

Los Ladrones Barbato



LA COMPAÑÍA



Los Ladrones de Tharbad™

ÍNDICE

TABLA DE CONTENIDOS

1. NOTAS GENERALES	2
1.1 Deficiones y términos	2
1.11 Abreviaturas	2
1.12 Definiciones	2
1.13 Conversión de características para cualquier sistema de JRF	3
1.14 Conversión de bonificaciones y puntos de vida	3
1.2 Clave para el mapa en color de la región	3
2. INTRODUCCIÓN	4
2.1 Historia de Cardolan	4
2.2 Historia de Tharbad	5
3. LOS ALREDEDORES DE THARBAD	6
3.1 Geografía	6
3.11 Las tierras altas del norte	6
3.12 Las montañas Girithlin	6
3.13 La cuenca del Gwathló	7
3.14 Las tierras bajas costeras de la costa meridional	7
3.2 Flora	7
3.3 Fauna	7
3.31 Depredadores	7
3.32 Reptiles	7
3.33 Otros animales	8
4. LOS HABITANTES	8
4.1 Los Dunedain	8
4.2 Los Dunlendinos	8
4.3 Los Hombres del Norte	8
4.4 Los Beffraen	8
5. POLÍTICA Y PODER	9
5.1 Tharbad y Cardolan en 1409-1412	9
5.11 Personalidades importantes	9
5.12 Fuerzas militares	11
5.2 Cardolan y Tharbad en otros tiempos	11
6. THARBAD	13
6.1 Lugares de interés	14
6.2 La ribera norte	15
6.3 La ribera sur	15
6.4 Puerto	17
6.5 El barrio de los ladrones	19
6.6 El camino del rey	20
6.7 Barrio de los plebeyos	21
6.8 Barrio de los mercaderes	22
7. GUÍAS PARA AVENTURAS	23
7.1 Selección de una aventura	23
7.2 Elección de un período de tiempo	23
7.3 Sugerencias al desarrollar aventuras	23
7.4 Encuentros	23
7.5 Uso de armas, trampas y sortilegios	23
8. AVENTURAS EN Y ALREDEDOR DE THARBAD	23
8.1 El círculo de extorsión (Una aventura)	24
8.2 El robo de la tiara (Una aventura)	27
8.3 Contrabandistas en el Gwathló (Una aventura) ..	31
8.4 Emboscada al norte de la ciudad (Una aventura)	33
9. TABLAS	33
9.1 Tabla general de encuentros	33
9.2 Tabla general de PNJS	34
9.3 Tabla de hierbas	36
9.4 Tabla militar general	36

1. NOTAS GENERALES

El juego de rol de fantasía es similar a una novela "en vivo" donde los jugadores son los personajes principales. Cada uno ayuda a escribir una historia en la que nunca falta la aventura. Los jugadores ayudan a crear una nueva tierra y tejen relatos nuevos y extraños.

Estas series están diseñadas como una herramienta para directores de juego que deseen desarrollar escenarios o campañas situadas en la Tierra Media de J.R.R.Tolkien. Los módulos de aventuras son estudios completos de áreas muy específicas, preparados para desarrollar nuevas aventuras, y están hechos para ser utilizados con un mínimo trabajo adicional. Cada uno posee información estadística basada en el juego de rol de El Señor de los Anillos y Rolemaster, sistemas de fantasía. Sin embargo los módulos son adaptables y utilizables en la mayoría de los juegos de rol. Las guías de creación sólo se sugieren, no son obligatorias.

La herencia del profesor Tolkien

Cada módulo esta basado en una búsqueda exhaustiva y en intentos de hallar los mayores standards asociados con el legado de Tolkien. Se emplean datos lingüísticos, culturales y geológicos de forma racional. El material interpretativo ha sido incluido con sumo cuidado y puesto en esquemas y patrones definidos. I.C.E. no intenta ser la única opinión o regla; sino que esperamos proveer al lector con el empuje de la herencia creativa y los personajes del área tratada.

Recordad que la fuente original de información son los trabajos del Profesor J.R.R.Tolkien. Las publicaciones póstumas editadas por su hijo Christopher dieron luz adicional al mundo de la Tierra Media. Estos módulos están derivados de El Hobbit y El Señor de los Anillos, aunque han sido desarrollados de forma que no exista conflicto alguno con cualquier otra fuente.

1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS

Las siguientes abreviaturas y términos se usan a través de estas series.

1.11 ABREVIATURAS

Las abreviaturas listadas están ordenadas alfabéticamente dentro de sub-categorías.

SISTEMAS DE JUEGO

SA El Señor de los Anillos
RM Rolemaster

Características del personaje

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

TERMINOS DE JUEGO

AM Artes marciales
As Asalto
BD Bonificación defensiva
BO Bonificación ofensiva

CA Clase de Armadura
Car Característica
Crit Impacto crítico
D Dado o dados
DJ Director de Juego
D100 Dado percentil
JRF Juego de rol de fantasía
Mod Modificador
mb moneda de bronce
mc moneda de cobre
me monedas de estaño
mh moneda de hierro
mj moneda de jade
mm moneda de mithril
mo moneda de oro
mp moneda de plata
N Nivel
PJ Personaje Jugador
PNJ Personaje No Jugador
PP Puntos de poder
R o Rad Radio
TR Tirada de resistencia

TÉRMINOS DE LA TIERRA MEDIA

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

1.12 DEFINICIONES

Se describen aquí algunos conceptos importantes. En el siguiente texto se hallan la mayoría de términos y expresiones de El Hobbit y El Señor de los Anillos.

Arnor: (S. "Tierra del rey" o "tierra real"). Es la tierra hermana de Gondor. Reino dunedain del norte fundado por Elendil el Alto en 3320 S.E. Sus primeros pobladores fueron los Fieles que huyeron del hundimiento de la isla continente de Númenor. La mayor parte de este pueblo se había mezclado con pueblos locales de Eriador. Arnor incluye casi todo Eriador, pero se dividió en tres reinos hermanos llamados Arthedain, Cardolan y Rhudaur en el 861 T.E. Fue invadido por las huestes del Rey-Brujo de Angmar en el 1974 T.E., y de aquí en adelante se le conoció como "El Reino Perdido".

Arthedain: El último reino de los dunedain en el norte. En 1700 T.E. es la única zona superviviente unida que queda del Reino Perdido de Arnor.

Cardolan: (S. "Tierra de la colina roja"). Es el reino más meridional de los tres formados en el 861 T.E. debido a la división de Arnor. Cardolan fue destruido como reino cuando la estirpe real fue exterminada en el 1409 T.E, pero los feudos que poseía todavía permanecieron durante muchos años.

Dunlendinos: Una dura raza de hombres comunes que en su mayoría emigró desde las Montañas Blancas en la Segunda Edad. Son descendientes de los Daen Coentis y poseen complejión media o robusta, con ralos cabellos castaños y pieles morenas o rubicundas. Los hombres miden alrededor de 1,70 metros y las mujeres 1,65 metros. La mayor parte son montañeses o pastores amantes de las colinas, y se les conoce por diversos nombres: dunmen, pueblo dúnico, dunlanders, los hombres de las Montañas Blancas, etc.

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

Eregion: (S. "Acebeda"). También conocida como Eredoriath, es el nombre dado a la tierra entre los ríos Glan-duin y Bruinen, primeramente habitada por los noldor en el 750 S.E. Posee muchos acebos, de ahí su nombre.

Gondor: (S. "Tierra de piedra"). El gran reino dúnedain que se halla al oeste de Mordor y al norte de la Bahía de Belfalas. Incluye varias regiones: (en el sentido de las agujas del reloj, desde el norte) Calenardhon (Rohan a partir del 2510 T.E.), Anórien, Ithilien, Lebennin, Belfalas y Lamedon.

Rhudaaur: (S. "Bosque del este") Uno de los tres reinos formados por la división de Arnor. Rhudaaur poseía pocos dúnedain y pronto cayó bajo el dominio del Rey-Brujo.

Rohan: (S. "Tierra de los caballos") Calenardhon tras el 2510 T.E. Llamada la Marca, es una región otorgada a los rohirrim (una raza semi-nomádica de hombres del norte) como pago por su ayuda contra los balchoth y su juramento de lealtad a los Reyes y Senescales de Gondor. La capital de Rohan es Edoras.

Tharbad: (S. "Encrucijada"). Es una gran metrópolis en el Sur de Eriador y la mayor ciudad de Cardolan. Tharbad fue construida a principios de la Tercera Edad por arquitectos e ingenieros númenoreanos.



1.13 CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS PARA CUALQUIER SISTEMA DE JRF

Todas las características e información numérica usadas en este módulo están expresadas en una escala abierta o cerrada con una base de 1-100. Están diseñadas para usarse con dados de porcentaje (D100). Utilizar la siguiente tabla para deducir los bonos apropiados o para transformar los números 1-100 en números adecuados a sistemas no percentiles.

Carac.	Bono	Bono	Carac.	Carac.
1-100	D100	D20	3-18	2-12
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
05-09	-10	-2	6	3
03-04	-15	-3	5	-
02	-20	-4	4	2
01	-25	-4	4	2

1.14 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y PUNTOS DE VIDA

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

- Las cifras de puntos de vida de heridas que se hallan en este módulo representan el dolor en general y los traumas al sistema. Cubren magulladuras y pequeños cortes más que heridas. El daño de los impactos críticos se utiliza para describir heridas serias y golpes fatales. Las cifras de puntos de vida aquí mostradas son de menor importancia que las utilizadas en otros sistemas de juego en los que la muerte ocurre como resultado de la pérdida de más puntos de vida de los que uno dispone. Si se utiliza un sistema de juego que no emplea resultados específicos para los impactos críticos como Dragones y Mazmorras, de TSR INC., simplemente dobla el número de puntos de golpe que reciben tus personajes o divide por dos los valores de puntos de golpe que hay en este módulo.

1.2 CLAVE PARA EL MAPA EN COLOR DE LA REGIÓN

- (1) 2,5 cm.=30 km.
- (2) Montañas= 
- (3) Colinas= 
- (4) Bosques mixtos= 
- (5) Bosques de coníferas= 
- (6) Setos, arbustos y matorrales= 
- (7) Ríos principales= 
- (8) Ríos secundarios= 
- (9) Arroyos= 
- (10) Cursos intermitentes de agua= 
- (11) Glaciares y placas de hielo= 
- (12) Montañas y regiones nevadas no están coloreadas
- (13) Caminos principales= 
- (14) Caminos secundarios= 
- (15) Senderos= 

- (16) Puentes= 
 (17) Vados= 
 (18) Ciudades= 
 (19) Pueblos= 
 (20) Casas solariegas, posadas, pequeños pueblos, aldeas=
 (21) Ciudadelas y grandes complejos o castillos= 
 (22) Pequeños castillos y fortificaciones, torres, faros, etc.= 
 (23) Monasterios= 
 (24) Observatorios= 
 (25) Túmulos, tumbas de piedra y cavernas mortuorias=
 (26) Cavernas y entradas de cuevas= 
 (27) Mesetas y altiplanicies= 
 (28) Lagos= 
 (29) Dunas= 
 (30) Terreno muy accidentado= 
 (31) Desiertos= 
 (32) Bancos de arena= 
 (33) Arrecifes= 
 (34) Ruinas= 
 (35) Pantanos y marismas= 
 (36) Junglas= 
 (37) Lagos secos o periódicos= 
 (38) Cara empinada de cordillera= 
 (39) Pueblo en pantano= 
 (40) Torres de vigilancia= 

2. INTRODUCCIÓN

La copa de cristal reflejó la luz del fuego, dispersándola por todos los rincones de la habitación, conforme Ciramir, hijo de Earendur, el legado gondoriano, la giraba en su mano. Estaba finamente tallada, una obra de arte como todo lo procedente de los famosos vidrieros de Fornost Erain en Arthedain, el aliado y a veces rival de Cardolan, al norte. Copas como ésta agraciaban las mesas de los carpinteros de barcos de Mithlond, la cámara de la reina en Fornost, y la tosca mesa de campamento del rey Ostohér en los Túmulos, donde el ejército de Cardolan había acampado esa noche, siempre vigilante ante cualquier ataque de la temible hueste de Angmar.

Era un verdadero placer comer con una vajilla finamente tallada. En cierto modo, era divertido que el rey, que había ido al norte a enfrentarse al ataque violento del Rey-Brujo en las fronteras de Cardolan, se hubiera llevado provisiones especiales, servilletas de lino y sus propias copas de cristal. Los informes (tal como actualmente habían llegado a Tharbad, muchos kilómetros al sur) indicaban que ya había habido una lucha desesperada en el área devastada de Bree, donde se cruzaban el Camino del Norte con el camino del Este al Oeste. Aun así, el modo en que Cardolan y Arthedain habían llegado a acostumbrarse a la guerra constante, fuese contra el Rey-Brujo o un reino contra el otro, hizo preguntarse a Ciramir si los hombres del norte comprendían todas las repercusiones que tendría su victoria o su derrota. Ninguno de los dos había sucumbido todavía, como el reino hermano de Rhudaur, que ahora no era más que un estado marioneta; cuando el reino oscuro atacaba, ambos olvidaban sus diferencias, y marchaban juntos para oponerse. Pero cuando no existía esta amenaza, los dos reinos del norte caían siempre en disputas desenvainando sus espadas uno contra otro por una insignificante porción de tierra. Incluso durante los reinados de los actuales reyes, Ostohér de Cardolan y Arveleg de Arthedain, ambos pacifistas, la tensión y las amenazas de disensión eran omnipresentes.

Ciramir no era tonto. Conocía los espías adúladores de lengua de gusano que venían con bonitos disfraces a las cortes de Arthedain y Cardolan, al igual que habían ido a la Casa del Rey en Rhudaur. Sabía a quien servían, y sabía que sus esfuerzos hacían más efectivo el trabajo del Rey-

Brujo. También estaban en Minas Anor, quizás intentando volver hermano contra hermano en Gondor.

El color borgoña claro de la copa tiñó la mano del embajador como si fuera sangre, mientras la sostenía y admiraba. Una repentina brisa helada sacudió las cortinas. Ciramir se levantó con la copa todavía en la mano, y fue hasta la ventana para cerrarla. Miró hacia fuera a la ciudad de Tharbad, y al norte hacia el ancho camino de piedra que se alargaba difuminado por la luz de la luna en la distancia. En algún sitio más allá de las sombrías colinas que apenas se discernían cerca del horizonte, los ejércitos de Cardolan y Arthedain esperaban otro asalto del ejército del Rey-Brujo.

De pronto vio un jinete que galopaba a lo largo del camino a gran velocidad con la tenue luz de la media luna reflejándose vagamente en los arneses del caballo y en la cota de malla del jinete, tan visible como su capa, agitada por el viento.

¿Un jinete? ¿A estas horas?

El legado olvidó la brisa que le había helado y dejó la copa en el alféizar de la ventana. Su atención estaba totalmente centrada en el jinete que se aproximaba a toda velocidad a la Puerta Norte de la ciudad. Estaba claro que el jinete no era un viajero normal, pues pasó rápidamente a través de los asentamientos de los refugiados y a través del río. La puerta se abrió enseguida; sin detenerse, espoleó su montura a lo largo de la avenida hacia la Casa Real.

Los rumores volaron rápidos siguiendo la estela del jinete. Mientras Ciramir estaba en la ventana, un escribano le trajo las noticias, aunque antes, sus ecos habían llegado desde la calle: el ejército había caído y el Rey y sus hijos habían perecido, y ni siquiera habían quedado suficientes soldados de Cardolan para enterrarlos.

Los hombres de Arthedain y los elfos de Lindon habían colocado a Ostohér en su túmulo. El Rey-Brujo había sido vencido, pero a un coste terrible: Tharbad, que ya estaba llena de refugiados, pronto podría ser invadida por varios miles más. Y si alguna parte del ejército del Rey-Brujo había sobrevivido intacta, pronto llegaría a las puertas de la ciudad.

¿Y si no? Entonces, también podría haber guerra. Arthedain podía intentar aprovecharse de la terrible destrucción que había ocurrido en Cardolan, que ahora no tenía rey, pues si los rumores eran ciertos, sólo había una chica de 16 años como heredera.

Era extraño, pensó Ciramir para sí, que hiciera tanto frío en Urui. Aunque era observador por naturaleza, Ciramir sabía que era el momento de actuar. Si había algo que hacer, tendría que actuar rápido. Apartándose de la ventana, caminó hacia la puerta de su estudio.

Un pliegue de su ropa se enganchó con la copa de cristal cuando caminaba a través de la habitación y la arrastró. Flotó, balanceándose sobre el filo del alféizar durante un largo instante, y entonces cayó al suelo de piedra, haciéndose añicos y haciendo imposible su reconstrucción.

2.1 HISTORIA DE CARDOLAN

Cuando los Fieles escaparon de la caída de Númenor a finales de la Segunda Edad, navegaron a través del Mar y vinieron a la Tierra Media, fundando los dos "Reinos en Exilio": Gondor en el sur, y Arnor en el norte. Como ya se dice en muchos sitios, estos reinos participaron en la guerra de la Última Alianza contra Sauron a finales de esta edad.

Después, durante más de ocho siglos, Arnor, el reino del norte fue gobernado por los herederos de Elendil e Isildur. El octavo Rey de la Línea del Norte, Eärendur, murió en el 861. En ese año, debido a las disensiones entre sus hijos, el reino de Arnor se dividió en tres: Arthedain, Cardolan y Rhudaur. En Arthedain, los dunedain eran los más fuertes y numerosos, mientras que en Rhudaur eran pocos. Debido a la influencia del reino del Rey-Brujo de Angmar, Rhudaur, gradualmente, se volvió maligno y se transformó en un rival



CIRAMIR, LEGADO GONDORIANO

para sus vecinos del oeste. Aunque Arthedain y Cardolan sostenían escaramuzas con frecuencia, unían invariablemente sus fuerzas para hacer frente a la amenaza de Angmar. Por su parte Arthedain era capaz de defenderse contra una combinación de los otros dos reinos, pero raramente tomaba la ofensiva contra uno u otro durante más de una temporada.

Angmar primero empezó su agresión abierta durante el reinado del rey Argeleb de Arthedain, en la segunda mitad del siglo XIV de la Tercera Edad. Argeleb se había proclamado rey de todo Arnor, desde Acebeda hasta el río Lhûn. Pero los otros reinos se habían resistido; el Rey-Brujo esperó sacar partido de esta disensión entre los dunedain, y atacó las Colinas del Viento. Los reinos de Arthedain y Cardolan olvidaron sus diferencias y rechazaron a la hueste de Angmar; Arthedain fortificó las Colinas del Viento, especialmente alrededor de Amon Sûl, para proteger la palantír que había en la torre. Durante la mayor parte del resto del reinado de Argeleb, Arthedain luchó con Rhudaur por la posesión de estas colinas, mientras que Cardolan permanecía neutral. En 1356, Argeleb fue muerto en una batalla contra Rhudaur, y su hijo mayor Arveleg ascendió al trono de la real Fornost, comenzando lo que resultaría ser una era de gran amistad entre Arthedain y Rhudaur.

En 1381, el rey Minalcar de Cardolan murió y fue sucedido por Ostoher. A diferencia de muchos de sus predecesores, Ostoher y Arveleg tenían la cabeza sobre los hombros y pensaban como hombres de estado, dándose cuenta del peligro del reino del Rey-Brujo y de la disensión entre Arthedain y Cardolan. Durante la segunda parte del siglo XIV de la Tercera Edad, ambos reinos emprendieron proyectos de fortificación así como mejoras logísticas tales como la construcción de nuevos caminos. Ostoher mejoró la calidad y el entrenamiento del ejército que le quedaba, e incrementó las levas a pagar por los Hiri en tiempo de guerra. Durante los primeros años de su reinado, Cardolan solidificó su posi-

ción ante la amenaza de Angmar y ante un eventual cambio en la política de Arthedain.

El propósito de Sauron al enviar al Señor de los nazgûl al norte para fundar Angmar había sido amenazar los reinos de Arnor, no sólo militarmente, sino también a través de la subversión y las maniobras políticas. Había cumplido su propósito admirablemente en los primeros siglos de su existencia. Arnor se había dividido en tres reinos; dos eran rivales naturales, y el tercero había caído casi completamente bajo el dominio del reino del Rey-Brujo. Las tribus de orcos del Monte Gundabad en el extremo más septentrional de las Montañas Nubladas se habían unido bajo el estandarte de Angmar; los trolls que habitaban en los páramos y el Angulo expulsaron a muchos hombres y a algunos periannath. Otros seres malignos empezaron a multiplicarse, alcanzando algunos las Colinas del Viento y Eredoriath. Aunque Arthedain y Cardolan mantuvieron estas áreas desde el 1360 hasta el tiempo de la gran invasión, la amenaza más potente que poseían estas criaturas radicaba en su habilidad para atacar áreas aisladas como granjas unifamiliares, puestos fronterizos, o grupos de viajeros en el camino entre Bree y el valle de Rivendel. La vida en las fronteras del este de Arthedain y Cardolan se transformó en una experiencia de miedo y dificultad, mientras que las pocas caravanas que viajaban hacia el este desde los Puertos Grises y las Montañas Azules, eran o lo suficientemente pequeñas para no llamar la atención, o grandes y protegidas ante cualquier ataque.

Mientras que la mayor porción del ejército del oeste estaba siendo empujada hacia el oeste de las Colinas del Tiempo, la torre de Amon Sûl (S. La cima del tiempo) fue rodeada, asaltada y arrasada. Sólo algo más tarde llegó un tembloroso mensajero a Carn Dûm para decirle al Rey-Brujo que el palantír había sido rescatado y llevado a Fornost por el ejército en retirada. Cómo el Palantír se filtró a través del asedio es todavía un misterio hoy en día, pues era un tesoro que el Señor de los nazgûl deseaba grandemente.

Uno a uno, el soldado dúnadan occidental era superior a sus oponentes del este, no obstante el número del ejército del este -hombres del este, hombres de las colinas, orcos, olog-hai, y otros- y la ferocidad con la que luchaban -debilitaron a los ejércitos de Arthedain y especialmente al de Cardolan-. Fueron al oeste a través de la destrozada región de Bree hasta los Túmulos. En el calor del verano, los ejércitos presentaron batalla por última vez, y al final quedaron victoriosos, destrozando totalmente la hueste de Angmar, aunque a un gran coste, incluyendo la extinción total de la línea masculina de la casa real de Cardolan.

2.2 HISTORIA DE THARBAD

Tharbad fue fundada en la Segunda Edad por Tar-Aldarion como un puerto tierra adentro para el uso de su flota mientras exploraba el interior de la Tierra Media. Por lo tanto, durante los primeros milenios de su existencia, Tharbad fue un ejemplo de planificación urbana. Sus anchas avenidas, parques públicos, y calles bien construidas eran la envidia de las otras ciudades del norte, ya que Tharbad fue construido por los númenóreanos en el cénit de su poder. Sin embargo, los años no han sido amables con Tharbad. Años de negligencia, guerra, y superpoblación han alterado el plan de calles, salvo en los barrios gubernamentales y reales, y los cardolinianos mismos serían los primeros en admitir su falta de conocimiento necesario para mantener fuentes y parques.

Aunque queda algo de su grandeza, gran parte de las secciones de la ciudad han caído en decadencia y ahora acogen a gentes de cuestionable honestidad. Si a todo esto se le suma el grandioso número de refugiados que habían huído

del resto del reino formando una ciudad-chabola, Tharbad no es lo que se dice una gran ciudad en 1409.

Sin embargo, los viejos barrios de la ciudad permanecen pavimentados en piedra como lo estaban al principio. La ciudad puede dividirse en cuatro áreas, con pequeñas subdivisiones de acuerdo con los habitantes o la actividad que en ellos se desarrolla: norte del río, sur del río, oeste del camino y este del camino.

1- Norte del río- Esta sección de Tharbad se fundó hace 600 años, cuando los vidrieros de Fornost viajaron hacia el sur. El gremio de Fornost se había dividido en luchas entre las casas rivales de los Calimiri y los Rathlori. Los perdedores, los Calimiri, emigraron a Tharbad y pidieron a los padres de la ciudad una zona en la ciudad donde establecer su propio barrio. Una serie de empalizadas ya se había dispuesto en la orilla norte del Gwathló, y fueron ampliados para albergar a los artesanos y darles protección en caso de ataque. Así se les permitía estar con sus casas y hornos. Al oeste del camino hay almacenes y viviendas para las familias de los vidrieros. En el camino mismo hay una puerta de peaje para mantener fuera a los intrusos y para dar al gobierno de la ciudad unos ingresos muy necesarios. Al este del camino, están los hornos de los vidrieros, galerías de exhibición, tiendas frecuentadas por los artesanos a la hora de comer, y el edificio de su gremio. Fuera de las empalizadas y del peaje, está la ciudad de los refugiados, que consiste en chozas rápidamente construidas y zanjas de desagües. Esta ciudad está horriblemente atestada de gentes que huyeron del Rey-Brujo y de su ejército que ahora no pueden volver a sus hogares debido a la devastación que han llevado a cabo los distintos ejércitos. La enfermedad es general en la ciudad de las chozas, y ha empezado a invadir también los hogares de los vidrieros.

2- Sur del río- Esta sección de Tharbad fue duplicada para acomodar a los gondorianos que guardaban la calzada y el camino. Se ha transformado en un barrio de extranjeros, con los mercaderes extranjeros al oeste del camino y la casa del embajador gondoriano y la guarnición al este del camino y una puerta de peaje cortando el camino al igual que la de ribera norte. A diferencia de la ribera norte, esta parte de Tharbad se ha extendido de una forma casi organizada hasta más allá de las empalizadas. Las familias de los soldados gondorianos viven allí, así como algunos tenderos que les abastecen.

3- Oeste del camino- La isla era el centro de la ciudad original, planificada por los ingenieros de Tar-Aldarion. Como los barcos no podían pasar a través de la calzada, éste era el lugar de más navegación y comercio. La sección que está al final de la isla está principalmente dedicada a almacenes y puerto y todos los negocios que a los marineros les gusta frecuentar cuando llegan de permiso: burdeles, tiendas de ropa, tabernas, tatuadores, y cosas por el estilo. Este área de la ciudad también es el hogar de varias bandas y señores del crimen y la corrupción es frecuente. Periódicamente, el alcalde suele anunciar una redada y detiene a algunas alcahuetas famosas y aprendices de artistas, pero unas semanas después vuelven a estar en la calle. Mas arriba en la isla hay una sección mucho más respetable, que es el hogar de los mercaderes y sus familias. Comprende todo el diseño original de la ciudad, con varias plazas públicas que usan las hijas de los ricos mercaderes para tomar el aire, e incluso tiene algunas fuentes en funcionamiento.

4- Este del camino- Esta sección de Tharbad ofrece los mayores contrastes. En la parte oeste del camino están las residencias de los Hiri y del rey, así como tiendas lujosas, los edificios gubernamentales y las residencias de los más ricos mercaderes. Justo detrás del Camino del Rey, como le llaman los nativos, está la gente común de Tharbad: los sirvientes, los artistas comunes, y los pequeños mercaderes que son quienes realmente mantienen la ciudad en actividad. Su barrio ha cambiado desde los días de gloria de Cardolan, teniendo ahora estrechas calles y callejones que aparecieron cuando un bloque se dividió para acoger a mas

gente. En el extremo más oriental de la isla está el barrio más pobre de todo Tharbad, un montón de calles y edificios arracimados, frecuentados principalmente por ladrones, dundlendinos pobres, prostitutas comunes, y todo tipo de gente desesperada. Hay pocos almacenes, pero principalmente contienen bienes para los mercaderes comunes y son normalmente inútiles para las gentes de los barrios del oeste de Tharbad.

