

Habilidades Importantes: Camuflaje 55, Percepción 46, Hacer Flechas 45, Montar 34, Nadar 34, Acechar/Escondarse 26, Rastrear 24, Desactivar Trampas 20, Usar Objetos 20. Lenguajes: Oestron (5), Sindarin (5), Adunaico (4), Quenya (3), Waildyth (2). Listas de Sortilegios: Vías de la Superficie, Vías del Movimiento.

3.25 GABALLOL Y RHUKSKÂ

Gaballoy Rhukskâ son *Shirûks* (Or. "Saltadores"), comandantes de las unidades de combate básico de los Scarahai conocidas como bukra (Or. "Garra"). Así como una garra consta de cinco zarpas, así la bukra tiene cinco Orcos: dos guerreros, dos exploradores y un Shirûk que se hace responsable de que los otros cuatro sigan las órdenes y completen la misión encomendada por los jefes tribales. Los Shirûks poseen una habilidad y usan armas especiales. Estas últimas son mazas con garras que también se utilizan como símbolo

GABALLOL



de rango entre los Scara-hai. Este arma, llamada ór-bukar está normalmente hecha de bronce con afiladas puntas de acero y puede usarse como arma de una mano (como una maza de combate) o a dos manos:

Una mano: Pifia 6, Críticos AP/PE, (A), +5 BO

Dos manos: Pifia 6, Críticos AP/PE, +5 BO (contra sin armadura o armadura de cuero).

La habilidad especial da origen al nombre de Shirúk. Pueden realizar grandes saltos combinando las habilidades de acrobacia y las de salto. A menudo se utiliza el ór-bukar como apoyo para estas maniobras que pueden realizarse en pleno combate para sorprender a un oponente. Usando su habilidad, un Shirúk puede saltar hasta cinco metros (o dos metros en vertical) sin necesidad de ayuda. El ór-bukar puede ser usado como poste para saltar más aún. Un Shirúk puede renunciar a su ataque y realizar una Maniobra Difícil; si la consigue, se coloca tras su oponente (logrando una Emboscada), y con un resultado de 100 o más también logra sorprender. El ór-bukar es también útil de otras maneras, por ejemplo cuando al saltar es utilizado para balancearse por las ramas de un árbol. El Shirúk puede entonces (si sorprende) pegarle una patada a su oponente! La bonificación de Maniobra en Movimiento al saltar se muestra en la Tabla de PNJs: &20é

Habilidades Importantes: Trepar 30, Emboscar 25, Acechar/Esconderse 10. Lenguajes:

3.26 UNA BUKRA TIPICA

Como ya se ha mencionado, la unidad de combate Scara-hai o bukra tiene un líder además de cuatro miembros: dos guerreros y dos exploradores. Los guerreros están equipados con armadura de cuero reforzado, tachonadas con ribetes de bronce y hierro con pequeñas placas, y terribles y manejables martillos de guerra. Estos martillos tienen el mango con forma de cabeza de lobo, opuesto a la cabeza del martillo (en el otro extremo). Llevan una arma de una mano, que puede ser tanto un garrote como una espada corta, pues a menudo arrojan el martillo a su oponente cuando huyen, y un escudo de madera que tiene una banda de hierro en la que está pintado el símbolo de la Garra Verde. Para facilitar sus movimientos, los exploradores llevan armaduras de cuero ordinarias y usan mazas con bolas de hierro y arcos cortos. Cada uno lleva un

carcaj con 18 flechas con plumas negras. Todos los miembros del bukra (incluyendo al Shirúk) llevan una capa de piel de lobo sobre sus espaldas por encima de las armaduras, así como un yelmo de cuero endurecido con una franja de pelo y una cola de lobo que cuelga por detrás.

GUERREROS -Habilidades Importantes: Habilidad Específica 25, Emboscar 10/15, Trepar 10, Nadar 10. Lenguajes: Orco/Scarabítico (4), Oestron (3), Morbeth (2).

EXPLORADORES -Habilidades Importantes: Trepar 15/20, Emboscar 10/15, Acechar/Esconderse 5/15, Percepción 5/15, Nadar 10, Trampas 5/10. Lenguajes: Orco/Scarabítico (4), Oestron (3), Morbeth (2).

3.27 EL HOMBRE PÚKEL

El Hombre Púkel es una criatura encantada de piedra que se encuentra junto al sendero que hay sobre el vado al nordeste de la villa. Es muchísimo más antiguo que la villa, más antiguo que el primer asentamiento Dúnadan en el área, pues data del tiempo en que los Drúedain vivían a ambas orillas del Anduin, una época en la que Mordor era aún una tierra fértil y las Ephel Dúath eran jóvenes, verdes y llenas de vida. Ahora que los Drúedain ya no están, el propósito del Hombre Púkel de vigilar sus caminos ha desaparecido también. Sin embargo, le han dejado como herencia su odio hacia los Orcos y otros expoliadores de la belleza; cuando los Orcos entren en este área y empiecen a destruir cosas, puede despertar y empezar a descargar su terrible venganza.

Habilidades Importantes: Rastrear 75, Acechar/Esconderse 75. Ignora las hemorragias y los críticos por temperatura. Todos los críticos se modifican con -10. Lucha con las manos desnudas (de piedra!), consideradas como mazas +10. No puede moverse a más de 330 metros de distancia del vado excepto subiendo o bajando el arroyo de agua. Puede estar activo hasta cinco horas.

3.3 DESCRIPCION DE MAR MALIARNIN Y ONDERYTH DÚATH

La acción de la aventura se desarrolla en el linde norte de Taur Ithilien (S. "Bosque de Ithilien"). Esta zona boscosa está rodeada de brezos y los páramos se elevan en pendiente desde las riberas del Anduin hasta las Ephel Dúath. Las montañas se perfilan ominosamente en el flanco este, como una barrera hacia la estéril y marchita tierra de Mordor.

El bosque puede parecer bastante oscuro y poco de fiar a distancia, particularmente en los tramos más septentrionales, donde sombríos árboles como alarces, cipreses, acebos y boj forman el grueso del bosque. Las faldas de las montañas son negras y sombrías. Los brezales son indómitos y accidentados, con floramientos en la roca, todo ello cubierto de arbustos, hiniestas, matorrales y comejos con sus rojas bayas y apagadas flores. El aire es fresco y fragante, y contiene el maravilloso aroma de los brezales y la savia de los pequeños pinos que crecen en grupos y se alzan sobre el paisaje.

Toda la tierra entre el río y las montañas está cruzada y hendida por valles, con elevadas colinas y montículos. Este rasgado manto verde es arrasado y sacudido como un mar tormentoso, los sotos de hayas de las colinas alzándose con sus ligeras hojas como la espuma en la cresta de las olas. En los arcillosos vados hay pantanos y claros herbosos con robles, algunos de ellos antiguos y de enormes dimensiones.

Siguiendo hacia el norte a través del bosque por la falda de las montañas se halla el Camino del Norte, que proviene de las Encrucijadas cercanas a Minas Ithil. Es un buen camino que ha sido mantenido durante siglos, pavimentado con losas y con bastante grava dragada debido a los numerosos arroyos que lo cruzan. Colocados a ambos lados del camino y a intervalos regulares hay pilares que indican el paso de cada

milla; se hallan desgastados y deteriorados, pero sus inscripciones y decoración aún son visibles. Cuando hay que rodear una colina, el camino atraviesa parte de las rampas, dejando de lado elevadas lomas cubiertas de helechos, brezos y pequeños árboles como el árbol de plata. Donde hay un arroyo o un curso de agua que cruzar, el camino pasa por un ancho y bien formado puente de robusta masonería. Todas estas estructuras llevan el símbolo de la luna de Ithilien, a menudo decorada con trazos verdes; las hojas, enredaderas y frutas eran populares entre los picapedreros y escultores que trabajaron en el camino en los primeros siglos de la Tercera Edad.

Una de las más impactantes construcciones a lo largo del camino es el *Andiant* (S. "Puente Largo"), un viaducto de piedra de aproximadamente un kilómetro de longitud y de unos treinta metros de altura en su punto medio. Sus pilares de piedra surgen entre los helechos del Nan Ascarwing, unas musgosas columnas de masonería perfectamente encajada. El puente en sí es bastante seguro y ancho, pero se sabe de algunos viajeros que han tenido accidentes a causa de los violentos vientos y tormentas que sacuden este área ocasionalmente. La pared de sus lados no es más que un saliente de un metro de altura. En el puente, el camino se estrecha hasta los siete metros de ancho.

En el límite norte del bosque están las Colinas de los Cipreses (S. "Tyrn Thárnion"), los últimos relieves importantes antes de llegar a las agrietadas extensiones de Dagorlad, al noroeste de la Puerta Negra de Mordor. Estos altiplanos contiene abundantes thárnion (cipreses), thónion (pinos), cúewhion (cedros). Estos y otros árboles resinosos, junto a hierbas y arbustos de dulces aromas en limpios claros y vallecillos en los que se juntan arroyuelos y estanques, le dan una impresión de encantamiento a las colinas, un sentimiento de paz y tranquilidad inesperado en un lugar tan cercano al antiguo reino de Sauron. En los recodos meridionales de las Colinas se hallan los viñedos de Mar Maliarnin.

Al sur de las Colinas de los Cipreses se halla el valle del Sír Ascarwing, el principal curso de agua que recorre la zona. Muchos manantiales y arroyos alimentan al río, procedentes de las Montañas de la Sombra, las Colinas de los Cipreses y las *Emyn Fuin* (S. "Colinas de la Penumbra"). El río es un torrente impetuoso la mayor parte del año, siendo los finales de verano la única temporada en que las torrenciales lluvias de la mañana y de la tarde aminoran. El valle exuberante vida, y es una espléndida demostración de la rica diversidad de plantas boscosas que fueron creadas por Yavanna y sus ayudantes Maiar. Todo el suelo está cubierto de una tapicería de colores; hay plantas de cualquier forma, tamaño y olor, trepadoras o erguidas, laureles de anchas hojas o negras olivas, eñebros espinosos y alarces delgados y puntiagudos.

Además del río hay numerosos estanques y profundos vados que contienen esponjosas infusiones. Sobre los estanques flotan lilas y violetas de agua con hierbas de sauce y berros amarillos; asfódelos con sus pálidas y cremosas florescencias, linos con sus pétalos índigo y hojas curvadas en forma de cimitarra esperan únicamente que la cálida brisa primaveral les mueva suavemente. En resumen, Ithilien es un jardín paradisíaco, una perfecta mezcla de alta hierba verde, flores, anchos troncos y ramas sin hojas. No hay bestias peligrosas que amenacen al viajero; la única amenaza son ciertos bípedos.

3.31 DESCRIPCIÓN DE LA HACIENDA DE MAL MALIARNIN

Mar Maliarnin (S. "Casa del Prensamiento de Vinos"), La Casa de los Vinos, se halla en un protegido valle por encima del Nan Ascarwing. La casa es una villa construida con el tradicional estilo Dúnedain: extensa, con construcciones largas y bajas que rodean un patio cerrado. La villa tiene todo tipo de comodidades, incluyendo dos casas de baños, un

pequeño santuario, jardines, un parque y, naturalmente, grandes bodegas. Las salas de trabajo donde son producidos los vinos y cervezas están todas en el recinto cerrado de la villa.

1. La Villa. La villa se describe de manera completamente detallada más adelante (ver 3.32). Es una estructura de piedra con muros enyesados de color crema, cubiertos en su mayoría por plantas trepadoras como clemátides de flores púrpuras, *nellam* (S. "hierba corredora") y *milithrag* (Rh. "Madreselva"). El techo tiene una ligera inclinación y unos anchos aleros para proteger cuando más calienta el sol, y está hecho de tejas de barro cocido de un monótono color marrón. El edificio entero no tiene más de 3 m. de alto, pero tiene una gran zona subterránea. Bordeando el sendero que hay antes de las puertas de la villa hay cuatro pares de grandes tilos, cada uno de más de 200 años de antigüedad.

2. Jardines. La villa tiene unos jardines realmente excelentes, hasta hace poco supervisados por un grupo de seis jardineros. Hay cuatro parcelas: una vallada y las otras rodeadas por cercas de tejos. El jardín vallado contiene las hierbas más frágiles y preciosas, incluyendo algunas curativas. La mayoría se usa para dar aroma a los vinos, cervezas y, sobretodo, licores. En los jardines cercados crecen lúpulos, salvias, arbustos dulces, arrayanes, grosellas, arándano, tomillo, mejorana, perejil blanco y verde, espesos endrinos, espigadas flores ancianas (S. "*rimaurlos*"), escarola (S. "*inty bath*") y dientes de león. Una de las consecuencias del tratamiento del vino de la villa es la producción de aromas y perfumes usados como condimento y en cosmética: Mar Maliarnin produce mezclas, lavandas, aceite de esencia, jabones y aguas.

Tras los jardines hay tres grandes cisternas que proporcionan a la villa agua bajo presión mediante conductos subterráneos. Las cisternas se alimentan por dos manantiales, además de las precipitaciones. Una abastece la zona norte (Salas de Cerveza y Vino y Perfumería), otra las casas de baño, y la tercera los calentadores y las cocinas.

3. Viñedos. La parte sur y oeste de la colina que hay tras la villa están ocupadas por viñedos y emparrados. Aquí crecen y se recogen las uvas para hacer deliciosos vinos. Entre las diferentes secciones hay caminos adaptados para los burros que cargan pesadas carretas y por ellos pasan cansados sirvientes con pequeñas carretillas tras un largo día de verano. Entre las parcelas individuales hay olivos y grandes girasoles, así como una capa de orugas para cabras, que no sólo mantiene a las cabras, sino también a otras criaturas curiosas, lejos de las viñas y de sus preciados frutos.

4. La Presa. La Presa es una construcción bastante antigua; hay piedra pálida tallada con hermosas imágenes: flores, ninfas, peces y pájaros abundan por doquier en el relieve del estanque. Aunque no es alto, tiene unos 50 metros de ancho y posee una franja de agua que forma un tranquilo estanque en un parque semisalvaje. Un chorreante y borboteante canalón esculpido en forma de rana forma la salida del arroyo en el centro de la Presa. Hasta este punto el arroyo de un metro de ancho que llega hasta aquí se ensancha y es cruzado por una balastrada de retorcidos pilares. Hay una pequeña terraza cubierta por un arco de zarzas con rosas y madreselvas que crecen de las franjas de tierra que hay entre la piedra.

5. El Lago y el Parque. El lago (Lin Iarenen) es un prolongado y estrecho estanque. No es muy profundo, en pocas zonas sobrepasa los siete metros, y posee una gruesa capa de cieno en su fondo. En la parte este del lago hay numerosos grupos de lechos de pétalos irisados y grandes cañas. En la serena superficie acuática flotan varios lirios de agua, algunos bastante grandes rilla del Lago más cercana a la Presa hay dos pequeños botes, con capacidad para dos personas cada uno. Dentro de ellos hay largas pértigas para impulsarlos.

El Lago posee una amplia variedad de vida salvaje, con

pequeños roedores como los ratones de campo, mapaches y musarañas, así como gran variedad de pájaros. Hay seis o siete especies de patos, algunos gansos, un par de garzas, varias aves zancudas, incluyendo el extraño chorlito azul de Ithilien y algunos pájaros buceadores como el martín pescador real. Hay también visitantes ocasionales como el magnífico flamenco rosa de Ethir Anduin, la majestuosa grulla y la pequeña y curiosa garceta.

El Parque es un área semisalvaje y poco explorada en la parte oeste del Lago. Un camino enlosado recorre la orilla del lago durante un cuarto de milla conduciendo tras un breve trecho hasta una casa de verano. La casa de verano es circular, construida en madera de sándalo y cedro con postigos especiales hechos de pergamino de resina. Son alargados y casi transparentes permitiendo que en verano una suave luz se filtre sin que pase el calor del sol; también proporcionan un buen aroma.

El resto del Parque está constituido por los árboles que restan del bosque que antaño creció por todo este pequeño valle, separados por claros de hierba y matorral. Muchas de las plantas son salvajes aunque también hay lechos de plantas y franjas herbáceas colocadas especialmente. Hay numerosos caminos por doquier en todo el Parque y muchas sorpresas por descubrir: un pequeño manantial y un estanque de roca; una gruta ampliada artificialmente para formar una pequeña caverna, allí hay una estatua y hornacinas para velas u otras luces por los muros; asientos y bancos rústicos cubiertos por pérgolas hábilmente construidas mediante enredaderas; y un enorme cuerno tallado en la oscura roca, en su boca plantadas en tierra hay numerosas orquídeas que florecen el octavo mes de cada año.

6. El Camino y el Vado. Los principales caminos hacia la villa proceden del Camino del Norte, algunas millas al norte de Andiant, y por encima de un pequeño puente de madera que cruza el *Iarenen* (S. "Agua de Baya"). Ambos caminos encuentran primero el parque y después la misma villa, causando los desniveles del terreno que el camino conste de varias y prolongadas secciones curvas para que los

carromatos que vienen pesadamente cargados con provisiones, tengan más fácil su ruta. Los caminos están bien trazados y ocasionalmente hay alguna zona de arenisca o grava que reafirma el piso. Están señalados por pequeñas piedras redondas coronadas con medias lunas metálicas.

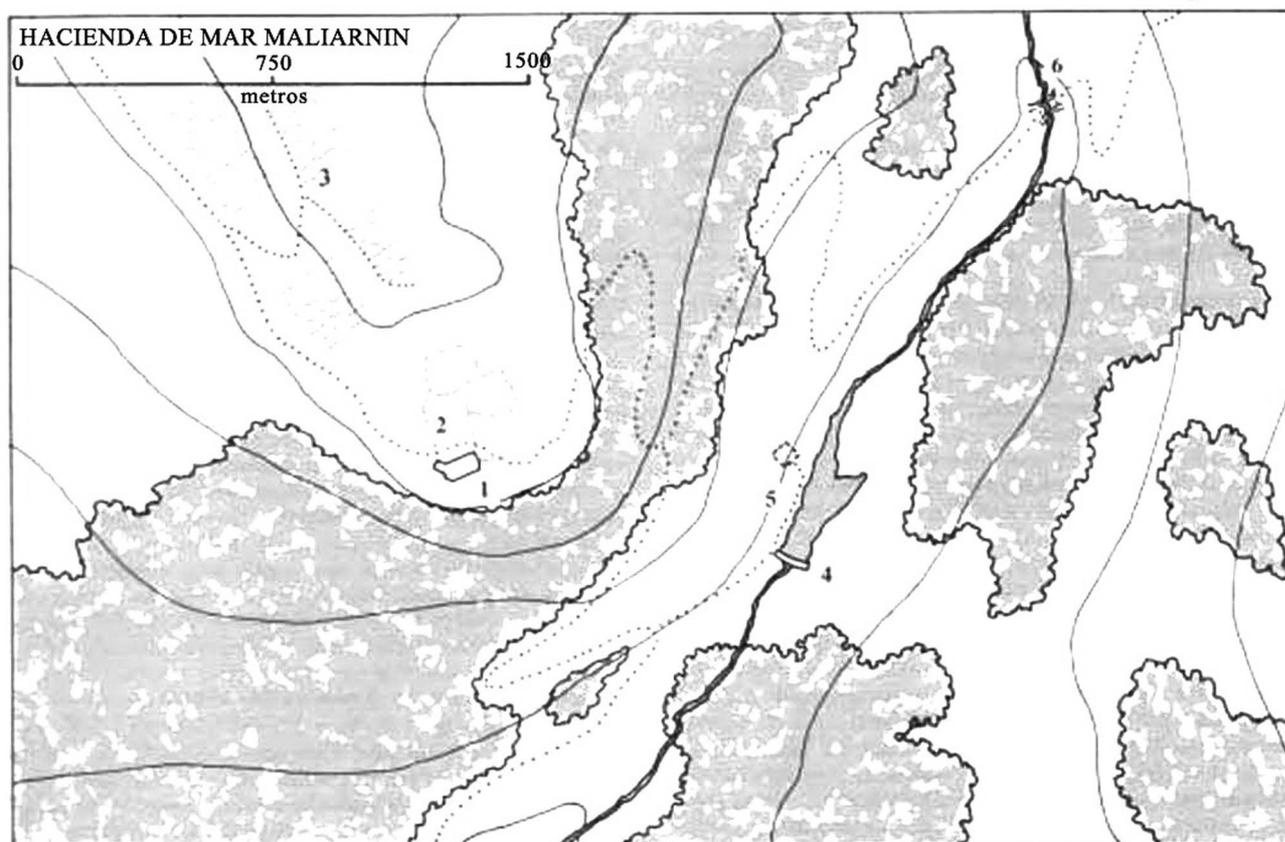
El camino meridional sigue el arroyo hasta unirse al *Sir Ascarwing*; el camino norte cruza el arroyo en *Iach Iarenen*. Normalmente es fácil cruzar aquí pues hay grandes bloques de piedra, ahora algo desgastados, que han sido hundidos en el lecho del arroyo para que pasen carros y carromatos; para los viajeros a pie hay diversas piedras separadas. Sin embargo, tras las fuertes lluvias el arroyo puede ser inesperadamente impetuoso, dispuesto a llevarse a los desprotegidos y arrastrarlos durante una milla hasta la catarata en el nacimiento del Lago.

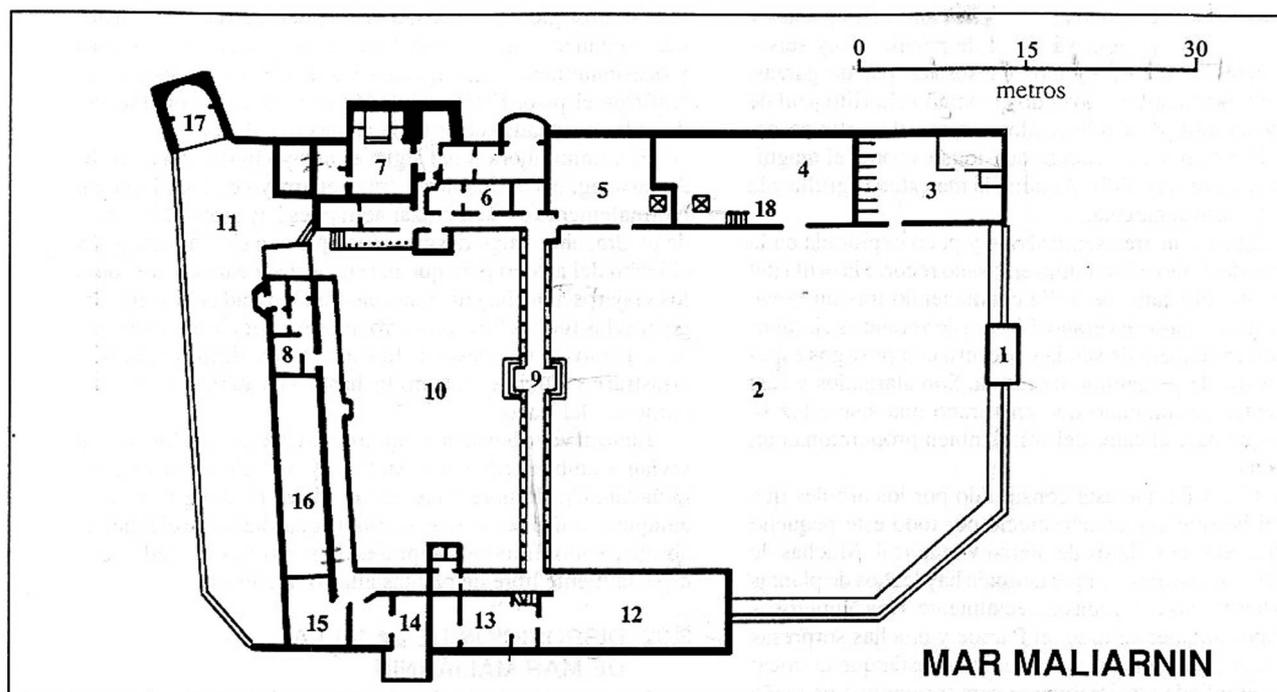
Junto al vado hay una reliquia de los días en que los *Woses* vivían a ambas orillas del *Anduin*, y no sólo en el Bosque *Drúadan*. Un Hombre *Pûkel* esculpido en piedra gris oscuro, aunque extrañamente intacto, monta guardia sobre el cruce al abrigo de unos frondosos cipreses. El suelo a su alrededor está especialmente libre de plantas altas o trepadoras.

