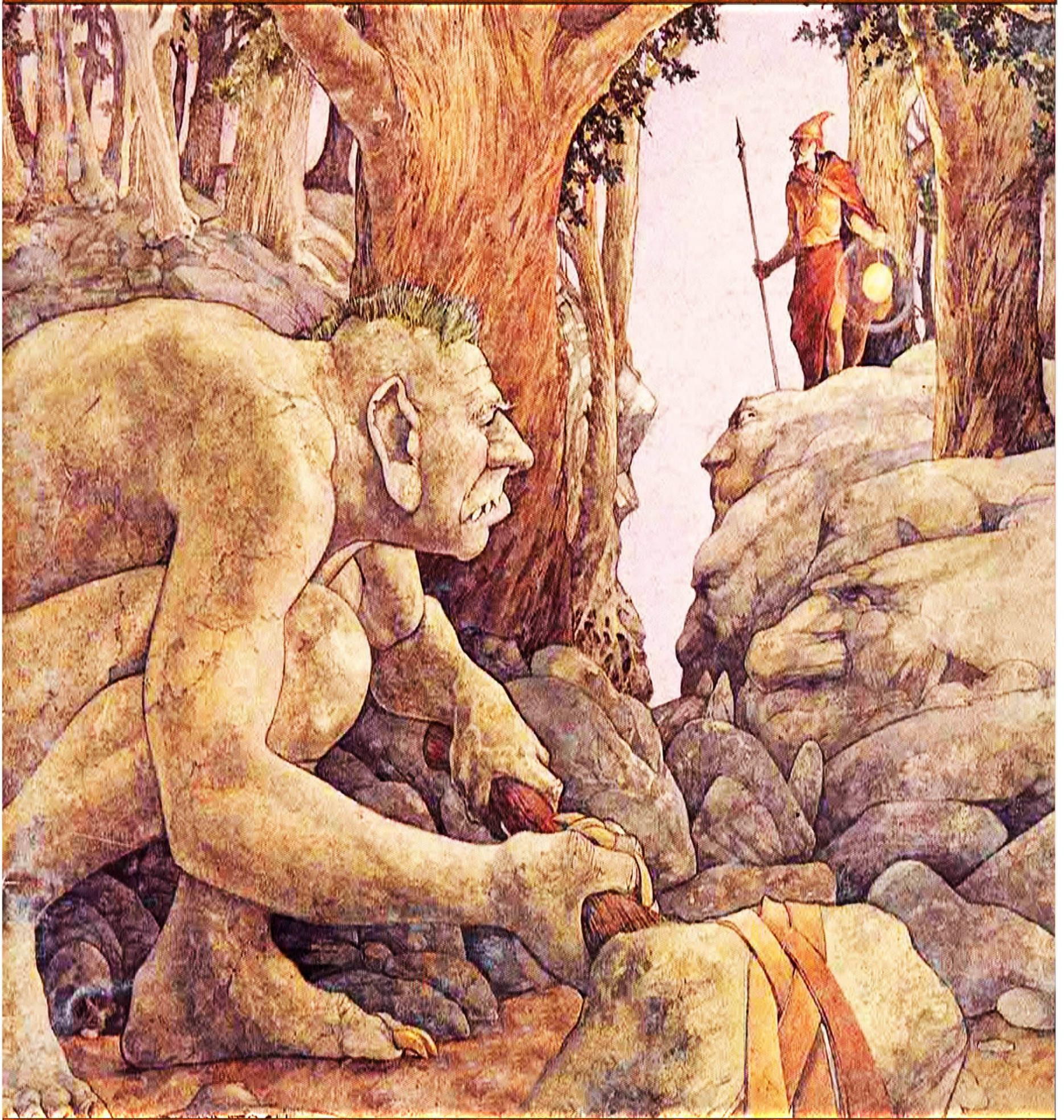


# Bosque de los trolls MONTAÑESES



LA COMPAÑÍA



# M Bosque de los trolls MONTAÑESES

## CONTENIDOS

### RENUNCIA

### 1. NOTAS GENERALES PARA USAR MÓDULOS DE JUEGOS DE ROL DE LA TIERRA MEDIA

- 1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS
  - 1.11 Abreviaturas
  - 1.12 Definiciones
  - 1.13 Conversión de Puntos Vida y Bonificaciones
  - 1.14 Conversión de Estadísticas a Cualquier Sistema JRF
- 1.2 CLAVE DEL MAPA BÁSICO DE ÁREA