3. LOS ALREDEDORES DE THARBAD

3.1 GEOGRAFÍA

A finales de la Segunda Edad, Cardolan había sido casi totalmente despoblada de bosques debido a los programas de construcción de barcos de los númenóreanos y gondorianos, convirtiendo las llanuras y colinas de la región en una tierra yerma. En el siguiente milenio, sin embargo, con el asentamiento de los arnorianos y con el paso del tiempo, Cardolan y Minhiriath se han desarrollado llegando a convertirse en unos típicos prados de latitudes medias, exceptuando los trozos de bosque que quedan del Bosque Viejo y de Eryn Vorn. En estos lugares había algunas subdivisiones geográficas importantes que se apuntan a continuación:

3.11 LAS TIERRAS ALTAS DEL NORTE

Esta región se caracteriza por las colinas de Tyrn Gorthad y Tyrn Hyarmen, en el oeste y el Bosque Viejo, que forma su frontera occidental. Las mesetas se vuelven llanos a medida que se baja hacia el sur y al oeste de las colinas, hasta llegar al Gran Camino del Sur, las mesetas de Girithlin, y la cuenca del Gwathló. Esto incluye la llanura de Eredoriath hasta la orilla del Mitheithel al este. Los bosques poco densos de las colinas consisten mayoritariamente en árboles de hoja ancha, con una considerable vegetación baja. Las precipitaciones son moderadas, cayendo la mayor cantidad de agua en otoño. Los chubascos de nieve son frecuentes en este período, especialmente en Eredoriath. Además, en los últimos años la región ha sido víctima de momentos de extremo frío y tormentas de nieve inusualmente pesadas, similares a las de Rhudaur, pero un poco menores. Algunos dicen que se trata de la mano del Rey-Brujo, que llega cada vez más al sur. Sea por el clima deteriorado o por las continuas guerras, Eredoriath está menos poblada cada año que pasa.

3.12 MONTAÑAS GIRITHLIN

La provincia de Girithlin y parte de sus alrededores incluyen una región montañosa de considerable tamaño. Esta tierra se halla en una meseta que tiene una altitud media de entre 200 y 300 metros por encima del nivel del mar. Hay muy pocos bosques, y como resultado la miriada de arroyos que aquí nacen y van a parar al Baranduin y al Gwathló crean erosiones que a veces son bastantes serias. Las hierbas altas que caracterizan las llanuras del norte crecen más debilitadas que en las tierras bajas, así como los árboles que hay en la meseta. Las tierras altas no son ecológicamente estables como para permitir la agricultura a gran escala, así que la mayoría de la tierra es utilizada para el pastoreo (haciendo así de las tierras altas la principal región lechera del país). Los vientos invernales del nordeste y los tornados de Norui tienden a hacer de la vida un asunto espinoso.

3.13 LA CUENCA DEL GWATHLO

Los arroyos que fluyen al este desde las colinas de Tyrn Hyarmen y la meseta de Girithlin forman una gran cuenca fluvial que atraviesan las provincias de Calantir y Tinare hasta llegar al Valle del Gwathló. Esta rica tierra pantanosa comprende posiblemente los mejores campos de cultivo de todo Eriador, y en los tiempos de Arnor fue el granero de dicho reino. Las precipitaciones que traen los húmedos vientos procedentes del Belegaer son de 90 a 120 cm. por año, aunque es arriesgado hacer promedios: hay un año seco de cada cuatro, y un año lluvioso de cada 20. Actualmente el valle es rico y fértil. Sin embargo, la temporada de lluvias ha finalizado hace poco y la tierra ha soportado mil años de agricultura, de manera que es vulnerable a los vientos fuertes que azotan la región, desierta a excepción de unos cuantos árboles y alguna montañas grandes. La erosión también es un problema, y Cardolan se podría transformar en un territorio polvoriento si las características de un año determinado fueran negativas.

3.14 LAS TIERRAS BAJAS COSTERAS DE LA COSTA MERIDIONAL

Las tierras bajas, gradualmente onduladas cuanto más se alejan de la meseta Girithlin, llamadas Ethir Gwathló, forman otra tierra potencialmente fértil llamada por los dunlendinos Saralainn. Esta región está bien regada por los arroyos y la lluvia, y también muestra la erosión que caracteriza a Girithlin. Los pocos habitantes que hay son descendientes de un pueblo pesquero que ocupaba toda la región. El tiempo de Saralainn es bastante caluroso, pero moderado por los vientos de mar adentro. La temporada de huracanes comprende los meses desde Gwirith hasta Lothron. Los vientos que prevalecen son los del sur y del sudeste.

3.2 FLORA

La vida vegetal en Cardolan no difiere sustancialmente de la que se encuentra en el resto de Eriador. Las hierbas que se encuentran normalmente en estas tierras incluyen el kelventari, arlan, rewk (en Eryn Vorn), thurl (en Eryn Vorn), arpsusar, yaran, suranie, uraana; y zagansar en Girithlin y en los Túmulos. Fuera de las pocas áreas con bosque frondoso, la mayoría de la región está cubierta de hierbas altas. En las áreas cultivadas, estas hierbas son reemplazadas por trigo y cebada en el norte, y maíz en el sur. Los huertos abundan en esta fértil tierra. Cardolan también posee unas cuantas plantas, hierbas y flores salvajes que son relativamente únicas en esta región:

LUS

Se trata de una planta de flores con nombre dunlendino. Las flores aparecen en los primeros días calurosos de primavera en un arbusto con forma de enebro. Si se cogen las flores cuando ya se han caído de la planta y se mezclan con una pasta, producen un veneno cuyos efectos son parecidos a los de la belladona.

SAILCHA

Esta es una rara y pequeña flor violeta que trae buena suerte a los que la encuentran y la llevan. La sailcha se encuentra durante el mes de Gwaeron en el sur de Cardolan y durante el mes de Gwirith en Girithlin y en el norte. La moral de aquellos que lleven su flor se incrementa en +10 y todas las TR y sus BD también se incrementan a su favor en un +5. Estos efectos duran hasta que la flor se marchita (3-7 días).

EORNA

Es un grano duro parecido a la cebada, pero lo suficientemente fuerte como para crecer en invierno normalmente. Normalmente se cultiva en la región de la meseta y en Eredoriath.

AVHAIL

Las avhail son unas frutas dulces amarillentas que crecen salvajes en los arbustos de Saralainn. Se parecen a las cerezas y saben como el oporto. La fruta madura durante cinco meses al año, y es perfectamente comestible cuando se saca del arbusto y se almacena bien. Es considerada por los dunlendinos como un remedio contra las resacas, y irónicamente es el principal ingrediente del popular y fermentado brebaje llamado biotaille.

3.3 FAUNA

3.31 DEPRADADORES

LOBOS

Los lobos se encontrados a menudo (en manadas de 10-20, y ocasionalmente más) en las colinas de los Túmulos o de la meseta Girithlin. Raramente se aventuran en los llanos o en las tierras bajas, aunque el invierno de 1410 es una excepción a esta regla. Los dunlendinos les llaman mactire, y su principal presa son los cobos de las mesetas, las fiara y los gorali. Actualmente se hallan presentes en Cardolan un grupo de huargos supervivientes del ejército del Rey-Brujo que han tomado el liderazgo de las otras manadas de lobos, que han añadido a los humanos a su lista de presas.

MADRATINE

Este híbrido de zorro y gato sólo puede ser encontrado en regiones frondosas, como el Bosque Viejo o el Eryn Vorn. Tiene un cuerpo pequeño, parecido al de un zorro, de color marrón rojizo, con la cara y las orejas blancas. Caza varios tipos de roedores y pájaros.

GLUTAN

Es el fiero glotón de las colinas, que afortunadamente está desapareciendo, y se le suele encontrar en la parte baja del valle del Gwathló. Los glutani tienen una tremenda ferocidad y poder para su tamaño (media de 60 cm. de largo), y un solo glutan puede fácilmente enviar a uno o dos lobos con sus ancestros. Hay una recompensa de 25 mo por la cabeza de un glutan, pero rara vez se le hace caso, ya que la recompensa no compensa los peligros.

3.32 REPTILES

Cardolan en general, y el sur de Cardolan en particular, posee una floreciente población de reptiles, con varias especies venenosas que son de largo la mayor fuente de accidentes mortales entre los humanos. Se han identificado unas 50 especies venenosas o ligeramente venenosas de serpiente. He aquí tres ejemplos representativos:

NATHAIR

Esta serpiente mide 1,80 metros aproximadamente y su cuerpo es de color crema con formas diamantinas oscuras alrededor. Tiene una gruesa cabeza triangular. El nathair se enfada fácilmente, y se defenderá vigorosamente antes que huir en una confrontación. Su veneno es bastante tóxico

(nivel 6); los síntomas incluyen hinchazones, pulso débil, conmociones y grandes decoloraciones.

NATHRATCH

La nathratch es una serpiente acuática que prefiere estanques, marismas y lagos. La nathratch puede ser encontrada en inquietante profusión en Nin-in-Eilph, al norte de Tharbad. La serpiente se distingue por sus bandas marrones en su cuerpo de color de orín, y mide de 90 a 1'50 m. de largo. Al contrario de la creencia popular, la serpiente no muerde normalmente en el agua, sino que la mayoría de las víctimas están en tierra firme o en una isla pantanosa cuando se cruzan en el camino de una serpiente. El veneno no es muy tóxico (nivel 2), y causa hemorragias, magulladuras e hinchazones.

COIREAL

Esta pequeña (6-18 cm.) e inofensiva serpiente habita en los bosques y bosquecillos frondosos, y puede ser fácilmente identificada por las bandas amarillas brillantes que muestra en su cuerpo negro. Generalmente es dócil y evita a la gente -la mayoría de los mordiscos suelen suceder cuando hay idiotas que cogen la "bonita serpiente"-. Sin embargo, su veneno es uno de los venenos naturales más letales (nivel 10) de la Tierra Media. Los síntomas aparecen en 1-4 horas, siendo semejantes a la muerte por parálisis.

3.33 OTROS ANIMALES

COBO

Es una especie de antilope que se encuentra en las mesetas altas de Cardolan. El cobo mide 1'20 m. hasta los hombros, y tiene los cuartos traseros blancos. Son llamados astabanhe en idioma dunael, y son muy curiosos por naturaleza, ya que les gusta investigar las actividades inusitadas, aunque pueden correr más rápidos que los caballos, lo que no les hace fácil presa.

GORAL

Es una oveja con grandes cuernos de color amarillo rojizo, que se encuentra en las mesetas bajas y, a veces, se domestica con varios propósitos.

Otros animales que se encuentran normalmente en Cardolan incluyen la fiara (Du.,ciervo), oposums, caru (Du., alce), hurones y muchas variedades de roedores y pájaros.

4. LOS HABITANTES

4.1 LOS DUNEDAIN

Los descendientes de Númenor han vivido y gobernado en Tharbad y sus alrededores desde el 2000 S.E. Aunque su número y longevidad han declinado significativamente en el Norte con el paso del tiempo (al final de 1409, había menos de 1000 hombres y mujeres de sangre pura dunedain en Cardolan), siguen siendo majestuosos especímenes físicos, altos y fuertes, nacidos para gobernar. Ellos, junto a los dunedain menores de sangre mezclada, forman la mayoría de los oficiales del ejército de Cardolan y las tropas de élite, los líderes de pueblos y provincias, y los mejores artesanos. Los dunedain de Cardolan han tenido gran cuidado en mantener muchas de las tradiciones culturales, religiosas y políticas de Númenor (p. ej. la celebración de los Grandes

Festivales, un Concilio del Cetro), aunque el Sindarin ha reemplazado al adunaico de Númenor como lengua normal (la mayoría también habla oestron, y también están familiarizados con el dunael).

4.2 LOS DUNLENDINOS

Estos robustos hombres y mujeres de pelo oscuro forman la gran mayoría de los habitantes de Cardolan. A diferencia del pueblo de las colinas de Dunland, estas gentes han sido introducidas en la "sociedad civilizada", y se han vuelto granjeros, pastores, o simples artesanos (especialmente de madera, arcilla o piedra). También constituyen las levas campesinas que representan la mayor parte (aunque no el núcleo) de las fuerzas militares de Cardolan. En su mayor parte, los dunlendinos viven en armonía con los Dúnedain gobernantes, sin embargo, pueden ser extraordinariamente resistentes a cualquier tipo de cambios, y a veces se han rebelado contra nuevas políticas e impuestos reales. Aunque les gusta leer y escribir más que a la mayoría de su raza, los dunlendinos cardolinianos todavía se basan tradiciones orales y muchos son oradores muy persuasivos. Hablan su propia lengua (dunael), de la que hay varios dialectos; la mayoría hablan también la lengua común oestron.

4.3 LOS HOMBRES DEL NORTE

La mayoría de los miembros de este robusto pueblo de pelo rubio y barbudo vinieron a Cardolan desde Rhovanion para servir como mercenarios en las primeras guerras con Arthedain y Rhudaur (algunas veces luchando contra gentes de su propia raza). Muchos se asentaron después como colonos, la mayoría en las provincias que bordean Tyrn Gorthad y Eredoriath, aunque algunos con intenciones más urbanas vinieron a Tharbad y prosperaron. Son habilidosos tanto en el uso como en la fabricación de armas y a menudo poseen muchos conocimientos sobre el arte y ciencia de las tierras salvajes. Menos afectados que el resto de habitantes de Cardolan por la Gran Plaga, algunos de los hombres del norte presentes durante ese período se volverán proscritos para sobrevivir, mientras que otros tomarán papeles de liderazgo en Tharbad y otras ciudades.

4.4 LOS BEFFRAEN

Se dice que estas tribus vagabundas de cazadores recolectores están relacionadas con los woses (aunque como los orcos, los beffraen temen mortalmente los poderes de las estatuas de los hombres púkel construidas por los verdaderos drúedain). Han habitado el área cercana a la boca del Gwathló desde el tiempo de Tar-Aldarion y están muy adaptados al arte de hacer botes y usar la madera. Inicialmente tenían el esplendor de los númenóreanos, pero se volvieron hostiles cuando la tala de árboles sin sentido por parte de éstos empezó a devastar sus campos de caza. Por un tiempo fueron empujados hacia el sur hasta Enedwaith, pero aún se les encuentra en la orilla sur del Gwathló; pero a menudo se les encuentra también en el sur de Minhiriath (particularmente en el Eryn Vorn). Guardan un rencor duradero hacia los descendientes de Númenor, y atacarán y abordarán a grupos o barcos en cualquier oportunidad que se les presente; afortunadamente, están desorganizados y mal armados, y la mayoría de los ataques han hecho poco daño permanente.

Los grupos tribales de los beffraen normalmente incluyen 40-80 personas lideradas por un cacique o Klag que es seleccionado mediante una extraña ceremonia religiosa en

la que todos los miembros de la tribu se sientan alrededor de un gran fuego, comparten una hierba narcótica local, y conjuran una imagen de su nuevo líder. Como los woses, los beffraen poseen unos hundidos ojos rojos que resplandecen en la oscuridad, y tienen una poderosa visión nocturna. Hablan su propia lengua, que es virtualmente incomprensible para los extranjeros. Algunos (muy pocos) hablan el dunael o el oestron. Se rumorea que practican sacrificios tanto animales como humanos.

5. POLÍTICA Y PODER

5.1 THARBAD Y CARDOLAN EN 1409-1412

PANORAMA POLITICO

Cardolan es un reino sucesor de Arnor y, por extensión, de Númenor, y está organizado de una manera similar. Lo gobierna un monarca hereditario, determinado a través de la primogenitura patriarcal; hasta ahora el reino nunca ha tenido una Reina gobernante.

Aunque la autoridad del rey es teóricamente absoluta, en la práctica comparte el poder real con un número de "Hiri" -barones terratenientes encargados de la defensa de su porción de reino. Las patentes de un Hiridato se han vuelto hereditarias con el tiempo, aunque cada nuevo heredero al Hiridato debe ser formalmente confirmado para el título. Los Hiri son también responsables de la administración pacífica de sus provincias, del mantenimiento de los puentes, caminos, fortificaciones y otros, de llevar a cabo trabajos públicos, de recaudar los impuestos del rey y los propios, y de juzgar las disputas civiles. Sus sugerencias y peticiones al rey son atendidas en el Concilio del Cetro, aunque el Concilio actúa oficialmente sólo como consejero. Actualmente Cardolan tiene siete Hiridatos -Girithlin, Calantir, Tinare, Feotar, Tyrn Gorthad, Eredoriath y Ethir Guathló-. El Rey puede también crear en cualquier momento un nuevo asiento en el Concilio; el Rey Ostohér hizo miembro a su canciller, Nimhir, en 1403.

La muerte del rey y sus hijos en los Túmulos creó un vacío en la línea oficial de sucesión, lo que presentaba un espinoso problema para el reino. Dos días después de que las noticias de la muerte del Rey llegaran a Tharbad, el canciller Nimhir intentó llenar este vacío autodeclarándose regente de Cardolan, actuando en nombre de la única heredera que quedaba de la Casa Real de Cardolan, la princesa Nirnadel. Los motivos de esta acción eran simples y relativamente puros; actuando rápida y enérgicamente, la guerra civil -o algo peor- podía ser prevenida, pudiendo así el reino afrontar los problemas críticos junto a su recuperación (además, este movimiento alejaba el trono de manos de los Hiri, muchos de los cuales habían maltratado al canciller anteriormente). En una sesión de urgencia de un Concilio del Cetro bastante reducido convocada dos semanas después, Nimhir recibió la confirmación de dos de los tres Hiri supervivientes: el Hir Tinare y el Hir Calantir. El tercer Hir, Mablung Girithlin se opuso con energía a esta acción, alegando que los peligros de la época necesitaban un poderoso líder orientado militarmente (como él mismo). Sin embargo, al perder la votación, no tomó ninguna opción pública y volvió a sus dominios en las montañas (presumiblemente para reflexionar). La regencia también es apoyada por el actual líder de las restantes fuerzas militares, el capitán Tardegil, que es personalmente leal a la casa real de Cardolan, y por Círamir el legado gondoriano, que intenta dar su apoyo a cualquiera que pueda mantener el orden en la ciudad y asegurar la continuación de los reinos del norte contra las agresiones de Angmar.

Con casi la mitad de la cosecha de verano destruida o inaccesible, por los animales salvajes o los bandidos, Cardolan (y especialmente la ciudad de Tharbad) se enfrenta a una crisis de hambre en el otoño-invierno de 1409. Los fértiles Hiridatos de Tinare y Ethir Gwathló, los menos afectados por la guerra, padecen los impuestos de grano recaudados por las "unidades de movilización", que consisten en una mezcla de ejército regular y nuevos reclutas. En Hithui, el regente también envía una embajada a Gondor buscando ayuda. Sin que importen los resultados de estos esfuerzos, Tharbad y sus alrededores sufrirán un invierno lleno de enfermedades (como la pelagra, el raquitismo y el escorbuto), y descontento (los que no tienen recursos intentan cogérselos a los que los tienen). Miles más morirán, y sólo un invierno relativamente templado impedirá mayores bajas.

A finales del mes de Gwaeron de 1410, los barcos de provisiones llegan de Gondor y el ejército, lleno de nuevos reclutas que quieren asegurarse su próxima comida, actuará rápidamente para impedir disturbios en el muelle de Tharbad. El regente repoblará, con un grupo de refugiados molestos como colonizadores, Minhiriath; intentará repoblar Tyrn Gorthad y Feotar como seguro contra una posible expansión de Arthedain; y usará su engrandecido ejército para limpiar Cardolan central -especialmente el Camino del Norte-, de bandidos y bestias merodeadoras. También se mantendrá ocupado comparando los diversos pretendientes a la mano de la princesa Nirnadel, que incluyen los hijos de los tres Hiri, y el rey Araphor de Arthedain. En 1411, Nimhir se enfrentará a otro desafío, cuando uno de los jefes bandidos que todavía mantienen su dominio en la mayoría de la tierra del norte se autodeclare Hir de Eredoriath. Durante ese período, las fuerzas diseminadas de Cardolan también intentarán guardar sus fronteras contra otro posible asalto de Angmar (o Arthedain). El resultado de todo esto, junto a los frutos de la labor de los espías de Angmar y los agentes provocadores de Arthedain en Cardolan, puede tener un gran efecto en el futuro del Reino.

Normalmente, la gente de Tharbad se preocupa poco por la política, pero desde la muerte del rey los problemas han cambiado considerablemente. Ahora, todas las conversaciones se centran en la estabilidad del gobierno, el próximo gobernante, etc.

5.11 PERSONALIDADES IMPORTANTES

TARDEGIL, CAPITAN DEL EJERCITO

El capitán Tardegil es un dúnadan lejanamente emparentado con la Casa Real. Es un curtido y entrecano veterano de la guerra contra el reino del Rey-Brujo, así como contra el "hermano mayor" de Cardolan, Arthedain. Ocasionalmente despreciado por los jóvenes oficiales a su cargo, ninguno osa burlarse de él en su cara, pues aún es un experto en la lucha libre y con puños (así como otras formas de combate menos caballerizas). Llama a sus cicatrices y heridas "símbolos de honor", acumulados la mayoría en acto de servicio (incluida la larga y rosácea cicatriz de su cuello, causada por la daga de un soldado de Arthedain durante una reyerta en la posada del Descanso del Rey en Bree, poco antes del comienzo de la reciente guerra).

Antes de la batalla de Tyrn Gorthad, Tardegil y un pequeño contingente de soldados fueron apostados en Thalión, para guardar la Casa del Rey y el Camino del Norte contra cualquier posible incursión de hordas de Angmar, en caso de que el ejército fuese rodeado y vencido. Aunque fue, en efecto, una concesión ante gente como el fallecido Hir de Feotar, que decía que el capitán era demasiado viejo para liderar las tropas en batalla, Tardegil aceptó el puesto y eligió 300 hombres leales a él personalmente, erigiendo defensas cerca de la pequeña encrucijada de la ciudad. Cuando las noticias de la muerte del Rey llegaron a Thalión, inmediatamente ofreció su lealtad a la princesa Nirnadel.

Sin tener en cuenta la situación política, permanece leal a la Casa Real y a la princesa, que le aprecia mucho. Su otra única preocupación es mantener a las tropas bien alimentadas. Durante el invierno de 1409-1410, sus tropas barrerán minuciosamente todas las llanuras, atrapando más bien pocos bandidos; el poder real que representa su "ejército", junto a su recelo por los políticos y su lealtad a ideas abstractas, le convierten en una fuerza muy peligrosa e impredecible en un ambiente políticamente inestable. Su personalidad enérgica exige la lealtad personal de los hombres que sirven bajo su mando, se enfurecería si se entera de que alguno de ellos ha sido comprado.

Otras personalidades militares en el período postguerra, son el capitán Guilrod, comandante de la guarnición de 100 hombres de Tharbad; Talremis, un pequeño mediodúnadan que actualmente actúa como sargento de Tardegil; Amrith, el más experto de los exploradores supervivientes del ejército; y el capitán Asgon, gran capitán de la armada Cardoliniana.

LA PRINCESA NIRNADEL

La princesa Nirnadel es la única hija viva del rey Ostoher. Es una joven seria de 16 años bien educada y totalmente consciente de su posición como peón en la situación política actual. Adora a su "tío favorito", Nimhir, y espera que tenga en cuenta su felicidad futura a la hora de elegir un marido para ella. Nirnadel es todavía físicamente inmadura, y tiene los ojos grises y el pelo oscuro de su madre. Está realmente preocupada por el sufrimiento de su pueblo y continuamente enfurece a Nimhir y sus guardias personales con sus escapadas a las Casas de Curación para ayudar.

En muchos aspectos, Nirnadel es un enigma; podría ser una buena reina si se casara con un esposo apropiado, o amargarse e introvertirse si se le uniera a un hombre descuidado y cruel. Su única amiga íntima es su vieja ama Anariel, una leal aunque no demasiado inteligente mujer de sesenta años que trata a todos los hombres (excepto a Nimhir) como amenazas para su cargo.

MABLUNG GIRITHLIN (HIR GIRITHLIN)

Girithlin es un dúnadan de mediana edad, que gobierna las tierras a lo largo del río Baranduín. Sus ancestros son la orgullosa familia Eldanar, que está enterrada en los Túmulos. Mablung Girithlin es un fornido hombre, que antaño fue tan fuerte como tres hombres comunes, y que ahora está algo gordo; a pesar de esto aún es orgulloso y arrogante. Es el único Hir que estuvo presente en la desastrosa batalla de Tyrn Gorthad en Urui en 1409 y salió con vida, y cree que las tropas estuvieron mal dirigidas en la batalla por el rey y sus capitanes, aunque no dice nada públicamente. La reivindicación de Girithlin de su derecho a la corona, está basada en su descendencia de la parte más noble de los hombres de Arnor; espera legitimar esta reivindicación a través de un matrimonio entre su casa y la de Nirnadel, pero tiene pocas esperanzas de que esto ocurra mientras el regente permanezca en el poder. Aunque muchos creen que el colérico retorno a sus posesiones significaba que se había retirado de los asuntos políticos de Cardolan, nada más lejos de la realidad. Ha puesto espías en Tharbad para controlar las actividades de Nimhir y su gobierno, e intentará ganarse la confianza del portavoz de los refugiados Lamril.

Girithlin es extremadamente paranoico. Desconfía del Canciller y del Hir Tinare, y odia a los arthedanianos; cree que los elfos de Lindon estaban dispuestos a permitir que todo Eriador cayera bajo Angmar, interviniendo sólo si su seguridad se viera amenazada.

Falathar Girithlin, el hijo mayor de Mablung, es un calco de las ideas y opiniones de su padre, pero espera independizarse de él tan pronto pueda. El cuñado del Hir Girithlin, Barahir, es un antiguo compañero de borracheras del alcalde Minastan. Es una de las pocas personas de con-

fianza del Hir Girithlin, y actúa como informador y mensajero.

DUIN TINARE (HIR TINARE)

Tinare es un atavismo, uno de los primeros especímenes de los hombres del Oesternesse. Es más joven que Girithlin, atractivo y de noble porte, habilidoso con las armas, y bien educado en ciencias, pero capaz de no parecer orgulloso en sus intervenciones públicas y privadas.

La cosecha de Tinare en 1409 ha permanecido bastante intacta de las depredaciones de Angmar y el Hir Duin hará el aparentemente noble gesto, de ofrecer todos los excedentes de las vastas tierras de su propiedad al ejército. Así, este obsequio (y otros otorgados privadamente) comprará la lealtad de aproximadamente cien soldados, la mayoría estacionados en Tharbad, para ser usados contra el Hir Girithlin, el canciller, Arthedain, o cualquiera que amenace sus tierras o ambiciones personales.

El Hir Duin ha ofrecido a su hijo mayor, Ostomir, como marido y consorte de la joven princesa. Como su padre, Ostomir es de porte principesco y excelso en todas sus acciones. Del mismo modo los otros dos hijos y tres hijas supervivientes son buenos ejemplos del linaje dúnadan.

CELEPH CALANTIR (HIR CALANTIR)

El Hir Calantir es viejo, y está castigado por los años. Su cara está surcada por cicatrices de la viruela, apenas posee cabello, y se ha vuelto delgado y débil. Su obstinación y senilidad se han incrementado a velocidad suicida en los últimos años. El y sus hijos han hecho más para compensar la escasa población de Cardolan que cualquier otra familia del país, esparciendo herederos a través del suyo y otros reinos. Apoya las ambiciones políticas del canciller, mientras el ejército mantenga lejos de su cama a orcos y bandidos. Tiene seis hijos y ocho hijas supervivientes, y siempre se le encontrará con no menos de media docena a su alrededor, atendiéndole ansiosamente, esperando que pase a la historia.

NIMHIR, CANCELLER Y REGENTE

Nimhir es un dúnadan miembro del séquito de la casa real de Cardolan. Su padre Vinyarion fue durante muchos años senescal de la hacienda de Thalion, un puesto que recayó sobre Nimhir tras la muerte del anciano. En 1398, el rey Ostoher llamó a Nimhir a Tharbad, para que le sirviera como consejero, y en 1403 le nombró miembro de pleno derecho del Concilio del Cetro. Esta última nominación, volvió especialmente celosos de la influencia de Nimhir sobre el rey al Hir de Tyrn Gorthad y al Hir de Girithlin; un civil, poco entrenado en armas era (pensaban) escaso valor para los cargos que sobre él habían recaído. Aunque el canciller siempre ha mantenido la Casa Real de Cardolan en la mayor estima, se ha irritado por el mal trato recibido; al sentirse un ardiente patriota, no considera fuera de lugar tomar ventajas de su íntima relación con la princesa "por el bien del país".

Nimhir no es, ni mucho menos, un líder, ni un guerrero, ni un gran orador. No obstante, se está revelando como un firme y decisivo gobernante, que nunca vacila al tomar una decisión, ni duda tras haberla tomado; comprende las responsabilidades del poder y las consecuencias de sus acciones. Aunque no lo bastante desinteresado como para ignorar la ganancia personal y el mantenimiento de su puesto, intenta anteponer el bien del país y el bienestar de la princesa Nirnadel.