3.32 DISPOSICION DE LA VILLA DE MAR MALIARNIN

1. Entrada principal. La presencia de una entrada principal en el patio es más formal que funcional. La entrada está formada por un par de puertas de madera de cedro de 2,75 m. de ancho y 3 m. de alto. Son atrancadas por la noche sencillamente para mantener fuera del patio a los animales salvajes. Hay pequeñas habitaciones a ambos lados de las puertas; se utilizan para guardar el equipo utilizado en la manutención de la casa y el jardín, tales como carretillas, escalas, palos, mazos, provisiones de estacas clavos, cuerdas, etc. Hay también una letrina en la entrada principal. Una portezuela de 1,5 m. por 60 cm. se abre en la parte derecha de la entrada.

2. Patio Exterior. El patio exterior está limitado por un muro enyesado de 3 m. que une los flancos norte y sur de la villa, y el suelo es de barro duro. Entre la entrada principal y





el flanco norte hay dos grandes prensas de vino cubiertas con lonas. Puede haber también en el patio tres carros o carramatos, así como los caballos de tiro y bueyes que están en el establo del flanco norte.

3. Establos. La última zona del flanco norte está ocupada por un establo para bueyes y caballos. Hay ocho pesebres para estos últimos y una gran zona para los primeros. También poseen una buena provisión de paja en sacos colgados; la paja recogida cada otoño en los pastos de la zona alta de Nan Iarenen. Hay además tachuelas para los caballos, y en una pequeña área rodeada en el henil duerme una cría.

4. Sala del Vino. Esta gran sala de trabajo es el lugar donde se preparaban y fermentaban las tinas del zumo de las uvas. Los lagares están fuera de aquí, pero durante la vendimia (que dura varias semanas) se trae aquí el zumo y es graduado y después dividido en tinas para realizar el proceso que lo convierte en vino. También aquí se preparan vinos especiales, y hay diversa maquinaria, utensilios y artículos utilizados para tales procesos. En el suelo embaldosado en piedra, hay dos grandes trampillas. Una tiene peldaños que conducen a las bodegas (#18), la otra cae directamente mediante una polea con cuerda acoplada a la viga. Otra característica de la habitación es el gran tanque de lavado, donde se introducen botellas y otros envases para ser reutilizados.

5. Sala de la Cerveza. Otra gran sala de trabajo con tinas metálicas y grandes ollas para la destilación del alcohol. Realmente, la Sala de la Cerveza es utilizada para muchos más propósitos que el de únicamente hacer cerveza. En una esquina hay un molino para triturar el grano de las cosechas, que es trabajosamente activado mediante una manivela. En otras dos esquinas se encuentran unos toneleros que construyen todo tipo de barriles y tinas, desde pequeños barriles de sólo dos litros de capacidad hasta grandes toneles que se usan en la formación inicial del vino y cerveza de Mar Maliarnin.

6. Perfumería. Estas pequeñas habitaciones conectadas entre sí forman un aromático lugar en el cual se exprimen, secan y trituran cientos de flores y hierbas diferentes, extrayéndoles sus aceites y esencias, y donde son producidos todo tipo de productos cosméticos. Hay pequeños hornos secantes en las paredes de una de las habitaciones, enfrente de los cuales hay un banco con escalas y medidas, morteros y majares, pequeños molinos trituradores, raspadores y cuchillas. En la habitación adyacente a ésta hay destilerías y morteros para separar los aceites y esencias de plantas y hierbas.

Sobre los hornos de la habitación de secado hay unos tanques de agua de lluvia; el vapor que sale de estos tanques va a un ventilador de aire y se condensa en unos conductos para ir a parar a unas tinas de agua pura. Esta habitación recibe el agua dulce desde las cisternas.

7. Los Baños del Calor Seco. Este grupo de habitaciones forma una de las casas de baño (los baños del calor húmedo están en #8). Aquí, el bañista es sujeto a un calor seco y sofocante que le causa un sudor violento, teniendo después que entrar inmediatamente en un baño de agua fría. La casa de baños da al patio mediante un pequeño camino con columnatas que lleva hasta el flanco oeste y atraviesa el pasadizo (#9).

Los baños son calentados mediante un sistema subterráneo de vapor. Todos los pisos tienen unas pequeñas columnas hechas de tejos de barro. El horno, colocado al lado de la Perfumería, recibe agua que es convertida y que es conducida por canales que pasan por debajo de la sala de recepción y la sala de vestidos hasta el *urbenen-rond* (S: "sala del calor seco"), donde el suelo y las paredes son calentadas por el vapor interior. Hay bancos de piedra con asientos de madera, y nichos en los muros en los cuales se hallan unas lámparas de aceite. Se suelen poner hierbas aromáticas (del repertorio del que se dispone) para crear una atmósfera pacífica y relajante o bien estimulante, según se desee.

La recepción es un lugar placenteramente caliente preparado para relajarse. Hay una alcoba con cómodos sofás y cojines, así como un arpa en una esquina, al lado de una caja abierta que contiene cojines y alfombras. También hay un armario que contiene cántaros y copas de vino. La antesala donde se viste la gente está también caliente. Por las paredes hay ganchos y perchas para ropas sucias, así como casilleros con prendas nuevas. El suelo tiene un espléndido mosaico que muestra a Ulmo saliendo del mar. Este es bastante apropiado, ya que hay tres bañeras en la parte norte de la habitación. Hay una grande cuadrada flanqueada por otras dos con forma de D. Todas las bañeras tienen peldaños para adentrarse en ellas y tienen una profundidad máxima de 1,5 m.

En la sala de hornos hay una zona para lavar y secar las ropas de la casa.

8. Los Baños del Calor Húmedo. A esta zona se accede mediante un pasaje con peldaños y una puerta desde el corredor exterior. La casa de baños comprende una serie de habitaciones en las cuales se gradúa el calor de tibio a muy caliente, provocando que se sude por los poros de la piel.

Después se revierte el proceso para inducir frío y finalmente se cierran los poros con un baño frío.

La primera habitación es un cuarto para vestirse que se halla calentado por una fogata exterior (en realidad un pequeño horno). Esta habitación es más funcional y está menos decorada que la antesala de 7. Hay toallas y ropa limpia en unos casilleros perfumados; los Dúnedain de la villa normalmente tomaban un baño de este tipo tras un día de trabajo (o deporte), poniéndose ropas limpias para la tarde. La antesala está conectada con las habitaciones sauna mediante la *himith-rond* (S. "sala fría"), un pasaje y zona que contiene una bañera de agua fría. La bañera tiene 1,20 m. de profundidad, y tiene dos peldaños interiores. Está cubierta de azulejos vidriados de color verde claro o azul pálido y se provee de agua desde un tanque cercano a los hornos de la parte norte de la casa de baños, y por tanto no es tan fría como el agua de las cisternas que llena el baño de 7. De la *himith-rond* surge un arco que lleva hasta la *pernor-rond* (S. "sala tibia"), donde la temperatura es moderadamente alta. El calor fluye por las paredes desde el suelo, y los peldaños que llevan a esta habitación son un indicio de la disposición de éste, que permite que el vapor circule por debajo. Aquí se filtra el vapor en la habitación, produciendo un "calor húmedo". La *pernor-rond* tiene un mosaico en el suelo con un diseño abstracto formado por un dibujo de hojas. La última habitación es la *mennor-rond* (S. "sala del calor intenso"), que se encuentra a la derecha de la sofocante sala de hornos. También hay una bañera caliente semicircular en la que el bañista puede limpiarse.

Los hornos que se hallan al final de esta zona consisten en una cámara cubierta con máquinas, un depósito adyacente de combustible de leña y madera.

9. Pasadizo. El pasadizo es un camino cubierto que conecta los flancos norte y sur de la villa y divide los patios exterior e interior. El patio interior está un metro por encima del exterior, de modo que el pasadizo forma una división natural sobre el muro.

10. Patio interior. El patio interior es una zona pavimentada permanentemente limpia, adornada con hierbas y arbustos en canalones de piedra. En el patio hay unas marcas que pertenecen a un sencillo pero habilidoso juego Dúnedain llamado *Quorhts*. Unos adoquines negros entre el pavimento delimitan las áreas en las que se deben arrojar unos pesados discos de madera con ganchos de hierro. Los competidores usan largos postes (2,10 m.) con una pequeña cadena acabada en un anillo de hierro en uno de sus extremos, siendo usado este anillo para coger los discos y después lanzarlos. El juego combina elementos de las damas, el billar y otros juegos, y se dice que es muy bueno para entrenar mente y cuerpo. Una estantería con palos (palos del *Quorht*) junto a cinco discos (*Quorhterta*) y dos marcadores de abaces están en la columna que hay frente a los baños (#7).

11. Terraza. Se accede a la terraza mediante una serie de escalones que salen del patio interior. Se hallan dos metros por encima del nivel del suelo y desde allí no quedan visibles las partes oeste y sur de la villa. La terraza posee espléndidas panorámicas, desde el Nan Iarenen hasta el Nan Ascarwing, y del Emyrn Fuin, que se dibuja en la distancia. Tiene una zona pavimentada rodeada de césped. En el borde del césped, hay un bajo muro (80 cm.) sobre el cual crecen tupidas plantas.

La terraza tiene algunos muebles de madera situados en un lugar protegido; el Señor y su familia acostumbran a comer o cenar aquí cuando el tiempo lo permite.

12. Sala de la Servidumbre. La servidumbre de la villa vive y duerme en un área común. Esta aparente falta de intimidad es la norma, y por ello es aceptado en la sociedad. Esta sala se halla separada del resto de la villa por las cocinas y los almacenes. Esta habitación es algo mayor que las otras construcciones de la villa, y mide 18 metros de longitud. Las parejas casadas se separaban del resto mediante cortinas

colocadas en el extremo este de la habitación; hay numerosas camas, formadas por poco más que una simple tabla. El salón está conectado con el pasadizo y con los comedores y también tiene dos grandes puertas que dan al patio exterior. Está iluminada y aireada mediante numerosas ventanas, y tiene los muros blanqueados. Cuando la temporada es fría, se mantienen encendidos dos grandes fuegos en medio de la sala; los agujeros del techo permiten la evacuación del humo.

13. La Cocina. Mar Maliarnin tiene a veces que alimentar muchas bocas hambrientas, y cinco hombres y mujeres se afanan aquí día tras día. Existe un gran horno circular sobre el que se encuentran numerosas planchas y fresas. En el muro sur hay un hogar de fuego abierto para asar y hervir los grandes calderos que cuelgan del gancho de hierro que hay sobre él. La cocina, rebosante de prisas y agitación, produce su propio pan, y sirve dos comidas calientes además del tradicional desayuno Dúnedain, que consiste en carne troceada, vegetales crudos envueltos en hierba y miel, tortas de avena o tortas normales y leche agriada. Las comidas calientes consisten en jabalí asado, aves de caza, hierbas y vino, sopas deliciosamente densas y cremosas, calientes tartas rellenas de huevo, jamón y verduras, estofado de carne de venado con grasa, y suculentas raíces cocinadas para el día en vasijas selladas de alfarería.

De la cocina surge una escalera hacia las bodegas (#18). Estas últimas se encuentran junto a la puerta del corredor exterior. También se conservan algunas provisiones en almacenes junto a la cocina, incluyendo la ropa de la casa y alimentos servidos tan a menudo que es necesario tener siempre una reserva a mano, tales como la harina, vegetales frescos, especias, y hirsbas, vinos y semejantes. Hay más cantidades de este tipo de alimento bajando las escaleras.

14. Comedor. Esta habitación, como las demás del flanco oeste, se halla caldeada por el vapor subterráneo que se extiende desde los baños (#8). Esta habitación es algo más que un comedor, y es quizá la habitación más espléndida de toda la villa. La primera parte de la habitación es una antesala de recreo, separada del cercano comedor mediante unas salientes pilastras decoradas con bandas entrelazadas rojas, que corresponden a la franja de suelo que divide los dos mosaicos que hay en él.

El suelo de la antesala tiene un diseño octogonal. Los segmentos interiores lucen figuras estilizadas de espíritus de la naturaleza, en forma de ninfas y dríadas, unidas todas mediante fluyentes aguas, ramas de árboles y nubes arremolinadas. En cada una de las cuatro esquinas se representa una estación mediante la figura de uno de los Pueblos Libres: un Elfo con un ramo de flores y un pájaro en su hombro para la primavera, una Mujer con una guirnalda de flores y frutas para el verano, un Hombre con una guadaña, una gravilla de maíz y un viñedo con uvas para el otoño, y un Enano enmascarado con un capa y grandes botas, llevando una liebre y una rama muerta, para el invierno.

Adyacente al comedor, en la cara opuesta del corredor que lleva a la antesala, hay una letrina. Su asiento está situado sobre una profunda alcantarilla, y tiene tabiques de madera para aumentar la intimidad. Hay un tubo que proporciona agua corriente para completar las abluciones personales; también se usa para limpiar las letrinas a intervalos regulares.

15. Sala de Estar. La zona del salón, que es usada por aquellos miembros de la familia que tienen tiempo para descansar durante algún momento del día, tiene muebles y está decorada para el ocio y el descanso. Hay cómodos asientos, colgaduras de seda, varias mesas y un refrigerador al que se le puede poner hielo para tener una buena cantidad de bebidas frías durante los meses calurosos (ver la sala de hielo de las bodegas, en #18), algunos tableros para jugar al ajedrez o al *gwithbil*, también llamado "juego de reyes", y varias jaulas. Los decorados de esta sala incluyen bandas de

azul pálido en la pared y plantas con sus respectivas macetas tales como helechos y naranjos en miniatura. La habitación también se utiliza para la música y la poesía.

16. Cámaras. Los dormitorios de la casa son bastante suntuosos. La familia Maliarnin es bastante numerosa y vive desahogadamente; todas sus habitaciones están en el flanco oeste, a las que se accede por un corredor con muchas ventanas que dan al patio interior. Las cámaras contienen una alta y cómoda cama normal (o doble), normalmente con costados elevados y cabeceros intrincadamente tallados. Todos los materiales son de calidad: sedas y acolchados de lana de Lossarnach, colchas rellenas de plumas de ganso, y arcones de madera de gethen en el suelo, con cierres de latón y cerraduras engastadas. Los miembros de la familia poseen pocas ropas personales, pero gran parte de la ropa que llevan son holgadas y mundanas. A menudo se confeccionan ropas para determinados propósitos: hay ropas de trabajo, vestidos para la tarde, ropas de blanco puro para ceremonias y devociones religiosas, etc. A los Dúnedain les gustan los colores rojos, púrpuras, naranjas y azules sobre todos los demás; muchos de los tintes son extraídos de las hierbas que aquí crecen.

Cualquier habitación puede contener objetos valiosos. Las mujeres pueden tener bisutería, 1-20 piezas valoradas en 1-100 mp cada una; estos objetos contienen pendientes, anillos, collares de oro o perlas, broches y hebillas. También puede haber valiosos perfumes y aromas, así como otros accesorios (lámparas, palmatorias, jarras) bañados en oro o plata, finamente trabajados. En las habitaciones masculinas puede haber también pequeñas reservas de monedas, un arma o túnica decorada, etc. La habitación mayor la comparten Hir Maliarnin y su mujer; ambos están al final de su etapa de madurez, ya que tienen unos 110 años. Sus tesoros se almacenan en las bodegas (#18).

17. Templo. Este pequeño templo o santuario es usado por todos los miembros de la casa; en lo referente a cuestiones religiosas, los Dúnedain no hacen distinciones entre sirvientes y familia. El santuario está construido sobre un manantial, y su localización determinaba originalmente la de toda la villa. El agua es importante para los Dúnedain y lo muestran con la representación del Vala Ulmo, Señor de las Aguas, y de Uinen, su sirviente Maia, señora del agua dulce. Antes de la construcción de las cisternas, este manantial proveía de agua a toda la villa.

El santuario tiene una zona curvada posterior, y hay un estanque central octogonal con capacidad de hasta 4770 litros de agua. El suelo y el estanque están embaldosados y cimentados, y el borde del estanque embaldosado en turquesa y verde. En los muros hay pequeños mosaicos con dibujos de olas; contienen algunos trozos de plata y piedras preciosas, como lapislázuli y perlas. En el culto regular, los miembros de la casa llevan simples ropas blancas y vienen juntos o individualmente a reflexionar. También hay ceremonias más recargadas, como una especie de bautismo y una bendición anual del estanque, en la que esta zona es alfombrada con flores colocadas sobre dibujos hechos en el pavimento.

18. Bodegas. Las más extensas habitaciones de toda la villa son las bodegas. Hay aquí miles de botellas de vino almacenadas, algunas de un siglo de antigüedad o más, junto a cubas de vinos y cervezas madurados, almacenes y gran cantidad de huecos ocultos. Hay numerosos caminos que conducen a las bodegas, como las escaleras de la cocina y de la Sala de Vino y las trampillas con medios de descenso de las Salas de Vino y Cerveza.

La mayor parte de las bodegas contienen soportes para el vino y los grandes barriles adyacentes en los que la bebida es fermentada. Las bebidas más caras se hallan en barriles más pequeños. Estas bodegas miden sólo entre 1,80 y 2,10 metros de altura, siendo cámaras con bóvedas de piedra a modo de barco volcado. Cada una mide unos cuarenta metros aproxi-

madamente, con siete metros de anchura en el fondo. El aire aquí abajo es muy fresco y hay una sala especial con puertas el doble de gruesas, donde se almacena el hielo. El hielo se extrae del Lin Iarenen en el más crudo invierno y se coloca aquí en grandes bloques. La habitación está tan aislada que el hielo nunca se funde. Durante el año se puede cortar a voluntad.

Bajo uno de los grandes barriles (lleno de tierra, ¡de manera que no suena hueco!) hay una puerta oculta. Tras ella hay un pasaje que lleva hasta una pequeña habitación situada exactamente bajo el Santuario (#17). Se entra a la habitación a través de una puerta de acero endurecido cerrada (+5). La puerta está helada al tacto (infiltrando un crítico de frío si se toca durante más de un minuto; "A" el primer minuto, "B" el segundo, y así sucesivamente) y tiene en el centro una cerradura. La cerradura es Extremadamente Difícil (-20) de abrir, consistiendo el secreto en presionar uno de los cuatro paneles inscritos alrededor de la cerradura. Estos son los nombres de Ulmo, Manwë, Óromë y Tulkas; naturalmente Ulmo es el que forma parte del artefacto de la cerradura. En la habitación hay una fuente de luz mágica centrada en una de las más bellas piezas de arte; una estatua de unos 7 metros de altura hecha de jade transparente que muestra a Ossë y Uinen juntos en un mar tempestuoso. La estatua es de factura Elfica, y es muy valiosa. Cualquiera que mueva la estatua provocará la cólera de Ulmo, y cada vez que entre en contacto con el agua dulce, ésta reaccionará del peor modo posible (-75 a todas las maniobras relacionadas con el agua). Esta reacción se puede prevenir mediante una oración en el Santuario, después del fallecimiento de la familia Maliarnin, de modo que la estatua puede ser colocada en un nuevo lugar de observación. EL valor exacto se deja a merced del DJ.

Naturalmente, todo el contenido de las bodegas tiene valor. Hay almacenes de caros aromas y perfumes, de jabones y aceites, de licores y cordiales. Todos ellos pueden formar parte de un botín si los jugadores están buscando dinero. Pocas puertas están cerradas, y las que lo están son muy simples (Fácil, +20) de abrir; puede haber un juego de llaves a mano en la habitación de Hir. En una pequeña despensa hay un escritorio con un falso cajón. Al abrirse, se revelará un panel secreto (Extremadamente Difícil (-30) de ver). En este escondite hay ocultas unas 1500 mo, 2500 mp y varios objetos preciosos a merced del DJ, ninguno de ellos mágico.

3.33 DESCRIPCIÓN DE ONDERYTH DÚATH

1. Dol Henfin. *Dol Henfin* (S. "Colina de la Ceja") es una elevada y curva loma que termina abruptamente en una antigua falla, los *Onderyth Dúath* (S. "Acantilados de la Sombra"). Es bastante boscosa, con una mezcla de pinos, cedros y alerces. También hay algunos cipreses y acebos (encinas). La roca es una piedra arenosa de color marrón grisáceo, como en el resto de las *Eryn Fuin* (S. "Colinas de la Penumbra"), que son quizás una parte separada de las *Ephel Dúath*. Las colinas se hallan frecuentemente envueltas por nubes bajas y nieblas y por lo general, su apariencia es inerte. El Camino del Norte atraviesa estas colinas al pasar por Taur Ithilien.

2. Sendero. El Sendero está bien oculto, y no surge del camino, sino que más bien los bandidos toman diferentes rutas para llegar al árbol que marca el inicio del sendero. La mayor parte de él corre entre bosquillos y arboledas, eludiendo los grandes claros y llanuras del bosque. También es bastante abrupto en determinadas zonas, aunque es bastante aseQUIBLE para los caballos si los personajes van montados. Si los bandidos están alertados de la presencia de sus perseguidores, pueden intentar una emboscada en uno de los sotos.

3. La Grieta. Un matorral de espinosos acebos cubre una profunda hondonada conocida como la Grieta. Desciende gradualmente desde la cara del acantilado unos siete metros

bajo la cima. La Grieta es difícil para bajar escalando y cualquier tropiezo podría tener como resultado una involuntaria caída hasta la base del acantilado, a unos ochenta metros. El peor momento para hacerlo es durante una tormenta de lluvia, cuando el flujo de agua desaloja grandes piedras y cantos, socavándolas y formando pasos falsos. Al pie de la Grieta hay un estrecho saliente que lleva hasta la parte este del acantilado.

4. Cordada. La cordada es un peligroso camino que atraviesa una cara del acantilado para llevar hasta la guarida de los bandidos. Se inicia como un estrecho saliente de 30-60 cm. de anchura. Atravesarlo requiere una Maniobra Fácil, pero la dificultad se ve incrementada por la noche (+2 niveles de dificultad), por el viento (+ 1/2 niveles de dificultad), por la lluvia (+1 nivel de dificultad), o el hielo/nieve (+2 niveles de dificultad). Así pues, ir por la noche en medio de una ululante ventisca requeriría una tirada de Maniobra de Locura Completa.

La cordada toma su nombre de la serie de puentes de cuerda que conectan los diferentes salientes y escotaduras. El primero de estos puentes se halla tras caminar unos cien metros de saliente; dicho puente cuelga sobre la caída de un acantilado. En el otro extremo hay una serie de salientes más pequeños, conectados tallados en la roca y por dos cortos puentes de tablas. El puente de cuerda está formado por tres gruesas cuerdas atadas de manera que forman la base, y dos pasamanos de cuerda que forman una V. Ambos extremos del puente están muy fuertemente fijados pero se balancean muy fácilmente.