### 2. INTRODUCCIÓN E HISTORIA

- 2.1 INFORMACIÓN DE TRASFONDO
- 2.2 UNA BREVE HISTORIA DE LA REGIÓN
- 2.3 LA TIERRA DE RHUDAUR
  - 2.31 Las Tierras Altas
  - 2.32 El Bosque de los Trolls
  - 2.33 Las Tierras Bajas y los Ríos
  - 2.34 Las Cercanías de Cameth Brin
- 2.4 CLIMA
- 2.5 LA ECOLOGÍA DE RHUDAUR
- 2.6 FAUNA
- 2.7 FLORA
- 2.8 LOS PUEBLOS DEL BOSQUE DE LOS TROLLS
  - 2.81 Los Montañeses
  - 2.82 Los Dúndain de Rhudaur
  - 2.83 Mercenarios Nórdicos
  - 2.84 Los Hombres Brunos o Dúndendinos
  - 2.85 Los Enanos Mezquinos
  - 2.86 Los Ta-Fa-Lisch, los Fantasmas de los Enanos Mezquinos

### 3. POLÍTICA Y PODER

### 4. LUGARES DE INTERÉS

- 4.1 FUERTES
- 4.2 RIVENDEL

### 5. GUÍAS PARA LAS AVENTURAS

- 5.1 SELECCIONAR UNA AVENTURA
- 5.2 ELEGIR UN PERÍODO DE TIEMPO
- 5.3 SUGERENCIAS SOBRE EL DESARROLLO DE LAS AVENTURAS
- 5.4 USO DE TRAMPAS Y OBJETOS

### 6. MAPAS DE CAME TH BRIN

- 6.1 VISTA GENERAL DEL FUERTE
  - 6.11 La Puerta
  - 6.12 La Fuintir
  - 6.13 Las Estancias Principales
  - 6.14 Las Estancias Superiores
  - 6.15 Armoq-Al-Wanu
  - 6.16 Las Estancias Inferiores
- 6.2 LA ENTRADA SECRETA DEL POZO MINERO
- 6.3 EL UREITHEL
- 6.4 EL CUARTEL INFERIOR
- 6.5 LAS ESTANCIAS INFERIORES
- 6.6 LAS ESTANCIAS PRINCIPALES
- 6.7 EL CUARTEL SUPERIOR
- 6.8 LA FUINTIR (ATALAYA OSCURA)
- 6.9 LAS ESTANCIAS SUPERIORES
  - 6.91 Las Suites de los Jefes
  - 6.92 Las Cámaras del Rey

### 7. UN PUNTO DE PARTIDA SEGURO PARA LA AVENTURA

### 8. AVENTURAS EN TORNO A CAME TH BRIN

- 8.1 LA GUARIDA SECRETA DE LOS TROLLS (AVENTURA)
  - 8.11 La Historia
  - 8.12 La Misión

- 8.13 Mapa de la Guarida de los Trolls
- 8.2 LA TORRE DE VIGILANCIA DE LOS TROLLS (TIR-BARAD-TEREG)
  - 8.21 La Historia
  - 8.22 La Misión
  - 8.23 Plano de la Torre

### 9. LA HISTORIA DE MONG-FINN (AVENTURA)

- 9.1 LA HISTORIA
- 9.2 LA MISIÓN
- 9.3 NOTAS DE JUEGO
- 9.4 MAPAS DE LA FORTALEZA DE LOS ENANOS MEZQUINOS
  - 9.41 La Entrada y las Salas Occidentales de Armoq-Al-Wanu
  - 9.42 Las Salas del Sur de Armoq-Al-Wanu
- 9.5 LOS SEÑORES DE CAME TH BRIN