CIRAMIR, LEGADO DE GONDOR

Ciramir es un viajero y culto diplomático. Es amable y caballeroso, pero perspicaz y versado en las intrincadas po-

líticas del norte. Fue marinero en su juventud, y participó en la defensa naval del gran puerto de Umbar cuando fue sitiado por los (presumiblemente crueles) haradrim, en 1379. Ya que su destino no era ser un guerrero, como él mismo reconoce, encontró una nueva carrera como diplomático, sirviendo con distinción en Lindon, Fornost, y la Corte de Gondor, antes de su nombramiento en Tharbad en 1407. No le gusta Tharbad, ya que quizá la compara mentalmente con las grandes ciudades de su patria y de Arthedain, aunque no permite que esto afecte a su trabajo.

Aunque es representante de un poder extranjero, Círamir posee gran influencia en los asuntos de la ciudad y su apoyo es crucial en las luchas internas políticas de Cardolan. Las tropas e ingenieros que comanda son un valioso recurso, muy codiciado por todos los pretendientes al trono. El apoyo de Círamir al Regente está únicamente basado en su creencia de que un gobernante con lazos directos con la Casa Real (incluso una princesa menor de edad) tiene mayores posibilidades de mantener el Puente y el Camino de Norte a Sur (críticamente importantes en el comercio gondoriano) abiertos y seguros; su lealtad puede cambiar rápidamente si los hechos parecen probar que esta suposición es falsa. En los límites de la diplomacia y la prudencia, Círamir es franco y honesto; no puede ser comprado.

MINASTAN, ALCALDE DE THARBAD

Minastan es un dúnadan que fue lisiado por una herida recibida en una de las guerras entre Arthedain y Cardolan. Fue recompensado por el rey Ostóher con el puesto de alcalde de Tharbad en 1396. Con el transcurrir de los años, parece haberse dado cuenta de que el aire fétido de Nin-in-Eilph parece atraer a ladrones, rufianes e inútiles, y restringe la actividad de su pequeña Guardia de Ciudad sencillamente a mantener a los peores de ellos fuera del Puente y lejos de los sectores más ricos de la ciudad.

Con el vasto flujo de refugiados en Tharbad, Minastan se ha visto obligado a jugar un papel más activo, utilizando a la Guardia para vigilar los muelles y almacenes de la ciudad contra los disturbios a causa de los alimentos, y para controlar las vociferantes y volátiles multitudes. Los años pasados lejos del ejército han incrementado su timidez (y su cintura), aunque posee enérgicas opiniones, incluyendo un ardiente odio por Arthedain. Minastan no es muy efectivo como orador público, o líder de gentes. Sus competencias como alcalde son las más poderosas en el área administrativa, junto a los diversos gremios y las delegaciones mercantiles de Fornost, Lindon, las Montañas Azules y Gondor.

LAMRIL

Lamril vivió al principio en la pequeña ciudad de Tharman, continuando el oficio paterno de herrero. Su elocuencia podía haber quedado confinada para siempre a dialogar con sus vecinos y aprendices en la forja del pueblo, pero el inminente peligro de una fuerza de orcos -o peor-, obligó a los pueblerinos a huir hacia la relativa seguridad de Tharbad. Este repentino cambio, le ha empujado a las páginas de la historia, ya que se ha convertido en el campeón de los derechos y necesidades de los refugiados sin hogar. Parcialmente, para sacar ventaja de su gran popularidad entre los refugiados, y en parte para sacarle de Tharbad, el canciller Nimhir pondrá a Lamril como líder del grupo de colonización de Minhiriath en la primavera de 1410.

Al principio, Lamril hablará de los derechos de los refugiados desplazados sin pensar en la ganancia personal. Pero todo orador con el poder de mover una audiencia posee en su interior un creciente sentimiento megalomaniaco, y Lamril no es ninguna excepción. Lamril es un hombre sencillo y poco sofisticado de sangre dunlendina; poco sutil y presa fácil para los manipuladores, incluyendo al canciller, Arthedain, cualquiera de los Hiri, o incluso Angmar. Es obstinado y fácil de ofender, y físicamente impone. Es la elección

perfecta para liderar una colonia en las tierras salvajes, sujeta al peligro de la fauna salvaje, saboteadores, crudas temperaturas y bárbaros pescadores.

OTRAS PERSONALIDADES IMPORTANTES

Dirhavel el alquimista y Brethil el marinero están decididos a ayudar al canciller Nimhir a reconstruir la nación (Dirhavel con su tácito apoyo y sus experimentos y Brethil ofreciéndose voluntario a Tindomerel para el reparto de grano). A Ancalime, la alcahueta más rica de la ciudad, no le importa nada, ya que mientras el negocio funcione no hay problema con la economía. Lothiriel la joyera y Eilwen la posadera están desesperadas, y esperan simplemente vivir lo suficiente como para ver la primavera y tener algún alivio para sus familias. Firiel de las Casas de Curación, conoce la escasa moral de la ciudad, y la alivia repartiendo las provisiones excedentes de las viviendas, pero tiene suficiente trabajo intentando paliar la epidemia de la Ribera Norte. Los últimos son Hoegwar, el espía, y la pareja de mala reputación que forman Thordil y Brego, que parecen alegrarse con la confusión actual. La misión de Hoegwar parece ir por buen camino, mientras que Thordil y Brego se han dado cuenta que muchas chicas se encuentran tan desesperadas por conseguir alimentos que se unirán a la red de esclavitud sin ningún tipo de coacción.

5.12 FUERZAS MILITARES

El ejército de Cardolan, antes de la gran guerra de 1409, contaba aproximadamente con 400 requain (caballeros) montados, 2500 hombres entre mercenarios e infantería regular y unos 15-16 mil hombres minimamente entrenados con lanzas. También cada Hir poseía un séquito a caballo y guardaespaldas, divididos del siguiente modo: Tyrn Gorthad 100, Eredoriath 160, Feotar 140, Calantir 150, Girithlin 140, Tinare 110, y Ethir Gwathlo 80. Prácticamente el 80% del ejército de Cardolan pereció en la lucha alrededor de la Colina de los Vientos y en la última y desesperada defensa de los Túmulos; las tropas personales de los Hiri sufrieron pérdidas proporcionales. Sólo los Hiridatos del sur y las escasas tropas que había bajo el mando del capitán Tardegil cerca de Thalion sobrevivieron en un número significativo.

En consecuencia, uno de los problemas más urgentes para el canciller Nimhir es mantener el ejército como una unidad cohesionada -leal, alimentado y en activo- e incrementar su tamaño tan rápido como sea posible. Sin embargo, el reclutamiento no es tan formidable como podría parecer, pues los soldados regulares de la ciudad se encuentran entre los pocos ciudadanos a los que se les ha garantizado relativamente la recepción regular de alimentos en los meses siguientes. Además, Nimhir ha requisado todos los caballos en condiciones del reino para uso militar.

Cardolan posee también una pequeña armada que consiste en seis galeras ligeras empleadas en su origen en la defensa de la costa y en patrullar por el río. Cuatro de estos barcos se hallan atracados normalmente en Talsir, y los otros dos en Tharbad; los seis sobrevivieron intactos a la guerra.

5.2 CARDOLAN Y THARBAD EN OTROS TIEMPOS

Se ha elegido el período 1409-1412 como época para este módulo de aventuras porque para Cardolan es un tiempo de grandes tumultos; para los Jugadores, sin embargo, es un tiempo de oportunidades. En consecuencia, cualquier discusión sobre la historia siguiente de Cardolan y Tharbad puede mostrarse bastante afectada por lo que ocurra durante este tiempo. Sin embargo, se le proporciona al DJ la si-



DIRHAVAL, EL ALQUIMISTA

guiente exposición de los hechos futuros para contribuir a establecer una perspectiva de las aventuras a desarrollar en esta región en otros tiempos.

A lo largo del verano de 1412, el regente Nimhir consiguió movilizar los recursos que quedaban en el reino a través del tablero de ajedrez que era Cardolan. Jugó habilidosamente con los pretendientes y consiguió que los Hiri lucharan entre sí, hasta que su mayor enemigo, el Hir Girthlin, se la jugó. Girthlin intentó secuestrar a la princesa Nirnadel y forzarla a casarse con su hijo Falathar, haciendo así de su reivindicación al trono un hecho. Se desconoce si este bizarro plan fue inspirado o ayudado por los agentes de Hoegwar el espía de Angmar. Fuera cual fuese su fuente, ese intento fue peor que un fallo: tuvo como resultado la muerte de la Princesa y el Regente, hundiendo a la nación en una sangrienta guerra civil entre los seguidores de Girthlin y de Tinare (los DJs pueden elegir ellos mismos el resultado de este conflicto). Cuando el conflicto concluyó, el legado gondoriano dio el apoyo del Reino del Sur al nuevo gobernador, esperando (de nuevo) que su apoyo descorazonaría más rebeliones y aseguraría el continuo mantenimiento de las rutas y del Camino de Norte a Sur.

Durante los siguientes veinte años, el gobernante (que adoptó el título de Kanotar, o gran comandante) fue capaz de mantener la estabilidad de Cardolan a nivel superficial, ya que no ocurrieron levantamientos significativos. Los esfuerzos coloniales iniciados durante el breve reinado de Nimhir también tuvieron éxito, expandiendo los límites políticos de Cardolan y proporcionando nuevas e importantes fuentes de productos alimenticios y objetos de comercio (el alumbre fue descubierto en el Saralainn en 1423). Sin embargo, la pérdida del último heredero legítimo del Rey tuvo un sutil y profundo efecto en la población y los Hiri de Cardolan, minando su lealtad hacia el reino y el gobernante. En 1420 la mayoría de los Hiridatos se habían vuelto reacios a contribuir con más que sus asistencias simbólicas, sin hacer ningún esfuerzo a menos que se bene-

ficiaran directamente, y la recaudación de impuestos se había vuelto un esfuerzo arduo que frecuentemente requería el apoyo de soldados o mercenarios. Además, la mayoría de Tyn Gorthad, Feotar y Eredoriath se hallaban sólo marginalmente rehabilitados y restaurados, con muchos depreadores indígenas (hombres y bestias).

La separación que se había iniciado entre Cardolan y Gondor se hizo más aparente durante la década de 1430, cuando hechos malignos debilitaron aún más la coherencia del reino. La Guardia del legado gondoriano (que había sido "prestada" a menudo al Kanotar para asuntos importantes de seguridad) fue reclamada de nuevo en 1434, en el inicio de la sangrienta Lucha entre Parientes de Gondor, y Ciramir (que durante muchos años ejerció una influencia gentil y patriarcal sobre Cardolan) fue obligado a suplicar, para buscar (y a regañadientes recibir) un contingente de 300 hombres. Los agentes de Angmar en Tharbad, viendo una oportunidad de oro en esta pérdida de fuerza, aumentaron sus esfuerzos y fomentaron revueltas contra los impuestos en Calantir y Saralainn. Lamril, actuando en base a sus sueños y sintiendo el descontento en el país (aunque malinterpretando su causa hasta que fue demasiado tarde) se declaró a sí mismo como "la verdadera voz del pueblo". Fue hacia Tharbad a la cabeza de una multitud desenfrenada que incluía a granjeros portadores de horcas, milicianos locales de Saralainn, mercenarios dunlendinos enfadados por las reducciones en su salario, y un pequeño y misterioso grupo de magos liderados por un poderoso y oculto mago llamado Gaurthring (que estaba aliado con Angmar). Estas fuerzas fueron detenidas y dispersadas cerca de la ciudad después de un considerable derramamiento de sangre por ambos bandos. Durante la batalla, Lamril descubrió los malignos designios de Gaurthring. Pero antes de que pudiera actuar, fue muerto por el traicionero mago, junto a una gran parte de hombres capaces de Saralainn -que después cayó bajo el dominio político de los Hiri del sur.

En el verano de 1439, un emisario del usurpador gondoriano Castamir llegó a Tharbad. En lugar de ofrecer consejos como su predecesor (que había sido forzado a huir al exilio a Arthedain), el nuevo legado pidió un tributo anual sustancioso para continuar la amistad con Gondor. El Kanotar intentó satisfacer esta demanda promulgando una serie de nuevos peajes y tarifas; los Hiri de Tyn Gorthad y Girthlin respondieron declarándose independientes de la autoridad del Kanotar, y mantuvieron dicha independencia a pesar de la donación por parte de Castamir de 200 mercenarios Variag (que murieron al intentar saquear, rendir y hacer pillaje en nombre de Gondor). Ni siquiera el derrocamiento de Castamir y el regreso del envejecido Ciramir del exilio pudo aliviar la alienación de estas provincias rebeldes. Aunque los Hiri coincidían en que el peligro que significaba Angmar era más importante que sus diferencias personales, no quisieron jurar lealtad al Kanotar. De aquí en adelante, Cardolan se transforma en una designación geográfica más que política. A mediados de siglo, el "reino" de Cardolan no era más que una asociación deslabazada de grandes provincias autónomas. Las campañas situadas en este período deberían describirlo como un lugar muy peligroso, con las provincias del Norte como blanco frecuente de las incursiones de Angmar, el Saralainn convertido en un estado salvaje, y Tharbad sucumbiendo al dominio de los retorcidos y los deshonestos. Aunque existía todavía un Concilio del Cetro sobre el papel, raramente se reunía y mucho menos tomaba un curso de acción común. Las posesiones del Kanotar, incluso con el retorno del simbólico apoyo de Gondor, se redujeron a Tharbad y sus alrededores, Calantir y algunos Hiridatos que temporalmente le favorecían al ser comprados o engañados.

Durante este período, uno de los escasos problemas que podía unir a los Hiri temporalmente bajo una bandera fueron los repetidos intentos del rey Araphor de Arthedain de reunir Arnor bajo su gobierno. Una expedición comandada por Araphor en 1455 con destino a Cardolan, fue la primera

de dichas incursiones emprendidas durante su largo reinado (concluido en 1589). Las posiciones de los combatientes variaban de modo considerable según la guerra, y algunos Hiridatos luchaban junto a Arthedain durante alguno de estos conflictos. Araphor aprendió rápidamente (dolorosamente), que sus alianzas con los Hiri del norte de Cardolan no tenían una base sólida, desintegrándose a la primera oportunidad de obtener interesantes ventajas. Mientras que los estados cardolinianos eran capaces de repeler los ataques de Araphor, cada escaramuza reducía los ya muy mercedados dúnedain del norte.

La Gran Plaga que barrió Eriador en 1636-37, fue más devastadora en Cardolan que en ninguna otra región. Tharbad siempre había sido un criadero de delincuencia y enfermedades incrementadas por los alrededores pantanosos de Nin-en-Eilph; los gérmenes, una vez llegados a la ciudad, se esparcieron rápidamente río abajo. Mas del 85% de los habitantes de Tharbad y casi el 80% de la población de Minhiriath murieron en los meses siguientes. Asombrosamente, la plaga descargó sus mayores males sobre los dúnedain y apenas sobrevivieron algunos hombres de esta raza, huyendo hacia el Norte a Arthedain. Sin embargo, los otros supervivientes continuaron habitando Tharbad y otros pueblos de Cardolan sin ser molestados hasta cientos de años después, aunque en un estado de esplendor muy reducido.

El Viejo Camino del Sur continuó siendo una importante ruta comercial hasta la muerte del rey Arvedui de Arthedain y la caída del último de los Reinos del Norte en 1974 T.E. Sin embargo, la desaparición de cualquier tipo de gobierno central o ejército de Cardolan significó que aquellos que salían de las murallas de los pocos lugares habitados se transformaban en presa para los salteadores de caminos; y Tharbad, que se hallaba totalmente en ruinas a excepción del viejo barrio sur, se convirtió en guarida de ladrones, piratas, ladrones de ganado, mercaderes y comerciantes sin escrúpulos, y todo tipo de indeseables.

Tras la caída de Arthedain y el fin del linaje real de Gondor, el tráfico a través de la ruta norte-sur declinó muchísimo. El camino mismo no fue mantenido y quedó en ruinas en muchas zonas. Sin embargo, la gente de Cardolan aún mantenía contactos comerciales con los hombres de Bree, y en los últimos años con el nuevo Reino de Rohan. Los relatos locales hablan de un grupo de valientes guerreros del área de Tharbad que participaron con distinción en numerosas batallas entre los rohirrim y los dunlendinos, acontecidas entre 2699-2759 T.E. (aunque es difícil precisar en qué bando luchaban).

Tharbad quedó totalmente desierta en la época de las grandes inundaciones en el 2912 TE, cuando el Gwathló se desbordó sobre los entonces decrepitos caminos y puentes y se precipitó sobre la antaño orgullosa ciudad. Sus últimos residentes fueron forzados a huir rápidamente dejando atrás ruinas inundadas. Las tierras de alrededor de la ciudad se transformaron rápidamente en pantanos salvajes, llenándose de serpientes, caimanes y otras criaturas de pantano. En los últimos días de la Tercera Edad, la historia indica que los espías de Saruman, los Jinetes Negros de Mordor y Boromir de Gondor realizaron el peligroso viaje a través de Tharbad, que por entonces sólo era un montón de ruinas crujientes de caminos, edificios destruidos sobre gastados montículos y un peligroso vado formado por las ruinas del puente (donde se perdió el caballo de Boromir al cruzar). Es probable que durante esta época otros viajaran por allí, llevando mensajes de norte a sur o filtrándose a través de los restos de la antaño gran ciudad buscando algo de valor que alguien dejara allí en una época anterior.

6. THARBAD

La mayor de las obras realizadas por el hombre de Cardolan es la ciudad de Tharbad, erigida en la Segunda Edad por los hombres de Númenor. Se requirieron grandes es-

fuerzos para construir los elaborados diques y canales de drenaje que protegen la ciudad de las tierras pantanosas que la rodean. Dos puentes con largos caminos conectan las calles principales de la ciudad con el Viejo Camino del Sur. Dos puertas de peaje guardan la entrada a la ciudad desde estas rutas comerciales muy concurridas. Están guardadas las 24 horas del día por guardias que ahuyentan a los indeseables y cobran peajes. La tasa es normalmente de 2 mp por persona, más una sobrecarga por cualquier mercancía significativa que parezca vendible.

El tráfico en el Gwathló tiende a ser denso y los mercaderes del río han asignado una tarifa a los diferentes bienes que pasan por los puertos. A veces estas tasas pueden ser evitadas completamente si se consigue una licencia de Hallas el Capitán del Puerto por 10 mo; dura un año.

CLIMA

Como en la mayor parte de Cardolan, el clima de Tharbad es moderado. Los veranos no suelen ser insoportables ni calurosos, pero la humedad puede ser fastidiosa. Las tormentas de nieve en invierno nunca son copiosas y difícilmente se acumula en los pantanos y marismas, que raramente se congelan. Los vientos del Norte pueden ser bastantes dañinos, particularmente en la relativamente desprotegida porción de isla de la ciudad. El Gwathló es conocido por sus considerables crecidas, especialmente durante la estación lluviosa de primavera. Recientemente, las frecuentes inundaciones han contribuido al número de edificios abandonados y muelles dilapidados a lo largo del río. Estas áreas se han probado como lugares de mala vida cuya presencia es sólo ocultada por la densa niebla que sale y se asienta diariamente en Tharbad.

LA GUARDIA DE LA CIUDAD

La Guardia es un grupo de 225 hombres que patrullan la ciudad, concentrándose en el puente y en los muelles de cara al oeste. Llevan espada y escudo y armadura ligera. Los levantamientos de los ciudadanos han diezmado los recursos de la guardia, ya que deben proteger a los viajeros de la enfadada multitud que rodea los peajes. Como la presencia de la Guardia es poco más que un símbolo, es poco lo que pueden hacer si tiene lugar un crimen importante. La gente que intenta entrar en Tharbad pueden esperar poca o ninguna ayuda de la guardia a menos que parezcan adinerados. Hay un 40% de probabilidad de que la entrada de cualquier grupo sea usada como una excusa por la multitud para atacar la puerta y entrar en la ciudad. Si esto ocurre, las gentes también atacarán a los PJs. La ciudad de chabolas de los refugiados está siendo también vigilada por otra razón: una banda de salteadores de caminos están usándola como tapadera. Cuando cualquier persona o grupo entre a menos de tres millas de la ciudad, hay un 60% de probabilidades de que sean emboscados o atacados por la espalda.



6.1 LUGARES DE INTERÉS

A continuación viene un listado de las muchas tiendas, posadas y otros lugares de interés en Tharbad. No está ni mucho menos completo, pero intenta proporcionar una muestra de los habitantes de la ciudad.

Ribera Norte

- N1. Vidriero: Casa de los Calimiri
- N2. Almacén de los Calimiri
- N3. Casa de Meldir Calimiri
- N4. Casa de Arlend Calimiri
- N5. Vidriero: Buenos cristales de Kerylan
- N6. Casa y almacén de Kerylan
- N7. Vidriero: Wolfrain
- N8. Posada: El descanso de los viajeros
- N9. Verdulería: Liam el verdulero
- N10. Establo: Beregond el Honesto
- N11. Haedoriel el Bardo
- N12. El Bazar del Mercader
- N13. Ciudad de las chabolas
- N14. Herrero: La guadaña y la espada de Andril
- N15. Taberna: Las Armas reales
- N16. Annon Forn: La entrada norte

Ribera Sur

- S1. Cárcel de la ciudad
- S2. Manufacturas de Emerdan
- S3. Baños públicos
- S4. Casas de curación
- S5. Gothrol el carpintero
- S6. La Cervecería de Gloredhel
- S7. Ibal el zapatero
- S8. Dirhavel el alquimista
- S9. Banco de Cardolan
- S10. Herrero: Marroc el armero
- S11. Embajada gondoriana
- S12. Cuarteles o barracones
- S13. Annon Harn: La entrada sur

Puerto

- P1. Establo: La pezuña alada
- P2. Posada: El signo de la cabeza de orco
- P3. Taberna: El ancla dorada
- P4. Posada: La corona brillante
- P5. Oficina del capitán del puerto
- P6. Orieg el sastre
- P7. Baran el carpintero
- P8. Astillero de Evrendir
- P9. Burdel: El lugar de Faelivren
- P10. Burdel: La ambrosía de Vellina
- P11. El tatuaje rosado
- P12. Fabricantes de velas: La casa de Girion
- P13. Taberna: El remo roto
- P14. Kasselrim el fabricante de cuerda
- P15. Armador: Casa de Celemir
- P16. Anvelig el cerero
- P17. Almacén
- P18. Brethil el piloto
- P19. Lorindel el piloto
- P20. Dorlas el piloto
- P21. Rannor el piloto
- P22. Nimengel el capitán del mar
- P23. Muelle naval y cuarteles o barracones
- P24. Mercado: Casa de Finwarin

Barrio de los Ladrones

- L1. Armadores: Thordil y Brego
- L2. Casa de empeño: Casa de cambios de Morwen
- L3. Ropa usada de Silmarien
- L4. Orchardor el panadero
- L5. Talegi la vidente
- L6. Ruinas de la fortaleza

- L7. Callejón de los mendigos
- L8. Plaza del hospicio
- L9. Puertos del lado este

Camino del Rey

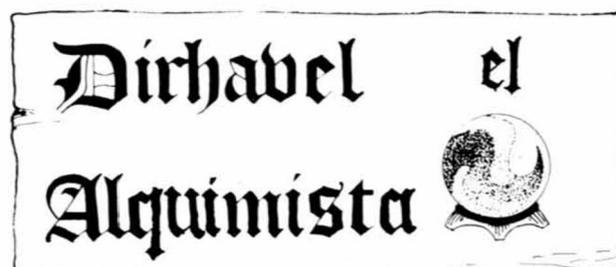
- C1. Casa del rey
- C2. Residencia del Hir Ethir Gwathlo
- C3. Residencia del Hir Tinare
- C4. Residencia del Hir Girithlin
- C5. Residencia del Hir Calantir
- C6. Residencia del Hir Eredoriath
- C7. Residencia del Hir Feotar
- C8. Residencia del Hir Tyrn Gorthad
- C9. Casa del alcalde
- C10. Oficinas de la ciudad
- C11. Taberna: La espada y el escudo de Andril
- C12. Herrero: El martillo y el yunque
- C13. Sastre: Manufacturas de Serinde
- C14. Surion el cirujano
- C15. Moradan el hacedor de canciones
- C16. Burdel: Los vestidos de seda
- C17. Tejedor: Telas deliciosas
- C18. Lothiriel la joyera
- C19. Palacio de los gremios

Barrio de los Plebeyos

- PI1. Comadrona: Almiel Vanatari
- PI2. Archivos
- PI3. Abogados: Amdir y Asgon
- PI4. Erelion el erudito
- PI5. Erudito: Calion Marvana
- PI6. Carnicero: Gorlim el hacha
- PI7. Erestol el tejedor
- PI8. Tienda de provisiones de Hoegwar
- PI9. Burdel: La delicia de los amantes
- PI10. Establo y alquiler de caballos de Hydril
- PI11. Mablung el armador
- PI12. Vorondil el herrero

Barrio de los Mercaderes

- M1. Ragnir el notario
- M2. Joyería: La corona de mithril
- M3. Burdel: La casa de las delicias de Artan
- M4. Apotecario
- M5. Halfred el herrero de armas
- M6. La Taberna de la corona del rey
- M7. Tienda de pieles de Barkwell
- M8. Nomrel el carretero
- M9. Urthel el pintor
- M10. Albañil
- M11. Abogado
- M12. Tejedores
- M13. Jefe de caravanas
- M14. Prestamista
- M15. Casa de Anvelig
- M16. Casa de Imindor
- M17. Casa de Wilrith



6.2 LA RIBERA NORTE

N1. Vidriero: La casa de los Calimiri es el más antiguo, aunque todavía el mejor, de los establecimientos de cristal de la ciudad. Abastece a las mejores tabernas de la ciudad, a la familia real y a la nobleza cardoliniana. Meneldir Calimiri, líder actual del clan, es uno de los ancianos más respetados de la ciudad, y es conocido por sus colegas como un difícil hombre de negocios. Su hijo mayor, Arlend, tiene un inmenso talento como artesano pero también es un agitador temperamental que se ha convertido en un oponente oral de la política conciliatoria de Nimhir con respecto a los líderes de las masas refugiadas. Recientemente intentó arreglar por sí mismo los problemas enfrentándose a Lamril en el exterior de la Taberna de las armas reales; el herrero le propinó una sonora paliza que no ha olvidado.

N2. Almacén de los Calimiri

N3. Casa de Meneldir Calimiri

N4. Casa de Arlend Calimiri

N5. Vidriero: Los buenos cristales de Kerylan, que se halla en la calle de la tienda de los Calimiri, es el mayor rival de éstos. Su cristal es de una calidad ligeramente menor y tiende a ser de colores más brillantes.

N6. Casa y almacén de Kerylan, su mujer y sus cinco hijos.

N7. Vidriero: La tienda de Wolfrain, un artesano viajero, ha sido recientemente saqueada por una multitud enardecida; está volviendo a empezar gracias a la ayuda de Arlend Calimiri.

N8. El descanso de los viajeros: Esta posada acoge a los mercaderes recién llegados; puede acoger un total de 40 huéspedes nocturnos, y tiene un precio medio, con entretenimientos ocasionales. También ha sido víctima de los ataques de multitudes encolerizadas en demanda de comida.

N9. Verdulero: Liam, un hombre del norte mercader ha sido capaz de mantener a su rica clientela razonablemente bien provista de productos frescos a pesar de la crisis alimenticia que sufre la ciudad. Se rumorea con insistencia que tiene conexiones con los barrios bajos en el puerto.

N10. Establo: La cuadra de Beregond el honesto aloja y vende caballos y carruajes de buena calidad, aunque sus existencias están agotadas debido a sus "préstamos" al ejército.

N11. Bardo: Haedoriel el cantante callejero trabaja en plazas de mercados y en las salas de las tabernas de la zona. Es una buena fuente de información.