Tras la parte en que no es necesario trepar hay otro largo puente hecho de cuerda tras una gran franja de saliente. En un punto hay una cueva que está vacía y deshabitada, pero que podría asustar a los PJs. El puente no cuelga, pero está unido al acantilado mediante unas grandes clavijas de hierro; está formado por dos gruesos cables unidos por tablas de madera. El cable exterior se mantiene mediante unas cuerdas fijadas a intervalos a la altura de la cabeza. Algunas de las tablas de este puente están podridas y muchas se romperán si algún personaje pesado pasa por encima de ellas. Al final hay otro

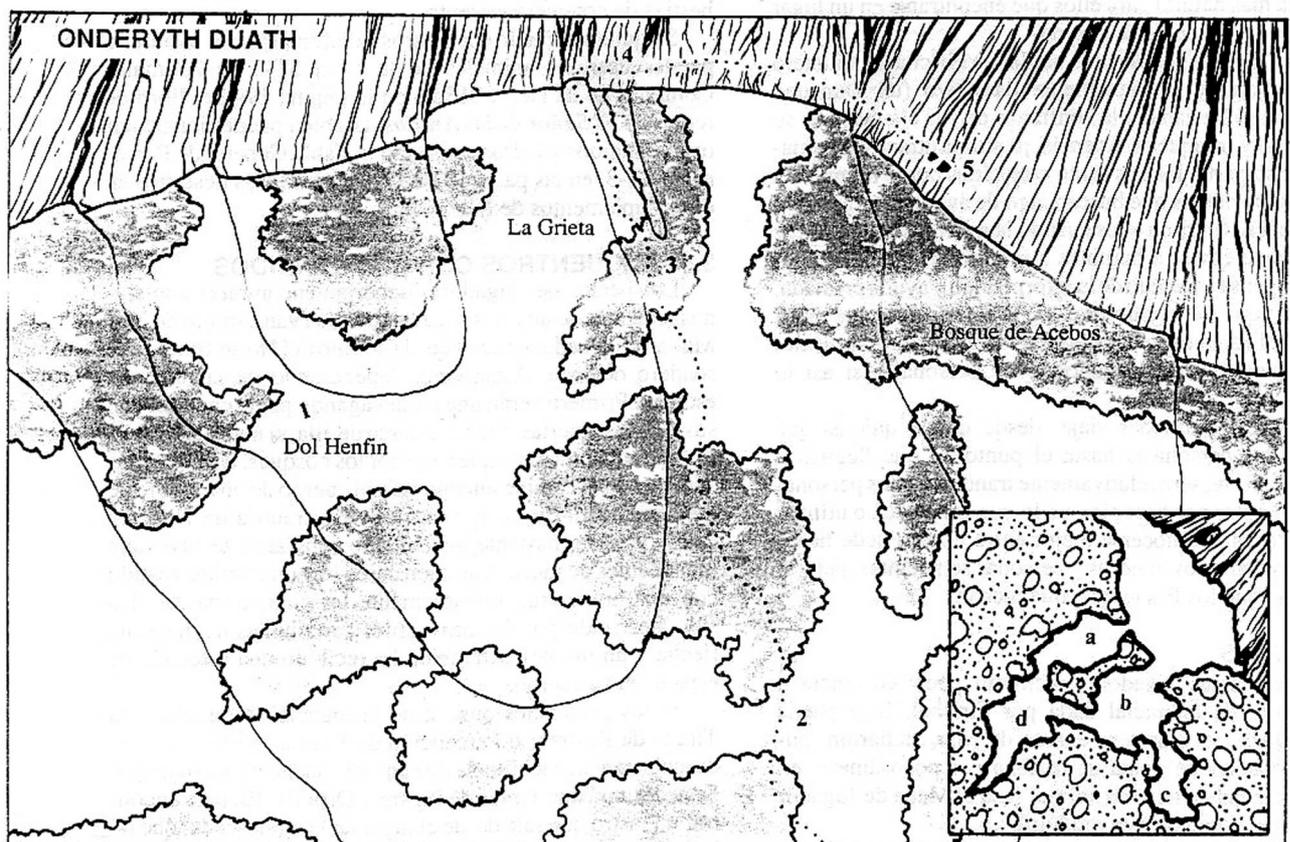
saliente que lleva, tras girar una esquina, hasta una especie de terraza que hay delante de las cavernas.

5. Cavernas. Hay dos entradas a las cavernas en las que viven los cuatro bandidos. La mayor está normalmente cubierta por tres pesadas cortinas para mantener el frío fuera. La más pequeña sólo tiene una protección por dentro. En el interior hay cuatro zonas, todas ellas formadas por fallas naturales y fisuras en la roca. Sólo una o dos partes de los pasajes han sido ampliadas para evitar los golpes en la cabeza. La primera caverna (a) tiene un hogar de fuego y es el lugar donde duerme aquél que sea designado por Caerlinc para hacer la guardia (elige él mismo los turnos). A menos que los bandidos se encuentren fuera explorando, hay un 90% de probabilidades de encontrar a alguien aquí durante el día, 100% por la noche (aunque sólo hay un 50% de que esté despierto). También hay despensas con comida, vino y utensilios, todo metido en un estante del muro.

La caverna con la mayor (y normalmente cerrada) entrada, (b), es donde habitan los tres bandidos más jóvenes. Cada uno tiene un saco de dormir y un saco de piel lleno de ropas (todas sucias), así como otras pertenencias, como por ejemplo piedras de afilar, aceite, antorchas, pedernal, pequeñas cantidades de tesoro (1-5 piezas valoradas en 1-20 mp cada una), y cosas así.

Cuando se colocan las protecciones exteriores, la luz proviene de dos antorchas colocadas en sendos agujeros en los muros. Asimismo, Cúristêl lleva un diario que se halla oculto bajo una pesada piedra (Muy Difícil (-20) de descubrir). Si los PJs encuentran el diario, pueden usarlo de dos maneras: para darse cuenta de que los bandidos no son los responsables del ataque a la villa a pesar de su predilección por pretender ser Orcos; asimismo puede contener la pista de algún tesoro en algún sitio.

Tras esta caverna compartida hay una retorcida grieta (c) que finaliza en un revoltijo de piedras. Sin embargo, aquéllos que sean perceptivos se podrán dar cuenta de que el humo de las antorchas y las fogatas pasan a través de esta grieta y se eleva un claro indicio de que esta es una chimenea que atraviesa el acantilado. Efectivamente, tras unos tres metros



de escalada a través de los recodos del estrecho techo de roca, hay una escala de cuerda. La primera escalada requiere una Maniobra Difícil de Trepador, y la escala de cuerda mide 10 metros y requiere una Tirada de Maniobra de Trepador Fácil o Media. Esta escala conduce hasta los bosques que hay sobre el acantilado en el que se hallan las cavernas; los bandidos usan la chimenea como una salida trasera y también para bajar provisiones, particularmente objetos como leña, que simplemente dejan caer a través del agujero.

La última caverna (d) es propiedad de Caerlinc; está limpia y contiene un saco de dormir, un arcón con ropa y efectos personales e incluso un improvisado armario hecho de lona cubierta por un marco de madera. En una gran caja en la parte trasera de la caverna hay varios objetos recogidos en un incursión hecha en un campamento Orco; se usan para confundir a cualquiera que les siga. Oculta bajo la caja hay una caja fuerte robada a un mercader que se usa para guardar el oro de los bandidos. La llave está oculta en un elevado saliente en la parte final de la pared derecha, a 3 metros por encima del suelo, y es muy difícil de encontrar a menos que se conozca su paradero de modo aproximado. La caja fuerte contiene 160 mo, 345 mp y unas cuantas baratijas, valoradas en 2-20 mp cada una.

3.4 LA MISIÓN

La misión en esta aventura es descubrir la razón del retraso de las provisiones de vino y cerveza de Firichal el Vinatero. La razón es, como ya se ha mencionado, que Hir Maliarnin y toda su familia y trabajadores han sido asesinados por Orcos de la Garra Verde. En el proceso de descubrirlo, los personajes jugadores se pueden encontrar con uno o dos grupos de Orcos en persona, así como algunos bandidos que se encuentran operando en la zona.

3.41 COMO INICIARLA

En esta primera aventura, el inicio para los jugadores es fácil. Incluso aunque sea la primera vez que se reúnan sus jugadores, o la primera vez que se encuentran sus personajes, ¿qué sería más natural para ellos que encontrarse en un lugar de reunión social como la posada?

Los personajes habrán oído hablar de Firichal el Vinatero como un hombre medianamente llamativo (un Dúnadan menor) que se ha ganado la confianza de sus clientes por su generosidad y franqueza. Además, ¡contrata atractivas camareras! Por su parte, los PJs serán conocidos como hombres y mujeres impacientes que buscan algo de aventuras, de modo que Firichal se fijará en ellos cuando la guardia le comunique que no puede enviar a hombres a investigar. Puede ofrecer una recompensa a cambio de la información y ayuda prestada, pero espera que los jugadores estén lo suficientemente motivados por el encanto de la aventura y el misterio. Asimismo, Firichal puede prestar caballos a los personajes si así lo necesitan.

La primera parte del viaje, desde donde quieras que empiecen los personajes hasta el punto en que lleguen a Ithilien del Norte, será relativamente tranquila, y los personajes pueden optar por hacer lo que lo que les plazca o utilizar este tiempo para conocerse mejor entre ellos. Puede haber encuentros con otros viajeros y personas semejantes, pero es improbable que los PJs tengan que luchar.

3.42 AYUDAS

Los personajes jugadores recibirán poco asistencia o ayuda aparte de la inicial dada por Firichal. Este puede proporcionarles el paradero exacto de Mar Maliarnin, pudiéndose obtener un mapa de la zona por poco dinero, en cualquier ciudad de tamaño normal (usa el Mapa de Jugador que hay en el dorso de este módulo).

Las únicas fuentes potenciales de ayuda son los bandidos

(si los PJs llevan bien el encuentro con los bandidos, pueden persuadirles para que participen en una rapiña para ayudarles a librarse de los Orcos) y el Hombre Púkel (ver 3.31 en #6) si los personajes tienen que luchar contra los Orcos cerca del lago.

Si así lo deseas, puedes hacer que uno de los personajes jugadores conozca a Hir Maliarnin; quizás él/ella trabajó en su hacienda o visitó a su familia y estuvo en la villa. Naturalmente, no debe estar al corriente de los secretos de la villa.

3.43 OBSTACULOS

Los obstáculos para llevar a buen puerto esta aventura son los bandidos y los Orcos. La idea básica de la aventura para los personajes es recoger tanta información y tomar parte en los hechos de la zona como sea posible. No hay trucos ni trampas especiales, pero si los personajes empiezan a cazar a los bandidos en su guarida, pueden ser emboscados, tanto desde el sendero como desde la cordada. De forma análoga, si los personajes no son circunspectos al acercarse a la villa, revelando su presencia a los Orcos, pueden encontrarse con una desagradable sorpresa.

3.44 RECOMPENSAS

Las recompensas de esta aventura pueden consistir en el saqueo de la villa y de la guarida de los bandidos, algo de dinero u otra forma de pago por parte de Firichal (bebida gratis), y la oportunidad de borrar del mundo cierta basura asquerosa (dependiendo de lo que opines sobre los bandidos y los Orcos, naturalmente). También sería interesante buscar la guarida de los Orcos y encontrar su tesoro...

3.5 ENCUENTROS

No hay ninguna tabla de encuentros aleatorios en esta aventura; los únicos seres que hay que encontrar son los bandidos y los Orcos descritos en la sección de PNJs (3.2). La mayor parte de Ithilien del Norte es un lugar seguro; no es difícil encontrar comida, y si los personajes deciden viajar por caminos y senderos es improbable que se encuentren con bestias de conducta violenta.

Si quieres añadir encuentros adicionales a la aventura, puedes usar los animales de la tabla ST-2 de Animales Comunes de la Tierra Media en la página 194 del libro de reglas de *El Señor de los Anillos*; también puedes introducir otros bandidos y ladrones usando la Tabla General de Personajes ST-3, en las págs. 183-85 o usar los PNJs descritos en otros suplementos de ICE.

3.51 ENCUENTROS CON LOS BANDIDOS

Los personajes jugadores deberían encontrarse con signos recientes de una emboscada mientras van camino de Mar Maliarnin. Puede ser tanto en el Camino del Norte como en el sendero del Nan Ascarwing, dependiendo de la ruta que escojan. Primero verán una mula vagando por el camino, con sus alforjas abiertas y vacías. Cerca de ella, si investigan más, encontrarán otra mula que vaga por los bosques. Un poco más adelante en el camino encontrarán el cuerpo de un hombre de mediana edad. Su cuerpo ha sido arrastrado a un lado del camino y está bastante acuchillado; obviamente tuvo que luchar antes de morir. También cerca hay un hombre vestido con una armadura, probablemente un guardaespaldas. Ha sido alcanzado por dos proyectiles con plumas negras (una flecha y un pivote), y también ha recibido una estocada de espada en su cuerpo.

Si los personajes buscan de la manera apropiada (una Tirada de Rastrear o Percepción de Rutina (+30)), también descubrirán un cuchillo de diseño Orco hecho de acero negro. Se necesitará una Tirada de Rastrear Difícil (-10) para encontrar un rastro que sale desde el lugar de la emboscada, que no ha sido en modo alguno oculto de manera deliberada. Un

Exito Absoluto en la tirada indicará al rastreador que en la emboscada participaron cuatro atacantes; si queda alguna duda sobre si los autores han sido realmente Orcos, también se dará cuenta de que son huellas de Hombres en vez de Orcos. El rastro lleva hasta el sendero que asciende a Dol Henfin (ver 3.33 en #2).

Si los personajes no siguen el rastro de los bandidos antes de visitar la villa, hay un 50% de probabilidades de que sean emboscados al volver. Lee cuidadosamente las notas de los personajes de la sección 3.2; te dirán cómo son los bandidos y cómo organizan y llevan a cabo los ataques:

3.52 ENCUNTROS EN LA VILLA

Cuando los personajes lleguen a la villa, la bukra de Gaballol se encontrará allí registrando las casas de baño. Si los personajes llegan durante el día, los Orcos estarán durmiendo, excepto uno que estará de guardia. El lugar más probable en el que se hallarán será en las bodegas o en la sala de los hornos. Ten en cuenta que sus actividades a pleno día se ven penalizadas con un -60; en una habitación iluminada únicamente por la luz del sol, esta penalización se reduce a la mitad.

Actualmente, la villa es algo parecido a un osario, con cuerpos muertos hace semanas amontonados en sucias pilas. Las cocinas han sido invadidas en busca de carne y bebida y las sala de estar, cámaras, etc, han sido destrozadas. La sala de la servidumbre es el peor lugar, que contiene veinte cuerpos, los cuales han vuelto el aire extremadamente fétido y nocivo. Todo aquél que pase cierto tiempo cerca de los cadáveres o dentro de esta habitación puede contraer una enfermedad debilitadora y potencialmente fatal: hay un porcentaje base de 40% de probabilidades de contraerla, modificado por las precauciones (o falta de ellas) tomadas por los personajes. Si son infectados, sufrirán fiebre durante dos días, y después deberán superar un TR de 4º nivel o entrarán en un estado de convulsiones y parálisis con escalofríos (-40 a la actividad y FUE y AGI reducidas a la mitad) durante 3-10 días. Cada día se pierden un 10% de los puntos de vida. Tras esto, el personaje debe superar un TR de 4º nivel, significando el fallo una repentina recaída y posterior muerte.

La villa ha sido descrita como si se encontrara en condiciones normales para que pueda ser usada en otras aventuras desarrolladas en un tiempo posterior y en otros lugares. Sin embargo, cuando describas las habitaciones a los jugadores, recuerda que la casa ha sido el escenario de una sangrienta masacre a manos de quince Orcos.

Un punto importante que mencionar a los PJs (en particular si quieres que jueguen las otras aventuras de este módulo), es que muchos de los cuerpos están desangrados, casi descuartizados. Las víctimas murieron tanto, si no más, a causa de las heridas de garras y mordiscos que a causa de heridas causadas por armas. Esto se debe a que los Orcos responsables eran Scara-hai, transformados temporalmente en horribles criaturas lobunas.

3.53 ENCUNTROS EN EL LAGO

Si así lo deseas, puedes hacer que haya otra bukra de Scara-hai buscando en el Lago. Estarán mandados por Rhukskâ, un Orco particularmente violento y vicioso de apariencia horrenda. En las situaciones en que otros son sólo tan cobardes como para únicamente defenderse en combate, Rhukskâ usará siempre todos sus BO para atacar a un oponente. No es probable que los personajes se den cuenta de la presencia de esta bukra a menos que busquen en el Parque o se aventuren en el Lago por la tarde. Los Orcos se ocultan en una sombría gruta (ver 3.31, #5) durante las horas de día, pero desde las ventanas de la villa se pueden ver sus apagadizas antorchas. Un punto importante a tener en cuenta es que a los Orcos les asusta el agua y que no saben nadar. Sólo se han aventurado a entrar en el Lago bajo las amenazas más extremas de Rhukskâ, investigando lechos de juncos y los nidos de las garzas y los pollos de agua, buscando el escurridizo tesoro.

Si los personajes hacen mucho ruido en la villa o atraen la atención de los Orcos de una u otra manera, Rhukskâ les llevará cautelosamente de vuelta a casa e intentará sorprender a todo aquél que está provocando el ruido. Si se inicia una lucha, los dos exploradores pueden empeñarse en salvar el pellejo y huir a su guarida, subiendo el Nan Ascarwing, bajando el Andiant, hasta las Ephel Dúath.

PNJs EN LOS ORCOS DE LA GARRA VERDE

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Es	Gr/	c./c. Br	proy. BO	MM BO	Notas
• Caerlinc	4	87	CE	35*	S10	No	67ea	42bs	-5	Dúnadan Menor, edad 42 FUE91,AGI30,CON98,INT66,I86,PRE59,APA90.*Escudo +10
• Bardír	3	39	C	10	No	No	33ec	28ac/28da	10	Hombre del Norte/Hombre de los Bosques, Explorador, edad 29 FUE49,AGI90,CON63,INT91,I40,PRE54,APA46.
• Moff	2	39	CM	15	No	Br	57ea	32ac	5	Explorador Campesino, edad 22 FUE95,AGI91,CON71,INT63,I32,PRE75,APA100.
• Cúristel	3	64	CM	20	No	No	36ea	76al*	0	Dúnadan Montaraz, edad 34 FUE78,AGI99,CON90,INT29,I96,PRE66,APA15.*Arco largo +5
• Gaballol (Shirúk Comandante)	4	80	CE	25	Sí (0)	Br/Gr (N)	57ob (32ob)	32bs	-5* (15)	Guerrero Scara-hai
• Rhukskâ	4	70	CE	0	No	Br/Gr	52ob	37bs-	0* (20)	Guerrero Scara-hai, Shirúk
Bukra	2	56	CE	20	Sí	No	51mt	31mt	-10	Guerrero Scara-hai
	1	44	CE	20	Sí	No	43mt	23mt	-10	Guerrero Scara-hai
	2	42	C	5	No	No	32ma	32ac	5	Explorador Scara-hai
	1	36	C	5	No	No	26ma	21ac	5	Explorador Scara-hai
Hombre Púkel	5	150	CM	25	-	-	80M		30	



4. PROBLEMAS EN CUERNECILLA

Esta aventura puede tanto seguir a la aventura previa (Los Orcos de Garra Verde), como ser desarrollada por sí sola. La acción tiene lugar en el valle del Sír Ascarwing, un río de Ithilien del Norte, en un antiguo puesto de guardia gondoriano en las faldas de las Ephel Dúath. La aventura está diseñada para personajes con un poco de experiencia, pero puede ser adaptada para grupos más fuertes o más débiles, según lo necesite.

4.1 LA HISTORIA DE BARAD PERRAS

Barad Perras (S. "La Torre de Cuernecilla") se encuentra en las rampas inferiores de un pico de las Ephel Dúath conocido como *Hallras* (S. "Gran Cuerno"). Domina los arroyos del Sír Ascarwing, uno de los mayores ríos de Ithilien del Norte, que se halla en una zona de desolados páramos y zonas de morrena. La torre es antigua, ya que data de los primeros siglos de esta Edad. Fue fundada por un anciano noble Dúnadan que había llegado a obsesionarse con la idea de la muerte. Tras encontrar una hierba que podía prolongar la vida, decidió trasladar toda su vivienda al único lugar donde crecía dicha hierba y en el cual se podía servir a diario. Desafortunadamente, un fragmento de piedra le golpeó en la cabeza justo cuando la torre estuvo completada. A pesar del hecho de que casi toda la fortuna del anciano se había gastado allí, su hijo y heredero no se desplazó allí, dejando únicamente un grupo de personas para mantener el lugar.

En el siglo sexto, un contingente de Orcos salió de una guarida que se hallaba entre Cirith Ungol y la torre, y una banda atacó ésta última. Sorprendentemente, la torre resistió, y se inició un asedio. Mientras los guardias de Gondor estaban ocupados rechazando al grupo principal de Orcos alborotadores, el perverso Mago humano que ayudaba a estos Orcos (y que trataba de obtener la torre como su base) organizó una

operación de excavación de túneles para penetrar en la fortaleza. Justo antes de dar los últimos retoques a su gran proyecto, llegaron refuerzos que barrieron a los atacantes. El Mago y los comandantes Orcos fueron muertos en la batalla, de manera que nadie descubrió el túnel. Tras la batalla, la torre fue cerrada y abandonada. Aún permanece así, desolada y olvidada...

O al menos así era, hasta principios de este año. Hace unos seis meses, una banda de Orcos Scara-hai llegó aquí bajo el mando de Baltab, un oscuro y maligno Medio Troll proveniente de las lejanas llanuras de Khand, contratado para servir a un señor aún más oscuro. Baltab tiene bajo su mando unas quince bukras de Scara-hai, y es visitado regularmente por los *Karg-Kragórs* (Or. "Colmillos Lacerantes") del cacique Scara-hai. Estos lugartenientes llevan mensajes importantes y dan instrucciones a Baltab.

Desde su llegada, los Orcos han planeado y efectuado cuidadosamente numerosas incursiones. Inicialmente eran contra aisladas granjas o fincas, pero más recientemente se ha atacado a un número de víctimas mayor. Entre éstas se encuentra Mar Maliarmin, una gran finca con viñedos, y Fírimas, un poblado élfico. Actualmente, los grupos incursores se han reunido en Barad Perras a la espera de nuevas órdenes sobre una incursión mayor, un asalto contra un objetivo más importante dentro del imperio de Gondor.

Sólo un testigo del devastador poder de los Scara-hai ha sobrevivido. Se trata de un Elfo de Fírimas llamado Thanadirian. Consiguió infiltrarse en solitario por entre la red de atacantes e ir en busca de ayuda. Sin embargo, pocas horas después, los Scara-hai superaron las defensas del pueblo y asesinaron a todos los Elfos Silvanos. Ahora, Thanadirian está buscando una venganza personal contra los Scara-hai, y podría asociarse con los jugadores si éstos están buscando a los responsables del asesinato del señor de Mar Maliarmin y todos los que le rodeaban.

Ithilien del Norte es actualmente una especie de lugar apartado de Gondor. Los problemas que hay no reciben la atención que deberían, ya que el pequeño ejército de Gondor no da a basto. Un capitán moderadamente entusiasta de Minas Ithil dice que su tarea es tratar con el mal que se agita en Mordor, y no con algunos Orcos dispersos en algún lugar del norte -si no resultan ser bandidos, como siempre-. La guarnición de Osgiliath es reclamada para las maniobras del bajo Anduin en Gondor del Sur, y las de Dagorlad y Dor Rhúnen están demasiado lejos. De vez en cuando se hace algo, pero actualmente nadie tiene el tiempo ni la tendencia necesarias para tomar la responsabilidad de lo que está ocurriendo en el Bosque de Ithilien.

4.2 LOS PNJs

Todos los PNJs de esta aventura excepto el primero son habitantes de Barad Perras. Además de los individuos aquí descritos, hay quince bukras, cada una con un Shirúk comandante, dos guerreros y dos exploradores. En la aventura previa -ver 3.25 y 3.26- se describe una bukra típico.

4.21 THANADIRIAN

Thanadirian es un elfo Silvano del único asentamiento élfico en Ithilien del Norte, y uno de los muy pocos lugares en los que viven Elfos en el reino de Gondor, además de Pelargir y Edhellond. Tiene 900 años, y ha pasado gran parte de su vida entre la reflexión y la meditación. Ha viajado por gran parte de Rhovanion, hablando con los crecientes grupos de razas Humanas, y aprendiendo algo de sus costumbres; fue este acercamiento a los Hombres lo que le indujo a acompañar a un grupo de Elfos del Bosque Negro a vivir en el Bosque de Ithilien. El pequeño grupo se asentó al noroeste de las Colinas de los Cipreses, cerca de un burbujeante arroyo, y allí estuvieron hasta hace unas semanas, cuando el pueblo fue atacado

por los Scara-hai, y tras un corto asedio, destruido y quemado. Ahora, Thanadirian está vagabundeando, apesadumbrado por la muerte de sus amigos y buscando algún tipo de venganza contra los Orcos.