### 10. EL RESCATE DE ALQUAWEN (AVENTURA)

- 10.1 TRASFONDO
- 10.2 LA HISTORIA
- 10.3 LA MISIÓN
- 10.4 NOTAS PARA EL DESARROLLO DE LA AVENTURA
- 10.5 PERSONAJES PROMINENTES EN 1671 T. E.
- 10.6 LOS SIRVIENTES DE CAME TH BRIN

### 11. LA LIMPIEZA DE CAME TH BRIN (AVENTURA)

- 11.1 EL MARCO DE LA CUARTA EDAD
- 11.2 LA HISTORIA DE LEEGRASH EL URUK
- 11.3 LA MISIÓN
- 11.4 NOTAS PARA LA AVENTURA
- 11.5 AVENTURAS ANEXAS PARA LA CUARTA EDAD

### ÍNDICE DE CUADROS Y TABLAS

BESTIAS Y MONSTRUOS DE RHUDAUR.....	9
HIERBAS Y VENENOS DEL BOSQUE DE LOS TROLLS.....	10
PRECIOS EN LA ZONA DEL BOSQUE DE LOS TROLLS.....	26
PNJS DE LA GUARIDA DE LOS TROLLS CERCA DE CAME TH BRIN.....	29
LA BANDA DE MONG-FINN.....	32
SEÑORES DURANTE LA REBELIÓN DE MONG-FINN.....	32
PNJS DURANTE LA REBELIÓN DE MONG-FINN.....	36
LOS FANTASMAS DE TA-FA-NILCH.....	36
PNJS PARA LA AVENTURA DEL SECUESTRO.....	38
LA GUARNICIÓN DE CAME TH BRIN.....	39
GUERREROS DE RHUDAUR, 1671 T. E.....	40
PNJS DE LA CUARTA EDAD.....	42

## RENUNCIA

El presente documento es una traducción fiel del módulo de aventuras *Hillmen of the Trollshaws* para *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster* publicado, en inglés, por la empresa ICE en el año 1984. *Hillmen of the Trollshaws*, *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster* y cualesquiera otros libros mencionados a lo largo de este documento son propiedad intelectual de sus respectivos autores. Por el contrario, la presente traducción es obra única y exclusivamente de un servidor: Roberto de las Vecillas.

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

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

Roberto de las Vecillas  
MADRID  
14-Julio-2004

*Claith podía ver la sombra del guardia Montañés en la cornisa de abajo: Recordó la descripción de Shaleen de la Colina Inclinada y sus sombrías palabras de advertencia: “Puedes haber nacido para escalar, Montaraz, pero el saliente rocoso de Cameth Brin no se parece a ningún otro risco... Hasta que alcances las bocas de las cuevas superiores no encontrarás nada más que el frío viento bajo tu cuerpo.” De pronto un redoble de tambor, el batir de un árbol hueco, llegó hasta el oído derecho de Claith. Cambio de guardia. Haciendo uso de la magia de la capa Élfica, Claith se balanceó sobre el oscuro vacío y, milagrosamente, se agarró con seguridad al afloramiento que había junto a la estrecha entrada. Sabía que debía moverse con rapidez. Con las primeras luces Claith debía estar en el camino de vuelta hacia el río Fuenteblanca. El Jefe Montañés debía morir o los planes del Rey Brujo tendrían éxito. Sin casi pensarlo, el Montaraz se deslizó por la grieta Claith puso a prueba la tensión, recordando lo que una vez le había dicho su maestro: “la oscuridad es la amiga de un asesino y el silencio su único compañero.*

## 1. NOTAS GENERALES

Un juego de rol de fantasía es similar a una novela viviente donde los jugadores son los protagonistas principales. Todo el mundo colabora para escribir una historia que nunca está falta de aventura. Ayudan a crear una nueva tierra y extraños nuevos cuentos.