N12. Bazar del mercader: Tharbad, al estar limitada en espacio, nunca fue capaz de formar un lugar para el mercado de granjeros en el centro de la ciudad. Con el transcurrir de los años, los campesinos locales han cogido la costumbre de llevar su cosecha al campo abierto que hay delante de la puerta de peaje de la Ribera Norte para venderla, y muchos de los buenos mercaderes de la ciudad respondieron asentando sus propios puestos en este área durante el tiempo de su cosecha, creando una atmósfera festiva. Desde la guerra, el Bazar permanece activo, pero los agentes del Regente compran todos los alimentos traídos y los transportan bajo guardia armada a los almacenes de la ciudad. El área ha sido asaltada varias veces por los refugiados desesperados de la ciudad de las chabolas contigua a dicho lugar; ahora la zona está vigilada fuertemente por la Guardia de la Ciudad (aunque ésta apenas controla los disturbios).

Los refugiados están irritados y desesperados; los disturbios tienen lugar cuando llegan los granjeros para vender sus alimentos, y los hombres de Nimhir la compran llevándola a la ciudad bajo fuerte vigilancia. Nimhir sabe que la cólera se incrementa poco a poco y ha respondido aumentando la cantidad de guardias, pero dando órdenes de que no entre en la ciudad nadie que no lleve dinero salvo en caso de emergencia. Esto ha empeorado la situación ya que ahora la gente pide mejor trato y amenaza con rebelarse. Los mendigos se alinean en el camino de entrada a las puertas de la ciudad, pidiendo dinero o comida, y los guardias

tienen órdenes de proteger sólo a los que se puedan permitir la entrada a la ciudad, es decir a los "respetables".

N13. La ciudad de las chabolas: Esta pequeña zona aloja a unos 2000 refugiados que no consiguieron el suficiente capital como para conseguir alojamiento en la cercana ciudad. Algunos de sus habitantes han perdido toda esperanza, y muchos se hallan enfermos, pero otros están irritados por el mal trato y desean luchar hasta el último aliento. Aunque Lamril, el conocido líder de los refugiados más disidentes, se aloja en el Barrio de los Plebeyos, pasa voluntariamente muchas noches aquí. Pulg, un dunlendino ex-mercenario, es el más violento instigador, vive en la ciudad de las chabolas, y él y sus seguidores no tienen reparos en coger comida y objetos de valor de sus afligidos compañeros ni de los recién llegados.

La ciudad de las chabolas está siendo usada también como tapadera por una pequeña banda de salteadores de caminos. Ver la aventura Emboscada al Norte de la Ciudad (Sección 8.4) para más detalles.

N14. Herrero: La espada y la guadaña de Andril es una herrería que fabrica tanto cotas de malla y armas como herramientas. Sus objetos son sencillos pero serviciales y valen lo que se paga por ellos. Andril es uno de los hombres más fuertes de Tharbad y a veces se gana algo de dinero extra en luchas cuerpo a cuerpo en tabernas locales.

N15. Las Armas Reales: Las Armas Reales es una taberna de tipo familiar, que ofrece comida decente (cuando ésta se halla disponible) y entretenimiento a precios razonables. Debido a que se halla cerca de la puerta de peaje norte, se ha convertido en un lugar de reunión común para Lamril y sus compañeros refugiados disidentes, lo que ha causado varias riñas con la clientela normal de la taberna. Las armas puede alojar un total de 20 huéspedes.

N16. Annon Forn: La puerta cubierta del norte se usa a modo de acuartelamiento y de estación de peaje.

6.3 LA RIBERA SUR

S1. Cárcel de la Ciudad y Palacio de Justicia: Está regido por Eardil, ministro de justicia del rey. El carcelero es Mardil, un veterano de la última guerra con Arthedain. La cárcel puede acomodar 75-125 prisioneros.

S2. Bienes Comerciales de Emerdan: Esta pequeña tienda en Rath Dúnadan distribuye productos imperecederos, la mayor parte de los cuales son objetos extranjeros poco comunes, que Emerdan compra en depósito a otros mercaderes en tránsito. Abastece a la guarnición gondoriana y como es algo curioso siempre está informado de las últimas noticias.

S3. Baños públicos: Los baños públicos de Tharbad fueron construidos en época de los númenóreanos, y se han mantenido escrupulosamente limpios por un gremio de clientes de las Casas de curación (ver más adelante) dedicados a este propósito.

S4: Las Casas de curación: Las Casas, situadas sobre el Gwathló, están llevadas por Firiel Halatani, una joven dúnadan de sangre noble. Está emparentada con el clan del Hir Tinare, y ha sido preparada para servir en las Casas de acuerdo con la antigua tradición de que "las manos de un rey son manos que curan". Firiel es soltera, y también una rareza: se trata de una dúnadan rubia -su abuelo se casó con una dama élfica de Lindon, hecho que influye en su belleza y sus dones curativos. El rey Ostroher le ordenó que acompañara al ejército a los Túmulos para atenderle a él y a sus hijos. Sin embargo, aunque no pudo salvar ni al Rey ni a los príncipes, sus habilidades curaron a muchos valerosos caballeros en aquel sombrío día. Uno de ellos, Valandil, desea casarse ahora con ella y llevarla lejos de esta enfermiza ciudad a sus tierras en Girithlin. Sin embargo, Firiel rechaza irse hasta que haya sido capaz de controlar la plaga que se extiende entre las gentes y zonas de la Orilla Norte. Tiene la esperanza de introducir en la provisión de agua de la ciudad

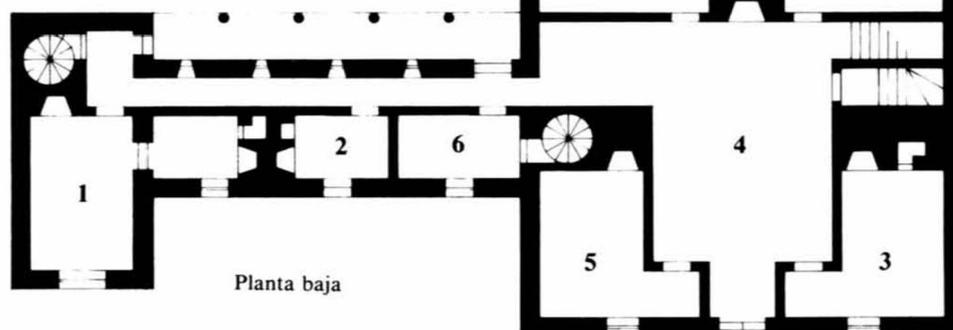
una sustancia curativa. Mientras tanto, las Casas están casi superando su capacidad de 150 personas.

S5. Gothrol el carpintero: Gothrol es un amable hombre víctima de su propia filantropía: sus precios son tan bajos que vive con lo poco que saca. No es un gran maestro artesano, pero trabaja a diario a buen precio.

S6. La cervecería de Glorethel: Se dice que Glorethel hace la mejor cerveza al oeste de las Montañas Nubladas. Sus precios, al menos, así lo indican. Hay rumores de que algo que no es cerveza flota también en sus barriles por el Gwathlo.

CASAS DE CURACIÓN

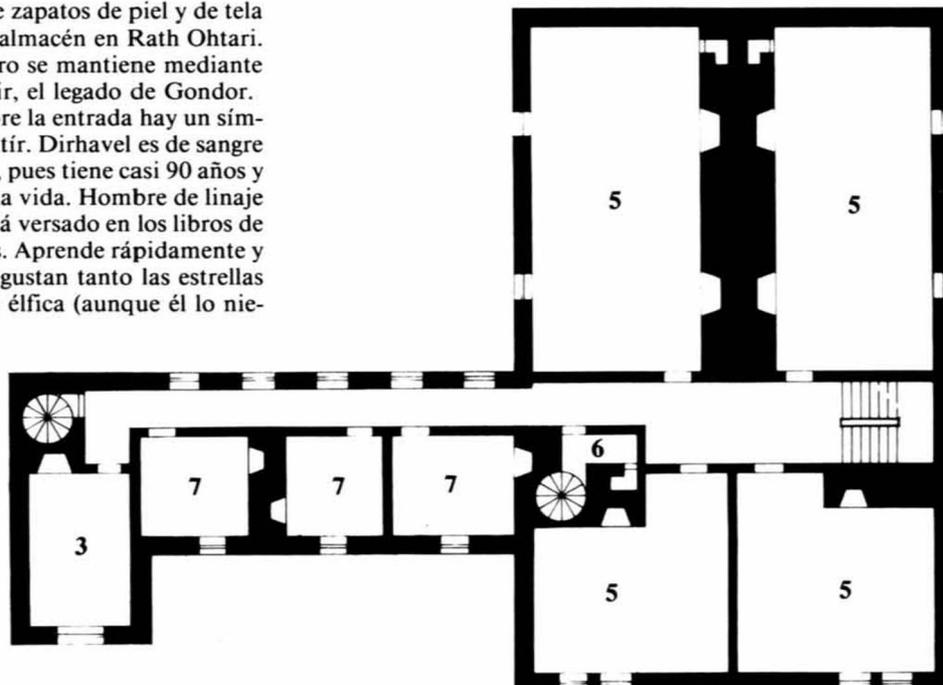
1. Dormitorio del Maestro Curador
2. Cocina
3. Almacén
4. Sala Común
5. Patio
6. Cámara de los Ayudantes
7. Patio Privado



S7. Zapatos de Ibal: Ibal vende zapatos de piel y de tela normales así como betún en este almacén en Rath Ohtari. Sus precios son algo elevados, pero se mantiene mediante un contrato exclusivo con Ciramir, el legado de Gondor.

S8. Dirhavel el alquimista: Sobre la entrada hay un símbolo pintado de un brillante palantír. Dirhavel es de sangre dúnadan casi pura, y así lo parece, pues tiene casi 90 años y todavía se mantiene en la flor de la vida. Hombre de linaje noble y mente aguda, Dirhavel está versado en los libros de ciencia y magia de pasadas épocas. Aprende rápidamente y suele vestir de azul y violeta. Le gustan tanto las estrellas que se rumorea que posee sangre élfica (aunque él lo niegue).

Primera planta



Actualmente está intentando redescubrir la fórmula perdida del silima, que fue por primera vez sintetizada por Feānor para crear los Silmarils. Así, Dirhavel espera de algún modo ayudar a la causa de Cardolan contra la maldad del Rey-Brujo. Ocasionalmente, alquilará pequeños grupos de aventureros para buscar raros y preciosos ingredientes (p. ej. arena o cristal de buena calidad, laen en polvo, etc), para completar este gran proyecto.

En su tienda de la Ribera Sur puede hallarse casi cualquier droga o elemento, desde coinen hasta polvo de mithril. Aquí se ofrece una lista (los precios son por onza o por dosis de hierba):

Aratan	10 mb	Polvo de Mithril	400 mo
Coinen	200 mo	Rewk	3 mp
Darsurion	6 mb	Suranie	6 mp
Dinceleb	100 mo	Tarnas	350 mo
Kelventari	5 mo	Ur	1 mo
Megillos	12 mp	Yaran	3 mo

S9. Banco de Cardolan. Es la tesorería y casa de la moneda del estado. También concede préstamos a bajo interés a los mercaderes locales y a los capitanes marinos para reforzar la economía. Su líder actual es Aradan Ondolini, canciller de hacienda. Tiene 84 años y posee conexiones en Minas Anor y Osgiliath. Su mujer y su hijo menor viven con él en Tharbad; su hijo mayor y heredero murió en los Túmulos. Por lo tanto, apoyará al gobierno en sus intentos de sacar a flote la economía de Cardolan como modo de asegurarse de que su hijo no murió en vano. Aradan prestará dinero para financiar caravanas de grano, alquilar mercenarios para proteger proyectos de colonias, y cualquier plan que pretenda restaurar Cardolan.

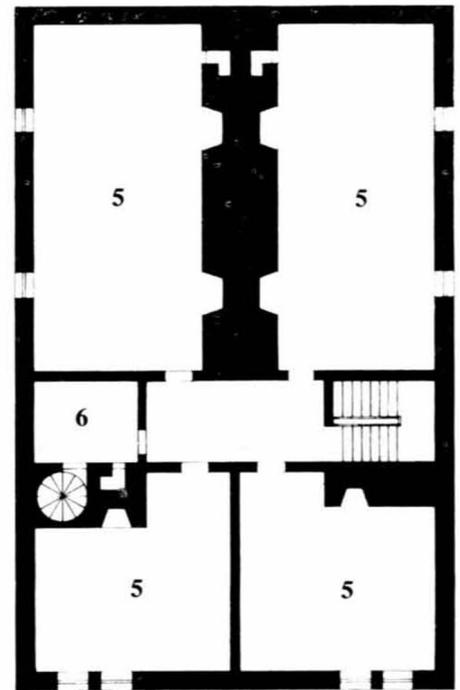
S10. Marroc el armero: La tienda de Marroc fabrica buenas armas, sobre todo diseños para los gondorianos y sus mercenarios del norte. Sus especialidades son lanzas y dagas. Se rumorea de este siniestro joven de sangre dunlendina que aumenta sus ingresos traficando con bienes robados y empeñando objetos de soldados extranjeros. Marroc

prefiere los objetos de hierro ,ya que puede reforjarlos rápidamente de modo que no puedan ser identificables. Su local está sucio y tiene poca iluminación, hecho que utiliza para hacer tratos deshonestos. Ocasionalmente ha trabajado para Hoegwar (PL8), el espía de Angmar, ya que su clientela gondoriana le facilita una inapreciable fuente de información sobre el sur.

S11. Embajada gondoriana/casa de Cirimir: Esta residencia es una estructura decorada al estilo gondoriano. La planta baja se usa como recepción de visitas y también como alojamiento de los 6 guardias de honor de la guarnición asignados al Legado. La segunda planta es la embajada oficial, dividida en áreas de oficinas y almacenes. La parte superior es la verdadera residencia del legado; Cirimir la ha decorado con recuerdos de su larga y distinguida carrera.

S12. Barracones de la guarnición gondoriana: Este grupo de edificios comunicados aloja a los 125 soldados de la guarnición gondoriana, que comparten tradicionalmente las labores de policía con la Guardia de la Ciudad en la Orilla Sur y la isla. Es un recinto bien fortificado y sus habitantes son soldados de élite, muy bien entrenados y difíciles (aunque no imposibles) de sobornar. El edificio de la guarnición también contiene provisiones de comida conservada para 3 meses aproximadamente, aunque este es un hecho que no le gustaría revelar a Cirimir.

S13. Annon Harn: La entrada sur cubierta contiene la estación de peaje y los cuarteles.

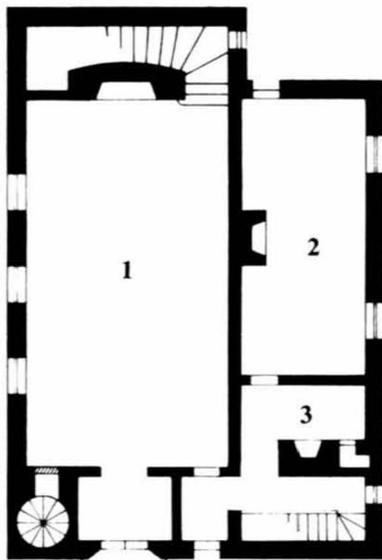


Segunda planta

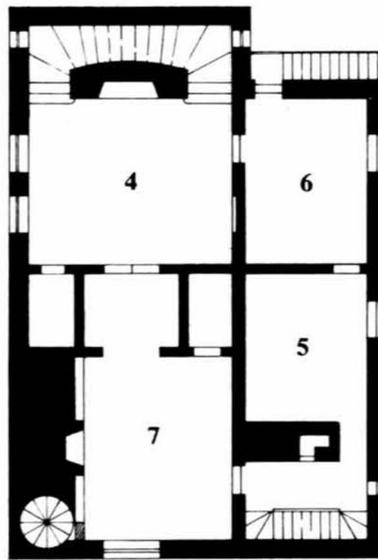
6.4 PUERTO

P1. La pezuña alada: Este establo aloja bestias afectadas por el esparaván (N. del T., el esparaván es un tumor que afecta al corvejón o articulación inferior de las patas de los caballos), así como marineros demasiado borrachos como para distinguir la diferencia, a precios escandalosos.

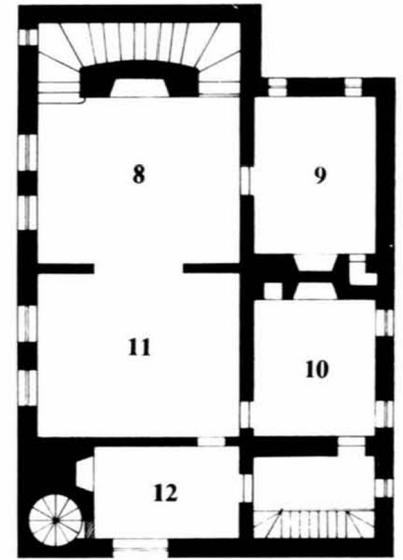
P2. El signo de la cabeza de orco: Es la peor taberna/ posada de Tharbad, ya que se trata de un verdadero antro, con una pésima comida y bebida, chinches muy saludables y grandes peleas. Su propietaria, una sucia mujer conocida como Bereth la Gorda, vendería a su abuela por un par de



Planta Baja



Primer Piso



Segundo Piso

EMBAJADA GONDORIANA y CASA DE CIRAMIR

- | | |
|---------------------------------|----------------------|
| 1. Salón | 7. Cámara del Legado |
| 2. Habitaciones de los Guardias | 8. Salón de dibujo |
| 3. Cocina | 9. Dormitorio |
| 4. Sala de Audiencias | 10. Cocina |
| 5. Cámara de los Ayudantes | 11. Comedor |
| 6. Archivos | 12. Estudio |



MARROC, EL ARMERO

monedas de cobre (en realidad, su abuela es bastante más atractiva que Bereth). Es guarida común de muchos ladrones de la zona.

P3. El ancla dorada: Esta posada es el alojamiento preferido de los numerosos capitanes de barco visitantes. Su sala común está normalmente llena de canciones; el aire de la habitación trasera está viciado con el humo acre del tartiella, un narcótico local hecho con hierbas de pantano.

P4. La corona resplandeciente: Es el mayor lugar de alojamiento de la zona del puerto, que aloja a marineros y a pequeños mercaderes y viajeros ocasionales. Es un lugar donde hay bastantes pendencieros, y que tiene un mobiliario lo bastante resistente como para resistir cualquier pelea. En sus mejores días, servía todo tipo de comidas y proporcionaba alojamiento; ahora la comida consiste en pan rancio y en trozos ocasionales de "carne misteriosa". La posada está regentada por Eilwen, una joven (35 años) de sangre mezclada. Es pequeña, de pelo castaño y por lo general bastante bonita, pero la falta de clientes y comida durante los últimos meses le han vuelto macilenta. Su marido Undil murió en los Túmulos, dejándole como único apoyo sus jóvenes hijos y su hija pequeña. La corona resplandeciente tiene 10 habitaciones triples, 10 dobles y 5 individuales, hallándose entre las mayores posadas de todo Tharbad. El símbolo de la posada es inusual, pues representa la Elendilmir, o Estrella del Norte, que llevaban los grandes reyes antiguos. Normalmente, Eilwen no se mete en política, pero ningún angmarim será bienvenido en su posada.

P5. Oficina del capitán del puerto: Hallas, el capitán del puerto, y sus cuatro ayudantes, recaudan todos los impuestos para la ciudad y la Corona de todos los bajeles que entran; sólo están "algo" corrompidos. También registran todos los bajeles del puerto y los alojamientos de sus capitanes.

P6. Sastre: Orieg el sastre, vende ropa barata de confección, principalmente a los marineros que se van.

P7. Carpintero: Baran es un carpintero de barcos que hace un buen trabajo a bajo precio, siempre que no se duerma mientras trabaja.

P8. Astillero: El almacén de Evrendir construye nuevos bajeles (dos al año) y realiza reparaciones mayores y menores.

P9. Burdel: El Lugar de Faelivren ofrece compañeras para marineros recién llegados y es conocido por sus jóvenes voluntariosas y sus buenos precios.

P10. Burdel: El detalle más destacado de la ambrosía de Velima es que afortunadamente está mal iluminada.

P11. El tatuaje rosa: Rosa Vincapervinca es una verdadera artista con el punzón, y sus trabajos tienen un 35% de probabilidades de aumentar la AP del hombre (o mujer) que adorna en 5 puntos.

P12. Candelero: La casa de Girion se halla entre los más viejos candeleros de la ciudad (éste es el quinto Girion), que proporciona cuerdas, barriles, lonas y otros objetos a los bajeles que parten. El actual Girion, un hombre del norte rubio, tiene 50 años y es uno de los negociantes más perspicaces de todo Tharbad; ha invertido con éxito en la casa de Finwarin y en un grupo de mercaderes aventureros, y siempre que lo hace suele sacar partido. Negociará con cualquiera, sin importarle su reputación ya que siempre anda buscando nuevas oportunidades provechosas.

P13. El remo roto: Es una taberna llevada por un gracioso viejo llamado Arleg, de temperamento mezquino y buena mano con el cuchillo. Su clientela habitual consiste en marineros y estibadores con reputación de alborotadores. La tarifa de servicio incluye estofado y cerveza aguada, ponche y whisky. Los forasteros tienden a ser mirados con suspicacia, aunque los que pagan algunas rondas a menudo suelen conseguir información sobre las actividades portuarias.

P14. Cordelero: Kasselrim, un dunlendino, dirige una cordelería en el muelle de Girion y provee al candelero con

sus productos. También dirige el mayor círculo de sacabol-sas de la ciudad.

P15. Armadores: La casa de Celemir es un firma comercial de construcción de barcos de mucha antigüedad y sole- ra que tiene muchos negocios distribuidos en Pelargir y Gondor del Sur. Su envejecido patriarca, Gerondo, es un oponente oral de Nimhir y del heredero gondoriano Elda- car.

P16. Candelero: Anvelig es un candelero con relativo éxito, que posee una razonable selección de objetos. Sin em- bargo, sus principales beneficios vienen del contrabando y actualmente está sacando grandes beneficios del mercado negro de comida, traficando con las cosechas del área de río abajo que rodea Talsir.

P17. Almacén abandonado: Este edificio medio resque- brajado es usado como escondite por el círculo de extorsión descrito en la sección 8.1.

P18. Capitán marino: Brethil el Viejo es un habilidoso y experto capitán que navegó por primera vez con la armada de Cardolan hace más de 70 años; aunque raramente sale al mar de nuevo, está reconocido como el mejor piloto de Tharbad y el de más confianza. Actualmente posee y mane- ja una flota de tres barcos (las rápidas carabelas Tinmdome- rel y Tolfalas y la más lenta Mindeb) que realiza viajes co- merciales a Arthedain y Gondor, para las mejores casas mercantiles de la ciudad (tanto locales como gondorianas). Ha sufrido grandes desgracias personales (su hijo mayor Turin fue capturado y cruelmente torturado por los har- drim y otros dos de sus hijos murieron en la reciente gue- rra), y se ha comprometido a ayudar al regente de la prince- sa Nirnadel. Emplea regularmente los servicios de tres competentes pilotos -Garzel (conocido en los muelles como "gorra roja"), Dagir Niall y Halwen Fur.

P19. Piloto: Lorindel Lintehen es un piloto fluvial que conduce los barcos que llegan por el océano a las puertas de Tharbad. También realiza viajes ocasionales de contraban- do para Anvelig el candelero.

P20. Piloto: Dorlas Borlinte es un competente aunque conservador capitán de barco que trabajó antaño exclusi- vamente para la casa Finwarin, pero que ahora es un agente libre.

P21. Piloto: Aunque su bajel "La esperanza del oeste" es tenebroso (y algunos marineros creen que está gafado), Rannor el Rojo es en realidad un buen piloto que ama las aventuras arriesgadas. Sin embargo, puede ser muy autori- tario y ya ha coseguido abortar un par de motines anterior- mente.

P22. Capitán Marino: Nimengil, hermano de Beregond el Honesto (N10), es un atractivo dúndan puro, que forma una impresionante figura tras el timón de su carabela, el "Ave de Fuego". Sin embargo, es un inepto piloto para el que el más sencillo viaje es una aventura.

P23. Muelle naval y barracones: Dos de las seis galeazas de la armada estarán normalmente ancladas aquí.

P24. Casa de Finwarin: Se encuentra entre las mayores casas mercantiles de Tharbad y fue fundada hace unos 230 años por Finwarin el Afortunado, que comerciaba amplia- mente con los elfos de Lindon y con Gondor, desarrollando así una reputación de bienes de alta calidad. El actual cabe- za de familia es Findegil, llamado el Estúpido a sus espal- das. Findegil -que cuenta sólo con 29 años- es un negociante experto excepto en un área. Está enamorado de cualquier objeto élfico hasta el punto de lo ridículo. Lleva una capa "tejida con lana de oveja élfica" según él, aunque los elfos no trabajan esta lana generalmente, y corta su pelo al "estilo élfico", aunque nunca ha visto a ninguno de ellos. Reza constantemente a Varda y espera algún día financiar una expedición a la búsqueda de los restos de Númenor. Ha gas- tado gran parte de su dinero y almacenes alimentando a los pobres, pero nadie espera que se vuelva racional ante los tiempos difíciles; cree que los elfos vendrán en ayuda de Cardolan y suele mirar por la ventana esperando ver a Cir- dan y Elrond que vienen a salvar Tharbad.



MORWEN DE LA CASA DE CAMBIOS

6.5 EL BARRIO DE LOS LADRONES

L1. Armadores Thordil y Brego: De mediana edad y constitución fuerte, Thordil era un buen marino hasta que en un accidente marino perdió la pierna izquierda. Por lo tanto, Thordil se dedicó a proveer barcos y al reparto de correo. Vive en el barrio más pobre de Tharbad, y tiene al- quilada una oficina en la aduana (P5) con su compañero Brego, un ex-contrabandista del sur. Juntos venden bienes de buena calidad a alto precio, razón principal de su actual pobreza. Brego dice que se ha arrepentido de sus crímenes de juventud, pero la mayoría de la gente no está convenci- da. Se rumorea que Thordil y Brego manejan una trata de blancas. Thordil está soltero; Brego tiene una mujer en algún lugar de Khand o Harad a la que envía dinero de vez en cuando -mientras tanto, ha tenido contactos con una serie de señoritas en la ciudad.

L2. La casa de cambio de Morwen: Esta casa de empeños lleva una anciana (110 años) mujer de ascendencia desco- nocida. Es una tienda estafalaria que se halla en el altillo de una vivienda, en la parte más infestada de la ciudad, y en la que se puede encontrar literalmente cualquier cosa. Mor- wen no tratará ni ayudará a criminales, pero es lo suficien- temente anciana como para ser engañada por una lengua hábil o una mano rápida. Se gana la vida a duras penas ven- diendo estos objetos conforme llegan a su poder, consi- guiendo algo de dinero, algún cacharro más y algo de comi- da. Odia a Arthedain tanto como a Angmar, pues su último marido murió en un incidente entre Arthedain y Cardolan hace 20 años.

L3. Ropa usada de Silmarien: Para la gente normal, la tienda de ropa usada estaría mejor situada en la calle más oscura, pútrida y malsana del puerto. Es pequeña, tiene co-



SILMARIEN, LA MAGA

rrientes de aire y está mal iluminada, y la mayoría de la gente teme traspasar su puerta. Sin embargo, por muy sucia que pueda parecer, se dice que los que han ido en busca de ayuda para una buena causa han sido ayudados. La propietaria es una pequeña y encorvada mujer que bien podría haber nacido en los días de Elros Tar-Minyatur. Muy pocos ven la alta y sombríamente bella mujer que sale por la noche para atravesar el camino y entrar en la tienda de alquimia de Dirhavel. Es Silmarien la Maga, una mujer que llegó hace 50 años a Tharbad adoptando el disfraz de una arpia para protegerse de sus enemigos. Procedente de una antigua familia de Rhudaur, Silmarien vió caer las tierras de su familia bajo la Sombra. Ha jurado vengarse del Rey-Brujo y todas sus obras. Además de proveer a los pocos que conocen la magia en Tharbad, y ayudarles en lo que puede, Silmarien, con sus habilidades mágicas, se ha unido a su amante Dirhavel en la búsqueda de la silima. Si Dirhavel tiene éxito, Silmarien espera usar la cristalina sustancia para atrapar la luz de Eärendil y dirigirla contra el Rey-Brujo.

L4. Orchardor, el panadero: El pan de Orchardor es rancio y sobrevalorado, pero está haciendo un buen negocio al final del invierno de 1409. Corren rumores de que hay algo más que carne de buey en sus tartas de carne.