Thanadirian viste de manera extraña. Lleva vestidos que están formados por una continua sucesión de franjas de tela de color verde sombreado y marrón que ocultan muchas bolsas y bolsillos en los cuales guarda hierbas y otras provisiones como lembas. Asimismo, lleva capucha, y calza unas botas de piel que apenas dejan huellas. Su pelo es de un brillante color rojo arenoso y su cara es bastante atractiva, con brillantes ojos azules.

El Elfo tiene algunas habilidades especiales, como Conocimiento de las Hierbas, que usa para encontrar remedios herbáceos y pociones; y Orientación y Ciencia, una habilidad de conocimiento que actúa como bonificación para las tiradas de Maniobras Estáticas cuando intenta saber algo más sobre un hecho histórico o legendario, particularmente en lo que respecta a supersticiones. Si quieres, puedes hacer que sea más poderoso haciendo que multiplique sus Puntos de Poder si medita bajo condiciones especiales: por ejemplo, mientras quema cierta hierba, o mientras se halla en las ramas de un ciprés.

Habilidades Importantes: Orientación y Ciencia 81, Acechar/Escondarse 70, Percepción 66, Meditación 62, Leer Runas 61, Herbalismo 60, Usar Objetos 46, Nadar 41, Trepar 36, Montar 36. Idiomas: Bethteur 5, Sindarin 5, Quenya 5, Adúnaico 4, Morbeth 2, Grammuz 2, Ninnelen 2, Orco 2, Eothrico 2. Listas de Sortilegios: Control Animal, Canalización Directa, Control de las Plantas, Defensa contra Sortilegios, Vías de la Superficie. Sortilegios de base: 12. Sortilegios Dirigidos: 27.

4.22 BALTAB

Baltab es un Medio Troll, un cruce de Olog-hai y Swerting o Variag (nadie lo sabe, aunque en realidad ¡a nadie le preocupa investigar a un hechicero de 2.10 metros, oscuro y feroz!). Fue criado e introducido en prácticas innombrables entre las tribus orientales, y se hizo pupilo de la escuela más cruel que se pueda imaginar. Como es medio troll, posee gran fuerza y constitución; como es medio humano, posee el ingenio necesario para aprender hechicería. Su amo Gaurhír le ha enseñado el ritual necesario para encantar las pieles de lobo de los Scara-hai, ritual que les permite transformarse en ululantes y dentadas criaturas lobunas. Baltab mismo tiene dos personalidades, como sus creaciones. Con un terrible aspecto y una salvaje crin como pelo, puede portar su cota de malla que reluce como el pecho de un estornino o el ala de un crebain, y atacar de manera suicida en medio de la batalla armado con un gran garrote y una red. Este es el tipo de líder que necesitan los Orcos para formar tropas de batalla eficientes. Sin embargo, en otras ocasiones puede asumir el aspecto de un líder místicamente poderoso, un hechicero que debe ser temido. En estos momentos su pelo está trenzado y aceitado y una sonriente máscara de muerte oculta su cara; lleva ropas arremolinadas de un color verde oscuro que brilla con las iridiscencias del fuego del infierno y la condenación.

Baltab posee unos cuantos objetos especiales. Su cota de acero verde es +5 (bonificación no mágica), hecha mediante arcanos métodos orcos de forja. Sus verdes ropas están hechas de un fuerte material sedoso que dan una bonificación +5 a sus TR contra todo tipo de conjuros. Están encantadas, pero mediante un proceso maligno. Cualquiera que no sea de carácter maléfico y se ponga las ropas, pronto las encontrará insoportablemente picantes y querrá quitárselas. También tendrá picores durante 2-20 días más (-15 a la actividad) a menos que se elimine la maldición. Tiene dos papeles de runas escritos por su señor, siendo ambos sortilegios de Volar de nivel 7 (de la lista de sortilegios Puente Sublime). Leer



dichas runas es considerada una operación de Rutina (+30) a menos que Baltab esté bajo una gran presión o esté seriamente herido. Los usará para escapar si algo va mal. Asimismo tiene una forma más normal de transporte: una yegua negra, un corcel entrenado para cargar su peso, incluso en batalla. El caballo es considerado un caballo de guerra de nivel 5 que va equipado con riendas de piel verde y manto de ropa.

En combate, Baltab usa una red y/o un garrote de dos manos tallado a partir de una pieza de malaquita, con un núcleo de acero y una superficie nudosa. El ataque con la red se resuelve en la Tabla de Ataque AT-6 (Agarrar); el ataque con el garrote se resuelve en la Tabla de Ataque con Armas a Dos Manos (AT-3), con -10. Si no lleva su cota, mantendrá su sortilegio de escudo. También puede usar Desviación o Vibraciones si no lleva puesta la cota.

Habilidades Importantes: Rituales Hechiceros 40, Montar 25, Percepción 20, Leer Runas 20, Acechar/Escondarse 10 Idiomas: Oestron 4, Morbeth 3, Varadja 2. Listas de Sortilegios: Mano de la Esencia, Vías de Apertura. Sortilegios de Base: 0. Sortilegios Dirigidos: -25.

4.23 VÍRSH, KARG-KRAGÓR

Virsh es uno de los dos lugartenientes del cacique Scara-hai. Sus mensajeros de confianza y consejeros son elegidos a partir de los exploradores de las bukras, y hay mucha competitividad para lograr estas altas posiciones. Los lugartenientes son llamados Karg-Kragór en su lengua natal (Or. "Colmillos Lacerantes"), y se les enseña varias artes secretas, incluyendo la preparación y uso de venenos. Su símbolo de rango es una armadura de piel negra reforzada con lamellar y el collar de dientes de lobo (que les da un +10 a los BD). La armadura tiene muchos clavos y protuberancias, pero el prudente oponente no debería engañarse, ya que no forman parte realmente de la armadura, sino que son más bien cuchillos fáciles de manejar que el Orco puede hacer saltar y lanzar con gran velocidad y destreza. Estas cuchillas están normalmente envenenadas, tanto con Asgurath como con Uraana (ver la

tabla de PNJs para detalles sobre los efectos de estos venenos).

Vírsh es un ágil y astuto Scara-hai, aunque no hace mucho que es un Karg-Kragór. Aún teme a Baltab y normalmente le tiene temor a su verdadero señor, Gaurhír. Sin embargo, puede ser lo suficientemente tiránico con los otros Orcos, incluso con los Shirúks, como para asegurarse de que sus palabras son atendidas. El simple hecho de temer a Baltab es un logro de sí mismo. Si durante la aventura se inicia alguna lucha prolongada, Vírsh puede tener un papel activo o pasivo. Puede ser la persona indicada para deslizarse y poner trampas a los personajes jugadores, o puede intentar volver para informar sobre los progresos de los combates a su amo. Puede incluso desaparecer antes de que acabe el conflicto.

Habilidades Importantes: Acechar/Esconderse 55, Percepción 50, Rastrear 35, Conocimiento de Venenos 35, Trepar 30, Construir Trampas 20, Emboscar 20. Idiomas: Orco/Scarabítico 4, Oestron 3, Morbeth 2.

4.3 DESCRIPCION DE BARAD PERRAS

La torre conocida como Barad Perras se encuentra en las faldas del Hallras, una gran montaña de pico obtuso en la parte norte de las Ephel Dúath. La tierra que la rodea está formada por fríos páramos y alfombrada con brezos y matorrales. Al llegar a la parte delantera y a los lados de la torre, la tierra se hunde, proporcionando a la torre una buena panorámica de sus alrededores, pero en realidad gran parte de estos últimos está cubierta de abedules, pequeños árboles y matorrales como el tojo, hiniesta o espino. Los valles de ambos lados son pantanosos, mientras que muchas de las rampas son inclinadas y contienen morrena (grandes trozos de piedra aflojados y agrietados por la acción de la escarcha en las caras peladas de la piedra de la montaña). Las rampas de morrena son traicioneras para cruzar o escalar, ya que a menudo provocan que el viajero se caiga, vapuleado y magullado. La roca subyacente es una especie de pizarra y piedra arenosa cubierta de partículas volcánicas de lava enfriadas hasta formar piedra pómez. No hay ningún tipo de actividad volcánica.

1. Vertientes de morrena. Los fragmentos de piedra rompen el alfombrado de matorrales, estando ocultas entre los arbustos. Cualquiera que intente cruzar una vertiente de morrena debe hacer un Tirada de Maniobra Difícil. Un resultado de "F" significa que el personaje ha caído al fondo de la vertiente, recibiendo un ataque entre +10 y +50GAp. Un resultado de menos de 50 indica que el personaje ha resbalado (50-resultado) metros, haciendo ruido pero sin recibir daño.

2. Maleza. Esta gran zona está cubierta por densos tojos e hiniestos, mezclados con grupos de pinos más altos. Estos tristes matorrales verdes miden entre 90 centímetros y 1,50 metros de alto y en primavera y verano todas sus puntas florecen con colores amarillos. Es posible abrirse camino por entre la maleza, ¡pero esto no es fácil para un hombre alto o ancho! Dentro de la maleza viven muchas liebres y conejos, de manera que los que la atraviesen deberían tener cuidado con los agujeros.

3. Túnel. En un grupo de abedules, arbustos espinosos, zarzas y fuertes hierbas, hay un agujero en el suelo. La presencia de dicho agujero no ha sido descubierta por los Scara-hai de la torre debido a que estaba aquí mucho antes de que ellos llegaran. Fue excavado por otros Orcos durante un asedio a la torre hace siglos. El agujero atraviesa la pizarra del suelo hasta llegar a una capa de piedra pómez que los Orcos atravesaron fácilmente.

El túnel sólo mide 90 centímetros de alto y 90 centímetros de ancho, y está toscamente excavado. Hay una parte del túnel que desafortunadamente topó con una vena de agua que se abría camino a través de la roca. Esta parte del túnel aún está

inundada y en ella habita el espíritu de un Orco que se ahogó aquí. Dicho espíritu se ha transformado en una Vela Cadavérica. Cualquiera que se acerque al borde del agua a investigar la luz que de aquí sale, deberá hacer un TR contra un sortilegio de nivel 7. Si falla, la víctima entrará en trance y empezará a entrar en el agua, drenándole la Vela 4 puntos de CON cada asalto.

El túnel principal conduce durante unos 200 metros a través de la roca porosa hasta el pie de la torre. Originalmente fue diseñado para socavar los cimientos de la torre, provocando que parte de ellos se derrumbaran, y pudiendo así entrar los Orcos. El final del túnel está lleno de leña, que aún se halla seca y conservada. Si los personajes se aventuran lo suficientemente lejos como para descubrirla, también se darán cuenta de que tal podría ser encendida y servir de ayuda en caso de ataque. Sin embargo, además de la madera hay una serie de embalajes, embalajes que contienen pólvora mágica creada por el oscuro mago que lideraba el ataque orco. Esta es la pólvora que usaba Gandalf en sus fuegos de artificio y Saruman en sus cargas explosivas. Sin embargo, el mago era bastante inexperto, y dejó una cantidad de pólvora demasiado grande, como averiguarán los personajes si se da esa fortuita circunstancia. Los efectos de tal hecho se describen en la sección 4.42, Ayudas.

Los personajes deberían tener la oportunidad de descubrir el túnel en algún momento mientras están en los bosques - puedes hacer que uno de ellos caiga en una abertura de 60 centímetros de anchura (para aterrizar ileso sobre un montón de ramas rotas y escombros).

4. El Centinela y el Rastro. Los Scara-hai han dejado un débil pero obvio rastro desde la torre hasta el valle del Sir Ascarwing. Cualquiera que siga río arriba puede encontrar el rastro superando una tirada de Rastrear Fácil (+20). Dicho rastro se desliza subiendo la vertiente, rodeando la gran zona de maleza (#2). En un punto dado se desliza hasta un solitario ciprés sorprendentemente grande y tupido para esta altitud. Colocada en las ramas del árbol hay una plataforma de madera, a unos 5 metros del suelo, a la cual se llega mediante una escala de cuerda. La plataforma está ocupada normalmente ocupada por un explorador Scara-hai en función de centinela. Si hay alguna alarma, el centinela encenderá un montón de astillas y trapos impregnados de aceite que hay sobre un gran plato llano que se halla en la plataforma. El plato

SCARA-HAI



metálico, que se parece a un escudo abollado, se halla sobre un trípode hecho de vigas de madera.

Cualquiera que está buscando signos de los Orcos en la zona puede descubrir al centinela con una tirada de Percepción Muy Difícil (-20). En el momento en el que alguien esté lo suficientemente cerca para ser visto por el centinela, éste tendrá al menos una oportunidad de descubrirlo, estando su tirada de Percepción modificada si el objetivo está oculto.

5. El Recinto. Alrededor de la torre están los restos de un cerco, ahora derrumbado y caído. El recinto mide unos 25 metros de lado, ocupando la torre una de sus esquinas. Está totalmente cubierto de hierbajos, arbustos, helechos y plantas parecidas; las partes que queda en pie del muro mide entre 30 centímetros y 1,20 metros, y se hallan a intervalos irregulares. En el punto en que el muro se une a la torre, se ha construido una choza inclinada hecha de materiales recogidos de los escombros. Ahora es el establo de la yegua de Baltab. Esta yegua está bien entrenada y puede encabritarse si siente enemigos alrededor.

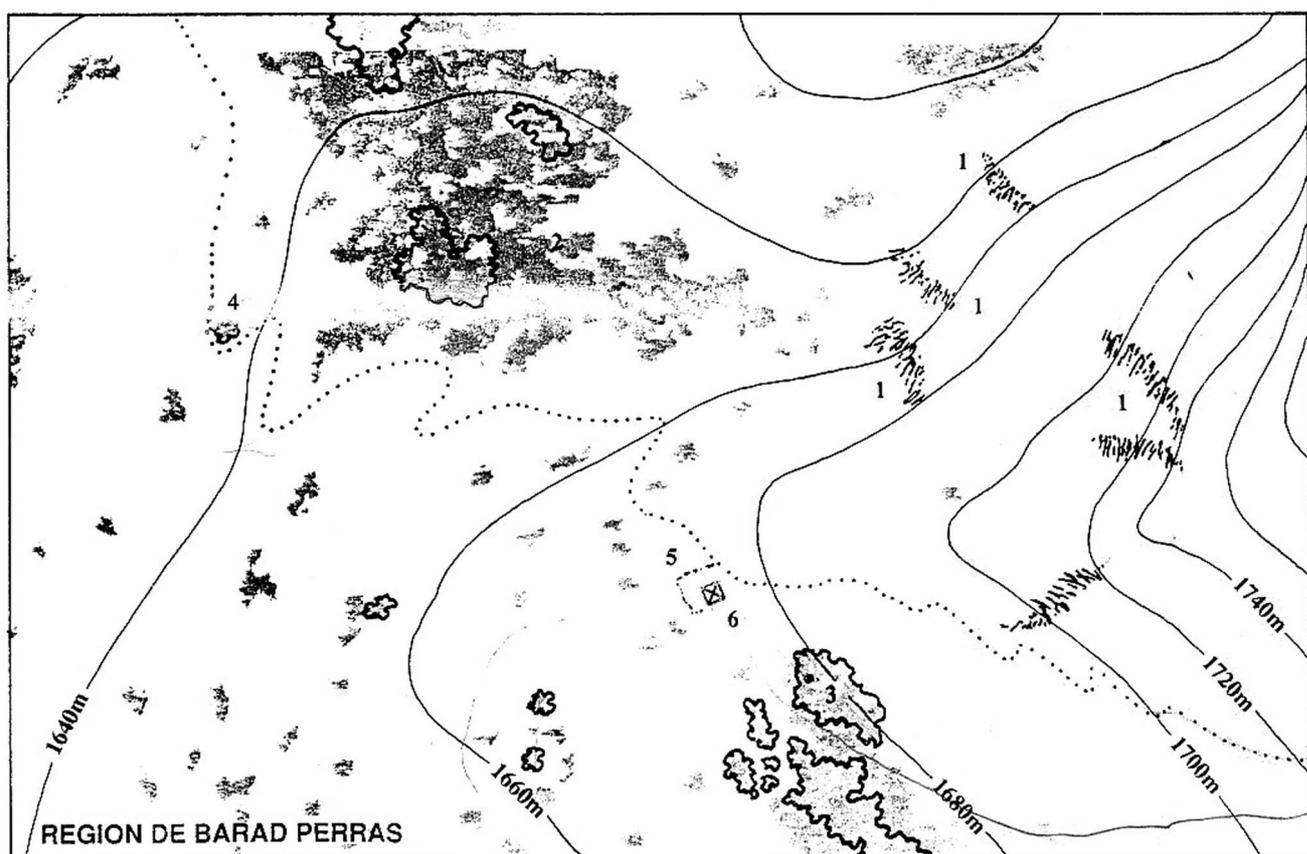
6. Barad Perras. La torre tiene el típico estilo del período de expansión de Gondor a principios de la Tercera Edad. Está hecha de dura piedra volcánica recogida en las cimas de las Ephel Dúath (no la blanda piedra pómez mencionada anteriormente), de manera que su parte inferior es de un insulso color gris. La parte superior sobresale a ambos lados unos 2,10 metros, y está hecha de contrafuertes de piedra que forman un armazón. Entre los contrafuertes hay planchas de madera rígida que ha sido cementada y después revestida de piedra. El techo es anguloso y hecho de pizarra. A cada lado de la torre hay tres ventanas de niveles superiores, pero no hay ventanas ni entrantes en la parcialmente hundida planta baja; la única puerta se halla al final de una escalera de peldaños de mármol del primer piso. La parte saliente también está revestida de mármol blanco. Los contrafuertes del piso superior están aguantados por pilastras de grandes ángulos.

Nivel Uno: Esta zona tiene el techo a una altura de 2,40 metros y está iluminada por pálidas y humeantes antorchas.

a. Oficina. Esta habitación fue en un tiempo la oficina del mayordomo o criado responsable de la torre. Ahora, Baltab se ha apropiado de ella como oficina y dormitorio. Contiene una cama, una mesa cubierta de pequeños pergaminos y un baúl bajo ella. Este último es muy pesado y está fijado al suelo mediante una cadena de hierro con dos anillas que atraviesan el baúl. También está atado con hierros y cerrado (Difícil (-10) de abrir). Baltab tiene la llave. El baúl contiene un poco de dinero y unas cuantas pequeñas cajas de terciopelo que contienen joyas (250 mo y un total de 6 esmeraldas, 3 perlas y un rubí valorados en un total de 365 mo), junto a los efectos personales de Baltab: sus ropas, su cota, sus papeles de runas, etc. Naturalmente, estos últimos están a menudo fuera de la caja, usándose.

b. Cocina. En una esquina hay un gran hogar de fuego que contenía antiguamente elaborados brochets, pero que ahora sólo se usa para calentar las enormes ollas de gachas de los Orcos. Hay dos de estas ollas, ambas quemadas y chamuscadas debido a los meses de cocina en los que han estado usándose sin ser limpiadas. Por todos sitios hay mesas y sacos con comida saqueada, y montones de utensilios traídos por las hembras Orcas, que son prácticamente esclavizadas aquí. Unas treinta hembras pasan aquí todo el tiempo, siéndole permitido al macho Scara-hai más fuerte el elegir las. Una curiosa característica de la habitación es el "camarero mudo", un ascensor manual usado para llevar comida al salón (#e) o al gran salón (#j). Aún es usado por los Scara-hai, aunque tuvieron que arreglarlo. Puede cargar hasta 40 kg. sin dificultad y se maneja desde esta habitación.

c. Almacén. Esta es una gran zona cubierta donde se almacenaban grandes objetos, como toneles de vino, sacos de grano, barriles de carne y pescado salados, etc., además de que hay algunas divisiones de madera que fueron utilizadas como estanterías para guardar pequeños objetos. Ahora sirve a los Scara-hai como una sucia pocilga para mantener a los pocos prisioneros que tienen. Cada una de las zonas divididas tienen ahora una robusta puerta de madera con cerrojos y candados. En esta zona hay una bukra de guardia para ase-



gurarse de que no hay intentos de fuga; tienen una mesa y algunas herramientas, y pasan el tiempo jugando a pasatiempos orcos o divirtiéndose con los prisioneros. Puedes incluir los prisioneros que quieras en las celdas, aunque habrá pocos en buen estado.

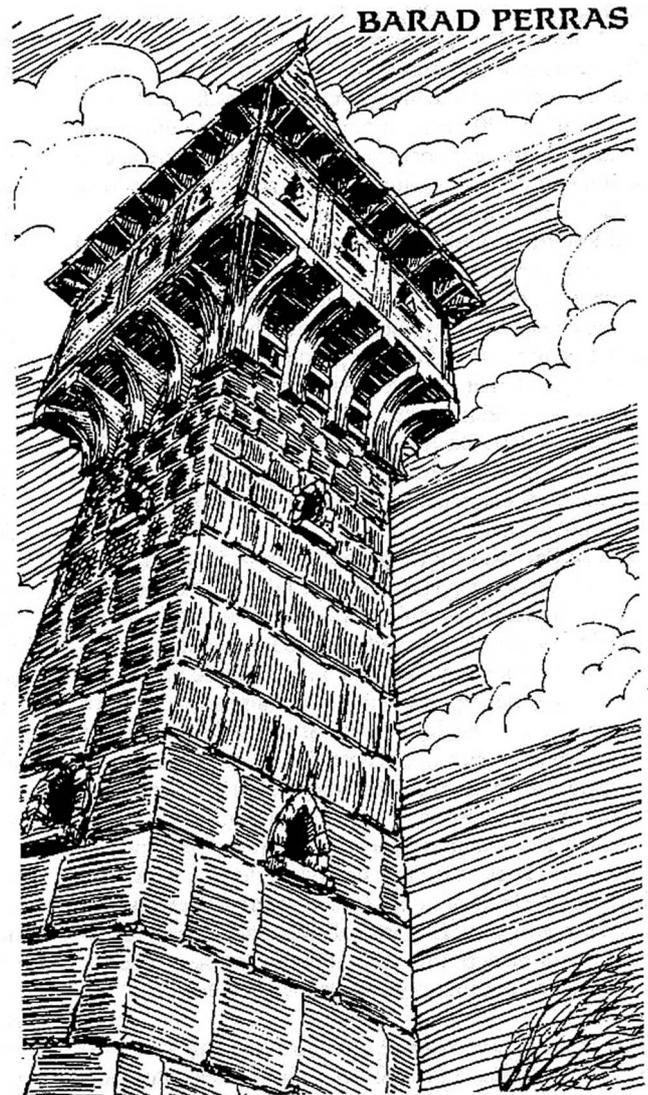
Nivel dos: Esta zona tiene el techo a una altura de 3,60 metros y está iluminada por las ventanas y por las antorchas.

d. Vestíbulo de entrada. Este área contenía tiempo atrás dos grandes tapices, uno en cada muro. Hace tiempo que ya no están, y el yeso del muro está amarillento y agrietado por la humedad y el tiempo. Un corredor de paneles de madera de 1,50 metros de ancho lleva hasta unas escaleras de piedra que suben y bajan. El lugar está ensuciado con basuras dejadas por los Orcos y rara vez hay centinelas. Las puertas pueden estar tanto entreabiertas como cerradas por dentro; la cerradura está oxidada e inutilizada.

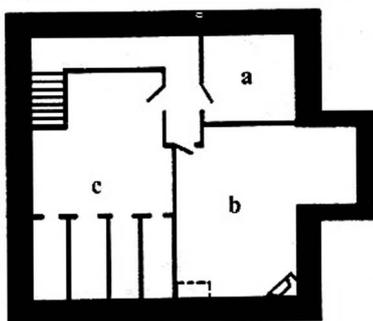
e. Salón. Antiguamente se usaba para pasar tranquilos períodos del día y para entretener a los huéspedes en privado; en una esquina, el camarero mudo baja hasta las cocinas (#b). También hay un hogar de fuego. Esta habitación es usada por los Karg-Kragórs cuando vienen mandados por el cacique. Vírsh se encontrará aquí cuando lleguen los aventureros. Hay una cama, una gran mesa con dos taburetes y una pequeña mesa con un morral. Todo esto es bastante asqueroso.

f. Dormitorio. Esta habitación tenía la función de dormitorio del hijo del señor de la torre, pero nunca fue usada. Hay muebles antiguos rotos, así como una repisa y un armario que no fueron trasladados. También hay una chimenea. Esta habitación se usa ahora como una especie de pudridero (¡una palabra no del todo inapropiada, realmente!) por parte de los Shirúks de las bukras que aquí estacionados. Puede haber aquí cualquier número de ellos durante el día, y la mayoría también elige dormir aquí antes que con el gentío que hay arriba. El suelo está cubierto de colchones, taburetes y pequeñas mesas. La mayor parte de los Shirúks llevan algo de botín, normalmente monedas y bisutería valorados en 50+5+30 mp.