Esta colección está diseñada como herramienta para aquellos Directores de Juego que deseen jugar sus escenarios o campañas en la Tierra Media de J. R. R. Tolkien. Los módulos de aventura son completos estudios de áreas muy específicas listos para jugar que están diseñadas para necesitar un mínimo de trabajo adicional. Cada uno tiene información estadística basada en los sistemas de fantasía de *El Señor de los Anillos (MERP)* y *Rolemaster (RM)*.

### El Legado Del Profesor Tolkien

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

Recuérdese que las fuentes definitivas son las obras del profesor J. R. R. Tolkien. Las publicaciones póstumas, editadas por su hijo Christopher, arrojan luz adicional en el mundo de la Tierra Media. Estos módulos proceden de El Hobbit y El Señor de los Anillos, aunque han sido desarrollados de manera que no entren en conflicto alguno con otras fuentes.

## 1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS

Las siguientes abreviaturas y términos se usan a lo largo de toda la colección.

### 1.11 ABREVIATURAS

Las abreviaturas están ordenadas alfabéticamente por categorías.

### Sistemas De Juego

SA ..... *El Señor de los Anillos*

RM..... *Rolemaster*

### Características Del Personaje

AGI ..... Agilidad (*RM/MERP*)  
 CON ..... Constitución (*RM/MERP*)  
 INT..... Inteligencia (*MERP*)  
 I ..... Intuición (*RM/MERP*)  
 EM ..... Empatía (*RM*)  
 FUE..... Fuerza (*RM/MERP*)  
 ME ..... Memoria (*RM*)  
 PRE ..... Presencia (*RM/MERP*)  
 RAP..... Rapidez (*RM*)  
 RAZ ..... Razonamiento (*RM*)

### Términos De Juego

AM..... Artes Marciales  
 As..... Asalto  
 BD..... Bonificación defensiva  
 BO..... Bonificación ofensiva  
 CA..... Clase de Armadura  
 Car..... Característica  
 Crit..... Impacto Crítico  
 D ..... Dado o dados  
 DJ..... Director de Juego  
 JRF..... Juego de rol de fantasía  
 Mod..... Modificador  
 mb ..... moneda de bronce  
 mc ..... moneda de cobre  
 me ..... moneda de estaño  
 mh ..... moneda de hierro  
 mj ..... moneda de jade  
 mm ..... moneda de mithril  
 mo ..... moneda de oro  
 N ..... Nivel  
 PJ..... Personaje Jugador  
 PNJ..... Personaje No Jugador  
 PP ..... Puntos de poder  
 R/Rad..... Radio  
 TR ..... Tirada de resistencia

### Términos De La Tierra Media

A ..... Adúnaico  
 Be..... Bethteur (Silvano)  
 C.E..... Cuarta Edad  
 Cir..... Cirth o Certar  
 D ..... Dunael (Dunlendino)  
 Du ..... Daenael (Dunael antiguo)  
 E..... Edain  
 El..... Eldarin  
 Es ..... Hombre del Este  
 H ..... Hobbítico (variante Oestrón)  
 Har ..... Haradrim  
 Hob..... El Hobbit  
 Kd ..... Kuduk (antiguo Hobbítico)  
 Kh ..... Khuzdul (Enano)  
 LN..... Lengua Negra (Morbeth)  
 Mon..... Montañés  
 O ..... Oestrón (Común)  
 Or ..... Orco  
 P.E..... Primera Edad  
 Q ..... Quenya  
 R..... Rohirrico  
 Rh..... Rhovanion  
 S ..... Sindarin  
 Si ..... Silvano  
 T.E..... Tercera Edad  
 Teng..... Tengwar  
 V ..... Variag  
 Wm..... Womaw  
 Wo..... Woses (Drúedain)

## 11.12 DEFINICIONES

La mayoría de términos únicos y traducciones de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* no están descritos a continuación; en cambio, se los puede encontrar en el propio texto.