L5. Talegi la Vidente: Siguiendo la antigua tradición, la vieja Talegi lee las manos y las cartas (50% de probabilidades de que sus augurios sean correctos), mientras que su hijo Hiiri, de dedos ágiles, aligera los monederos de los clientes despistados. El pequeño Hiiri (apodado "ratón") es también a los 17 años el líder de una banda de jóvenes sacabolsas que merodea por Tharbad. Son raramente violentos, e intentan robar sólo a los muy ricos.

L6. Ruinas de la Fortaleza: Construida en tiempos arnorianos, esta vieja estructura ha caído en desuso y ahora es hogar de una banda de ladrones liderada por Barnur Un Ojo. La Guardia de Tharbad ha intentado varias veces acabar con este grupo, pero no parecen tener mucha suerte, ya

que las calles laberínticas del Barrio de ladrones han contribuido a hacer inútiles estos esfuerzos.

L7. Callejón de los mendigos: Por un puñado de monedas, cualquiera de la docena de escabrosos refugiados contará rumores, dará direcciones o contará relatos de saber e historia. Hay un 35% de que todo lo anterior no tenga sentido, 30% de que sea verdad aun siendo irrelevante para el comprador (quizá responda a las preguntas de otros), y un 35% de que sea absolutamente cierto.

L8. Plaza del hospicio: Antes del flujo de refugiados, existían en esta zona numerosos establecimientos menores, pero el negocio era malo incluso en primavera y en verano, y casi todos han cerrado, convirtiéndose en viviendas ocupadas por los refugiados que entraron en la ciudad antes de que la seguridad fuese más estricta, o sencillamente por aquellos que no tienen dinero. El único hospicio abierto es la Posada de la suerte de los mercaderes, una casa de juego frecuentada por Barnur y su banda y por ocasionales visitantes que tienen dinero que perder.

L9. Muelle de la ribera este: Hace tiempo este puerto cayó en desuso, a medida que los inspectores prestaban mayor vigilancia bajo el mando del entonces nuevo alcalde Minastan. Recientemente, los podridos embarcaderos se han hundido en los pantanos poco hondos de la orilla; los transeúntes observarán un sucio vapor que emana del pantano -y las leyendas cuentan que algo peor suele salir del pantano en las noches brumosas-.

6.6 EL CAMINO DEL REY

R1. Casa del rey: Está ocupada por Nimhir y la princesa Nirnadel siempre que se hallan en la ciudad. El Concilio del Cetro se reúne en su Gran Salón.

R2. Residencia del Hir Ethir Gwathló: Está normalmente cerrada en invierno.

R3. Residencia del Hir Tinare: Ocupada generalmente por Ostromir Tinare.

R4. Residencia del Hir Girithlin: Ocupada generalmente por Barahin, ayudante de Mablung, y durante el 1409-1410 por Falathar Girithlin.

R5. Residencia del Hir Calantir: Ocupada generalmente por algún grupo de la prolífica familia del Hir, y frecuentemente en reparaciones.

R6. Residencia del Hir Eredoriath: Ocupada normalmente por Thangar, primo del antiguo Hir (que se cree murió luchando).

R7. Residencia del Hir Feotar: Sulgar, ayudante formal de la familia del Hir (toda murió en combate) ha permitido entrar en la casa a alguno de los refugiados más influyentes de la región, y unos 50 de estos ciudadanos sin casa ocupan este lugar.

R8. Residencia del Hir Tyrn Gorthad: Abandonada en la actualidad; dadas las deshabitadas ruinas en que se ha transformado la provincia, se duda de su reapertura.

R9. Casa del alcalde.

R10. Oficinas de la ciudad: La burocracia de Tharbad es sorprendentemente pequeña y bastante eficiente (aunque desesperadamente inadecuada para manejar la carga que supone para la ciudad el flujo de refugiados).

R11. Taberna: La espada y el escudo es un lugar de clase alta y comida cara, muy destacable por su almacén de vinos.

R12. Herrero: El martillo y el yunque está regentado por Khadak, que parece un feo y pequeño hombre, aunque en realidad es un umli desplazado. Su trabajo es soberbio y sus precios altos.

R13. Sastre: "Las manufacturas de Serinde" produce ropa de confección, e incluso les proporciona a sus clientes tejidos de fábrica. Sus trabajos a menudo son exquisitos y están al alcance sólo de los más ricos.

R14. Sanador: Sirion el Cirujano es habilidoso, aunque caro y muy pomposo. Rechazará tratar cualquier paciente que considere no tiene la suficiente clase social.

R15. Bardo: Moradan el Maestro de las canciones, es un gondoriano formalmente vinculado a la Casa de Cirimir. Ahora entretiene a los mercaderes y nobles de Tharbad. Es un buen músico y gran tenor, la mejor voz de la ciudad, que actúa en fiestas, bodas y celebraciones. Le gusta especialmente a Findegil (P24), ya que sabe muchas canciones y artes élficas.

R16. Burdel: Los velos de seda es un burdel muy rico con reputación de excepcional servicio y discreción.

R17. Tejedor: Los tejidos delicados vende ropas especiales (de lino, seda y satén) y hace tejidos especiales y teñidos encargados para Serinde.

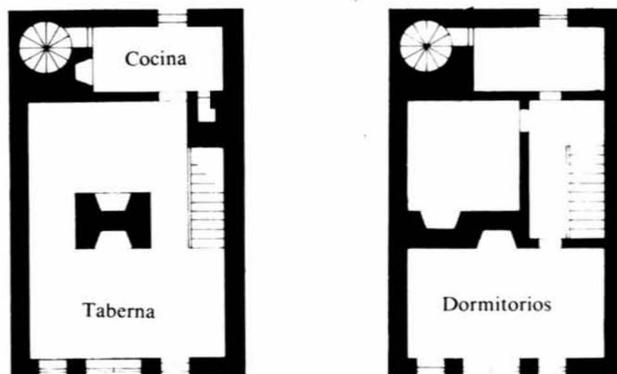
R18. Joyera: Lothiriel, una mujer anciana con mezcla sanguínea (dúnadan y hombre del norte), es una artesana de gran renombre, cuyos trabajos han decorado el cuello de la última reina y de la princesa Nirmadel. Sin embargo, teme un terrible futuro para Cardolan, y está vendiendo sus actuales existencias a bajo precio para proveer de dinero a sus sobrinos Ciryon y Turin para irse a Arthedain. Su único deseo es concluir una tiara de zafiros y mithril que le encargó Ostoher y presentársela a la princesa Nirmadel. Pero los rumores sobre este objeto han llegado a los barrios bajos.

R19. Palacio de los gremios.

6.7 BARRIO DE LOS PLEBEYOS

PL1. Comadrona: Almiel Vanatari está orgullosa de ser la mejor comadrona de Tharbad. Fue enseñada en las Casas de Curación, y atiende llamadas particulares y pequeños encargos a cualquier hora del día o la noche.

PL2. Archivo: Los númenóreanos pusieron aquí grandes muestras de conocimientos e informes sobre el tiempo que pasaron en la Tierra Media. Aunque la mayor parte de esta



CASA y TIENDA TÍPICA DE UN MERCADER

información se halla ilegible por el paso de los años, muchos objetos de gran valor aún permanecen aquí. Sin embargo, sólo los miembros del Gremio de los Eruditos, o las personas con autorización de las oficinas de la ciudad (no con simples palabras) pueden aprovechar esta fuente.

PL3. Abogados: Andir y Asgon, son dos gemelos idénticos que también comparten el mismo trabajo. Se ocupan de los asuntos legales de los armadores, protegiéndoles de la competencia desleal de otros armadores, y de otros asuntos civiles antes de presentarlos a la Corte del Cetro. También elaboran legados o testamentos por honorarios más modestos.

PL4. Erudito: Erelion el Joven está especializado en el conocimiento de las hierbas y los remedios naturales. Sus conocimientos están muy solicitados en esta época.

PL5. Erudito: Calion Morvana está reconocida como la mayor estudiosa local de lenguas e historia númenóreana; lamentablemente, se ha vuelto algo senil. Durante sus ratos lúcidos (40% de posibilidades) puede traducir con fluidez cualquiera de estas 10 lenguas: quenya, sindarin, adunaico, haradaico, kuduk, khuzdul, nahaiduk, lengua negra y umitico.

PL6. Carnicero: Gorlim el Hacha regenta una tienda de carne de bajo precio. Su carne es de calidad decente -cuando está la hay.

PL7. Tejedor: Erestol el Tejedor hace mantas de lana y ropa. La selección es limitada, pero la calidad es aceptable y los precios bajos.

PL8. La tienda de equipamiento de Hoegwar: Hoegwar está especializado en vender equipo, como mochilas, cantimploras, equipo de campamento y provisiones para aventureros que parten para largas expediciones. También dispone de un surtido limitado de comida para viajeros como pan de camino, cecina y fruta seca. Sus precios son razonables y sus mercancías son conocidas por su longevidad y fiabilidad. Hoegwar es también conocido como el mejor herrador de caballos de todo Tharbad.

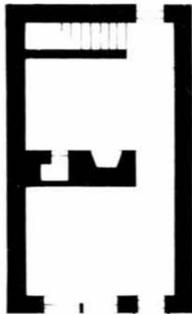
Sin embargo, no es lo que parece. La tienda sirve de tapadera para las otras actividades de Hoegwar, que es un espía de Angmar. Fundó la tienda con la idea de tener un negocio que pudiera ser usado alguna vez por el gobierno, y parece haber acertado. Debido a la buena calidad de las mercancías de Hoegwar, el gobierno equipa a sus soldados y exploradores en dicho lugar. Ha conseguido contactar con diversos oficiales del personal de Nimhir, así como con Ciryon el mayordomo y el hijo del Hir Girithlin, Falathar. Consigue dichos contactos diciéndoles que no se encuentra preparado en un momento dado para equipar a los hombres del gobierno, y así es el primero en saber de los movimientos y movilizaciones de las tropas. Recoge también información de los clientes, escuchando conversaciones de manera indiscreta, o preguntando por su misión a un explorador del gobierno -"seguramente no puede ser nada malo". Después Hoegwar envía la información a Bree, mediante su ayudante Bravile.

PL9. La delicia de los amantes: Este es un lugar donde “hombres respetables” pueden ir para obtener compañía femenina al anochecer. Su propietaria es Maleriel, una mujer que empezó como empleada de un negocio similar. Los años fueron poco amables con ella, y pronto se encontró arreglando trabajos para otros; poco después de esto, abrió su propia tienda. Desde el final de la guerra, el negocio ha prosperado y Maleriel ha empleado a tres chicas más, y ha alquilado a dos mercenarios como matones. Pero su casa de dos plantas se ha convertido en un lugar donde la diversión es constante, que comienza a media tarde y continúa hasta muy entrada la noche. La delicia de los amantes emplea a dieciseis chicas, cada una con una pequeña habitación en el piso de arriba. Maleriel y los matones viven al lado de la cocina en la primera planta. También hay un salón usado como sala de espera de los clientes nocturnos y como sala de estar durante el día.

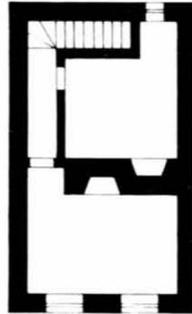
PL10. El caballo y la cola de Hydril: Antes de la guerra, la tienda de Hydril vendía caballos bien amaestrados a un precio razonable. Cuando comenzó la lucha, el gobierno compró todos sus caballos, así como equipo adecuado para ello (tachuelas, grano, etc.). Hydril vendió pronto su cuadra de caballos y se ha dedicado a la buena vida desde entonces. Nació y creció en Tharbad y no desea irse. Ahora Hydril está intentando comprar alguna tienda o hacer algún negocio con un socio. Entre los mercaderes es conocido como un hombre honesto y trabajador y conocedor de los negocios de Tharbad.

PL11. Mablung el armador: Mablung se ocupa del correo para el pueblo llano y equipa los viajes de pasajeros o intercambios ocasionales río arriba.

PL12. Vorondil el herrero: Vorondil forja de todo excepto armas. Sus trabajos son de buena calidad y el precio es justo.



CASA DE TRABAJADOR TIPICA



6.8 BARRIO DE LOS MERCADERES

M1. Ragnir el notario: Ragnir está autorizado por el alcalde para sellar y declarar testamentos, declaraciones juradas, y documentos semejantes. Conoce mucha información útil, pero es extremadamente discreto.

M2. La corona de mithril: La corona de mithril, regentada por Iriman, vende objetos exquisitamente trabajados en mithril (incluyendo algunas obras enanas) a precios increíblemente exagerados. La tienda abastece a los clientes acaudalados, y está especializada en artículos de boda.

M3. La casa de Artan y los baños deliciosos: Fue regentada en un principio por Artan la Rubia, una mujer del norte de excepcional belleza. Su hija Ancalime ofrece ahora los servicios de quince cortesanas soberbiamente adiestradas. Los edificios adyacentes ofrecen baños “eróticos” unisex. El alcalde Minastan es un frecuente cliente de este local (que curiosamente nunca ha sido víctima de una redada).

M4. Boticario: Hierbas de calidad posee una buena selección de hierbas locales disponibles, especialmente variedades medicinales, a precios bastante altos. Su propietario, Aladil, es llamado a veces a las casas de los Hiri para diagnosticar sus males menores.

M5. Halfred el armero: Halfred, el herrero de la Casa Real durante las dos últimas décadas, vive justo detrás del Camino del Rey; forjó las espadas y armaduras de Ostoher y sus hijos, y sus trabajos están reconocidos como los mejores de Cardolan. En la actualidad se halla preocupado por su futuro, pues ha perdido a su patrón, y gran parte de su antigua clientela también pereció en la guerra. A cualquiera que desee comprar armas de calidad por un precio razonable se le aconsejará que visite a Halfred.

M6. La taberna de la Corona del Rey: Es un negocio familiar, regentado por Elgwin y Arma Grelive y sus cinco hijos, y se encuentra en el Camino del Rey. Abastece principalmente a mercaderes y es conocida por sus reservados en los que se puede hablar sin miedo a ser oídos. La comida y bebida son variadas; la cocina, cuando hay comida, puede servir cualquier cosa, desde té hasta la más extraña delicadeza, desde pan y queso para viajeros hasta una fiesta de cumpleaños. Los precios son altos, pero el servicio y la calidad lo valen.

M7. La peletería de Barkwell: Este emporio ofrece pieles curtidas y una modesta selección no muy destacable de artículos de cuero. A mediados de 1410, el local se convierte en una ruina humeante (ver 8.1, el Círculo de Extorsión).

M8. Nomrel el carretero: Nomrel negocia tanto con los ricos propietarios de carruajes del Camino del Rey como con los mercaderes comunes de la Orilla Sur, construyendo y reparando tilburís (N. del T.: Carruaje de dos ruedas semejante a la calesa), carruajitos de cerveza y carros de reparto con la misma habilidad que facilidad. No es el único carretero de la ciudad, pero sí el más conocido; sus precios oscilan desde lo razonable hasta lo ultrajante, dependiendo del trabajo. A los que todavía no conocen la historia, les contará como su padre construyó el carruaje de la coronación del rey Minalcar hace un siglo (que ahora se hace polvo en la casa de carruajes del estado de Thalion).

M9. Pintor: Urthel trabaja con aceites y acrílicos haciendo retratos y bodegones. Este comercio ha decaído con los años, forzándole a ganar lo que puede de otro modo -pintando casas, muros y techos-. Se considera un artista y espera ganar lo suficiente para irse a Minas Tirith.

M10. Albañiles: Los hermanos Beleg y Balan Haldarie han sido reclamados con frecuencia para construir almacenes secretos, muros falsos y semejantes (especialmente en los últimos meses, desde que empezó la escasez de comida). Serían felices si pudieran hablar de sus esfuerzos, si alguien se lo preguntara.

M11. Abogados: Herucalmo Galadhelion, un experto abogado, lleva tanto casos civiles como criminales, ofreciendo asesoramiento legal desde su oficina y en las tabernas que frecuenta. Cuando está bebido, suele comentar sus preferencias políticas (apoya las reivindicaciones del Hir Girthlin).

M12. Barrio de los tejedores: Las condiciones de esta sección de este barrio extranjero altamente competitivo varían considerablemente, desde los pequeños y muy especializados salones de tejido artístico que tejen con hilos de oro y plata, para exportar a Arthedain y Lindon, hasta los molinos cerca de la puerta sur que emplea a chicos durante 16-18 horas al día. Todo ello puede encontrarse aquí. Como regla, los tejedores son muy conservadores y no han simpatizado con la crisis de refugiados y sus portavoces. A los más violentos de estos portavoces (Pulg y Wilrith) les gustaría vengarse sobre alguna de sus tiendas.

M13. Jefe de caravanas: Klavig, un enjuto dunlendino de piel muy morena organiza y a menudo lidera caravanas de mercaderes por tierra. Tiene una buena reputación y suele buscar conductores de alquiler y guardias con experiencia.

M14. Prestamista: Los que no puedan obtener financiación del banco de Cardolan pueden intentarlo con alguno de los prestamistas que ocupan la calle conocida como Rath Glorin (S. "Calle del Oro"). Jellek es uno de tales hombres, un encorvado joven bizco, que prestará un máximo de 500 mo con un interés totalmente usurero (60% o más al mes). A veces emplea a guerreros locales para buscar y "persuadir" a sus morosos para pagar.

M15. Casa de Anvelig: La residencia del candelero recibe desagradables visitas a altas horas de la noche fuera de lugar en esta rica zona.

M16. Casa de Imindor: Imindor es un exitoso mercader de Arthedain que celebra lujosas fiestas (incluso en estos tiempos difíciles, dando la falsa impresión de tener buenas conexiones con la casa real de Araphor).

M17. Casa de Wilrith: Wilrith es un tratante en piedras semipreciosas que estuvo viajando por el norte de Cardolan cuando las fuerzas de Angmar atacaban, y escapó con vida a duras penas. Se ha convertido en instigador de revueltas entre los refugiados para asombro de sus vecinos -y de algunos de los mismos refugiados, que le encuentran algo brusco, y de apariencia incongruente en dicho medio.

7. GUÍAS PARA AVENTURAS

Esta sección proporciona unas cuantas notas a los directores de juego que le ayudarán a desarrollar aventuras en el área de Cardolan, particularmente en y alrededor de Tharbad. El DJ debería leer estas guías antes de estudiar y seleccionar una de las aventuras de la sección 8.

7.1 SELECCIÓN DE UNA AVENTURA

La sección 8 está dedicada a los lugares de aventuras específicos y está organizada de acuerdo al lugar. En ella se describen los principales planos y PNJs, como una guía orientativa. Todos están acompañados de una historia y una serie de aventuras sugeridas, aunque un DJ podría optar por un curso de acciones diferente. Se ha asignado un factor de dificultad a cada trama.

Calibrar los peligros de una aventura

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

7.2 ELECCIÓN DE UN PERÍODO DE TIEMPO

Los DJ que quieran una simple aventura no se deben preocupar por el período particular de tiempo. Sin embargo, pueden dar mayor flexibilidad y añadir más diseños propios eligiendo un tiempo fuera de los mencionados aquí.

7.3 SUGERENCIAS AL DESARROLLAR AVENTURAS

Una vez estés al corriente del material general de fondo que se halla en las secciones 2 hasta la 6, debes echarle un

vistazo a los sumarios estadísticos que aparecen en las tablas de la Sección 9.

Después infórmate de los personajes no jugadores (PNJs). Debes leer las descripciones de las tiendas de la ciudad y la Tabla General de PNJs (Sección 9.1) sobre los principales PNJs de un área, intentando deducir el tipo de personas que serían. Mira los trazados de las construcciones y apuntar los lugares en los que haya trampas, puntos vigilados y puntos débiles. Incluso aunque una habitación no tenga un habitante determinado, debe considerarse la posibilidad de que cuando el personaje entre alguien se halle allí.

7.4 ENCUENTROS

La ciudad de Tharbad es un bullicioso centro comercial, superpoblado y dividido por las disputas diarias que afectan a toda el zona urbana. El DJ debe darse cuenta de las posibilidades que sólo en una ciudad así tienen lugar. Sugérimos que el DJ determine la posibilidad de un encuentro de manera regular.

7.5 USO DE ARMAS, TRAMPAS Y SORTILEGIOS

Las construcciones dibujadas incluyen frecuentes referencias a cerraduras y trampas. Para acelerar el juego se aconsejan las siguientes referencias para los DJs que utilicen El Señor de los Anillos y Rolemaster.

Para calcular el éxito o fracaso en los intentos de abrir o desarmar estos mecanismos, simplemente haz que el PJ haga una tirada sumando su bonificación apropiada y restando el factor de dificultad que tenga la cerradura. Después utiliza la tabla MT-2 de El Señor de los Anillos, pág. 180 (para RM: Character Law, sección 15.32).

Los resultados de los ataques de Caída/Aplastamiento y los ataques de los animales pueden determinarse usando las tablas de El Señor de los Anillos CST-2 y AT-5 o AT-6, en las págs. 163 y 165 (en RM: Claw Law).

Los ataques con armas pueden calcularse usando la tabla de El Señor de los Anillos CST-1, en la pág. 168 y AT-1 hasta AT-4 en la pág. 164 (RM: Arms Law).

La naturaleza y ataque de los sortilegios pueden ser determinadas usando la sección 7.1 de El Señor de los Anillos, págs. 66-86 RM: Spell Law).

8. AVENTURAS EN Y ALREDEDOR DE THARBAD

La ciudad de Tharbad, localizada en la unión del gran camino del sur y el río Gwathló, es un centro comercial mayor y punto de descanso para los viajeros de la Tierra Media. Caravanas de provisiones y mercaderes viajan a través de ella desde Arthedain y Bree bajando por el camino verde hacia el Desfiladero de Rohan y Gondor. Otros, los viajeros fluviales, llevan bienes desde la costa hasta lejanos lugares a lo largo de las Montañas Nubladas. Es aquí donde se unen el Bruinen y el Glanduin para formar el ancho Gwathló que va a desembocar en el mar.

Es normal que dicha unión de rutas comerciales forme una ciudad y Tharbad ha crecido hasta ser con los años una gran ciudad. Aunque no es tan grande como Annúminas o Minas Tirith, es un bullicioso puerto fluvial y lugar de para-

da para mercaderes terrestres. Tharbad es una vieja ciudad, y las grandes avenidas y torres de los dúnedain han sido ocultadas por construcciones más recientes (aunque de peor calidad). Las calles han crecido estrechas y desordenadas, y las secciones extendidas no poseen el lujo de las alcantarillas subterráneas.

Pero aún así, Tharbad es un lugar interesante: es una fusión de una serie de culturas variadas, y una ciudad en los últimos estertores del reino. Abundan las oportunidades para los aventureros, mercenarios, mercaderes y espías. Y, por supuesto, acechando sobre todos ellos se hallan ladrones de todo tipo.

8.1 EL CÍRCULO DE EXTORSIÓN (Una aventura)

Epoca: 1410 T.E.

Requisitos: Ninguno, aunque los exploradores/ladrones, magos o animistas podrían revelarse particularmente útiles.

Ayudas: Ninguna, salvo la información inicial de Nomrel.

EL RELATO

Mientras vagabundean por las calles de Tharbad, un corpulento y bien vestido hombre, que obviamente está nervioso, se acercará al grupo y se presentará como Nomrel, un tendero local. Después les invitará a una ronda de cerveza en la taberna más cercana. Una vez servidos, Nomrel les dirá que está buscando ayuda para un "problema delicado". Si los personajes se interesan en ayudarlo, continuará la historia:

"Varios tenderos del distrito central, incluyéndome a mí, hemos sido recientemente contactados por un grupo de rufianes que se hace llamar Gurth Rodyn, y que han exigido pagas semanales por "proteger" nuestras tiendas. Al principio, no me tomé estas demandas muy en serio. Después, la peletería de Barkwell fue incendiada, y se ha corrido la voz de que este es un ejemplo de los desastres que les podrían acaecer a los mercaderes "desprotegidos". La banda me dijo que volvería el Orgilion (Sábado) a buscar su primera paga. No pienso pagar dicha extorsión, pero tampoco quiero perder mi tienda. Si podéis encontrar y eliminar a esos sinvergüenzas antes del Orgilion, os pagaré gustosamente el 50% del dinero que me pedían. ¿Qué me decís?"

Si los personajes aceptan la proposición de Nomrel (el precio a pagar puede a duras penas regatearse hasta un sueldo mensual como máximo.), el mercader les dirá todo lo que sabe sobre las operaciones de la banda:

1) La banda ha contactado con cinco establecimientos más (por lo menos): La corona de mithril, Hierbas de calidad, Los zapatos de Ibal, Findegil el mercader y Manufacturas de Serinde. Nomrel cree que algunas de estas tiendas ya han pagado el impuesto de protección.

2) Los hombres de la banda siempre hacen sus apariciones a primeras horas de la mañana (aunque el día de la semana varía). Tres hombres -dos altos y uno pequeño, todos con capas y capuchas- entran en la tienda; uno de los hombres altos lleva a cabo la transacción mientras los otros dos se quedan esperando en la puerta, con las armas en la mano. Cuando acaban, el trío desaparece rápidamente huyendo por una ruta que aparentemente ha sido preparada previamente.

3) El negociante de la banda, que fue una vez llamado Merwai por el otro bandido alto en presencia de Nomrel, apesta a menudo a alcohol.

Nota para el DJ: Si el grupo rechaza la oferta de Nomrel, él se lamentará de su pérdida de tiempo y se irá rápidamente. Sin embargo, a continuación volverá con un guardia de la ciudad y acusará a los jugadores de robarle la cartera. Si

los PJs no escapan serán encarcelados durante 3-4 días, encerrándoles de manera que no puedan propagar ninguna de las informaciones mientras Nomrel contrata a alguien más. Si los jugadores convencen a Nomrel de que han "cambiado de opinión" y le ayudan, retirará los cargos pero sólo les pagará la mitad del precio anteriormente pactado.

LA BANDA

La identidad del líder del círculo de extorsión sería una gran sorpresa para Nomrel si lo supiese -ya que no es otro que Barkwell (presumiblemente muerto en el incendio)-. El peletero ha envidiado durante años las bonitas ropas y estilos de vida de sus vecinos más ricos, y ha decidido redistribuir sus riquezas hacia su propio bolsillo. Ha seleccionado las víctimas de su banda y ha sido lo bastante inteligente como para quemar su propia tienda como medio de vencer a los demás tenderos de su implacabilidad. Por el contrario, deja todas las operaciones diarias en manos de su segundo, Thrangull el Enano. Thrangull es un sádico, puro y simple, que disfruta más viendo cómo sufren los tenderos que con el botín que obtienen (cosa no muy común en un enano). También es un magistral diseñador de trampas mecánicas y artefactos explosivos (los explosivos son casi desconocidos en la Tierra Media; los enanos son la única raza capaz de crear incluso la variedad más potente), y un experto en venenos. Hay otros tres miembros en la banda, todos humanos: Merwai, un sirvergüenza pero astuto ex-mercenario que actúa como portavoz del grupo; Orcare, un ladrón común con la espalda encorvada pero con poco ingenio; y Werlar, un salteador de caminos y excelente arquero. Todos juntos forman una curiosa mezcla de individuos, unida por la voluntad de hierro de Thrangull. Sin él, probablemente caerían en disputas internas y pronto adaptarían una actitud de "cada uno por su lado".

El escondite de la banda es un almacén en ruinas que se halla en el puerto. La parte central del edificio está en inminente peligro de derrumbamiento a causa de las maderas podridas, y cualquier intento de entrar por las puertas y ventanas de esta zona puede provocar dicho derrumbe. La parte trasera del edificio, que da a otra zona del puerto, muy en desuso y similarmente decrepita, todavía se halla en condiciones decentes, y los ladrones entran y salen a través de su doble puerta (que está cerrada por dentro por Barkwell, que nunca sale de aquí). Thrangull también está allí casi siempre, salvo cuando recauda dinero; sin embargo, a menudo los tres humanos salen a la ciudad por la tarde (ver más adelante). Por lo general (75% por la mañana, 60% por la tarde, 95% por la noche), hay un miembro de la banda de guardia vigilando desde una ventajosa situación en una ventana entreabierta situada en el piso superior del almacén; también se aprecian un arco corto y varios de los elaborados y extraños aparatos y trampas de Thrangull. La habitación superior de guardia está equipada con un sonoro cuerno que permite al guardia alertar al resto de la banda de un peligro potencial sin moverse del puesto. La puerta trasera, el suelo y las escaleras hacia arriba son un verdadero laberinto de trampas (6 en total, como se ven en el plano, aunque Orcare ha desactivado sin darse cuenta dos de estas trampas durante la pasada semana dejándole las trampas a la mitad de su fuerza normal). También hay un agujero en el suelo del edificio que proporciona a la banda una ruta de escape "de emergencia", a través del agua de abajo (el agua mide 1'20 m. y el agujero puede cerrarse por el último ladrón que salga).