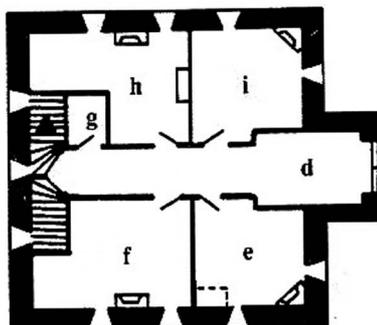
g. Letrinas. Pocos Orcos entienden dicho concepto, y en



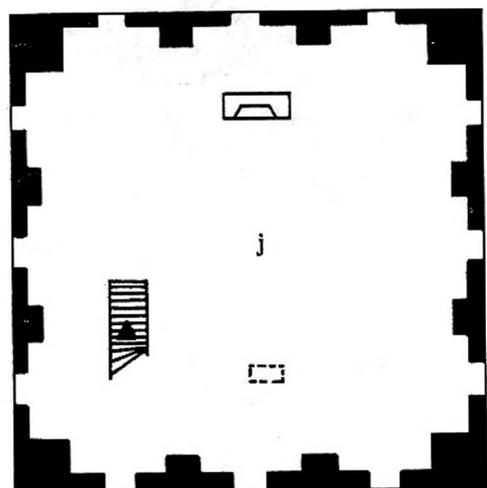
NIVEL 1



NIVEL 2



NIVEL 3



BARAD PERRAS

realidad esta habitación no se usa. Hay unas pocas armas almacenadas aquí, tales como arcos y flechas.

h. Dormitorio del señor. Los muros tienen aún los restos descoloridos y gastados de la seda roja que una vez los cubriera. También hay trozos de madera rota por todos sitios. Cualquiera que permanezca en la habitación empezará a sentir un frescor inicial que gradualmente irá aumentando hasta llegar a un crudo frío. Los Orcos no utilizan esta sala, ya que aquí reside el enfermizo espíritu del antiguo Señor. Dicho espíritu no puede manifestarse de manera visible o táctil, pero puede inducir sensaciones de temor o frío a todo aquél que se halle aquí dentro. Si los personajes se empeñan en quedarse en la habitación, deberán superar un TR contra un ataque de quinto nivel o recibirán un crítico "A" de frío. Se restarán 3 puntos de CON temporales por asalto (sin posibilidad de resistirlo). A la izquierda del hogar hay un panel secreto (Muy Difícil de descubrir, -20). Sólo puede abrirse manipulando la cerradura de un modo determinado (Tirada Difícil, -10, de Abrir Cerraduras), y contiene una trampa: cuando se abre la puerta, un contrapeso oculto de 2,10 metros de longitud caerá desde el techo infligiendo un ataque de Hacha de Combate +75. Dicho ataque sólo puede ser evitado mediante la bonificación por AGI y el escudo, si se lleva (cosa improbable). Dentro del panel hay un pequeño armario cuadrado vacío; en realidad contiene una pequeña cajita invisible que contiene el Anillo de Vairë, que puede lanzar el sortilegio de Oración cuatro veces diarias. Salvo este detalle, la única característica de la habitación es un gran armario de madera. En su parte trasera hay una puerta (oculta desde la otra parte) que comunica con la habitación #i.

i. Habitación de invitados. Actualmente se utiliza como almacén, pues está cerca de la puerta principal. Hay montones de leña y antorchas, sacos de comida, piezas de tosca fabricación, cuerdas, algunos objetos trabajados en hierro, barriles de bebida y carne salada, etc. No queda nada de la antigua habitación y ni siquiera la chimenea puede utilizarse. Hay una puerta secreta en el muro que lleva hasta el dormitorio del Señor (#h). Es Extremadamente Difícil (-30) de descubrir desde aquí, pero una vez descubierta puede ser activada sin excesivos problemas.

Nivel tres: Los techos vuelvan a estar a una altura de 3,60 metros y el suelo es de sólida madera.

j. El gran salón. Su puntiagudo techo se eleva hasta una altura de siete metros por encima del suelo, formando la parte superior de la torre. No se sabe si era ésta la idea original o si los constructores fueron despedidos antes de completar la torre tras la muerte del noble que les subvencionaba. Las únicas características arquitectónicas son las oblongas ventanas que se hallan fijadas mediante reformados y rotos postigos de madera; un gran hogar de fuego de piedra, la elegante barandilla que rodea la escalera, y el camarero mudo que sube desde las cocinas. Actualmente, este salón es el hogar de más de sesenta guerreros y exploradores Scara-hai. Sus bártulos y sacos de dormir se hallan esparcidos por doquier, y la habitación parece más un hediondo depósito de chatarra que una barraca. Cualquiera que desee hurgar por entre todo este revoltijo encontrará pocos objetos de valor o interés, y tendrá un 30% de posibilidades de contraer una enfermedad infecciosa.

4.4 LA MISION

Esta aventura puede tanto seguir a la aventura previa de este módulo como ser desarrollada por separado. Implica el descubrimiento y eliminación de un nido de víboras lleno de Orcos que se ocultan en una antigua torre. Dependiendo de la potencia de tu grupo de jugadores, puedes incrementar o disminuir la "dureza" de esta aventura, proporcionándoles más o menos oponentes con los que luchar. Esta aventura

puede ser motivada por un deseo de venganza o por el simple odio a los Orcos. También puede ser debida a que alguien querido por los personajes (o alguien que les ha contratado) se halla cautivo en la torre, o simplemente por apropiarse del botín de los Orcos.

4.41 COMO INICIARLA

Si esta aventura es una continuación de la previa, los personajes jugadores pueden iniciarla rastreando inmediatamente a los Orcos desde Mar Maliarnin, o bien pueden esperar si necesitan tiempo para curarse y conseguir nuevas provisiones. Si intentan conseguir ayuda de alguna fuente oficial, serán ignorados y dejados de lado.

Alternativamente, hay un grupo de personas que se podrían interesar en contratar o persuadir a los personajes para que lleven a cabo la misión. Uno de ellos es Thanadirian, descrito en la sección 4.21. Acompañará al grupo en su búsqueda. Si los personajes jugadores vienen de esta zona, pueden o bien oír hablar de alguien que ha sido tomado prisionero por los Orcos en Nan Ascarwing, o bien ser contratados por un pariente de Hir Maliarnin, señor de la Casa de los Vinos, recientemente masacrado por los Scara-hai.

Otra manera de hacer que los PJs se interesen sería hacer correr rumores sobre un nido de Orcos, rumores oídos de boca de otros aventureros que se aventuraron en él y a duras penas escaparon con vida. Esto sería útil para esparcir infinidad de engañosos relatos sobre Baltab (por ejemplo, sin apareciera con dos aspectos diferentes, se crearía bastante confusión). Los aventureros pueden también haber presenciado a los Scara-hai en su forma lobuna.

4.42 AYUDAS

Hay un número de ayudas disponibles en esta aventura. Si los jugadores no usan los personajes pre-generados proporcionados en la sección 2, puedes hacer que algunos de éstos estén disponibles

como compañeros/mercenarios temporales. Esto sería útil para ayudar a un grupo débil, pero los PNJs deberían ser menos en número que los personajes jugadores.

Si los PJs se encuentran a Thanadirian, es probable que se les una, y será valioso, ya que puede proporcionar curaciones y defensas contra los conocimientos mágicos de Baltab. También puede proporcionar ayuda adicional en forma de información, especialmente pistas sacadas de su meditación y de la Canalización Directa. Esto puede ser útil para ti, como DJ, para dar pistas a los PJs y llevarles en la dirección correcta. Naturalmente, si los personajes actúan de manera argumentadora o desagradable, Thanadirian puede dejarles con sus propias estrategias.

La ayuda (potencialmente) mayor para los personajes jugadores se encuentra entre las notas de la aventura: es el Túnel (ver 4.31, en #3), lleno de explosivos. Estos pueden tener un efecto bastante devastador sobre la torre y sobre toda la zona, haciéndola temblar por la fuerza de la explosión confinada. Cualquiera que esté en el túnel sufrirá un ataque +60EAp a causa del golpe, y cualquiera cercano a la entrada recibirá (de manera inofensiva) una lluvia de hollín y escombros pequeños. El efecto sobre la torre se muestra en las zonas ligeramente sombreadas. En el Nivel Uno, las zonas sombreadas sufrirán una caída de masonería y se verán atrancadas con cascotes. Sólo dos de los Scara-hai de la habitación #c (la prisión) sobrevivirán, los guerreros. Todas las hembras Scara-hai morirán en el acto o resultarán gravemente heridas y pronto se asfixiarán. Se formará un gran agujero en la pared de la oficina (#a), llegando hasta la habitación de invitados (#i). Se puede entrar en ambas habitaciones escalando fácilmente. En el Nivel Dos, el muro exterior sobrevivirá casi intacto, aunque aparecerán grandes grietas en varios lugares. Se hundirá gran parte del suelo, dejando un gran agujero que

cualquiera que entre o salga tendrá que evitar. En el Nivel Tres, la explosión hará que toda la sección que sobresale a ambos lados se hunda, cayendo al suelo y rodeando a la torre con escombros y aplastando a la mayoría de los Orcos del último piso cuando el techo se hunda repentinamente

cuatro metros. Si quieres que sobreviva un número mayor de Scara-hai, puedes hacer que sólo se hunda la mitad de la zona, dejando el techo colgando de un lado.

El número de supervivientes se deja totalmente a tu antojo. Se recomienda que Baltab y Vírsh sobrevivan, además de la mitad de Scara-hai; para un grupo débil puedes hacer que Baltab sea herido y que sólo media docena de Scara-hai sobrevivan ilesos, además de otra media docena heridos. Un cuidadoso plan por parte de los personajes jugadores puede asegurar que están en la mejor de las posiciones para sacar partido de la destrucción; por ejemplo, se podrían colocar en una posición defendible con armas de proyectil.

4.43 OBSTACULOS

La fuerza de la guarnición de la torre es el principal obstáculo para el éxito de los personajes. Una vez hayan localizado la guarida pueden planear el mejor modo de enfrentarse a ella. Esto podría suponer numerosas operaciones antes de encontrar el túnel, cualquiera de las cuales podría tener como resultado una batida del área por parte de las bukras bajo el mando de Baltab y Vírsh.

Aparte de lo mencionado, existen pocos peligros naturales. Como ya se ha mencionado, (ver secciones 3 y 3.1), Ithilien del Norte es un territorio relativamente benigno. No hay bestias depredadoras, y lo peor que se puede encontrar es una serpiente venenosa.

4.44 RECOMPENSAS

Hay gran cantidad de tesoros en Barad Perras (dando por sentado que los personajes no sucumben en la explosión!), así como algunos objetos mágicos a su alcance si se enfrentan a alguien como Baltab. Los personajes también pueden, a través de la aventura, oír hablar de la existencia de más Orcos de la Garra Verde en una ciudadela en algún lugar de las alturas de las Ephel Dúath, bajo el control de un siniestro y poderoso líder que con toda probabilidad guarda un gran tesoro.

Además, los personajes recibirán alguna prima por parte de oficiales gondorianos si aportan algún descubrimiento o acción (asumiendo que todo ha ido bien). Dicha prima debe ser adecuada a su nivel pero se recomiendan unas 100 mo aproximadamente.

4.5 ENCUENTROS

De nuevo, no hay tabla de encuentros para esta aventura. El tipo de encuentros que los personajes tendrán depende de ellos. Las notas de la descripción, los PNJs, etc., deberían darte una idea razonable de la estrategia más probable que usarán los Scara-hai y sus líderes una vez los personajes lleguen a las rampas menores del Hallras.

4.51 ENCUENTROS PRELIMINARES

Los primeros encuentros que tendrán podrían ser con el centinela (ver 4.31 en #4), o con una bukra de Scara-hai que retorna. Utiliza las características dadas para estos Orcos en la primera aventura. Si a alguno de ellos se les permite escapar o dar la alarma, la torre se hallará alertan, con centinelas en el piso superior y patrullas regulares a una distancia de hasta media milla de radio (aproximadamente). Si los personajes



son muy desafortunados, pueden tener un temprano encuentro con uno de los individuos más poderosos; quizás Baltab con su cota, red y garrote, montado en su yegua negra y acompañado por dos bukras.

Los encuentros preliminares acaban cuando los PJs llegan a la torre y tienen la posibilidad de investigarla más detenidamente. Una vez interfieran con alguien o algo cerca de la guarida, se hará una búsqueda a gran escala, con el 75% de los Orcos registrando la zona. Baltab puede incluso llegar al extremo de transformar un grupo de Scara-hai en sus formas lobunas, ya que tienen un mejor sentido del olfato (tratarlo como una bonificación de Rastrear de 60).

4.52 ENCUENTROS ESPECIFICOS

Estos ocurren cuando los personajes entran en el túnel o en la torre, o si su paradero es descubierto por los Scara-hai. En el último caso, Baltab en persona liderará un intento de capturar o matar al grupo, ayudado por cuatro bukras, todos equipados con redes además de sus armas normales. Si las cosas van mal, Baltab se retirará y dejará que los Orcos se defiendan por sí solos. Puede también pedir ayuda a la ciudadela, pero esto último tardará tiempo. La otra opción es montar una incursión masiva contra el grupo (si desbaratan el intento de captura), transformando a todos los Scara-hai en criaturas lobo (jeto podría ser mortal!)

Hay pocos encuentros específicos mencionados en el texto, incluyendo a dos espíritus muertos vivientes. La Vela Cadavérica en el túnel (4.3, #3) está anotada en la Tabla General de Bestias. El fantasma del dormitorio del señor de la torre (4.3, #6h) es un espíritu inmaterial al que sólo afectan los sortilegios Neutralizar Maldición y Quitar Maldición.

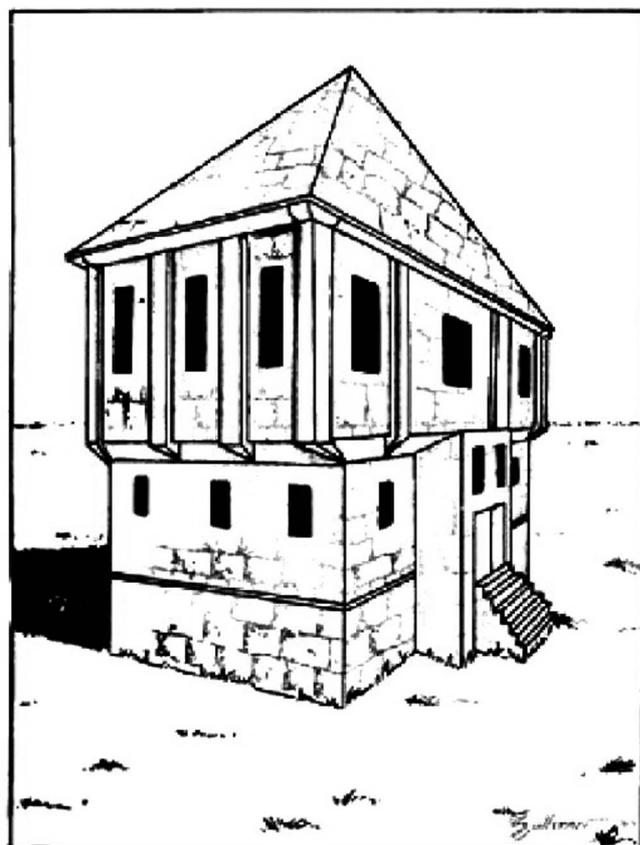
PNJs EN PROBLEMAS EN CUERNECILLA

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc.	Gr./ Br.	c./c. BO	proy. BO	MM	Notas
Thanadirian	6	44	SA	10	No	No	20ec	50acp	20	Elfo Silvano Animista
FUE52,AGI61,CON57,INT99,I90.PRE86,APA84.PP6(o más)										
Baltab	5	107	CM	5	No	No	93re	-10		Medio Troll Guerrero
			SA	25*	No	No	83ga	10		
FUE90,AGI76,CON77,INT95,I69.PRE76,APA15.PP10.Cota+5.*Sortilegio Escudo										
Virsh	5	75	CE	15*	No	No	40em	0		Explorador Scara-hai

5. LAS PUERTAS DE MORDOR

Allí donde las *Ephel Dúath* (S. "barreras exteriores de la sombra oscura") se juntan con las *Ered Lithui* (S. "Montañas de la ceniza"), yace el llano de Udûn: la gran puerta de entrada a Mordor. Udûn es un gigantesco anfiteatro, una meseta con forma de cráter coronada por picos dentados. Al norte está Cirith Gorgor, el paso que lleva hasta la llanura de Morannon, guardado por las Torres de los Dientes. Al sur está Carach Angren, la entrada interior al temible llano de Gorgoroth. Y dominando toda esta torva escena, se halla la Ciudadela de Durthang. Aunque originalmente fue construida por los Dúnedain de Gondor tras la caída de Sauron para evitar que los seres malignos volvieran a entrar en Mordor, ha sido abandonada y habitada por las criaturas que los gondorianos querían mantener alejadas.

Esta tercera aventura enfrenta a los personajes contra un maléfico e intrigante señor del engaño que ha estado preparando un gran golpe contra Gondor en nombre de Sauron, el Nigromante. Gaurhîr ha estado planeando el golpe durante muchos años, reclutando y alimentando una nueva tribu de



Orcos, los Scara-hai. Ahora ha llegado el momento, y sus planes han dado frutos. Su categoría le ha permitido tratar con otras tribus de Orcos del Morgai y de las Ephel Dúath, y sus hordas marchan ahora hacia la ciudad y el paso de Minas Ithil.

Naturalmente, la guardia de Gondor sobre Mordor no está tan dormida como para que el paso de una masa de tribus de Orcos pase desapercibido. Pero el Ejército Real está poco preparado para hacer grandes maniobras ofensivas ahora, y no imagina que una multitud cualquiera de Orcos pueda amenazar seriamente sus defensas. Sólo para asegurarse, todos los permisos han sido canceladas y las guarniciones están al máximo de sus fuerzas. El movimiento de civiles ha sido restringido en el área de Minas Ithil/Cirith Ungol, y hay frecuentes patrullas vigilando la situación.

Si los personajes han jugado la aventura previa, sabrán que hay ciertos Orcos extraños con un líder hechicero (alternativamente pueden enterarse de esto a través de un elfo vengativo, Thanadirian), guarecidos en las alturas de las Montañas de la Sombra. Aunque no hayan oído las noticias de Minas Ithil, deberían darse cuenta de la maligna amenaza que se cierne sobre las fronteras de Gondor, y querrán enfrentarse a ella.

5.1 LA HISTORIA DE GAURHÎR, SEÑOR DE DURTHANG

Gran parte de la historia de Gaurhîr se narra en la sección dedicada a los Scara-hai. La suya es una historia antigua, ya que Gaurhîr es un inmortal, un licántropo demoníaco sirviente de Sauron en la Primera y Segunda Edades. Cuando su forma mortal fue muerta al final de la Segunda Edad, tardó tiempo, como hizo Sauron, en regenerar un nuevo cuerpo y volver a adquirir sus antiguas habilidades y poder. Ahora es una fuerza que debe ser temida, una fuerza maligna.

Gaurhîr ha reocupado la torre de *Durthang* (S. "Opresión Oscura"), una de las ciudadelas construidas originalmente por Gondor al principio de la Tercera Edad. Como su más famosa fortaleza gemela de Cirith Ungol y la Puerta de Morannon, fue diseñada para controlar el interior de Mordor y prevenir cualquier renovada actividad allí. Sin embargo, tras la plaga de mediados de la Tercera Edad, estas fortalezas fueron abandonadas y se convirtieron en el nido de malignas criaturas. Los lugartenientes maléficos del Señor Oscuro colocaron allí sus guarniciones preparando la gran intriga de Sauron.

El mando de Gaurhîr aquí no es ninguna excepción. Con ayuda de Dol Guldur ha reparado y fortificado la decaída construcción, y sus mineros Orcos excavaron cavernas bajo los pilares originales de la Torre. Fue allí donde descubrió la *Guldraugir* (S. "joya de la hechicería lobuna"), una antigua gema de color verde brillante, un artefacto de la nigromancia más extrema.

Esta joya le ha capacitado para construir una horrible

monstruosidad, una criatura de piedra y metal con la forma de un lobo, el Andraug. Cuando Gaurhîr lo usa, puede hacer que el Andraug hable, vea con sus ojos de cristal, oiga con sus orejas metálicas y sienta con sus patas de piedra. El Andraug puede incluso moverse, aunque normalmente es transportado en un gran carro. El Andraug se ha convertido en el unificador de las tribus de Orcos, y las está mandando en el ataque a la torre y la ciudad amurallada de Gondor. Muchos Scara-hai han sido también enviados a la batalla bajo el mando de un medio orco versado en los encantamientos y enseñado por Gaurhîr. Pronto todos se unirán bajo el mandato del Fha-Kórlash, cacique de los Orcos de la Garra Verde, que ahora está recibiendo las últimas y secretas instrucciones de Gaurhîr.

Sin embargo, no todos los planes de su señor han seguido sus caminos predeterminados. El licántropo envió una fuerza de Scara-hai a las "infranqueables" Ephel Dúath, que construyeron un puente sobre una sima en la única grieta, *Cirith Helkond* (S. "El Paso de la Piedra de hielo"). Estaban mandados por un medio troll guerrero también versado en la hechicería, y tomaron como residencia una abandonada torre bajo el Hallras, una gran montaña de la cordillera que forma la antigua frontera de Mordor. Han sido eliminados y Gaurhîr tiene un flanco desprotegido. Se siente seguro en Durthang y se recrea con la inminente derrota de la guardia gondoriana y la instalación de los maléficos comandantes en otra ciudadela de Mordor, preparando el eventual regreso de su amo.

5.2 LOS PNJs

Hay pocos PNJs en esta aventura. En lugar de éstos, los personajes jugadores deberán enfrentar su ingenio y habilidades contra una variedad de agentes naturales y sobrenaturales. Estos se describen más detalladamente en la sección de Encuentros (5.5). Algunos de los Scara-hai son descritos en las dos primeras aventuras: mira las secciones 3.2, 4.2 y la sección dedicada a los Scara-hai.

5.21 GAURHÎR

Gaurhîr es un licántropo, una inmortal y maléfica bestia que desciende de los Maiar menores seducidos por Morgoth y Sauron en el primer enfrentamiento entre el bien y el mal. Puede asumir forma humana o lobuna a voluntad, tardando en completarse la transformación sólo un asalto. "Murió" al final de la Segunda Edad, pero su espíritu se ha estado regenerando desde entonces, y ahora posee los conocimientos equivalentes a un Mago humano de nivel nueve, además del impresionante poder de destrucción que tiene como lobo. Ha viajado mucho, pasando muchos años bajo el mando directo de Sauron el Nigromante de Dol Guldur, en el Bosque Negro. También vivió en Khand y entre los Orcos del sudeste de las Ephel Dúath y originó los Scara-hai, como bien se explica en el propio relato de éstos últimos. Se desconocen otros fragmentos de su historia.