Entre los objetos presentes en el escondite hay sacos de dormir, provisiones para una semana (pescado salado, pan y barriles de cerveza) y una mezcla variada de equipo personal. Barkwell posee algunos artículos muy apreciados (herramientas para trabajar la piel, una jarra de peltre, unas alforjas y unos arneses) rescatadas de la tienda y de su casa antes del incendio. Las posesiones de Thrangull incluyen varias pequeñeces interesantes, como mechas, venenos sin

usar, y delicadas herramientas para trabajar el metal (aunque naturalmente, la caja que contiene estos objetos posee una trampa con veneno en la cerradura). El actual botín del grupo (consistente en 400 mo y bienes clasificados aún sin traficar por Werlár) también se halla aquí, aunque los miembros del grupo llevan la mayor parte del dinero consigo mismos.

El encuentro con Nomrel debería suceder a mediados de semana, dejando a los PJs 48-96 horas para realizar su trabajo. Los jugadores pueden usar varias estrategias para llevar a cabo su trabajo. Pueden acercarse a las otras víctimas del círculo de extorsión para obtener más información o ayuda (incluyendo recompensas monetarias adicionales). Por otra parte, pueden intentar localizar al miembro del grupo conocido como Merwai con la esperanza de seguirle o ganar su confianza. Finalmente, y de modo más honrado, pueden vigilar una o más de las tiendas chantajeadas esperando encontrar a la banda, y, o bien atacarlos directamente, o bien seguirles a su escondite. Cada una de estas opciones se desarrolla más adelante.

LAS MISIONES:

Interrogatorio a otros comerciantes:

Si los PJs intentan hablar con otros mercaderes identificados por Nomrel como víctimas del círculo de extorsión, obtendrán las siguientes reacciones:

Irimon, propietario de la Corona de mithril (M2) reaccionará hostilmente a cualquier pregunta sobre su negocio o asuntos personales. Si los PJs insisten en sus pesquisas, les dirá que abandonen su tienda, y blandirá una daga si no lo hacen. Está decidido a acceder a las demandas de la banda, e intentará prevenir al grupo de emprender cualquier acción que pueda traer represalias sobre su tienda.

Aladil, propietario de Hierbas de calidad (M4), negará saber nada de lo que está hablando el grupo. Obviamente está muy asustado, pero aceptará al grupo si éste se ofrece a mantener vigilada su tienda.

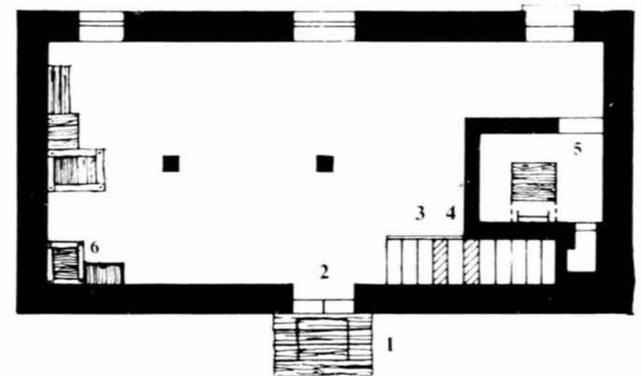
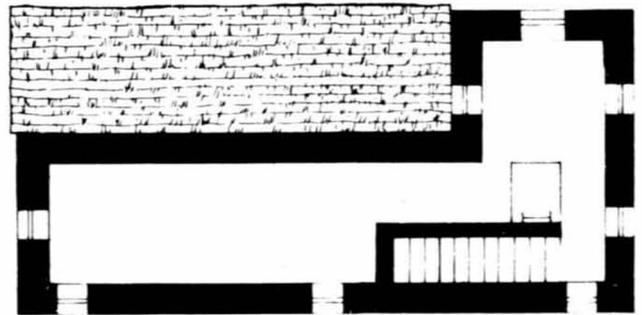
Ibal, de Calzados de Ibal (S7) se mostrará amistoso pero cauto con el grupo. Confirmará la descripción dada por Nomrel sobre el modus operandi de los maleantes, y añadirá que ha notado la presencia de un cuarto hombre enmascarado vigilando desde un tejado al otro lado de la calle antes de que los tres hombres entraran en su tienda. Si es abordado de la manera apropiada y convencido de la competencia del grupo, Ibal podría permitir que los PJs le pusieran una emboscada a la banda en su tienda.

A Findegil el mercader (P24) le encantará hablar (y mucho) de los terribles sinvergüenzas que le han amenazado, y avanzará un número de teorías sobre sus posibles identidades y formas de ser atrapados. Desafortunadamente, la "información" que proporcionará es prácticamente inútil. Findegil no aceptará ninguna oferta de protección, pero es improbable que se dé cuenta de que los jugadores vigilan su tienda si éstos lo hacen.

Serinde, de Manufacturas de Serinde (R13), secundará rápidamente la propuesta de Nomrel de dar una recompensa por la captura de la banda, y cooperará plenamente en cualquier plan que tengan los PJs. No les puede proporcionar ningún tipo de información adicional sobre la banda, a excepción de confirmar que la figura pequeña los tres sujetos es un enano.

ALMACÉN "ABANDONADO"

1. Enfrente de la puerta hay una trampa en el muelle que es de dificultad media (+0) de detectar. La puerta trampa puede ser activada mediante una palanca desde el interior del almacén. Cuando se abra, las víctimas caerán a través de un agujero de 1,6 x 1,6 metros y 2,3 metros de profundo hasta el agua que hay bajo el muelle. En el lecho del río que hay bajo estas aguas poco profundas (90 centímetros) hay



varias cuchillas afiladas. Las desafortunadas víctimas de esta trampa recibirán un ataque +5 de Caída/Aplastamiento y 1-5 ataques +50 de daga.

2. Puerta cerrada por dentro. Hay un alambre tensado, difícil (-10) de percibir, que se halla a la altura del tobillo.

3. El cuarto peldaño del primer piso está deliberadamente debilitado, locura completa (-50) de percibir. Si se ponen sobre él 25 kilos se romperá, causando un crítico "C" de desequilibrio.

4. El sexto peldaño también está debilitado, locura completa (-50) de detectar. También se romperá bajo 25 kilos de peso. Este hecho requerirá una maniobra Muy Difícil para evitar caer en una pequeña alcantarilla cinco metros más abajo, causando un ataque +10 de Caída/Aplastamiento y llevando a la víctima hasta el río.

5. Esta es una puerta normal pero tiene una compuerta oculta para disparar a los huéspedes inesperados.

6. Aquí se halla una trampa formada por una ballesta. La gran caja de embalaje que hay en la esquina contiene la trampa, que será activada al abrir la caja pequeña que hay a su lado. La trampa es Difícil (-10) de detectar pero Media (+0) de desactivar, mientras que en la caja pequeña no hay nada de valor. Cualquiera que esté delante de la caja cuando sea abierta recibirá un ataque +40 de Ballesta pesada.

La búsqueda de Merwai:

Los PJs conocen sólo tres rasgos del comunicante de la banda: su nombre, su complexión general (alto y delgado), y su gusto por la bebida. Sería un terrible golpe de suerte si se le encontrara sólo con estas pistas, pero los jugadores podrían conseguirlo si actúan con diligencia o fortuitamente, haciendo consultas en las varias tabernas y burdeles del área. Merwai y sus compañeros frecuentan tanto la taberna del Remo roto (15% por noche) como la de la Cabeza del orco (30% por noche), y son bien conocidos por los patrones de dichos lugares (en parte porque alardean mucho y en parte porque sus monederos pesan bastante). Casi cualquiera que los conozca accederá a delatarles por unas cuantas monedas de plata.

Los ladrones se hallan estos días bastante seguros de sí mismos, y probablemente responderán de forma amistosa a los PJs que les ofrezcan una bebida o les reten en una prueba de habilidad o juego de azar. Sin embargo, Merwai y Werlar se volverán rápidamente precavidos en cuanto se les pregunten demasiadas cosas sobre sus negocios. Si los PJs se presentan como ladrones e intentan unirse a la banda, serán recibidos muy fríamente a menos que posean habilidades que no tenga la banda (tales como magia y curación); en el mejor de los casos, Merwai les preguntará a los PJs dónde residen y les prometerá "ponerse en contacto". Los miembros de la banda suelen salir juntos, y son lo suficientemente cuidadosos como para evitar que les sigan (75% de probabilidades base - bonificación por Acechar/Escondarse de los PJs que les sigan de ser descubiertos). Si los PJs han levantado las sospechas de la banda, Werlar se separará de los demás y seguirá a los PJs hasta su alojamiento; también intentará hacer lo mismo si descubre que son seguidos. Cuando vuelvan, Thrangull y Barkwell siempre preguntarán a sus hombres sobre las actividades que han hecho durante la tarde; si el informe levanta las sospechas del enano, llevará a cabo su propia búsqueda alrededor del almacén (90% de probabilidades base - bonificación por Acechar/Escondarse de los PJs de que los descubra), armado con un par de cuchillos arrojados impregnados con una poderosa droga somnifera. Si Werlar ha conseguido averiguar los alojamientos de los PJs, Thrangull y Werlar los visitarán el día siguiente por la tarde y les lanzarán unas cuantas flechas incendiarias como aviso de que "les dejen en paz".

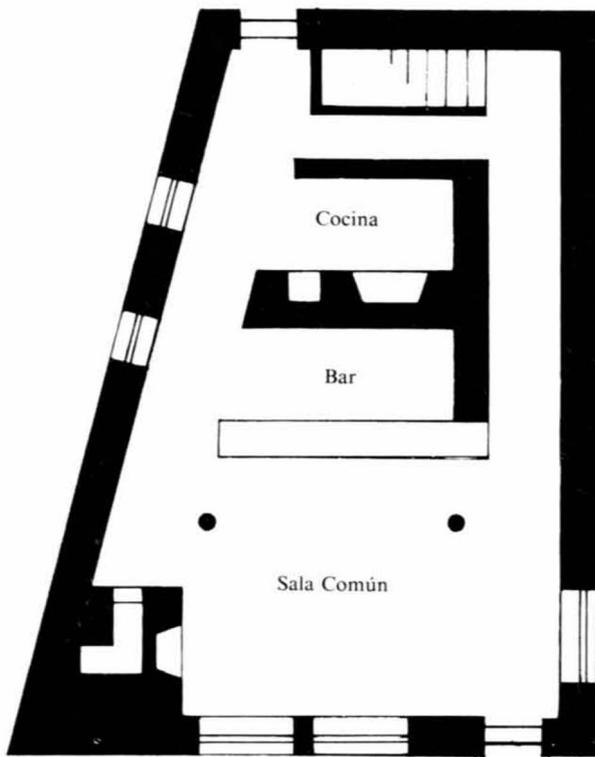
La vigilancia:

Los jugadores pueden elegir vigilar cualquiera de las cinco tiendas con las que ha entrado en contacto la banda (o dividir sus fuerzas en varias tiendas) durante las horas de la mañana en las que se suelen hacer las visitas. Hay un 25% por día de que las tiendas que sean vigiladas sean visitadas por los miembros de la banda. Si se les aborda de manera

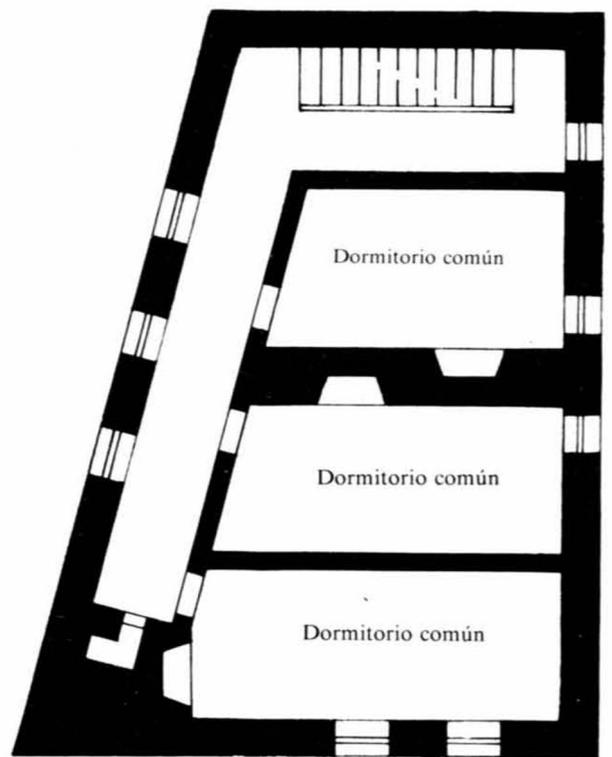
apropiada, Ibal o Serinde permitirán que uno o más de los PJs se oculten en el interior de la tienda; por el contrario, Irimon, de la Corona de mithril llamará probablemente (60%) a la Guardia de la Ciudad para que expulse a los jugadores si éstos están merodeando (100% si los PJs le han interrogado previamente). El DJ debería usar el mapa de la ciudad y hacer que los jugadores le indiquen las posiciones que ocuparán durante su vigilancia y la forma en que actuarán; dicha información se deberá utilizar para determinar si los vigilantes llaman la atención de la Guardia de la Ciudad, o si los miembros de la banda se acercan a la tienda.

Como se hallan controlados por el severo Thrangull, las visitas de la banda son efectuadas con precisión cronométrica. Werlar, que posee una excelente Percepción y buena vista, entra en el vecindario 10-15 minutos antes que los otros tres individuos, y examina rápidamente la zona antes de adoptar una posición que le permita vigilar y tener una buena línea de fuego sobre la entrada de la tienda. El arquero tiene una probabilidad base del 75% (modificada previamente por los PJs). Si Ibal no ha comunicado a los PJs la presencia de un vigilante, sólo tienen un 10% de probabilidades + Percepción de descubrir a Werlar (40% + Percepción si han sido avisados). Si Werlar se da cuenta de que la tienda está siendo vigilada, hará señales al resto de la banda, que se retirará rápidamente, dejando a Werlar atrás para cubrir la retirada. Si los tres miembros consiguen escapar, Thrangull dará media vuelta e intentará seguirles hasta sus alojamientos, para luego tenderles una trampa como se ha mencionado anteriormente.

Si Werlar no identifica a los vigilantes, o bien se hallan ocultos de la tienda misma, éstos tendrán ocasión de enfrentarse a los ladrones directamente, o bien seguirlos hasta su guarida. Si los miembros de la banda son atacados por los PJs, Thrangull intentará sacar dos bombas de humo y lanzarlas, formando cada una zona de 3 x 3 metros de humaredas y cegando temporalmente (1D10 asaltos) a todos los que estén en el medio (los compañeros del enano cono-



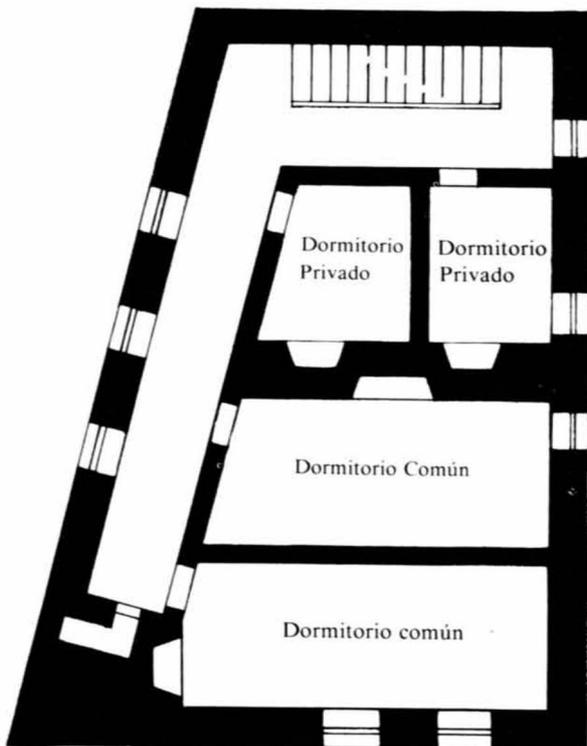
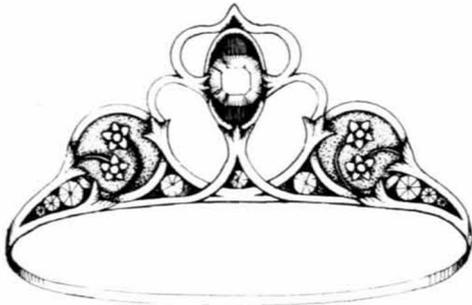
Planta Baja



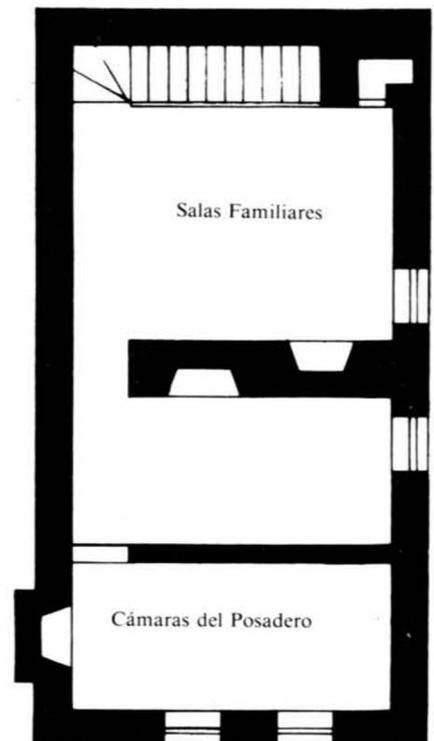
Primer Piso

cen este truco y cerrarán sus ojos; los jugadores tendrán un -25 en la TR para hacer lo mismo). Los miembros de la banda huirán inmediatamente por la salida más próxima y huirán en direcciones separadas, para encontrarse más tarde en un lugar previamente acordado. El lanzamiento de las bombas indicará también a Werlar que algo va mal; disparará a cualquier persona que no sea de la banda y salga de la tienda, y posteriormente se escurrirá para encontrarse en el punto acordado. Si los PJs esperan e intentan seguir a los miembros de la banda, Werlar tendrá una segunda oportunidad de identificarles, si él mismo no ha sido identificado y capturado/eliminado por los PJs. Depende de la situación precisa. Werlar puede elegir si seguir o disparar a estos perseguidores, o bien intentar avisar a sus compañeros.

Si cualquiera de los miembros de la banda a excepción de Thrangull es capturado durante la aventura, confesará rápidamente todo lo que sabe sobre sus compañeros de crímenes, incluyendo el paradero de su guarida. Thrangull, sin embargo, no hablará bajo ningún tipo de interrogatorio o tortura, y es lo suficientemente listo como para lograr escaparse si todos y cada uno de sus movimientos no son cuidadosamente vigilados.



Segundo Piso



Almacén del Atico

8.2 EL ROBO DE LA TIARA (Una aventura)

Localización: 1410 de la Tercera Edad, en la ciudad de Tharbad.

Requisitos: Ninguno, aunque serían útiles los buenos nadadores y los que puedan ver en la oscuridad. Esta aventura es apropiada para personajes de niveles 2-4; quizás más bajos si logran evitar el encuentro directo con Barnur y sus hombres.

Ayudas: Turin, sobrino de Lothiriel, irá quizás con los PJs si ellos lo desean. Asimismo, Hiiri, el ladronzuelo-hijo de Talegi la Vidente-podría ser un valioso aliado, si los PJs confían en él (y le pagan unas cuantas monedas de plata). En los archivos se podría encontrar un mapa de la fortaleza (60% de probabilidades) y del sistema de alcantarillas (35% de probabilidades), pero resultaría costoso y largo.

LA HISTORIA

Lothiriel la Joyera es una de las más famosas herreras y joyeras de todo Cardolan. Había casi acabado una tiara, mandada por el (ahora muerto) Rey Ostohor para su hija Nirnadel. La pieza, hecha de mithril y zafiros, es su obra maestra, y su valor supera las 10,000 mo. (El valor de los metales, aunque grande, no es sino una pequeña porción, quizás 1,500 mo).

Sin embargo, pocos días antes de que pudiera acabar la tiara, fue robada de la caja fuerte de su tienda (R18). La pobre mujer, angustiada por el robo, se lo contó a sus sobrinos Ciryon y Turin, quienes a su vez se lo dijeron a Eardil, el ministro de justicia del rey. El y el alcalde Minastan se hallan desesperados por encontrar la tiara y entregársela a tiempo a Nirnadel, ya que la ciudad se desconcertaría totalmente si se perdiera un objeto semejante.

Entonces, a la mañana siguiente, apareció una nota en la puerta de la tienda de Lothiriel:

“Si quieres volver a ver la tiara intacta, reúne 5,000 monedas de oro y llévalas a la Torre de la Gárgola que hay en las ruinas de la vieja fortaleza, sola, a medianoche dentro de cinco días a partir de hoy. No intentes encontrarnos. Si no

vienes sola, no hay trato. Puedes traer una escolta de no más de cuatro guardias para atravesar la Fortaleza con seguridad, pero no deben entrar en la torre contigo. Si no vienes, nos veremos forzados fundir la tiara...”

Se trata de un mensaje particularmente cruel que preocupa a la pobre Lothiriel, pero indicará (a aquellos que sean inquisitivos y perspicaces) que los ladrones:

1) Sabían que la tiara había sido hecha por orden de alguien muy rico e importante para la reputación de varias personas, ya que 5,000 mo es una suma que nadie puede conseguir solo en 5 días. (El director de juego debe hacer notar lo exorbitante de dicha cantidad con un mínimo de estímulo).

2) Tenían al menos algo de familiaridad con la ciudad, porque la “Torre de la Gárgola” de la vieja fortaleza es un sobrenombre local que se le ha dado a la torre este en las últimas décadas, ya que es la única torre que queda en la que hay presentes algunas gárgolas como adorno. En realidad tampoco forma parte de la fortaleza, porque se halla en la punta de la isla. (También se murmura que está encantada).

LA MISIÓN

Turin (ver “personajes” más adelante) debería acercarse a los PJs el mismo día en que aparece la carta, dando con ellos quizás en una taberna y viendo que son extranjeros. Les ofrecerá un total de 300 mo por recuperar el objeto (sus ahorros personales). Si se le pregunta, revelará sus sospechas de que el ladrón (o ladrones) son locales, y que la tiara se halla aún en la ciudad. No tiene pruebas reales que respalden sus suposiciones, aunque quizás podrían servir las que se han dado anteriormente.

Si los PJs no saben por dónde empezar, podrían visitar la escena del crimen (la tienda de Lothiriel, en C18), o (si se sienten aventureros) visitar el Barrio de los Ladrones. En ambos lugares hay bastantes posibilidades de que Hiiri o alguno de sus compañeros esté merodeando por allí.

LOS PERSONAJES

Lothiriel: Lothiriel tiene un miedo terrible a que los ladrones destruyan su obra maestra si no son obedecidos, y

está en contra de que se intente buscar a los ladrones. Ciryon está de acuerdo con ella.

Turin: Turin, sin embargo, quiere al menos intentar descubrir dónde se hallan escondidos. Será él quien se acercará a los PJs. Turin se mostrará escéptico con Hiiri (ver más adelante), y le tratará de pilluelo callejero y sacabolsas. Se mostrará reluctante a negociar con él; los PJs deben decidir. Si deciden confiar en Hiiri, Turin no irá con ellos.

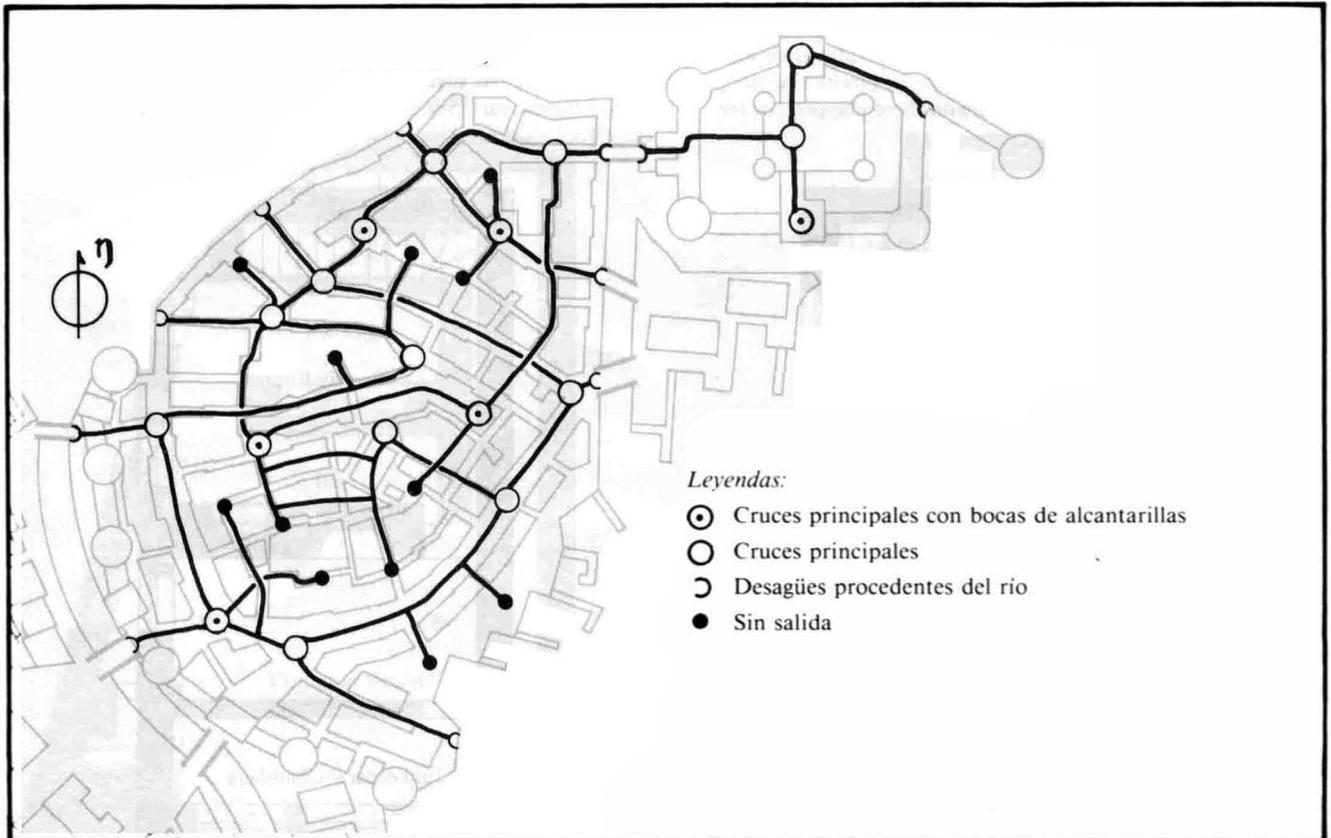
Ciryon: Ciryon es en realidad quien robó la tiara, y es un joven egoísta y cruel. Es el hermano menor de Turin, y siempre ha tenido celos de su hermano, que es más atractivo, más elegante y más fuerte. Ambos se quedaron huérfanos hace muchos años y se fueron a vivir con su única pariente, Lothiriel. La joyera siempre ha tenido como favorito a Turin, lo que no ha hecho más que empeorar los problemas. Ciryon ha llegado a odiarla a ella y a Turin, pero lo oculta bien. Lothiriel está guardando dinero para enviarlos de vuelta a Arthedain, donde podrían tener mejores perspectivas de trabajo, pero Ciryon no ha querido esperar. Se encontró con Glurin, un ayudante dulendino de Marroc, quien a la vez conoce a Brego (de Thordil y Brego, L1). Ha hecho los preparativos para sacarle de Tharbad con el dinero una hora después de que supuestamente se lo dé Lothiriel. Alternativamente, puede sacar la tiara de la ciudad si fuese necesario, o fundirla y vender los materiales. Han ocultado la tiara en un hueco en el muro de la torre este hasta la hora del botín.

Alcalde Minastan: Está intentando con todas sus fuerzas reunir el dinero, y salvar el prestigio de la ciudad.

Hiiri: Aunque en realidad tiene 17 años, Hiiri mide únicamente 1,62 metros, y parece que tenga más bien sólo 14 años. Siempre está sucio, y lleva una harapienta capa marrón encima de sus ropas. En realidad no es del todo inescrupuloso, sino que roba sólo los bolsillos de los ricos, y da algo del dinero que consigue a los pobres de la ciudad de chabolas. Estará dispuesto a ayudar a encontrar la tiara, pero nunca solo, y tampoco sin compensaciones.

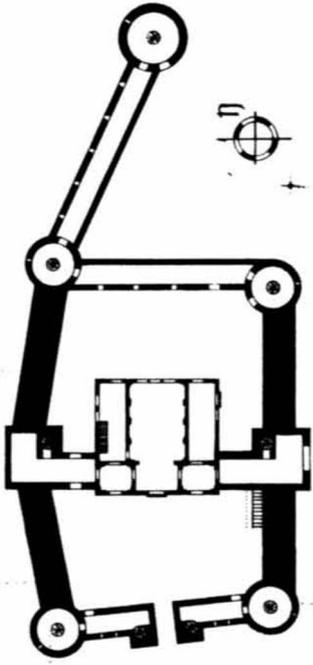
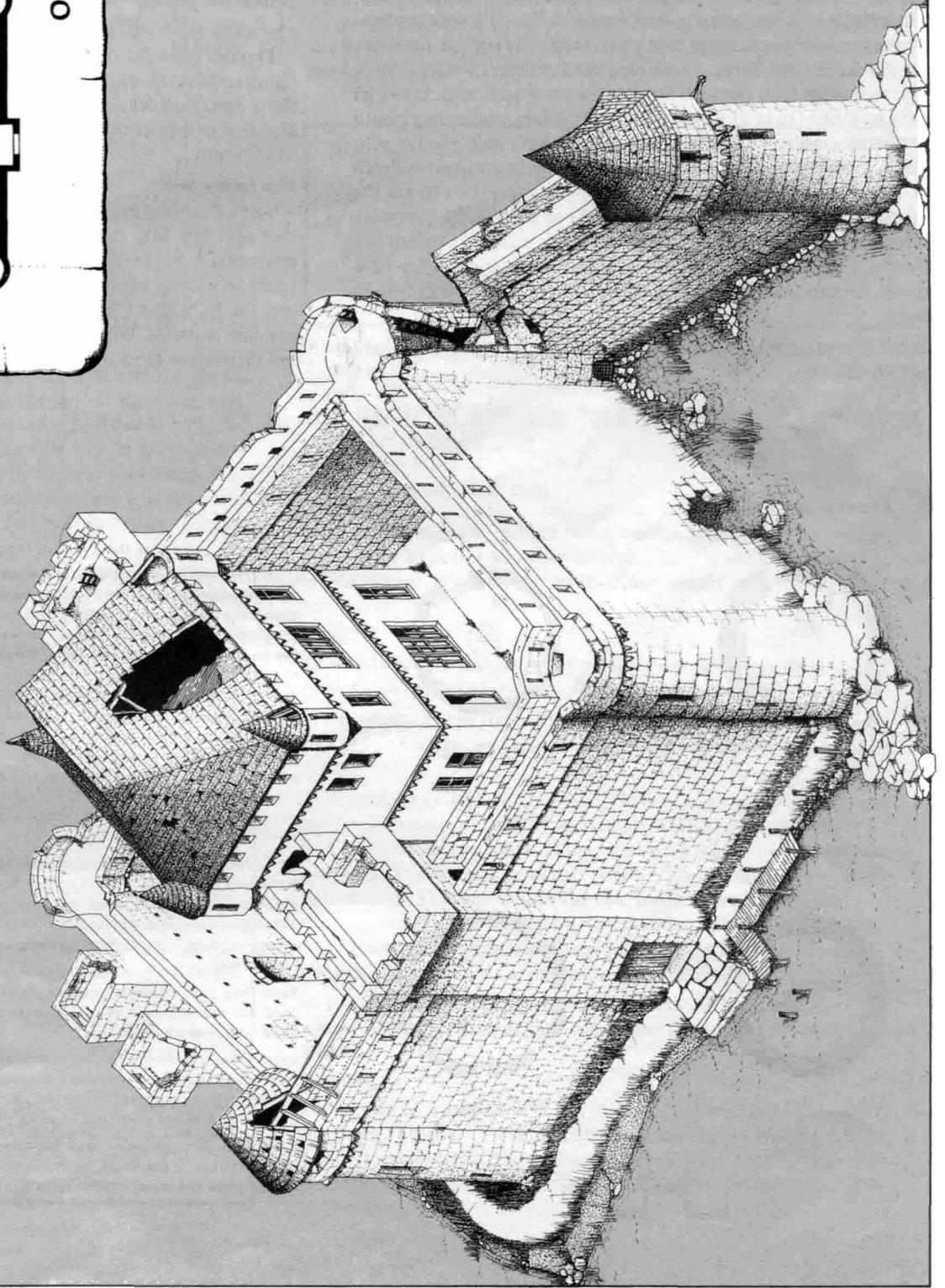
Hará de guía, y luchará si es necesario, pero puede pasarse buena parte de un combate examinando los bolsillos de sus enemigos.

Se aproximará al grupo y le preguntará casualmente si quieren saber dónde está la tiara. No dirá lo que exactamen-



OSCINEN TURAMBAR
FORTALEZA MARINA DE TURAMBAR

Destruída en 1410- erigida en T.E. 980-82



OSCINEN TURAMBAR

te sabe o no sabe, pero naturalmente intentará aparentar que lo sabe todo.

La historia que contará Hiiri si es apresado:

Aunque Hiiri no vio el robo en realidad, sí que vio a un hombre encapuchado que clavaba la nota del rescate en la puerta, y le siguió hasta las ruinas de la fortaleza. Allí, Hiiri le perdió por entre la bruma del río. Hiiri huyó también por miedo a los ladrones liderados por Barnur que residen en las ruinas.

La historia verdadera:

Es igual a la anterior, con la excepción de que Hiiri siguió al hombre enmascarado hasta las ruinas y le vio reunirse con uno de los ayudantes de Marroc el herrero de armas (S10). Fue entonces cuando el muchacho vio la cara del hombre: era Ciryon, el otro sobrino de Lothiriel. Naturalmente, Hiiri no les va a decir a los PJs ni a Turin que la tiara la robó Ciryon; podrían reírse en su cara y no pagarle nada. Además, Hiiri quiere ayudarles a que la encuentren ellos solos (convirtiéndose así Hiiri en un héroe civil, rico, etc. etc.)

Si le preguntan a Hiiri si él cree que fue Barnur quien cometió el robo, responderá con evasivas.

Algunos de los amigos de Hiiri le estarán vigilando mientras habla con los PJs, de manera que si éstos le maltratan para que hable, le atacarán con piedras, etc. para cubrirle mientras escapa. Esto romperá todas las negociaciones con Hiiri.

Por el contrario, si le ofrecen una buena cantidad de dinero (al menos 50 monedas de plata, algunas por adelantado), Hiiri les dirá (verídicamente) que él y sus amigos conocen el sistema de alcantarillado de Tharbad (la sección de la Fortaleza original y la Orilla Norte son los únicos lugares dotados con un sistema de alcantarillado), tanto en el camino de ida como en el de vuelta. Barnur y sus secuaces no lo conocen. Hiiri también les dirá que se ofrece como guía, tanto para guiarles a la reunión a medianoche (Hiiri conoce misteriosamente el contenido de la nota, ya que la leyó antes de que lo hiciera Lothiriel), como en una expedición anterior para espiar.

AVENTURAS:

1) Una expedición preliminar a la torre este:

Cualquier expedición liderada por Hiiri irá via alcantarillado. Dice que los hombres de Barnur vigilan toda las vías de acceso a la fortaleza por la superficie, y él se escurrió a duras penas aquella mañana que seguía al ladrón gracias a la niebla. Si el grupo va por la superficie, tiene un 95% de probabilidades de ser detectado, 75% por la noche. Esta tirada debe ser modificada por las bonificaciones apropiadas por acechar. Si el grupo va a través de los alcantarillados, sólo tiene un 5% de ser detectados al salir o entrar, ya que Hiiri conoce una salida justo bajo la Torre Este.

Debería ser casi imposible para los PJs localizar el lugar donde está oculta la tiara antes de que sea sacada, dado el tamaño de la torre y el número de lugares potenciales para ocultarla que hay en la ruina. Sin embargo, echarle un vistazo por encima podría ser de ayuda. El DJ debe darles a los PJs una ligera bonificación (o una pequeña penalización) en todas las maniobras hechas durante una expedición posterior para pagar el botín si anteriormente han examinado la escena. Hay un 20% de que se encuentren a Barnur y/o su banda si no tienen cuidado (hacen mucho ruido, o usan antorchas mientras van por la noche), ya que a Barnur y compañía, aunque no suelen visitar la torre este, no les gustan los visitantes. Si aparece Barnur, Hiiri huirá, dejando quizás a los PJs perdidos si no tienen un mapa de las alcantarillas.

2) Captura de los ladrones:

El siguiente es el horario planeado por los ladrones:

10:00 PM: Ciryon aparenta irse a dormir, se escapa y se reúne con Glurin y Brego en el Remo oto.

11:00 PM: Irán a la Torre Este, recuperarán la tiara y esperarán.

12:00 Medianoche: Lothiriel aparecerá con el dinero; Glurin hará el cambio (ella no debería reconocerle).

El alcalde conseguirá reunir el dinero, y él y Lothiriel planean obedecer las demandas de los ladrones de la carta, esperando recuperar la tiara.

Hasta aquí todo va bien, con la excepción de que Brego y Glurin han decidido que quieren el dinero y la tiara, y planean matar a Ciryon, coger el dinero de Lothiriel y huir de la ciudad en un pequeño bote que Brego ha amarrado justo bajo la Torre Este.

ALCANTARILLADO DE THARBAD

El sistema original de alcantarillado para inundaciones y residuos, construido por los dúnedain, recorre la parte subterránea de lo que actualmente es el Barrio de los Ladrones y sus áreas adyacentes. Se han construido otros desagües más nuevos, pero no son ni tan completos ni tan elaborados.

Las Tuberías Principales (que provienen directamente de los Desagües del Río) miden generalmente 2,10 metros de diámetro, y tienen un canalón en el centro para llevar el agua durante los períodos de escasas precipitaciones, aunque queda un estrecho camino a cada lado.

Los Túneles Sencillos miden 1,50 metros de diámetro y son perfectamente redondos. Algunos conectan con las verjas y ranuras de las calles a través de huecos de noventa centímetros de diámetro que tienen escalas de hierro para subir. Hay huecos que son más pequeños y no son accesibles para las personas. Dichos huecos suelen tener una profundidad de 5-7 metros, ya que las alcantarillas están al menos a cinco metros de profundidad bajo el nivel de las calles.

Todas las verjas de la calle están hechas de una resistente aleación de hierro que han aguantado casi intactas durante cientos de años desde la construcción de la ciudad. No se puede decir que las verjas de las secciones más nuevas tengan la misma calidad, y muchas son peligrosas si se pisan. Pesan unos 25 kilos. Las grandes verjas que cubren los desagües del río se hallan en unas condiciones algo peores; a la mayoría les falta una parte o han desaparecido del todo.

Como se trata de alcantarillas para tormentas e residuos, siempre hay presente un olor nocivo, y hay un 2% de que si se enciende un fuego en la alcantarilla se produzca una explosión de gases pantanosos/residuales, causando una bola de fuego de 3-7 metros de radio (modificado por los túneles), daño x1.

La Torre Este (Torre de la Gárgola)

Esta torre de cuatro plantas servía como observatorio en los días en que Ostinen Turambar era una fortaleza con guarnición. Ahora está en ruinas, y se rumorea que se halla maldita por los espíritus muertos vivientes de los pantanos.

Sin embargo, en realidad la torre no está maldita, pero las leyendas han conseguido mantener al rufián Barnur y a sus hombres fuera del lugar la mayoría del tiempo.

Como se puede ver en el mapa de la vista del castillo, la torre está conectada con el resto del lugar mediante un muro adyacente. Sin embargo, este acceso interior es peligroso, y cada vez que una persona pase a través de él hay un 10% de que el techo se hunda, causando la pérdida de 10-100 puntos de vida y un crítico "D" de aplastamiento a todos los que estén a menos de 3 metros.

La vía alternativa para entrar en la torre consiste en una estrecha franja de tierra (en realidad de arena y barro) que corre a lo largo del borde norte del castillo hasta la torre. No tiene más de 90 centímetros de ancho, y después de una tormenta suele desaparecer del todo. Desde este camino se puede entrar a la torre de la Gárgola a través de una hendidura del muro adyacente a la torre misma.



Nivel Uno



Nivel Tres



Nivel Dos



Nivel Cuatro



Nivel uno: Se puede entrar a través de "1", que conecta con el muro adyacente. Esta puerta está relativamente intacta. La puerta "2" está aún en su lugar, pero cualquier intento de abrirla tiene un 40% de destruir las bisagras corroídas y hacer que la puerta entera caiga al río que hay más abajo. El suelo es de piedra, y varias de las baldosas están rotas o arrancadas. Hay muebles rotos por toda la habitación. En el centro de la habitación hay una escalera de caracol intacta que conduce al segundo nivel.

Nivel dos: Hay un muro de madera divisorio que ahora no es más que una ruina crujiente, y la puerta que había en dicho muro hace tiempo que ha desaparecido. La escalera que sube de nivel está rota en varios lugares, y, aunque está en buen estado, requiere una maniobra Difícil (-10) de Trepar.

Nivel tres: La puerta de esta habitación está completamente intacta, pero está atascada. En esta habitación se halla el lugar en el que está oculta la tiara ("3"), que es Locura Completa (-50) de descubrir, y cuya cerradura es Extremadamente Difícil (-30) de abrir. Una oxidada escalera de hierro conduce al Nivel cuatro. Hay un 20% de que un escalón dado se rompa bajo el peso de una persona.

Nivel cuatro: Este nivel de observación tiene estrechas ventanas que miran a todas direcciones. La puerta de este nivel también está intacta, pero no conduce a ningún sitio salvo al aire libre. El suelo está lleno de trozos de madera y otros objetos sin valor.

Nivel del agua (por estaciones)

	Túneles Sencillos	Tuberías Principales	Desagües del Río
Primavera	15-30 cm.	30-60 cm.	60-90 cm.
Verano	3-15 cm.	15-30 cm.	45-60 cm.
Otoño	3-6 cm.	6-15 cm.	30-60 cm.
Invierno	3-6 cm.	6-22 cm.	30-90 cm.

Después de una tormenta importante, añadir 30-90 centímetros a todos los niveles del agua.

OSTINEN TURAMBAR

(ver mapa de la vista a toda página)

Esta fortaleza fue antaño una señorial mansión, pero hace tiempo que está en ruinas. A continuación hay una breve descripción del castillo, sus condiciones y presentes y sus actuales habitantes.

Torres circulares: Todas estas estructuras son básicamente iguales, aunque en diferentes grados de lapidación. Todas tienen tres pisos de altura, con una escalera de caracol que los atraviesa.

Edificio principal: La primera planta contiene el salón principal, dos habitaciones de guardia idénticas dentro de las puertas del oeste, la cocina al sur y una escalera al norte. El segundo piso contiene la habitación de huéspedes y la parte superior del gran salón. En el tercer piso están las habitaciones del señor.

Ala norte: Es básicamente una ruina inhabitable, ya que los niveles superiores se han hundido.

Ala sur: Es la zona más intacta. Aquí pasan Barnur y su banda la mayor parte del tiempo. Guardan su botín en la segunda planta en un cofre, Muy Difícil (-20) de abrir. Contiene 200 mo, 850 mp y joyas valoradas en 300 mo.

8.3 CONTRABANDISTAS EN EL GWATHLO (Una aventura)

Localización: Tharbad, T.E. 1410

Requisitos: Ninguno, aunque los miembros del grupo que estén familiarizados con varios tipos de hierbas/drogas serían útiles. Esta es una aventura para personajes de niveles bajos si el grupo intenta evitar el enfrentamiento directo con los contrabandistas.

Ayudas:

1) Informes de las cargas de los barcos: se pueden conseguir a través de la oficina del capitán del puerto, aunque si se hacen preguntas de la manera equivocada se podrían levantar sospechas.

2) El conocimiento de la situación alimenticia (es decir, que Tharbad se halla en medio de una crisis alimenticia, y que algunos están sufriendo más que otros).

3) Familiaridad con Tharbad. Se adquirirá mejor con un mapa que merodeando por ella. (El DJ debería tener en cuenta que los mapas totalmente detallados de la ciudad no se hallan en la puerta como en los parques de atracciones del siglo 20. Las posibilidades de encontrar un moderno mapa de Tharbad -como el que se halla en el centro de este módulo- no existen. Haz que los PJs vayan vagabundeando y quizás se pierdan. Siempre pueden pedir indicaciones, pero decir que estás perdido en el Barrio de los Ladrones es una invitación a ser robado.)

4) Si se le pide, Eärdil puede proporcionar unas falsas credenciales a los miembros del grupo que quieran hacerse pasar por mercaderes fluviales (para establecer contacto con Liam o Anvelig).

LA HISTORIA

La ciudad de Tharbad se halla en medio de una crisis alimenticia, y este año es una de las peores. Aun así, hay gente que no tiene problemas para conseguir no sólo los alimentos básicos, sino también alimentos que serían difíciles de encontrar en tiempos mejores. La miel e hidromiel de las Tierras Asperas, los pasteles de Arthedain y el buey salado de Rhudaur se hallan entre los artículos que extrañamente están saliendo a la superficie, artículos que sin duda son comprados por los ricos mientras que los demás se mueren de hambre. Los artículos más preciados son el marisco de la costa y el vino Dorwinion, que puede ser vendido hasta por 50 mo la botella de tres años de antigüedad.

Además, la ciudad se está convirtiendo en un lugar de desembarco de drogas, tanto para consumición local como para ser transportadas al norte. El gort, traído de Belfalas, se está moviendo en grandes cantidades, así como el kirtir de río abajo y las flores de feduilas del norte. (Ver la Tabla de Hierbas para las descripciones de estas drogas ilegales “recreativas”).

Eärdil ha mandado a los guardias de las puertas que vigilen los posibles mercenarios cuando entren en Tharbad, y les visitará personalmente, preferiblemente cuando estén en sus habitaciones. Eärdil irá por la noche, vestido de manera que los locales no le puedan reconocer. Mostrará como credenciales el anillo con el sello de oro, el emblema de su oficio como ministro de justicia. Les contará su historia.

“Estoy buscando un grupo de hábiles extranjeros que me ayuden a detectar a los miembros de un círculo de contrabando que ha estado funcionando durante meses, quizá años. Al principio sólo eran hierbas ilegales: gort, kirtir, feduilas, el género típico; ahora, con la crisis alimenticia, están traficando con ciertos alimentos difíciles de conseguir, para conseguir así precios fantásticos. ¡Quiero ese círculo desactivado!

“Quiero extranjeros por dos razones: primero, como hay muchos extranjeros que se mueven por Tharbad, los criminales no sospecharán de vosotros; segundo, una vez sean capturados, vosotros os iréis, y hay pocas posibilidades de que haya alguna represalia en contra vuestra. Os pagaré 100 mo si me proporcionáis la información de quién está introduciendo el género y cómo, quién lo está distribuyendo, y si testificáis en la corte de Cardolan. Alguien está consiguiendo mucho Gort de los tratantes del Barrio de los Ladrones; es a ése alguien a quien quiero, aunque supongo que tendréis que empezar examinando el caso. No me importa la gente de pequeños negocios. La comida está siendo directamente comprada por los ciudadanos más ricos, y no he sido capaz de determinar a quién. Francamente, no tengo el tiempo suficiente, y la Guardia, con la falta de personal que tiene, tampoco. ¿Podéis ayudarnos?”

LA MISIÓN

Al ayudar a Eärdil, los PJs se familiarizarán con Tharbad, y probablemente se enredarán en la intrincada vida social de la ciudad -en varios niveles. Eärdil advertirá al grupo, si éstos se niegan a ayudarlo, que serán vigilados, y que cualquier contacto con contrabandistas conocidos de droga o comida será tomado como una conspiración, y que serán procesados. Les aconsejará que dejen la ciudad en pocos días.

Si el grupo está interesado, les garantizará la inmunidad de procesamiento, y les dirá quién sospecha que está involucrado: Anvelig, Liam y Hoegwar. La sospecha de este último es errónea, ya que Hoegwar es un espía de Angmar (un crimen mucho más serio), y si los PJs descubren eso, podrían ganar una recompensa aún mayor. Eärdil es básicamente un buen hombre.

LOS PERSONAJES:

Eärdil, Ministro de Justicia: Eärdil es un alto dúnadan de sangre pura, virtualmente incorruptible, y, junto al alcalde Minastan, que intenta mantener el orden en la ciudad. Sin embargo, trabaja demasiado y le falta personal, y, en su desesperación, está alquilando a “policías mercenarios” para ayudar a reducir el crimen.

Liam el verdulero: (N9) Liam es un hombre del norte alto y rubio, pero está totalmente afeitado a la manera de los dúnedain. Entre su clientela se encuentran muchos de los ciudadanos más “importantes” de Tharbad, a los que intenta proporcionar todo tipo de comidas, a pesar de la crisis. Aquellos que sean sigilosos y observadores podrán observar también que hay otros tipos menos escrupulosos que visitan la puerta trasera de su verdulería, haciendo grandes

adquisiciones de hierbas recreativas. Uno de sus muchachos que hacen las entregas -Michl, un pequeño joven de sangre mezclada- es también un “distribuidor” que vende grandes cantidades a los otros vendedores del Barrio de los Ladrones.

Hallas el capitán del puerto: (P5) Hallas es un gran hombre de sangre mezclada dúnendina/dúnedain a quien pocos en su sano juicio se atreverían a causarle problemas. Es el responsable de que se permitan entrar hierbas y comida, aunque naturalmente se lleva un buen pellizco en el proceso.

Lorindel Lintehen: (P19) Es el verdadero traficante de comida y hierbas desde río abajo (cerca de Talsir). Ha hecho un trato con Hallas, que conoce su carga e intenta estar en el puerto para hacer pasar la carga mediante una inspección personal.

Anvelig el candelero: (P16) Anvelig “lava” gran parte de la comida ilegal, etc, a través de su almacén. Las hierbas en particular son transportadas dentro de barriles de provisiones, ocultos bajo cargamentos de clavos o ropa. Dichos barriles son metidos por la noche en el cercano almacén de Liam por parte de ellos dos y sus empleados de mayor confianza. Anvelig trae hojas de gort de Belfalas, y generalmente suele tener una buena cantidad de ellas en su almacén.

LA LEY DE THARBAD

No hay ninguna multa por la “posesión de comida traficada”, pero aquellos que estén traficando con comidas no autorizadas pueden ser multados con hasta 100 mo, la pérdida de su licencia para comerciar, e incluso metidos en prisión durante varios meses.

El contrabando con hierbas ilegales es más serio, y los tratantes pueden ser multados con hasta 500 mo, y metidos en prisión durante un año. El feduilas es particularmente perseguido, pero el gort, kirtir, tartiella y la galena dulce también son consideradas técnicamente ilegales. De acuerdo con la ley, incluso la posesión de la más pequeña cantidad de estas hierbas es multada con la confiscación de la hierba y 10 mo; sin embargo, raramente es puesto en práctica. Y cuando es puesto en práctica, frecuentemente se limita a la confiscación (y consumición) de la hierba por parte del Guardia.



8.4 EMBOSCADA AL NORTE DE LA CIUDAD (Una aventura)

Localización: El camino al norte fuera de Tharbad. La época puede ser tanto 1409-1412 como 1640.

Requisitos: Un robusto grupo de personajes de niveles bajo o medio. El DJ debería tener en cuenta de que el grupo de 1640 es más grande, fuerte y sanguinario que el de 1400, reflejando los tiempos más difíciles para Tharbad.

Ayudas: No se ofrece ninguna.

LA HISTORIA

Aunque la administración de Tharbad hace un buen trabajo de control del crimen dentro de la ciudad, no se responsabilizan de nada de lo que ocurra fuera del perímetro que marca la ciudad de las chabolas.

Naturalmente, esto deja a los viajeros desprotegidos ante los salteadores de caminos, y en particular una banda acecha en los bosques al norte de la ciudad, cayendo sobre los mercaderes confiados que viajan por el camino del norte.

El grupo de bandidos intentará seguir y emboscar a cualquier grupo pequeño (6 ó menos) que vean saliendo de la puerta de peaje del norte. La modesta cantidad de botín que han conseguido de esta manera se halla unos 7,5 kilómetros al Noreste de Tharbad, en la orilla del río.

LA MISIÓN

La misión mínima es, naturalmente, repeler el ataque de los bandidos. Si los PJs consiguen superar a los bandidos y llevarlos ante la justicia, se les otorgará una recompensa (lo normal serían 20 mo por bandido).

9. TABLAS

9.1 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS

Encuentro Campo	Día Puerto/B.	Día Sur B.	Día Ladr. Otro	Día ciud. Campo	Noche Puerto/B.	Noche Sur B.	Noche Ladr.	Noche Otro ciud.
Possibilidad de encuentro	10%	50%	60%	40%	6%	20%	30%	15%
Distancia (millas; sólo en el campo)	1	-	-	-	1	-	-	-
Tiempo (horas)	4	1	1	1	4	1	1	1
Animales								
Lobos	01-10	-	-	-	01-15	-	-	-
Madratine	11-13	-	-	-	16-19	-	-	-
Glutan	14-19	-	-	-	20-22	-	-	-
Nathair	20-25	-	-	-	23-28	-	-	-
Nathrach	26-31	01-02	-	-	29-33	01-03	-	-
Coireal	32-35	-	-	-	34-37	-	-	-
Cobo	36	-	-	-	38	-	-	-
Goral (cabra)	37-50	-	-	-	39-45	-	-	-
Seres								
Pilluelos	51-57	03-24	01-30	01-22	46-49	04-20	01-30	01-20
Ladrones	58-65	25-30	31-45	23-30	50-65	21-30	31-60	21-32
Timadores	66-67	31-37	46-56	31-37	66-67	31-38	61-70	33-40
Mercaderes	68-80	38-58	57-67	38-58	68-75	39-40	71-72	41-42
Grupo Militar	81-85	59-66	68-73	59-64	76-80	41-45	73-75	43-69
Vendedores Callejeros	86	67-77	74-88	65-78	81-82	46	76	70
Prostituta Callejera	87	78-79	89-90	79-81	83	47-57	77-83	71-80
Guardia de la Ciudad	-	80-90	91-93	82-92	-	58-67	84-90	81-91
Guardia sin Servicio	-	91	-	93	-	68-70	-	-
Culto Evangelista	88	92	-	94	84	-	-	-
Dignatario	89-90	93	-	95	85	-	-	-
Borracho	91	94-95	94	96	86	71-77	91-92	92-93
Elfos	92-93	96	95	97	87-89	78	-	94
Enanos	94-95	97	96	98	90	79	-	-
Gente Normal	96-99	98-99	97-99	99	91-97	80-98	93-99	95-98
Otros Seres	00	00	00	00	98-00	99-00	00	99-00

Gente Normal puede ser casi cualquier persona, pero no particularmente famoso o poderoso. Pueden ser mercaderes viajeros, soldados sin empleo, mensajeros, otros aventureros, etc. Ver la Tabla General de PNJs para más posibilidades.

Otros Seres irán normalmente solos, serán frecuentemente poderosos y, a menudo, aunque no siempre, maléficos. Pueden ser magos, señores, monstruos, etc. El DJ puede volver a tirar o, lo que sería más ideal, crear un encuentro con un grupo o individuo únicos, como se nota en la Tabla General de PNJs.

Nota: Esta tabla está diseñada para ayudar al DJ a usar este módulo en el período de T.E. 1637 (después de la Gran Plaga). Se puede utilizar para determinar la localización y ocurrencia de los encuentros que no han sido colocados en un lugar fijo por parte del DJ o este módulo. Si sale como resultado un encuentro inapropiado, tira de nuevo hasta que se obtenga uno apropiado. Ver la Tabla General de PNJs o la Tabla Militar General para más detalles en los encuentros específicos.