En forma humana, Gaurhîr mide unos 2,10 metros de altura, y tiene el pelo gris corto y una cara arrugada. Sin embargo, puede reducir su apariencia de una manera moderada adoptando varios aspectos, reduciéndose hasta los 1,80 metros y asumiendo un semblante muy atractivo (APA 101). Lleva ropas de color gris plata, que tienen cosidas unas runas metálicas verdes de una escritura arcana no conocida en el noroeste de la Tierra Media. Dichas ropas le dan una bonificación +25 a sus BD y TR contra magia de Esencia. También lleva un bastón de bronce hueco. Puede ser usado como un bastón normal (arma a dos manos), pero tiene un uso mejor. Es un multiplicador de sortilegios x4PP y puede lanzar dos veces al día Líneas de Fuego. Este sortilegio especial crea una línea de hasta 8 metros de largo (de cualquier forma o diseño) sobre cualquier superficie, con pequeñas llamas (de

hasta 20 centímetros de alto) bailando a lo largo de la línea. En cualquier momento se puede mandar a las pequeñas llamas que se unan para formar un Muro de Fuego. Dichas llamas duran tanto tiempo como el mago se concentre +1 minuto/nivel. El Muro dura un asalto/nivel. Cuando se usa el bastón en combate, hace un crítico secundario de Calor (es decir, si se consigue un crítico "C" o mejor, se debe también tirar un crítico dos grados menor).

En forma de lobo, Gaurhîr crece en tamaño y se vuelve aún más fuerte. Su simple presencia hace que aquellos que le vean deban hacer un TR contra un ataque de Miedo de nivel 5. Fallar por 1-50 significará que el personaje huirá aterrorizado. Fallar por 51-100 significa que la víctima se desmaya o se queda congelada donde está durante 1-10 asaltos. Cualquiera que falle por 101+ muere a causa de un ataque cardíaco y cerebral. Su piel es más dura que el cuero y sus grandes colmillos son capaces de causar un daño terrible. También puede correr, girarse y saltar extremadamente bien.

La única debilidad de Gaurhîr es la hierba Acónito (ver las notas sobre los Scara-hai). Aunque es extremadamente improbable que los personajes jugadores froten la hierba contra su piel mágica (un modo de matar a su forma mortal), una flecha de madera de fresno (preferiblemente fresno de montaña) impregnada con una mezcla de esta hierba debería ser tratada como una Arma Exterminadora a la hora de determinar críticos contra el licántropo. Naturalmente, no todo el mundo sabe esto...e incluso aunque lo averiguaran, los PJs aún tendrían que hacer la flecha y dispararla bien.

Habilidades Importantes: Rastrear 75, Percepción 60, Influencia 50, Usar Objetos 50, Leer Runas 50. *Idiomas:* Morbeth 5, Oestron 5, Sindarin 4, Quenya 4, Orco 4, cualquier otro idioma humano 3. *Listas de Sortilegios:* Vías de la Esencia, Ley del Hielo, Cambio Vital, Puente Sublime, Dominio Espiritual. *Sortilegios de Base +10, Sortilegios dirigidos +50.*

5.22 EL FHA-KÓRLASH

El *Fha-Kórlash* (Or. "Gran Mandíbula") es el líder de los Orcos de la Garra Verde. Renuncia a cualquier otro nombre cuando asume el título. A diferencia de otras tribus en que los enfrentamientos violentos son el modo de determinar un nuevo cacique, Gaurhîr tiene tal control sobre los Scara-hai que prácticamente él elige al Fha-Kórlash. Aún así, aún debe haber una lucha ritual, que puede ser contra el antiguo jefe o contra otro contrincante.

El cacique es conocido por sus armas y por su cabeza pelada tatuada de verde. El arma que lleva es también un tótem tribal, una gran cuchilla. El arma puede ser usada tanto con una como con dos manos. Cuando se usa a una mano, debe ser tratada como una espada ancha; si se usa a dos manos debe ser considerada como una alabarda. La hoja a menudo contiene veneno Asgurath y tiene una bonificación no mágica de +10, que se debe a la superior calidad del metal del que está hecha. También lleva dos peculiares muñequeras, brazaletes que le cubren los antebrazos y las muñecas, con largas cuchillas en forma de garra que se extienden en el dorso de la mano. Cuando se aprieta el puño, se transforma en unas terribles armas de pinchos o de desgarrar. Están hechas de acero extremadamente duro, y deben ser tratadas para él como dagas +10 si está desarmado, golpeando dos veces por asalto. Las muñequeras están encantadas: dan una bonificación +10 a las BD y a las TR contra sortilegios dirigidos, negando también el 50% de los críticos que se produzcan en el brazo. Están decoradas con dibujos de esmalte verde.

El actual Fha-Kórlash lleva cinco años en su puesto y es un habilidoso guerrero, aunque tiene pocas habilidades más. Depende en su mayor parte de la guía del licántropo.

Habilidades Importantes: Percepción 45, Trepar 41,

5.23 THANADIRIAN

El elfo Silvano de la aldea recientemente quemada de Fírimas puede también aparecer en esta aventura para ayudar a los personajes. Se le describe en la sección 4.21

5.3 DESCRIPCION DE DURTHANG Y DEL NORTE DE LAS EPHEL DUATH

El norte de las *Ephel Dúath* (S. "Montañas de la Sombra") es una inhabitable e infranqueable cordillera de montañas. La tierra está a unos 1900 metros de altura, habiendo picos que alcanzan los 2400 metros y más. A menudo hay nieve durante todo el año en muchos lugares, ya que las sombras de las que las montañas toman su nombre obstruyen el sol que hace de Ithilien una agradable región. Nubes, niebla y humos que rezuman de innumerables fuentes que contribuyen a formar la tenebrosa y lúgubre atmósfera del lugar. Las montañas son el hogar de pocas criaturas vivientes, muchas de ellas hostiles, como los raramente vistos dragones alados o bestias malignas, y las arañas alimentadas por Ella-Laraña. Las formaciones de roca subyacente muestran mucha actividad volcánica en eones pasados; también hay pizarra y piedras arenosas entre las rocas ígneas y de granito.

5.31 SITIOS IMPORTANTES DEL NORTE DE LAS EPHEL DÚATH

Los números que indican los sitios importantes descritos a continuación pueden ser encontrados en el Mapa del Area.

1. **Durthang**. La torre se describe en la sección 5.32

2. **Imlad Lechil** (S. "Valle de las Llamas"). El Imlad Lechil es un espantoso y peligroso lugar. Es improbable que cualquiera poco entrenado en la escalada que intente atravesarlo salga vivo, tales son las dificultades que aquí hay, la menor de las cuales no es perderse en la atmósfera presente, cuyo aire está mezclado con vapores nocivos. Sin embargo, como el Valle parece la ruta más natural (si es que hay alguna) a Durthang, los personajes jugadores pueden querer aventurarse en él.

El Valle puede dividirse aproximadamente en dos partes: las cercanías y el altiplano. Las cercanías incluyen los valles que forman el nacimiento del Sîr Ascarwing y las rampas del Hallras (ver 4.3). Hay pocos caminos borrosos que se puedan seguir, y los que hay están hechos por las cabras de montaña, pero es improbable que los personajes sean tan ágiles como cabras salvajes. La ida es difícil si se va con el mejor clima posible, y muy difícil cuando el tiempo es el peor que pueden ofrecer las montañas. Durante seis meses del año, estas rampas superiores están cubiertas de nieve y hielo. Las rocas rotas asoman entre los bordes dentados, a menudo desintegrándose en deslizamientos de morrena muy traicioneros cuando se pisan. Hay pocos lugares acogedores para pararse y descansar, y los viajeros tendrán que ir más gateando que andando. Cada miembro del grupo debe hacer una Tirada de Maniobra cada hora y el número menor es la cifra de avance; ajusta los resultados a partir de la base de que 100 = 1'5 kilómetro por hora. Lo único que crece por aquí son algunos arbustos espinosos y matas de hierba alpina.

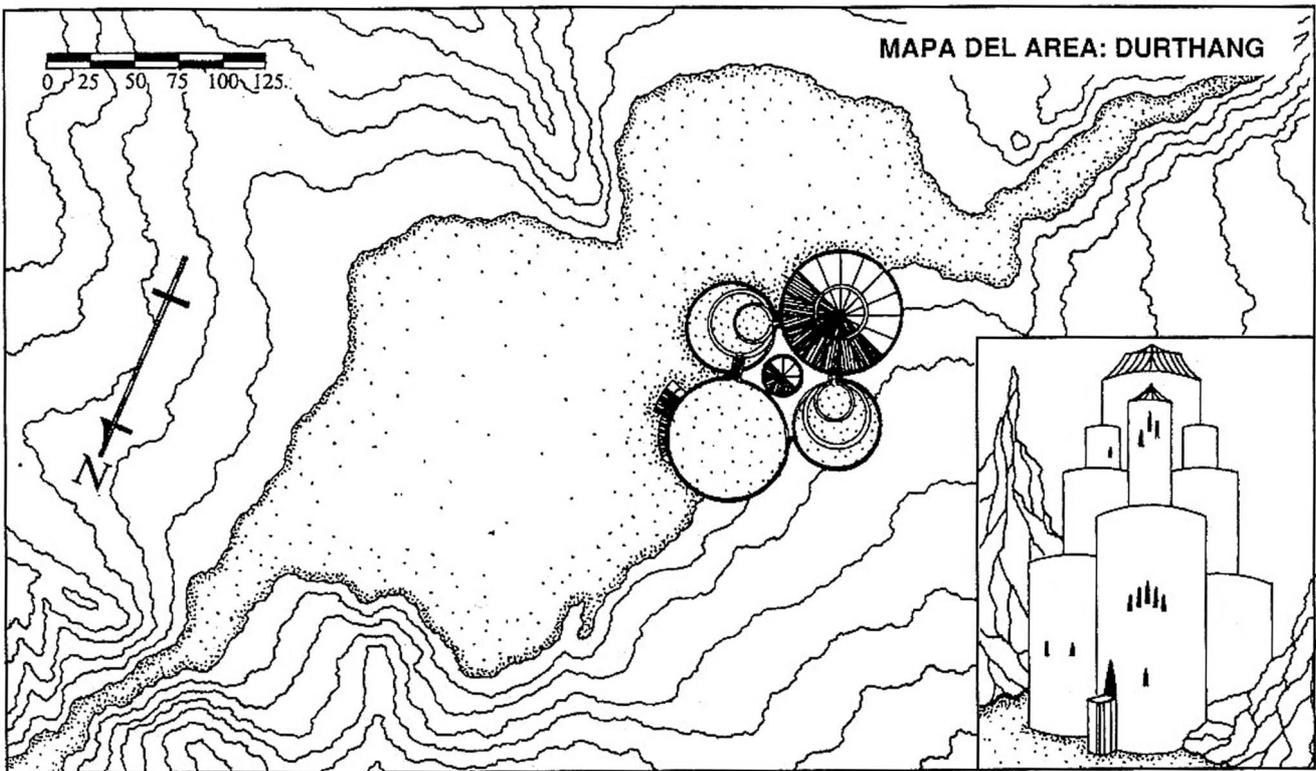
Si las cercanías son difíciles, el altiplano es simplemente absurdo. El altiplano da nombre al Valle: uno de los obstáculos más peligrosos son las llamaradas de fuego que aparentemente salen de las mismas rocas. En un lugar frío y salvaje menos acogedor que la superficie de la luna, donde unos vientos helados arrancan las capas y chaquetas, allí donde los



humos llenan los ojos de arena y la niebla hace que no se pueda ver más allá de un palmo, lo menos peligroso es la tierra por la que uno se mueve. Todo lo que se mueve es un enemigo; hay ruidosas arañas vagabundeando lejos de Torech Ungol, plagas de negras y polvorientas moscas marcadas con el Ojo sin Párpado, y bestias malignas por el aire. El suelo está lleno de agujeros y cráteres; el camino está interminablemente bloqueado por simas y paredes lisas de piedra. La ruta de vueltas y revueltas que deben tomar los personajes para llegar al altiplano reduce su velocidad a un máximo de un kilómetro y medio por hora; como se ha dicho antes, se debe hacer una Tirada de Maniobra cada hora. Naturalmente, esto se hace dando por sentado que el grupo no se pierde. Cualquiera que se pare a observar las estrellas, por ejemplo, tendrá muchos problemas para ver a través de las nubes de humo y niebla que caen como un manto sobre el altiplano. Incluso los imanes pueden estropearse con algunas de las rocas aquí presentes.

3. **Cirith Helkond** (S. "El Paso de la Piedra de Hielo"). Cirith Helkond es un estrecho y tortuoso camino que atraviesa las *Ephel Duath*. Gran parte de él es un saliente o desnivel que hay en la cara de la montaña, pero está partido por una grandiosa sima que hace el camino inútil; hasta hace un año, así era. Las empinadas caras del Hallras y de su vecino el *Gorencaihei* (S. "Terribles Mandíbulas de Hielo") son inescalables ya que están cubiertas de morrena, piedra congelada, hielo y nieve. Siempre hay riesgo de avalanchas en invierno o deslizamientos de roca o barro en verano, cuando un sortilegio de calor funde el hielo bajo la superficie, manteniéndolo unido. Aún así, la cifra de movimiento por la montaña es la normal.

Cuando Gaurhîr decidió poner una guardia de Scara-hai en Ithilien, descubrió la torre abandonada de Barad Perras (#4). Dándose cuenta de la imposibilidad de cruzar Imlad Lechil de manera regular, examinó Cirith Helkond, y vio que podía ser adecuado -si se eliminaba el gran abismo-. Durante mucho tiempo arregló y construyó un puente de hielo para salvar la sima, Helkariant Iethar (S. "Puente de Hielo a Través del Abismo"). Entonces los Scara-hai podrían atravesar Ci-



rith Helkond sin problemas. Incluso habían erigido piedras como mojones cada tres kilómetros (una unidad de longitud orca llamada zbysla). El puente nunca está en peligro de fundirse, ya que está a una altura de 1940 metros y se halla permanentemente en la sombra de una u otra montaña. Es un simple y sencillo arco de sólo cinco metros de ancho, sin barandas. A ambos lados hay una piedra de obsidiana pulida, como una especie de cilindro tumbado, con tres palabras escritas: "kurtesh dosh vienda". Se trata de un encantamiento para asegurar el camino, que cuando es pronunciado por alguien que está tocando la piedra proporciona durante cinco asaltos una bonificación a las Maniobras de +50: tiempo suficiente para cruzar los quince metros de puente. El puente puede aguantar hasta 1000 kg. de peso.

El camino desde el paso continúa hacia el noreste hasta el valle en cuya cara opuesta está el camino que lleva desde Durthang hasta la llanura de Gorgoroth. En un punto en el que el camino gira hacia el Hallras, éste rodea una profunda hondonada con un pequeño lago en el fondo. Al lado de este redondo lago negro, hay montada una cisterna a unos siete metros de distancia del agua. La cisterna es de diseño orco y normalmente contiene agua. Sin embargo, la cisterna puede estar helada, y si los personajes investigan el lago, se llevarán una sorpresa, ya que en él habita un kraken pequeño que atraparé con sus sinuosos tentáculos a cualquiera que está a menos de 3 metros de la orilla. ¡Esta es la razón por la que la cisterna está allí!

5.32 DESCRIPCIÓN DE LA TORRE Y LAS CAVERNAS ORCAS DE DURTHANG

A la torre de Durthang se llega tras escalar un empinado camino montañoso en zig-zag. Hay un repentino precipicio a un lado de los sombríos valles de las Ephel Dúath, mientras que la masa vertical de montañas forma el otro costado. El camino termina en una gran grieta rocosa en la que Durthang se agarra al suelo. La torre fue esculpida a partir de la piedra indígena del área; su oxidada punta de hierro supera los 65 metros de altura, mientras que sus cimientos se entrelazan con las cavernas que socavan los picos. Las rocas en esta parte de la montaña son ricas en cobre, y tienen un tinte verde; en

tiempos pasados, Sauron tenía Orcos y esclavos extrayendo el cobre de las venas más ricas.

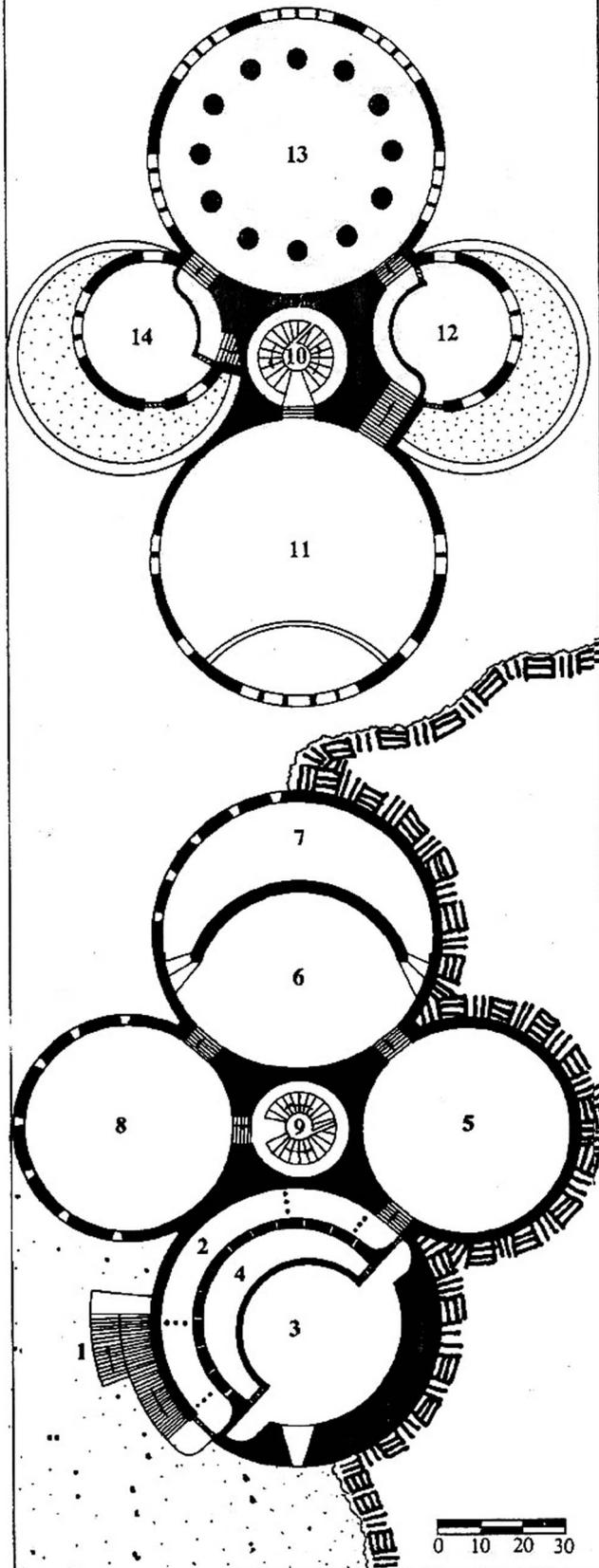
Al pie de la torre hay un estéril y estrecho valle. Los Scarahai lo usan para asambleas, prácticas de combate y otras operaciones no aptas para las cavernas del acantilado. Las dentadas rocas del acantilado ocultan una abertura, la principal entrada a las cavernas. Una puerta de hierro protegida con una barra y guardada por tres Scarahai protegen la entrada oculta.

El camino montañoso que lleva a Durthang es vigilado por bocas de cavernas en las que una vez habitaron miles de Orcos. La mayoría de éstas han sido destruidos por los conquistadores Dúnedain, y sus entradas están medio llenas de escombros. Unas cuantas estuvieron habitadas por Scarahai, pero ahora están vacantes. Un fuerte muro defensivo unido a una torre de piedra guardaba el camino. Fue destruido por los gondorianos; ahora no queda ni rastro de la puerta, y sólo un simple anillo de piedras indica la localización de la torre.

LA TORRE

1. Escalera de entrada. Unos bloques de piedra llevan hasta el portal de hierro de Durthang; no hay barandillas a los lados. La puerta, con un grabado del Ojo sin Párpado, está asegurada por una cerradura mágica más que por una mecánica. Originalmente, una palabra de Apertura era lo único necesario para conseguir entrar. Gaurhír ha alterado el sortilegio; el hecho de trazar seis veces la silueta del Ojo sin Párpado con el dedo índice abrirá la puerta. Puede ser abierta desde dentro girando el pomo que sobresale por el muro opuesto.
2. Corredor de Batalla. Durthang fue construida para ser más un centro de refugio y mando que un lugar defensivo, pero se consultaron tácticas de defensa para construirla. El corredor gira alrededor de la base de la primera torre y está dividido en cuatro grandes pórticos, cada uno controlado desde la sala de guardia mediante un simple contrapeso.
3. Cuerpo de Guardia. Normalmente dos bukras guarnecen la habitación, pero hay tantos Scarahai ausentes que sólo hay cuatro exploradores en el puesto (2 de nivel 1 y 2 de nivel 2), bajo el control de un Shirúk. Dos pequeñas mesas, taburetes, bancos, antorchas en los muros y una caja con dados, comida y cerveza, amueblan el lugar.
4. Puesto de Guardia. Algunas saeteras que dan al corredor de batalla permiten a los defensores acribillar a una fuerza atacante con fuego de proyectiles.
5. Tejar. Este es un taller donde se producen lonas, ropas y cuerdas. La habitación contiene varias máquinas de hilar y tejer hechas de madera y cobre. Todas son de puesta en marcha manual. En cualquier momento hay trabajando 6-10 Scarahai, normalmente los machos y hembras más ancianos y unos cuantos jóvenes. Una esquina de la habitación contiene una gran tina

**DURTHANG:
LA TORRE**



de tinte (2 metros de profundo y 2,75 metros de ancho); unos raquícos peldaños de madera llevan hasta su reborde. Algunos jóvenes (nivel 1) estarán armados con espadas cortas y atacarán a los intrusos en cuanto les vean.

6. **Herrería.** Unos humos calientes y húmedos empapan el aire y manchan los muros. Hay tres herreros Scara-hai (tratar como guerreros de nivel 2) que trabajan en rotación, cada uno ayudado por 2-4 aprendices (guerreros de nivel 1). Tres forjas acompañadas por baños de enfriamiento, yunques, montones de carbón, y estantes con lingotes de metales llenan la habitación. Además del hierro, el acero y el cobre, se usa algo de bronce para hacer los detalles que hay a veces en armas y armaduras.

7. **Sala de Trabajo del Metal.** Varios Orcos finalizan el trabajo de los objetos iniciados por los herreros; afilan las espadas y garras mediante una gran selección de afiladores; remachan objetos, ponen bisagras y cerraduras; hacen cotas de malla y cadenas; y decoran unos cuantos objetos de uso especial. Hay 5-9 trabajadores, la mitad de los cuales son jóvenes (guerreros de nivel 1) armados con martillos o espadas cortas.

8. **Habitación de Trabajo de la Madera.** Esta habitación contiene bancos y almacenes de madera, estanterías con herramientas de carpintería de estilo Orco inusual, y varios objetos medio acabados (desde puertas a escudos, desde tazonas a mangos de espadas). De los 4-8 trabajadores la mitad son jóvenes y la otra mitad ancianos.

9. **Escalera.** Una escalera de hierro gira en espiral desde las cavernas que hay bajo la torre hasta la habitación superior, donde vive Gaurhír. Un techo interrumpe la extensión de muros en el lugar donde la puerta de la sala de trabajo de la madera conecta las dos cámaras, pero los únicos enlaces entre la escalera y las otras cámaras son unos pequeños balconados sin barandillas.

10. **Escalera.** Una parte superior de #9.

11. **Cámara de Iniciación.** Un alto techo abovedado se cierra sobre los rituales hechicéricos que tienen lugar en esta cámara. El más común es el ritual de iniciación en "capas de lobos" a los jóvenes Scara-hai antes de ser destinados a su bukra. De los muros cuelgan pieles de lobo y las lámparas son mantenidas con sebo hervido de los cuerpos de las víctimas de los Orcos. Un hedor maligno impregna la habitación; el techo tiene grabados gran cantidad de signos arcanos, que están manchados de sangre y suciedad. La ceremonia necesaria para encantar a los Scara-hai y sus pieles para que puedan transformarse en lobos también se hace aquí, aunque el número de Scara-hai, si es demasiado grande, puede forzar que el ritual se haga en el exterior. Tres monstruosos tazones (108 cm. de diámetro y 48 cm. de profundidad) ocupan las tarimas de un extremo de la habitación. El tazón de la derecha está hecho de cobre, cincelado en oro, y con incrustaciones de esmeraldas y malaquita; el de la izquierda es de bronce, con grabaciones de plata, y tiene amatistas y ámbares; el del centro es de hierro, con grabaciones de mithril, y tiene ópalos de fuego y ónice (cada uno vale 150 mo ó más). Todos aquellos que los toquen se sentirán impuros.