Uso de esta tabla y sus códigos: El Director de Juego debería determinar el paradero del grupo y su columna correspondiente y tirar por un posible encuentro. El período de tiempo cubierto por un encuentro puede ser tanto el Tiempo dado en la Tabla como el tiempo que tarda el grupo en cubrir la Distancia dada en la Tabla, el que sea más corto. Si un tiro de encuentro es igual o menor a la Posibilidad de Encuentros dada en la tabla, se debe hacer un segundo tiro (1-100) para determinar la naturaleza del mismo.

Nota: Un encuentro no requiere siempre un combate o una actividad similar; un grupo puede evitar o aplacar algunos de los peligros que hay más arriba con la acción apropiada o unas buenas tiradas de maniobras. Esta tabla sólo le da al DJ una guía para los encuentros con lugares y criaturas potencial o inusualmente peligrosas.

9.2 TABLA GENERAL DE PNJS

EN THARBAD:	Niv	PV	CA	BD	Esc	Gr	Mel	OB	Msl	OB	MM	Notas
Ribera Norte:												
Meneldir Calimiri	6	65	C/5	0	N	N	70da	35da			10	Guerrero/Guerrero; dúnadan menor
Arlend Calimiri	3	45	C/7	15	N	N	45ec	-			20	Guerrero/Guerrero; dúnadan menor
Liam el Verdulero	4	56	C/7	20	N	N	52ha	20da			10	Guerrero/Guerrero; hombre del norte; escalas, mágicamente ajustadas; Botas de Montar de piel, +20 montar, compartimento secreto contiene tres onzas de una hierba
Michl	2	24	SA/1	20	N	N	27da	22da			15	Explorador/Delincuente (chico de entrega/ traficante de drogas); sangre mezclada
Beregond el Honesto	3	49	SA/1	15	N	N	62la	25ac			5	Montaraz; sangre mezclada; cinturón, x3 PP.
Haedoriel el Bardo	8	58	SA/1	10	N	N	58ec	25al			10	Bardo; dúnadan menor; broche, +4 PP, almacena un sortilegio de hasta nivel 5.
Andril el Herrero	8	124	CE/9	50	S	S	116ma	97bs			10	Guerrero/Guerrero; sangre mezclada
Ribera Sur:												
Eardil	9	120	CM/13	35	S	S	121ec	95bsp			10	Guerrero/Guerrero; dúnadan; ministro de justicia del rey; ec +10; anillo con Sello (insignia del Ministro), +10 a las BD
Emerdan	2	42	SA/1	0	N	N	38ga	-			5	Guerrero/ Guerrero; sangre mezclada
Firiel Halatani	9	62	SA/1	10	N	N	42da	57ac			10	Animista; dúnadan de sangre noble; parte élfica; Pendiente de jade y plata, x3 PP, cura 1 infección por día
Valandil Gloredhel el Cervezero	4	71	CM/13	25	S	S	88ea	53al			0	Guerrero/Guerrero; dúnadan
Ibal el Zapatero	3	53	SA/1	0	N	N	32ha	34da			0	Guerrero/Guerrero; dúnadan menor; brazaletes, detecta la mala cerveza a 3 metros.
Dirhavel	11	77	SA/1	10	N	N	61ga	-			0	Guerrero/Guerrero; Sangre mezclada
Marroc	6	58	C/7	35	S	N	84ea	59ho			5	Mago/Alquimista; dúnadan puro; anillo de mithril, x5 PP; bolsa mágica, dirá la composición de cualquier sustancia que sea colocada dentro.
Ciramir	20	160	CM/15	80	S	S	170ec	140bs			20	Explorador/Delincuente (herrero); dunlendino; espada ancha +10
												Guerrero/ Guerrero; dúnadan puro; Legado gondoriano; espada ancha +15, armadura y escudo +10; Capa, Vaho 3/día; botas de agilidad, +15 a las maniobras
Puerto:												
Bereth	2	29	SA/1	-10	N	N	18da	-			-10	Posadera; sangre mezclada; mujer; obesa
Eilwen	2	42	SA/1	10	N	N	59ga	-			10	Guerrero/ Guerrero; sangre mezclada
Hallas	5	97	CE/9	40	S	S	100ma	34ac			5	Guerrero/Guerrero; sangre mezclada; maza +10
Rosa												
Vincapervinca	3	40	SA/1	10	N	N	30da	21da			10	10 Explorador/Delincuente; mujer norteña; aguja de tatuar +10; daga +10
Girion	5	97	CE/9	35	S	S	105hc	-			0	Guerrero/Guerrero; hombre del norte; hacha de combate +10
Arleg	7	81	SA/1	10	N	N	60da	-			0	Guerrero/ Guerrero; dunlendino
Kasselrim	5	55	CE/10	20	N	S	78ci	26ear			10	Explorador/Delincuente; dunlendino; cimitarra +10; capa, +20 para ocultarse durante la noche
Anvelig	6	84	CE/10	50	S	S	81ea	44ja			10	Explorador/Delincuente; jabalina +15, vuelve al ser lanzada
Brethil	3	65	CE/9	25	S	S	79fa	31al			5	Montaraz; dúnadan menor; collar con piedra lunar, se oscurece 6 horas antes de una tormenta, dando también su dirección
Lorindol	8	120	CE/10	50	S	S	103ec	45ac			5	Montaraz; dúnadan menor; espada corta +10
Rannor	6	110	CE/10	45	S	S	101ec	64bsl			5	Montaraz; sangre mezclada; brazaletes con dial de cristal lleno de agua, apunta al norte (brújula)
Nimengel	7	96	CE/10	60	S10	S	88ea	64da			10	Guerrero/Guerrero; dúnadan menor; Botas de seguridad; +20 a las maniobras sobre superficies inseguras (bote que se hunda)
Findegil Finwarin	4	51	SA/1	10	N	N	64ec	29al			10	Guerrero/Guerrero; dúnadan; ec mágica +10 (manufactura élfica); arco largo élfico; anillo de oro y zafiros (hecho de manera que parece Vilya).
Barrio de los Ladrones:												
Thordil	5	96	CE/10	20	S	S	64ha	46bsl			5	Guerrero/Guerrero; hombre del norte
Brego	6	55	C/7	35	N	NN	89ha	41ha			10	Explorador/ Delincuente; dunlendino; hacha +10, vuelve al lanzador si falla y está a 15 metros
Glurin	2	29	SA/1	10	N	N	35ec	-			10	Guerrero/ Guerrero; ayudante de Thordil y Brego
Morwen	3	24	SA/1	-5	N	N	5da	-			-5	Prestamista; sangre mezclada; mujer anciana
Silmarien	14	96	SA/1	50	S	N	15da	-			20	Maga; dúnadan pura; collar, lanza Escudo 3/día, x4 PP; ropas, +20 a las BD
Orchaldor el Panadero	2	35	SA/1	15	N	N	15ha (cuchilla)	-			10	Guerrero/Guerrero. Sangre mezclada
Talegi	5	32	SA/1	10	N	N	10da	-			10	Maga/ Vidente; dunlendino;brazaletes, x2 PP (los necesita los dos)
Hiiri	3	30	SA/1	20	N	N	50da	25bsl			40	Explorador/ Ladrón; sangre mezclada; botas de correr en silencio; ganzúas +10; total +50 abrir cerraduras; +60 Maña; sacabolsas para su mamá (Talegi), lidera un banda de pequeños ladrones

	Niv	PV	CA	BD	Esc	Gr	Mel	OB	Msl	OB	MM	Notas
Jerl	1	18	SA/1	15	N	N	20da	10da		20		Explorador/Ladrón; dunlendino; +20 abrir cerraduras; +30 Maña; pilluelo amigo de Hiiri
Kennit	1	21	SA/1	10	N	N	25da	20da		10		Explorador/ Ladrón; hombre del norte; +40 Maña; pilluelo amigo de Hiiri
Camino del Rey												
Falathar Girithlin	7	104	CM/13	35	S10	S	106ea	82bs		5		Guerrero/Guerrero; dúnadan puro; espada ancha +15; escudo +10
Khadak	6	83	CM/14	40	S	S	116mg	79bsp		0		Guerrero/Guerrero; umli
Serinde	3	40	SA/1	10	N	N	41da	-		5		Sastre; dúnadan menor (tijeras)
Surion el Cirujano	6	53	C/5	5	N	N	54da	26da		10		Animista/Curador; dúnadan puro; escalpelo +10; banda para la cabeza, x3 PP
Moradan	12	77	SA/1	50	N	N	63ec/ra	70al		20		Bardo; dúnadan puro; Arpa, x4 PP; rapier +10; capa, +20 a las BD
Lothiriel	4	24	SA/1	0	N	N	10da	-		10		Joyera; mujer dúnadan menor; herramientas de joyera, +20 a la talla de joyas
Ciryon	3	35	C/7	25	S	N	64ec	35ac		10		Guerrero/ Guerrero; dúnadan menor
Turin	4	45	CE/10	20	S	S	75ea	60bs		10		Guerrero/Guerrero; dúnadan menor; espada ancha +10
Barrio de los Plebeyos												
Almiel Vanatari	1	42	SA/1	10	N	N	44da	-		10		Animista/Curador; dúnadan menor; brazaletes, proporciona anestesia local 1/día
Erelion	5	36	SA/1	10	N	N	20da	-		10		Bardo; dúnadan menor; anillo con esmeralda, x3 PP, identifica cualquier hierba que esté en la mano, 2/día
Calion Marvana	9	52	SA/1	0	N	NN	5da	-		-10		Bardo; dúnadan menor Hoegwar 6 57 C/7 10 N N 65ec 60ac 15 Guerrero/ Guerrero; dunlendino; espía de Angmar
Hydril	3	42	C/7	5	N	NN	60ec	-		5		Montaraz; dúnadan menor
Mablung	5	59	C/7	45	S	N	79fa	45ac		10		Guerrero/ Guerrero; sangre mezclada
Vorondil	5	88	C/5	30	S	N	76ha	53bs		10		Guerrero/ Guerrero (herrero); dúnadan Puro
Barrio de los Mercaderes												
Irmion	5	68	C/7	35	S	N	98fa	66ac		10		Guerrero; Guerrero; dúnadan Puro; Herrero de plata
Aladil	3	30	SA/1	5	N	N	20da	15ac		10		Mago/Alquimista (boticario); dúnadan menor; mortero y majar, analiza el contenido y lo tritura en consistencia perfecta; "prepara" una hierba en un asalto
Halfred	7	99	CE/10	35	S	S	109e2	70bs		10		Guerrero/Guerrero; hombre del norte
Nomrel	4	58	SA/1	15	N	N	76la	20la		10		Guerrero/ Guerrero; dúnadan menor; lanza +10
Herucalmo	3	32	SA/1	20	N	N	42da	30ga		10		Bardo (Abogado); sangre mezclada (libro)
Anvelig	6	84	CE/10	30	N	N	81ea	64ja		10		Explorador/Delincuente; dúnadan menor; espada ancha +15, "exterminadora" de Lobos
Wilrith	2	30	SA/1	5	N	N	10ga	-		-5		Guerrero/ Guerrero; sangre mezclada
MISCELANEA:												
Lamril	6	77	CE/10	10	N	N	92ha	40ac		15		Guerrero/Guerrero; sangre mezclada; +50 lucha con puños
ANILLO DE EXTORSION:												
Barkwell	4	51	CE/10	5	N	N	67mg	32da		10		Guerrero/Guerrero; Sangre mezclada
Thrangull	11	102	CM/14	50	S10	S	108ha	80ha		0		Explorador/Delincuente; enano; martillo +10; armadura y escudo +10
Merwai	6	85	CM/13	25	S	S	105ea	69ac		5		Guerrero/Guerrero; dunlendino
Orcare	3	51	C/7	30	S	N	76ec	27da		10		Guerrero/ Guerrero; dunlendino
Werlar	7	107	C/7	15	N	N	85ec	76bs		15		Guerrero/ Guerrero; sangre mezclada; arco compuesto +10
BANDIDOS:												
Barnur	7	90	CE/7	45	S5	N	105ec	56ac		20		Explorador/Ladrón; dunlendino; ec +10
Kurf	5	70	SA/1	25	S	N	82ea	48ac		15		Guerrero/ Guerrero; dunlendino
Balg	4	65	SA/1	30	S	N	71ec	35ac		10		Explorador/ Ladrón; hombre del norte
Drun	4	54	SA/1	40	S10	N	60ma	41da		10		Explorador/ Delincuente; sangre mezclada
Salteadores de caminos de 1410												
Thang	5	78	SA/1	40	S5	N	78ea	30da		15		Guerrero/ Guerrero; hombre del norte
Sulwen	5	69	SA/1	15	N	N	65da	-		10		Explorador/Delincuente; mujer norteña; sádica
Galun	4	62	SA/1	10	N	N	45ec	35bs		15		Explorador/Delincuente; sangre mezclada
Nial	3	48	C/7	25	S	N	51ea	45ac		10		Guerrero/ Guerrero; hombre del norte
Cunnat	2	27	C/7	20	N	N	35ma	25ac		5		Explorador/Delincuente; dunlendino
Eudail	1	21	SA/1	15	N	N	30da	15da		10		Explorador/Delincuente; hombre del norte
Salteadores de caminos de 1640												
Agonar	8	95	CE/12	40	S10	S	105ea	85bs		20		Guerrero/Guerrero; dúnadan menor; espada +10; armadura de piel de dragón gris (CA 10-12, se lleva como C)
Revorn	6	60	SA/1	20	N	N	85ec	-		10		Bardo; dúnadan menor; flauta, x3 PP
Sayn	5	55	SA/1	10	N	N	70ma	40da		10		Guerrero/ Guerrero; hombre del norte
Byil	4	48	SA/1	20	N	N	35ec	60ac		15		Guerrero/ Guerrero; sangre mezclada
Tfaltz	4	37	SA/1	20	N	N	35ec	45ac		15		Explorador/Delincuente; dunlendino
Randi	5	61	C/7	30	S	N	50ma	55bsm		10		Montaraz; dúnadan menor

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

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

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

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

BO (Bonificación ofensiva): Las abreviaturas de las BO de las armas son las siguientes: fa-falchion, ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espadón, ma-maza, ha-hacha, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto, al-arco largo, bsl-ballesta ligera, bsp-ballesta pesada, bo-boleadoras, la-látigo, ear-estrella arrojada, ab-alabarda, ro-roca (Aplastamiento). Las bonificaciones de cuerpo a cuerpo y de proyectil incluyen la bonificación de la mejor arma del combatiente en dicha categoría.

9.3 TABLA DE HIERBAS

INTOXICANTES (alteran la mente)				
NOMBRE	FORMA	PREPARAC.	COSTE	EFECTO
Feduilas	flor	seca/fumar	11 mp	AF15 Relajante. El usuario resiste ataques Mentales y de Esencia con un +20 durante 1-5 horas, pero AGI y RAP disminuyen en -10.
Gort	hojas	seca/triturar/inhalar	10 mo	AF20 Estimulante eufórico/alucinógeno. +10 a la PRE del usuario durante, pero posteriormente hace que el usuario esté a -50.
Kirtir	brotos	seca/ingerir	5 mo	AF30 Estimulante. La RAP del usuario sube 10 durante 1 hora, pero la AGI está a -5 y tras una hora, la CON se reduce en -30 durante 1-10 horas, y se sentirá exhausto.
Tartiella	algas	seca/fumar	4 mp	AF10 Relajante eufórico. Todas las características del usuario se reducen en 10 durante 1-10 horas, pero el usuario es muy feliz
HIERBAS CURATIVAS				
NOMBRE	FORMA	PREPARAC.	COSTE	EFECTO
Arlan	hoja	aplicación	13 mp	AF1. Cura 4-9 puntos de vida. Salvaje cura 1-6.
Athelas	hoja	infusión	300 mo	AF20 Capaz de curar cualquier cosa mientras el pariente esté vivo, pero sólo es lo efectiva que sea quien lo aplica. El efecto total sólo se produce en las manos de un gran rey o heredero.
Bursthelas	troncho	infusión	110 mo	AF22 Repara las articulaciones y huesos destrozados
Kelventari	baya	fricción con quemadura	19 mo	AF0 Cura quemaduras de primero y segundo grado; se recuperan 1-10 pv perdidos a causa del calor
Reglen	musgo	infusión	75 mo	AF0 Cura 50 pv
Welwal	hoja	ingerir	12 mo	AF3 Quita los efectos de 2 asaltos de aturdimiento

NOTA: Cuando son empleadas demasiado a menudo, la mayoría de las hierbas suelen crear dependencia (adicción). El DJ debe decidir cuáles son los efectos secundarios.

9.4 TABLA MILITAR GENERAL

Nombre/Número	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Gr	Melee	Msle/2nd	MM	Notas
Gu. Gondoriana (Ohtari:100)	Dúnedain	4	60	CM/14	35	S	S	80ea	70bs	10	10 unidades de 10
Cap. Gondorianos (Requain:10)	Dúnedain	7	95	CM/14	40	S	S	110ea	90bs	15	Líderes de las unidades
Gu. Cardolan (100)	Mezcla de hombres	4	55	CM/14	30	S	S	75ea	60ac	10	Unidad del ejército
Guardia de la Ciudad (225)	Mezcla de hombres	3	45	C/5	30	S	N	50ec	35ac	10	Lugareños
Guardia del Hir (100)	Mezcla de hombres	5	65	CE/10	30	S	N	85ea	70pa	15	
Guardaespaldas de Nirnadel (8)	Mezcla de hombres	5	70	CM/15	35	S	S	90ea	60bs	10	Guardia de la Princesa
Pilluelos callejeros (2-10/grupo)	Mezcla de hombres	2	30	SA/1	20	N	N	40da	30ho	15	Jóvenes; ladrones novatos. +20 Acechar Escondarse/ Dominar; +/-4 Emboscar
Multitud de las chabolas (5-500)	Mezcla de hombres	1	10	SA/1	10	N	N	20da	(-25)	10	Disturbios potenciales
Banda de ladrones (1-10)	Mezcla de hombres	3	45	CE/10	20	S	N	70ec	45da	20	+30 Acechar y Escondarse/ Dominar; +/-6 Emboscar



CASAS DE LOS GREMIOS

- G.1. Estudiantes
- G.2. Trabajadores del Metal
- G.3. Candeleros
- G.4. Cristaleros
- G.5. Carpinteros de Barcos
- G.6. Cerveceros
- G.7. Cantantes
- G.8. Joyeros
- G.9. Damas del Amor
- G.10. Sepultureros
- G.11. Carniceros
- G.12. Albañiles
- G.13. Guías
- G.14. Pescadores

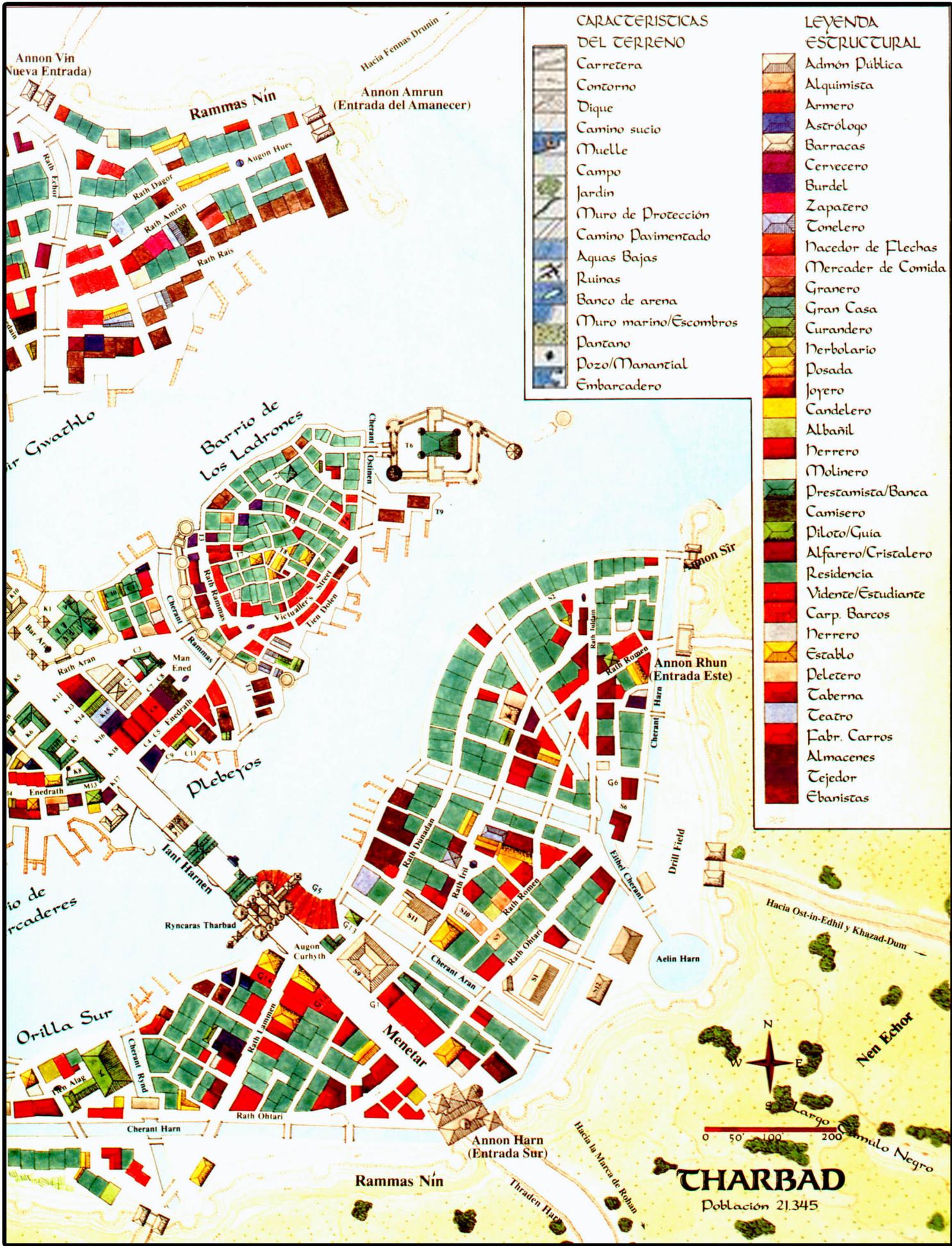
TRADUCCIONES

- Aelin = Estanque
- Annon = Puerta
- Augon = Plaza
- Bar = Vivienda
- Cherant = Canal
- Lant = Puente
- Man = Lugar
- Men = Camino
- Nen = Agua (pl. Nin)
- Dneig = Lugar
- Rammas = Gran muro
- Rath = Calle
- Rynd = Casas
- Thraden = Enrucijada
- Cien = Callejon

Sir Caramaid

Hacia Talair
Iant Caramaid

Annon Cair
(Entrada de Barcos)



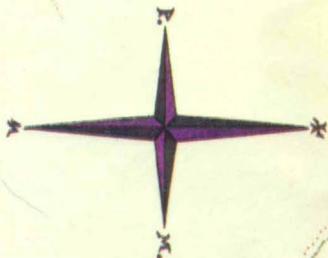
CARACTERISTICAS DEL TERRENO

- Carretera
- Contorno
- Dique
- Camino sucio
- Muelle
- Campo
- Jardin
- Muro de Protección
- Camino Pavimentado
- Aguas Bajas
- Ruinas
- Banco de arena
- Muro marino/Escombros
- Pantano
- Pozo/Manantial
- Embarcadero

LEYENDA ESTRUCTURAL

- Admón Publica
- Alquimista
- Armero
- Astrólogo
- Barracas
- Cerveceros
- Burdel
- Zapatero
- Tonelero
- Hacedor de Flechas
- Mercader de Comida
- Granero
- Gran Casa
- Curandero
- Herbolario
- Posada
- Joyero
- Candelero
- Albañil
- Herrero
- Molinero
- Prestamista/Banca
- Camisero
- Piloto/Guia
- Alfarero/Cristalero
- Residencia
- Vidente/Estudiante
- Carp. Barcos
- Herrero
- Establo
- Deletero
- Taberna
- Teatro
- Fabr. Carros
- Almacenes
- Tejedor
- Ebanistas

THARBAD
Población 21.345



Tsen Hyermen

Nen-i-Sül

Fennek Dzunin

Glandun

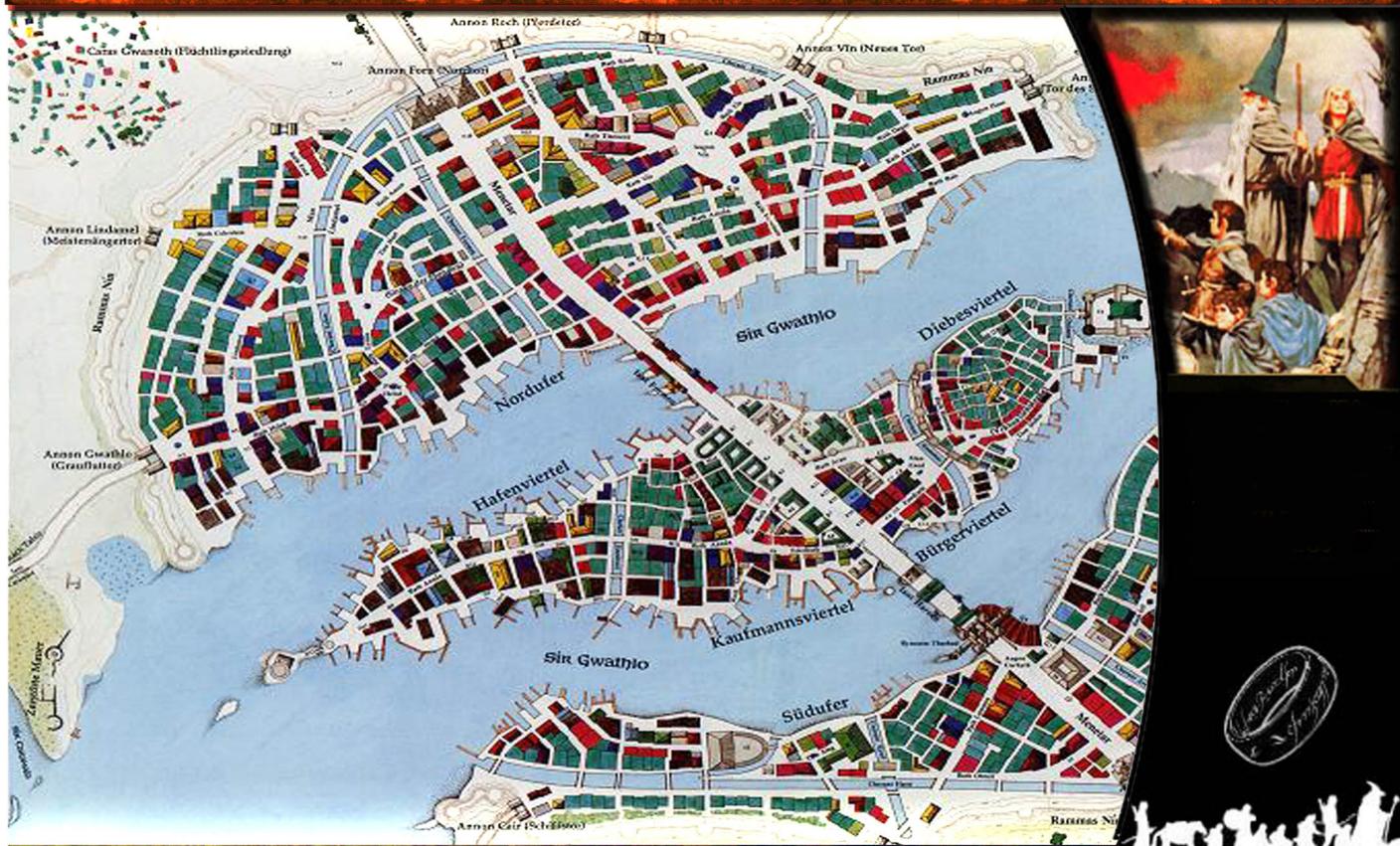
Michech

Tsen Hyermen

Tsen Hyermen

Glandun

Los Ladrones Barbað



Edición 2ª por Vecino398, Diciembre 2010

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

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net

y

caavernaderol.blogspot.com