12. **Habitación del Karg-Kragór.** Una capa de pieles curtidas cubre la superficie interior de la puerta de hierro. Una cama, un armario para armaduras, armas y ropas, y un baúl con otros efectos personales descansan en la pared interior. En el centro de la habitación hay una mesa, taburetes, un pequeño gong para sirvientes, y un espacio vacío para "entretenimiento". Los lugartenientes se suelen entretener con torturas o juegos crueles. Otra puerta da a una gran terraza. Sólo hay un Karg-Kragór en el complejo actualmente (ocupa esta habitación), y el otro (#14) está o bien muerto, o bien se ha ido con el ejército. La riqueza típica de cada uno es de 10 mo más 1-10 mo en monedas, bisutería y baratijas.

13. **Cámara del Consejo.** Una imponente mesa de piedra se esconde entre el anillo de columnas. El polvo oscurece su áspera superficie, ya que Gaurhír raramente pide consejo a nadie.

14. **Habitación del Karg-Kragór.** Igual que #12, con la diferencia de que esta habitación está actualmente desocupada.

15. **Escalera.** Parte superior de #9.

16. **Salón.** Un par de escaleras trepan por la pared interior. Unas dobles puertas de hierro llevan a la prisión.

17. **Prisión.** Los cautivos, encerrados en marañas de cuerro y cadenas, cuelgan suspendidos del techo. Hay 30 balanceándose a diferentes alturas (algunos están suspendidos hacia abajo). Se usa un complejo sistema de palancas y ruedas para manipular las cadenas; cada una tiene un sistema de poleas que las eleva o las baja, y una abrazadera para fijarlo. Muchos prisioneros están cercanos a la muerte o a la locura. Hay cinco que aún pueden caminar y quizás hablar, pero están quebrantados por su experiencia. Entre ellos hay tres patrulleros de Cirith Ungol, un guardia de Ithilien del Norte y un rey de Arthedain perdido cerca de Morannon.

18. **Cámara del Andraug.** Un trozo de piedra verde con forma de diente sobre una pequeña peana ocupa el centro de la habitación. La roca es un cubo de 48 cm. Tras la elocución de una voz de mando, la peana se eleva desde el suelo hasta medir 90 centímetros de alto y una sección del muro se vuelve translúcido como un grueso cristal verde. Cuando se colocan las manos sobre la piedra, una persona ve por esta ventana la escena que hay ante los ojos del Andraug; los demás sentidos de oído, tacto, gusto u olfato se transmiten también al operador, que puede controlar las acciones del Andraug. Profundamente clavada en su animado corazón, hay una piedra igual a ésta. Si alguna de ellas es destruida, la otra cesa de funcionar. (Hay un 30% de probabilidades de que Gaurhír se halle en esta habitación; si es así, se hallará operando con el Andraug). No hay otras ventanas además de la mágica que se usa para controlar el Andraug y que traspasa los muros, pero hay una puerta que lleva a la terraza azotada por los vientos que a menudo es usada como plataforma de aterrizaje por parte de las bestias malignas.

19. **Habitación del Fha-Kórlash.** Oculenta para los Orcos, a esta habitación se llega a través de una cortina de piel que cuelga tras la puerta de hierro. Si no es cuidadosa y meticulosamente levantada, los intrusos serán alcanzados

por cuchillas impregnadas de Uraana (veneno de nivel 3, incapacita virtualmente a la víctima causando visión doble durante 2-4 horas. Un fallo de 01-50 en el TR deja a la víctima a -75; fallar por 51+ deja a la víctima a -100). Si hay alguna parte más de la piel además de la cara descubierta, las agujas alcanzarán automáticamente e introducirán el veneno. De lo contrario: ropa ligera 80%, ropa consistente 50%, armadura de cuero o armadura 20%.
 Unos muebles de hierro y cobre descansan sobre las pieles de animal que alfombran la habitación. Una tina de bronce para agua que tiene espita, regalada al cacique como el colmo del lujo y a menudo llena de cerveza y vino, se halla cerca de la puerta de la terraza. El dibujo de la garra adorna muchos objetos de la habitación: las patas de los muebles, las vasijas de comida y bebida, las ropas del cacique, y la plataforma que sostiene su gran cuchilla. Cuando la cuchilla está en su lugar, la plataforma puede ser tratada como una puerta secreta (extremadamente difícil, -30, de descubrir); revelará una sección oculta de suelo de 1,80 x 1,20 metros, con un considerable tesoro de oro y plata saqueados (700 mo, 1580 mp, 2070 mb y ocho objetos valorados en 50-100 mo cada uno), así como otros tesoros que Gaurhír ha permitido tener al Fha-Kórlash.

Hay dos hembras Scara-hai encadenadas a una esquina de la cama; tres humanos cautivos de Gondor están atados al muro de la terraza exterior. Los gondorianos han sido cruelmente torturados.

20. Terraza.

21. Escalera. Parte superior de #9.

22. Cima. Este es el nivel superior de la torre, y a él se accede tras subir por una aparentemente interminable escalera de caracol. No hay puerta entre la escalera y la cima. Una barrera invisible, como la que puso Sauron en los Vigilantes Invisibles de Cirith Ungol cierra el camino. Además de Gaurhír, sólo aquéllos que superen un TR de nivel 15 (contra magia de Esencia) pueden pasar la barrera. Si cualquiera atraviesa la barrera, Gaurhír se dará cuenta del hecho, esté donde esté.

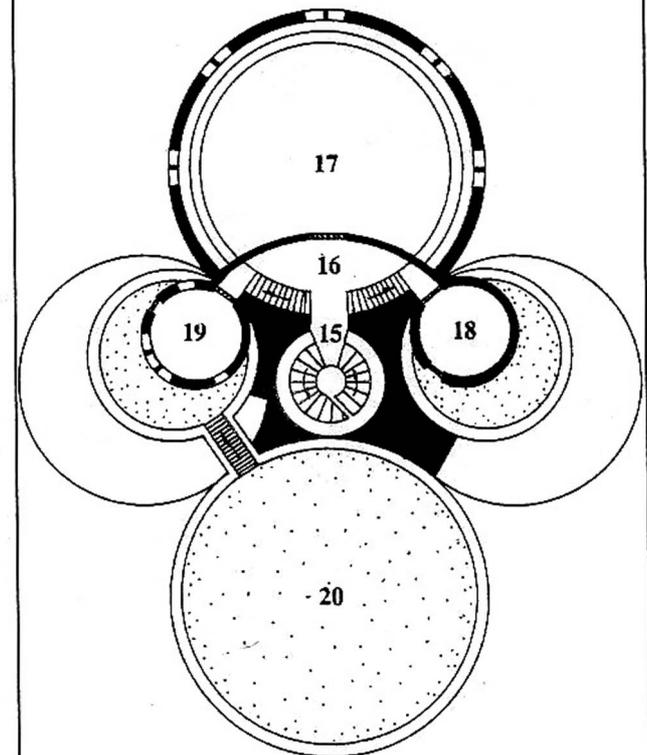
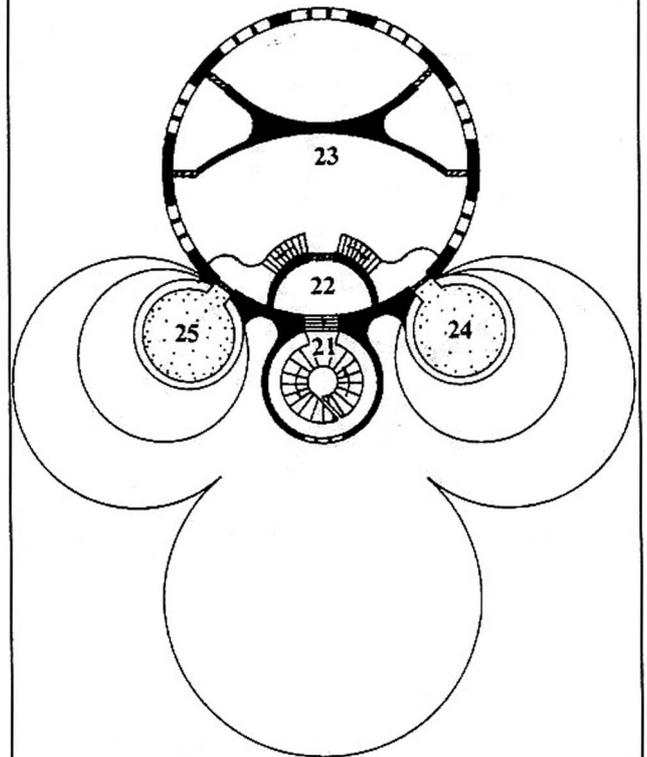
23. Habitación de Gaurhír. Gaurhír no tiene sirvientes, ya que no confía en nadie. Sale de sus habitaciones para comer, consumiendo normalmente presas vivas (prisioneros de Orcos) y para dar órdenes al Andraug o a los comandantes Scara-hai. Unos adornos violetas y negros cuelgan de los verdes muros de la habitación. Unas mágicas luces derramadas por esmeraldas y amatistas brillan sobre las gruesas pieles que alfombran el suelo y los muebles de negra madera. Una suntuosa cama ocupa la parte trasera de la habitación, donde unos postigos de hierro cubren las ventanas durante el día, cuando duerme Gaurhír. Un gran baúl cerca a la cama contiene guantes, cotas, calzado y tocados, pero no capas ni ropas. Un alto gabinete contiene varios disfraces de una gran selección de culturas. Gaurhír porta estos disfraces cuando se infiltra en sociedades para aprender secretos militares y políticos. Hay un gran escritorio en la parte delantera de la habitación, al lado de unos cuantos taburetes y sillas. Los cajones del escritorio están llenos de pergaminos mágicos y manuscritos. Hay varios gabinetes de cristal que contienen mapas, libros de notas y sustancias mágicas, así como objetos hechicéricos. Unas escaleras llevan hasta dos puertas con sendas terrazas. Los tesoros aquí presentes se dejan a tu antojo.

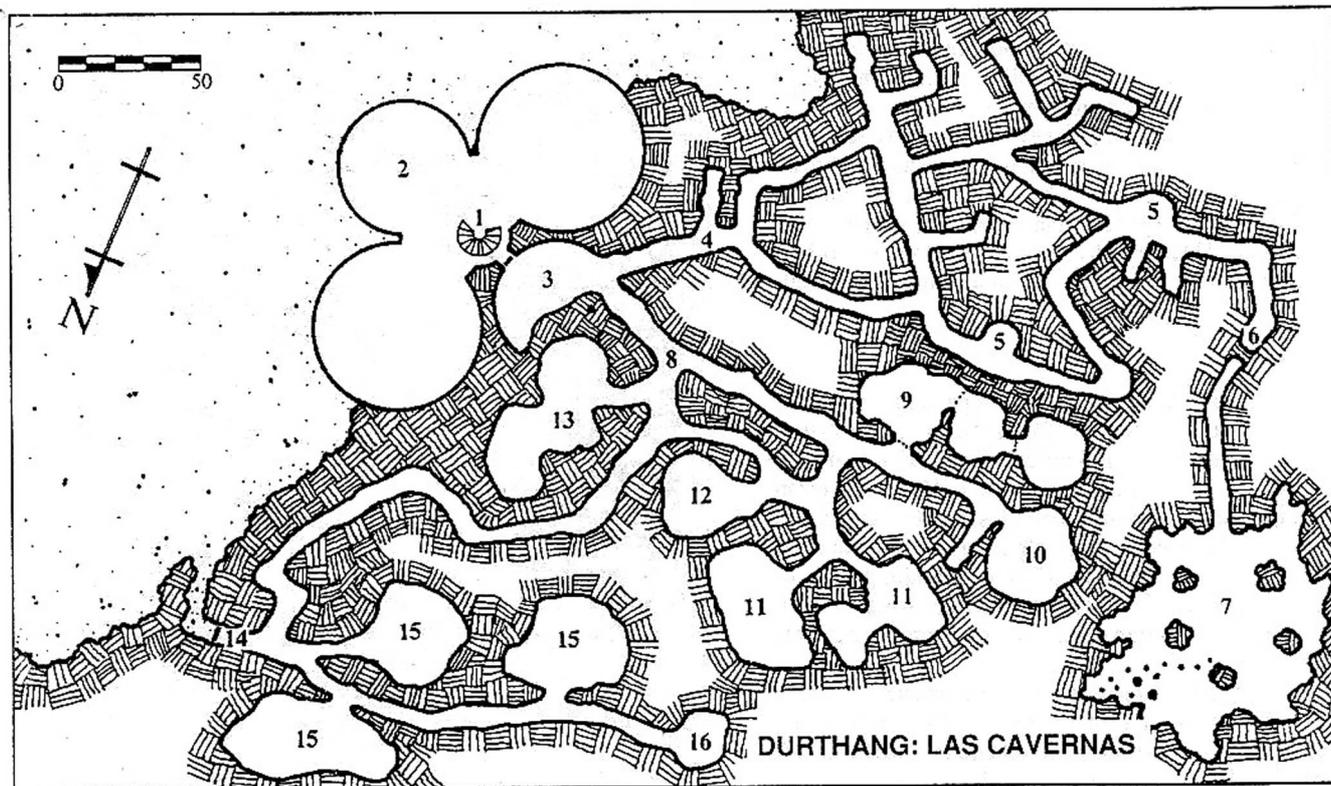
24. Terraza.

25. Terraza.



**DURTHANG:
LA TORRE**





LAS CAVERNAS

1. Escalera de caracol. Estas escaleras conectan la torre con las cavernas Orcas que hay bajo ella.
2. Sótano. El Andraug fue construido en esta gran cámara, que tiene eco. Ahora ronda lejos, apartado de la sucia porquería de herramientas, montones de piedra, yunques, bloques de metal y roca que llenan la estancia.
3. Caverna de entrada. Dos túneles salen de esta caverna. Uno atraviesa las antiguas minas de oro; el otro da acceso a las minas orcas.
4. Antiguas minas de cobre. Los túneles están secos, aunque existen aún ocasionales venas brillantes de mineral en sus muros. La necesidad de seguir las venas más ricas de cobre causó la creación de extraños retorcimientos e inesperadas subidas en toda su extensión. Normalmente los túneles miden 1.60 metros de ancho y están apuntalados con vigas triangulares. Algunas de las vigas están partidas y el techo está un poco hundido, pero hay pocas posibilidades de que se colapse.
5. Zonas de trabajo. Las zonas de las que en realidad se extraía el mineral se hallan desordenadas y llenas de escombros. No han sido expandidas por sus actuales residentes debido a que la roca es poco sólida. Hay algunas herramientas desechadas de pasadas actividades, pero no hay muchas posibilidades de encontrar a alguien.
6. Puerta secreta.
7. Cámara del Cristal. Las piedras gemelas que animan el Andraug fueron encontradas sujetas a las estalactitas que orlan el techo abovedado de esta cámara. El agua ha cesado de gotear sobre las formaciones de piedra caliza, impidiendo su anterior crecimiento.
8. Pasaje. Las cavernas Orcas llevan a este túnel más usado.
9. Pocilgas femeninas. Dos grupos de hembras ocupan este conjunto de cavernas; las reservadas para las Shiruk y el Fah-Kurlash y las que están en periodo de cría. Un grupo de las hembras Scara-hai se ha ido como seguidoras de los guerreros que van a lanzar el ataque contra la fortaleza de Gondor. Las hembras viven en condiciones penosas, con poca luz y sin posesiones.
10. Pocilga de los chiquillos. En esta gran caverna resuenan los chillidos y estridencias de los niños Scara-hai. Una vez amamantados por sus madres, son vigilados en esta caverna por tres insensibles brujas Orcas. Mucha de la prole Scara-hai tiene malformaciones o defectos incluso peores de los que suele tener esta maligna raza; las viejas eliminan a los débiles hasta asegurarse de que sólo los más fuertes ocupan su lugar en la tribu.
11. Cavernas Shirúks vacías. Estas cavernas se han vaciado tras la partida de las fuerzas Scara-hai.
12. Cueva Shirúk. Normalmente cuatro Shirúk adultos comparten esta caverna. Actualmente sólo quedan dos de ellos para vigilar a las hembras y a los chiquillos (ver #9 y #10).
13. Cueva Shirúk. La residencia de los Scara-hai la forman cavernas toscamente excavadas que se crearon ensanchando las formaciones mineras preexistentes. Diez jóvenes Shirúk viven en esta cueva, aunque ahora sólo queda uno en dicho complejo -que normalmente se encuentra en la sala de guardia de la torre. Hay montones de asquerosas pertenencias atadas de cualquier forma a sacos o cuerdas que cubren el suelo. Los bultos pertenecen a los Shirúk ausentes y contienen pocos objetos de valor.
14. Entrada a la caverna. Dos Scara-hai guardan la oculta puerta de hierro.
15. Cavernas de las Bukras de élite. Las bukras mejor entrenadas habitan en esta caverna. Como son las unidades de lucha de élite de los Scara-hai, son

un poco más ordenadas que los otros (aunque no más limpias: la eficacia militar nunca se ha confundido con la higiene). La mayor parte de las cavernas están vacías; sólo una bukra (dos guerreros y dos exploradores, todos de nivel 2) se halla en la caverna más cercana. Cada Orco tiene un fardo personal que contiene 15-25 mp y 20-40 mb.

16. Almacén. Hay trozos de comida enmohecida sobre el suelo de la caverna.

5.4 LA MISION

La misión de los personajes depende parcialmente de las razones por las cuales se encuentran aquí (ver 5.4.1 más adelante). Sin embargo, todos los que vengan tienen la oportunidad de frustrar una de las intrigas más maléficas maquinadas por Sauron mediante sus muchos agentes: el ataque de Gaurhír a la guardia sobre Mordor que hay en Cirith Ungol y Minas Ithil. Dicha misión se puede cumplir mediante diversos métodos: asesinando la forma mortal de Gaurhír, destruyendo la piedra verde gemela unida al Andraug, o simplemente trayendo información (de manera veloz), notificando el ataque inminente de manera que las guarniciones estén mejor preparadas para repelerlo. Matar al Fha-Kórlash también sería positivo, ya que su liderazgo y la presencia del totem tribal (la cuchilla) son muy importantes para la moral de los Scara-hai en la batalla, y por lo tanto para su efectividad. Como son los Scara-hai mediante Gaurhír quienes están iniciando el ataque contra Gondor, la incertidumbre de sus jefes probablemente extendería el pánico entre los otros Orcos y causaría muchas deserciones.

5.4.1 COMO INICIARLA

Esta aventura puede jugarse por sí sola o bien ser usada como parte final de las aventuras previas descritas en este módulo. Como aventura normal, los personajes jugadores podrían haber sido enviados por parte de las autoridades de Gondor para ver de lo que pueden enterarse de los planes del nuevo Señor de Durthang, de cuya presencia han oído hablar mediante algún Orco capturado. Los jugadores llegarán en el momento justo para darse cuenta del maléfico plan de Gaurhír y para ponerle fin.

Si los personajes están simplemente siguiendo el rastro desde Barad Perras, buscando quizás cautivos, un botín mayor, o simplemente para asegurarse de que han erradicado

todo signo de presencias malignas, tienen las mismas posibilidades de descubrir los planes del ataque, y actuar según la información. En este caso, los personajes tendrán como inicio el punto final de la aventura anterior.

Otra manera de inicio para los personajes sería encontrarse con Thanadirian, de la misma manera en que ha descrito en la sección 4.41. Cualquier otra fuente de rumores relacionada con un maligno señor alojado en una maléfica ciudadela en las alturas de las Ephel Dúath podría poner a cazadores de botines y buscartrecompensas sobre el rastro en las rampas del Hall-ras.

5.42 AYUDAS

Las asistencias pueden ser dadas a los personajes jugadores de forma abierta o bien en forma de rastros y pistas. Cualquier información preliminar concerniente al Señor de Durthang será rara y dependerá de cómo y dónde empiezan los personajes; los que sean mandados por un agente del ejército de Gondor pueden saber algo más de información, extraída del interrogatorio de un Orco capturado, por ejemplo, mientras que los rumores extraídos de trovadores en posadas y mercados podrían ser extremadamente conflictivas y confusos.

Tener a ciertos PNJs sería útil para grupos que adolezcan de ciertas habilidades. La primera opción sería Thanadirian, así como algún personaje pre-generado de la sección 2. Los conocimientos de cómo dar cuenta del licántropo una vez se conozca su existencia serían también muy útiles.

5.43 OBSTACULOS

Como DJ, puedes hacer que esta aventura sea tan difícil o tan (relativamente) fácil como desees. El número de Scara-hai que queden en Durthang puede ser incrementado, y puedes colocar centinelas en el muro menor o en el camino desde lass cuevas hasta la ciudadela (ver las notas de la sección 5.32), requiriendo que los personajes den cuenta de ellos o los engañen. En cuanto Gaurhîr se entere del acercamiento de los personajes, se asegurará de colocar las mejores defensas donde sea posible con el resto de sus fuerzas. Si parece que el grupo es realmente muy poderoso, puede utilizar su habilidad de mimetismo para infiltrarse en el grupo con algún disfraz, emboscándoles en algún sitio.

La torre misma es un lugar muy peligroso, ya que tiene una naturaleza malévola y semi-sensitiva. Sus efectos específicos son descritos en 5.52. El único gran oponente es el tiempo, en el caso de que desees poner una fecha al ataque Scara-hai al empezar la aventura.

5.44 RECOMPENSAS

Las recompensas por derrotar a Gaurhîr y fastidiar a los Scara-hai serán atractivas, y proporcionales a la habilidad mostrada por los personajes. Los oficiales de Gondor pueden recompensar a los personajes bien intencionados con dinero, un regalo (quizá un objeto mágico), y quizás incluso un título. Para los que afronten la aventura con una actitud más mercenaria, las recompensas consistirán en dinero y las gracias sinceras. Hay una buena cantidad de tesoro que rapiñar en la torre y las cavernas Orcas que cualquier personaje se alegraría de tener.

5.5 ENCUENTROS

5.51 ENCUENTROS EN EL NORTE DE LAS EPHEL DÚATH

Una vez en las sombrías y traicioneras mesetas de la frontera septentrional de Mordor, los personajes se darán cuenta de que el viaje es lento y peligrosos. Se debe hacer una tirada cada tres kilómetros recorridos en la tabla de encuentros.



A) Scara-hai. Este encuentro consistirá normalmente en toparse con una bukra de Scara-hai (para más detalles ver 3.25/26) de patrulla, o de veloz regreso trayendo noticias. Pueden evitar o atacar al grupo, según lo que sea más oportuno. Si quieres hacer el encuentro más difícil, pon dos bukras o haz que acompañe a los Scara-hai un Karg-Kragór (ver 4.21).

B) Bestias. Cualquier criatura de la lista puede atacar, aunque el grupo sea fuerte y numeroso. El número de bestias queda totalmente a tu antojo, pero ten en cuenta que el encuentro no debería ser más que una molestia; también debería ser posible para un grupo prudente evitar el encuentro si actúan de manera rápida y sensata.

C) Vapores. El cambio atmosférico de la lista puede ser muy repentino (siempre lo será en el caso de las llamas), o más insidioso y lento. Las llamas afectan a 1-6 personajes al azar como un Ataque de Bola +30, con los modificadores normales (a favor de los personajes) aplicables, y un crítico máximo de "C". La niebla simplemente reduce la visibilidad a 3-30 metros y persiste durante 1-6 millas; si se encuentran niebla y humo a la vez, la visibilidad es automáticamente reducida a 10 metros. El humo reduce la visión a 15-150 metros y también hace que los ojos escuezan; todos sufrirán una reducción de su bonificación de Percepción a la mitad y deberán hacer un TR de nivel 2, o el efecto persistirá durante 48 horas. Normalmente el humo sólo dura 1-3 millas, y a veces incluso menos. No tiene ningún aroma particular, pero es acre, amargo, agrio y lleno de hollín.

D) Hecho. Los varios hechos mencionados en la tabla ocurren durante algún momento del siguiente tramo de dos millas más que en el momento en que se tira. ¡Esto dará la impresión a tus jugadores de que no ha ocurrido nada! Una caída puede significar (50%) que alguien del grupo se ha caído del camino o bien en un agujero o grieta. Se debe hacer inmediatamente después una Tirada de Maniobra para deter-

minar el daño producido, aunque la persona estuviera atada a otra mediante una cuerda; tras esto, los personajes deberán ver cómo se las arreglan para ayudar al que ha caído y subirlo. Alternativamente, (50%) puede haber un desprendimiento de rocas, barro o nieve que puede tanto caer sobre el grupo como delante del mismo, bloqueando su camino, obligándoles a rodearlo o pasar por encima suyo. Las avalanchas sobre el grupo deben ser tratadas como ataques +30GAp. Si alguien consigue una Tirada de Percepción Fácil (+20), se dará cuenta de la avalancha, y los BD normales pueden ser sustraídos del ataque. Si el grupo se pierde, no se lo comunicues durante un tiempo (puedes permitirles una tirada de Percepción en la siguiente tirada de Encuentros para ver si se dan cuenta). Si no vuelven a la ruta correcta antes de sufrir otra Pérdida, se perderán permanentemente en las montañas, incapaces de seguir sus pasos hacia atrás. Las Púas son un hecho especial; 1-3 personas del grupo pasan por encima o pisan una agreste roca espinosa que rasgará algo, arrancándolo probablemente (por ejemplo, una correa de la que cuelga un fardo, arma o escudo). Dicho objeto debería darse por perdido a menos que los personajes encuentren la forma de recuperarlo.

E) Nada. Los personajes no encuentran nada especial. Sin embargo, puedes desear que vean algo, o tengan otro tipo de encuentro (algo que vuela por encima de sus cabezas, se oye un horripilante sonido, la temperatura/tiempo cambia, etc.)

5.52 ENCUNTROS EN DURTHANG

Se debería tirar por encuentros cada vez que se entre en una nueva zona/nivel.

A) Scara-hai. Se pueden encontrar vagabundeando alrededor de las cavernas algunos Scara-hai. Puedes tomar nota del total de Scara-hai que hay en el complejo antes de la llegada de los personajes, sustrayendo después del total los que sean encontrados o eliminados. Los Guardias pueden ser tanto los guerreros de una bukra o la bukra al completo. En este caso, uno o ambos exploradores de la bukra irán inmediatamente a dar la alarma, mientras los demás se enfrentan al grupo. Los Mensajeros son corredores que llevan órdenes o información; normalmente será un explorador de nivel 1/2 con una bonificación de +5/+10 a las Maniobras. Los Mensajeros casi siempre llevan mensajes orales, ya que tienen una memoria muy entrenada. Los Sirvientes son jóvenes (machos o hembras) de nivel 1. No llevan armadura y tienen un garrote (o el equivalente) para luchar, pero nunca atacarán, sino que únicamente se defenderán. Se intimidan fácilmente.

B) Efectos Lapidarios. Estos son unos peculiares efectos que se producen mediante una combinación de la roca de la que está hecha la torre y el acantilado, y el uso nigromántico al que Durthang fue sometido durante años. Este tipo de piedra que es desconocido en todos sitios y no tiene nombre en ninguna lengua de los Pueblos Libres, puede producir manifestaciones externas para proteger el mal que aquí habita. La roca puede ser considerada como semi-sensitiva; recibe impresiones de los pensamientos y acciones de cualquier intruso y provoca una variedad de efectos para asustarles o expulsarles. La Desorientación simplemente confunde a todos los del grupo. Todos deben hacer una TR contra un sortilegio de nivel 4 (tratar como magia de Esencia); un fallo significa que están convencidos de que alguien de los demás van en la dirección/camino equivocado (incluso hasta en el extremo de que pensarán que la parte de arriba de unas escaleras está en realidad abajo). La desorientación pasa cuando se deja el área. ¡Las TR deben hacerse en secreto! Cualquier personaje desorientado una vez tiene una penalización de -50 en tiradas subsiguientes. Caída indica un desprendimiento de rocas o una trampa; ambas son ilusorias (equivalentes a un sortilegio de Fantasma): el primero afecta a una zona de tres metros atacando a todo lo que esté dentro de ella como un ataque +30GAp; la trampa atrapa a una sola víctima con un ataque

+80EAp. Una vez se ha averiguado la naturaleza de las Caídas, esta tirada de Encuentros debe ser tratada como Nada. Puedes hacer que la caída de rocas sea real en el caso de las minas en desuso (5.32). En el caso del Fantasma, la roca se basa en la imaginación, el fantasma sale de ella. Puede ser o bien (50%) un vapor verduzco parecido a alguien que los personajes saben que está muerto, con el efecto combinado de un sortilegio de Enfriar Aire y Muro de Frío sobre cualquiera que lo toque o traspase; o bien (50%), ser una horda de necrófagos y esqueletos saliendo aparentemente de una puerta secreta, requiriendo un TR contra un sortilegio de nivel 7 para evitar quedarse aturdido durante un asalto. Si dos o más miembros resisten, la horda desaparecerá si es alcanzada por las armas. Si sólo una persona resiste (o ninguna), es probable que el grupo sea confundido y capturado mientras dura la ilusión. Calor no es ninguna ilusión sino una habilidad real que tiene la roca de calentarse a una intensidad de 2,5 grados por aslato hasta un máximo de 126 grados.

C) Carga. Una carga es algo dejado temporalmente por los Scara-hai. Puede ser (80%) un fardo con posesiones, un saco de comida (o lo que los Orcos llaman comida), leña, antorchas u otras provisiones; o (20%), algo especial como un prisionero, una piel de lobo, botín o cosas así. La carga puede contener algo útil para los personajes jugadores, o ser una pérdida de tiempo.

D) Especial. Un encuentro Especial puede ser tanto bueno como malo para el grupo (y si es malo, puede ser muy malo). Normalmente, será uno de los adversarios más poderosos de la aventura (Gaurhîr o el Fha-Kórlash, con o sin guardia); un accidente (alguien dando un doloroso traspies, un techo que se hunde, una parte de equipo que se rompe); algunos Scara-hai en su forma lobuna yendo de caza; o un hecho más fortuito como un prisionero que ha escapado de las cavernas Orcas (nadie escapa nunca de la torre), la posibilidad de descubrir una puerta secreta al ver a alguien usándola, y cosas así.

6. LOS SCARA-HAI

Los Scara-hai son una pequeña tribu de Orcos que han desarrollado ciertas características raciales únicas y también, mediante la influencia de una magia arcana, han conseguido otro tipo de habilidades especiales.

Originalmente, los Scara-hai habitaban en el lejano sudeste de Mordor, en las montañas de las Ephel Duath que limitan con Khand. Estas lejanas tierras no fueron nunca pacificadas por Gondor tras el triunfo sobre Sauron, y continuaron existiendo muchas prácticas arcanas de las que pocos sabían algo. Un antiguo (e inmortal) sirviente de Sauron, Gaurhîr encontró a los Orcos y los pervertió para sus propósitos, haciendo dedicar cada uno de sus esfuerzos a la adoración y admiración de las malignas bestias conocidas como Hurgos. Mediante sus propios conocimientos y habilidades, Gaurhîr encontró la manera de encantar pieles de lobo de manera que cuando los Scara-hai se las ponían, podían adoptar una forma parte Hurgo, parte Orco.

Los Scara-hai son llamados los Orcos de la Garra Verde, y éste es el símbolo que llevan sus guerreros en sus petos. Sin embargo, el nombre es también una descripción de su apariencia cuando asumen la forma de lobo, ya que sus ojos brillan con un verde iridisado y sus dientes, piel y garras tienen un tono verduzco. El proceso de transformación es relativamente rápido, tardando sólo treinta segundos desde que se ponen la piel de lobo. Sin embargo, el encantamiento tarda una hora, y requiere elaborados procesos rituales. Cada Scara-hai tiene su piel de lobo con la cual es iniciado, y aunque puede ser reemplazada, el individuo la protege con una ferocidad sólo superada por la de guardar su propia vida -a veces incluso mayor-. Una vez transformado, puede man-

PNJs EN LAS PUERTAS DE MORDOR

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc.	Gr./ Br	c./c. BO	proy. BO	MM	Notas
Gaurhîr	10	175	SA	50*	No	No	98ba	-	40	Licántropo Mago Demoníaco FUE90,AGI94,CON85,INT79,I96,PRE97,APA30
Fha-Kórlash	6	86	CM	15/40	N/S	Gr	102cu	68bs	5	Scara-hai Guerrero FUE91,AGI68,CON70,INT43,I69,PRE80,APA31.*Brazales
Abreviaturas: cu-cuchilla cc-cuchillo *ob-ór-bukar, maza con garras orca										

tener la forma de lobo hasta 6 horas. Durante este tiempo, el Scara-hai mantiene su inteligencia (la que tenga) pero gana los beneficios de los sentidos de un Huargo, así como su salvaje mordisco. Las manos del Scara-hai crecen hasta convertirse en garras, aunque aún mantienen los dedos y son capaces de coger armas (-20 a los BO) o herramientas. Otros beneficios ganados en la transformación son una mejor moral (debida a su ansia de sangre) y más puntos de vida. En forma de lobo, los Scara-hai tienen una desventaja con una hierba particular, el Acónito (también llamado la Ruina de los Lobos y la Flor de la Campana en el lenguaje común). Si es ingerida o introducida a través de una herida, el Scara-hai pierde un punto de vida por asalto y cada cinco asaltos debe hacer un TR de nivel 9 contra una muerte horrible. Mientras está en la forma de lobo, puede olfatear la hierba hasta a cincuenta pasos, y la evitará.

Los Scara-hai están organizados en bases tribales similares a otros Orcos. Las hembras y los niños se separan y son mantenidos con actitud servil. Sólo los machos más fuertes tienen la posibilidad de reproducirse. Se dice que a veces, es Gaurhîr en realidad quien relaciona Huargos con hembras Scara-hai para fortalecer la naturaleza lupina de la tribu. La tribu está liderada por el Fha-Kórlash (Or. "Gran Mandíbula") o cacique. Sus símbolos incluyen una cuchilla especial y unos brazaletes. Tiene dos lugartenientes o Karg-Kragórs (Or. "Colmillo Lacerante"), elegidos de entre los miembros de la tribu mejor entrenados en la exploración. Sus tótems son collares de dientes de lobo. El resto de la tribu está organizada en bukras de cinco Orcos (Or. "Garra"), consistiendo cada uno en dos guerreros, dos exploradores liderados por un Shirúk (Or. "Saltador"). Los Shirúk usan un arma especial, una maza con pinchos llamada ór-bukar. Se dan otros atributos de estos Scara-hai en las secciones de PNJs de la aventura en que aparecen por primera vez.

7. TABLAS

7.1 ENCUENTROS EN EL NORTE DE LAS EPHEL DÚATH

Código de Encuentro	CIRITH HELKOND	IMLAD Cercanías	LECHIL Altiplano
A) Scara-hai	01-05	01-02	-
B) Bestia Maligna	-	-	01-02
Moscas de Mordor	-	-	03-04
Cabra, salvaje	06-11	03-04	-
Araña, gigante	12-14	05-11	05-14
C) Llamas	-	12	15-29
Niebla	15-18	13-20	30-31
Humo	19-20	21-24	32-39
D Caída	21-23	25-29	40-42
Pérdida	-	30-31	43-52
Púas	-	-	53-60
E) Nada	24-00	32-00	61-00

ENCUENTROS EN LA CIUDADELA DE DURTHANG

Código de Encuentro	CAVERNAS	TORRE
A) Guardias	01-04	-
Mensajeros	05-06	01-02
Sirvientes	07-12	-
B) Desorientación	13-14	03-08
Caída	15-18	09-20
Fantasma	-	21-32
Calor	19-20	33-44
C) Carga	21-27	-
D) Especial	28-29	45-48
E) Sin encuentros	30-00	49-00

7.2 BESTIAS DE ITHILIEN DEL NORTE Y LAS EPEHEL DÚATH

Tipo	Nivel	Tam.	Vel.	PV	CA	BD	BO pri.	BO sec.	Notas
Vela Cadavérica	5	M	R/-	100	SA	30	-	-	Ataca con hechizo de Trance (especial)
Moscas de Mordor	1	D	MR/R	2	SA	35	15DMo	-	Aparecen 1-100
Kraken	15	M	MdR	150	SA	50	75MPrx3	-	Ataques múltiples
Araña, gigante	5	M	MD	50	CE	25	65GPi*	55MMo	*Venenoso
Huargo	*	M	R/Mdr+50%*	C	C	45	90GMO	Ar	Forma lobuna de los Scara-hai
Caballo de guerra	5	G	R/R	160	C	30	70MTS	30MBa	Yegua de guerra de Baltab, entrenada
Jabalí salvaje	3	M	R/Mdr	120	SA	30	40GCu	30MBa	Violento si es atacado
Cabra salvaje	2	M	R/R	60	C	45	40MCu	60PBa	Guarda el territorio

7.3 HIERBAS DE ITHILLEN DEL NORTE

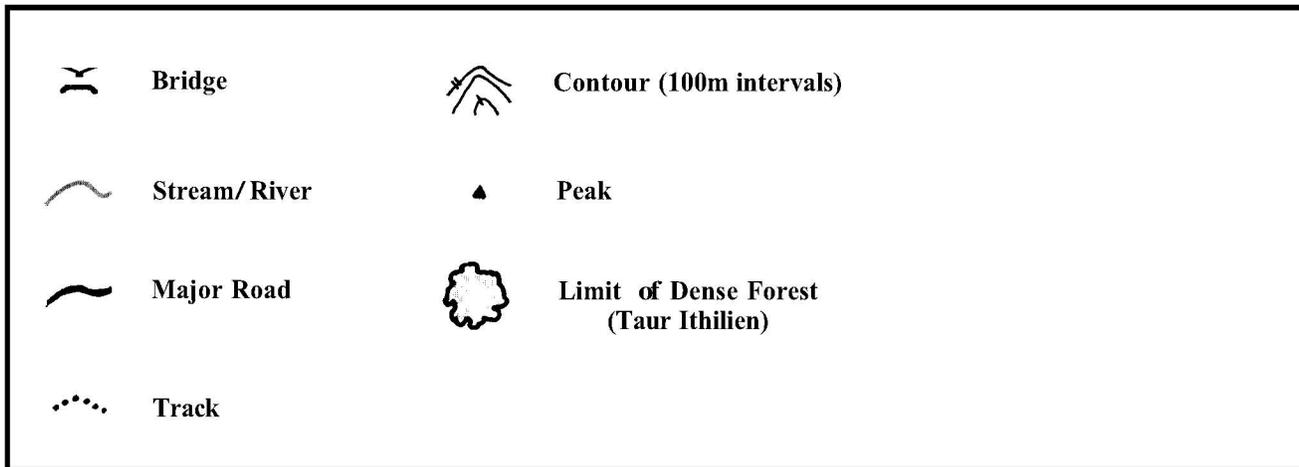
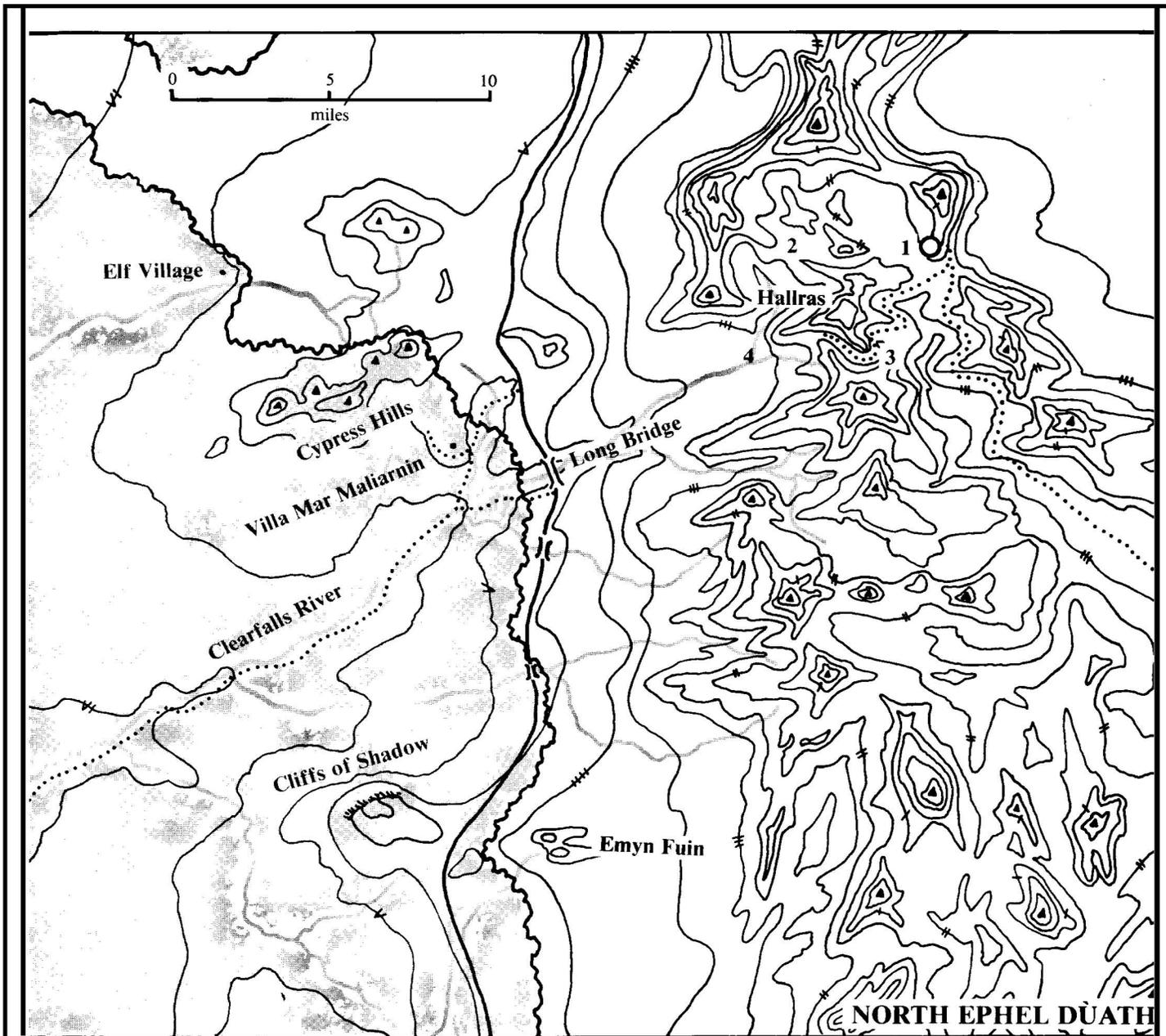
NOMBRE	FRECUENCIA	FORMA	NOTAS
Aloe	FD		Dobla la cifra de curación para quemaduras/cortes
Arlan de Jardin		cataplasma	Cura 4-9 puntos de oida
Arlan Salvaje	F	cataplasma	Cura 1-6 puntos de vida
Arpsusar	D	tallo	Cura el daño muscular
Athelas	FD	inhalar	Curador universal
Attanar	MD	cataplasma	Cura la fiebre
Ojos azul claro	FD	TE	Aumenta al triple la visión durante 3 horas
Mostaza distraída	F		Cura todos los puntos de vida, 1 hora inmóvil
Cesto de Elben	D	comida	Nutrición de un día
	MD	sopa	Estimula el corazón, dobla la velocidad durante 1 ocs
	L	comida	Nutrición de un día
Magnolia de uva	MD	néctar	Nutrición, intoxicación, sueños
Kelventari	M		Cura las quemaduras y 1-10 puntos de vida de Calor
Rewk	L		Cura 2-20 puntos de vida
Sara hurga su cabeza	R	raíz	Nutrición durante 3 semanas
Malta Piesplanos	M	bebida	Inspira confianza, +25 a la moral
Sumquelóté	M		Produce un aroma fragante durante 1-4 horas
Suranie	L	inhalar	Alivia el aturdimiento de 1 as.
Thurl	F	bebida	Cura 1-4 puntos de vida
Yaran	F	inhalar	Agudiza el olor i el tacto durante 1 hora

HERBARIO DE MAR MALIARNIN

PRODUCTO	CANTIDAD	VALOR	INGREDIENTES
Mirlothnen (Agua perfumada)			
Cirelnen (Agua Lavanda)	28 g.	3 mp.	Aceite de Lavanda
Hírvia (Agua de la tarde)	28 g.	4 mp.	Rosas, Clavo, Hojas de Laurel
Ithilnen (Agua de Ithilnen)	28 g.	2 mp.	Menta, Romero, Rosa
Belmirnen (Perfume)			
Caryopha	28 g.	6 mo.	Clavel
Hwestene	28 h.	3 mo.	Lila-del-valle
Lathlasse	28 g.	12 mo.	Vainilla, Cedro
Myranis	28 g.	3 mo.	Bálsamo, Nuez Moscada
Ngaelen	28 g.	8 mo.	Jazmín
Olvardil	28 g.	28 mo.	Rosa, Gardenia, Jazmín, Naranja
Uinia	28 g.	4 mo.	Musgo de Roble
Fladuciel (Aceite y jabón)			
Findirciel (Aceite para pelo)	28 g.	12 mp.	Salvia, Nuez Negra (oscurece el pelo)
Finthien (limpiador del pelo)	110 g.	15 mp.	Camomila, Verbena i Romero
Fúmell (Aceite corporal)	28 g.	10 mo.	Esencia de Amapola
Meluinzil (Jabón de rosas)	84 g.	5 mp.	Pétalos de Rosa
Yrncielin (Aceite de baño)	110 g.	2 mo.	Pino, madera de sándalo
Uwing (Cerveza)			
Cerveza Dandelion	4,5 l.	16 mc.	Raíz de Dandelion, Jengibre, Limón, Azúcar
Ginnas (Ad: cerveza negra)	1 l.	1,5 mb.	Ortiga, Lúpulo, Aceite
Cerveza de Luna	4,5 l.	8 mc.	Lúpulo, Cebada
Cerveza Salvia	4,5 l.	12 mc.	Lúpulo, hojas de Salvia, Cebada, Trigo
Iarnin (Vino)			
Cúlaissón	1/2 l.	1 mp. - 20 mo.	Mezcla de pequeñas Zarcamoras y pétalos de Rosa. El precio depende de la cosecha
Maliarnin, rojo	1 l.	12 mc.	Contiene pieles de Uva
Maliarnin, blanco	1 l.	15 mc.	Ligeramente efervescente
Rimaur-iarnin	1 l.	32 mc.	Hojas de saúco
Firrinin (S: Agua de vida) (Licor cordial)			
Brosiamin vino de bosque	1/2 l.	10 mc.	Extracto de pino con otros aceites de madera
Culdnor Espiritu Dorado	1/4 l.	16 mc.	Jengibre, Naranja, espíritu
Dolcrist buen cordial	1/8 l.	2 mb.	Semilla de Cumin y Caraway, muy fuerte (5 Revientacabezas)
Hidromiel	1/2 l.	18 mc.	Vino, Romero, Cinnamon, Mace, musgo de Roble, Clavo, Miel, Jengibre
Mircalon (joya verde)	1/4 l.	25 mc.	Menta, Anís

NOMBRES PROPIOS DE PLANTAS Y HIERBAS

Mechones de mujer de otoño	Iavas finiril	Encina (acebo)	Ereg	Ciprés	Madreselva
Haya	Neldor	Hiedra corredora	Nellam	Tharn	Rg: Milithrag
Abedul de plata	Brethil	Jazmín	Ngaelen	Amapola	Rosa
Abedul enano de plata	Perbrethil	Amor-en-la-niebla	Melhiith	Fúmella	Melui
Helecho	Cadairian (pl.)	Nuez moscada	Myrista	Saúco	
Clavel	Caryopha	Musgo de Roble	Vinia	Rimaurlos	
Cedro	Cúewhn	Orquídea	Iscéloth	Pino	
Escarola	Intybath	Orquídea, tres dientes	Nelcariscé	Thñ	



Las puertas de MORDOR



Edición 2^o 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