**Arnor:** (S. “Tierra del Rey” o “Tierra Real”) nación hermana de Gondor, era el reino nórdico de los Dúnedain fundado por *Elendil el Alto* en el 3320 S. E. Sus pobladores fueron los Fieles que huyeron del hundimiento de la isla continente de Númenor. Arnor incorporó la mayor parte de Eriador pero fue dividido en los tres reinos hermanos de Arthedain, Cardolan y Rhudaur en el 861 T. E.

**Arthedain:** Último Reino de los *Dúnedain* del Norte. En el 1700 T. E. es el único superviviente del Reino perdido de *Arnor*.

**Dúnedain:** Estos Altos Hombres fueron aquellos Edain (“padres de los hombres”) que se asentaron en la isla continente de Númenor, en las profundidades del oeste de la Tierra Media. Los Dúnedain conquistaron y/o colonizaron muchas zonas a lo largo de las costas occidental, sureña y oriental de Endor durante la Segunda Edad y fueron grandes señores entre los hombres. Desgraciadamente su enorme deseo de poder (al menos entre algunos de ellos) les llevó a la destrucción de su isla natal hacia finales de la Segunda Edad. Esta “Caída” ocurrió como resultado de su invasión de las Tierras Imperecederas y desafío a los Valar: Aquellos llamados “Fieles” se opusieron a las políticas y odio contra los Elfos que condujeron a la Caída y fueron salvados del hundimiento de la isla. Posteriormente fundaron los reinos de Arnor y Gondor (en el Norte y el Sur del noroeste de la Tierra Media). Muchos grupos de “infieles” sobrevivieron en diversas colonias que los Dúnedain establecieron en tiempos más felices (p. e. los “Númenóreanos Negros” de Umbar). El término Dúnedain hace referencia a los Númenóreanos y sus descendientes en la Tierra Media, grupos que poseían considerables fuerza mental y física, longevidad y una rica cultura basada en gran medida en las sendas Élficas. No son tanto un grupo de los Edain como una agrupación colectiva de hombres con una cultura relativamente avanzada y trazas de sangre Élfica que ayudó en las guerras contra Morgoth de la Primera Edad. Trad: S. “Edain del Oeste” Sing. Dúnadan.

**Dunlendinos:** Un duro pueblo de Hombres Comunes que emigraron desde las Montañas Blancas en la Segunda Edad. Viajando hacia el norte a lo largo de las laderas occidentales de las Montañas Nubladas, lucharon y posteriormente se fusionaron con los Montañeses y Hombres del Norte de Eriador. Aquellas tribus que fundaron las Tierras Brunas mantienen sus antiguas maneras pero, a finales de la Tercera Edad, la mayoría se había asentado para convertirse en la mayoría de la población de Arthedain, Cardolan y Rhudaur. Estas gentes eran generalmente pastores y granjeros. Los Dunlendinos suelen tener una constitución mediana o achaparrada, pelo castaño y una tez curtida o rubicunda. Los hombres suelen medir 1,75 m y tienen escaso vello corporal; las mujeres miden alrededor de 1,65 m. A pesar de que en las postrimerías de la Tercera Edad a los habitantes de las tierras altas eran llamados a menudo “montañeses,” no debe confundírseles con la peculiar raza de los Montañeses de Rhudaur. Otros les dan varios nombres: *Hombres Brunos*, *Pueblo Dúnico*, *Dunlanders*, *Montañeses de las Montañas Blancas*, etc. Véase Sección 2.84.

**Eriador:** Todos los territorios entre las Montañas Azules (S. “Ered Luin”) y los Montañas Nubladas (S. “Hithaeglin”) y al norte del río Isen.

**Primera Edad** (P. E.): La primera Edad de la Tierra Media de la que se tiene constancia. Por lo que sabemos, sus inicios se alargan hasta un período relativamente temprano tras el amanecer de los tiempos y su final llegaría con la derrota de Morgoth (el “Enemigo Negro”), señor y mentor de Sauron. Las historias acerca de la Primera Edad, en su mayoría, se encuentran en *Cuentos Inconclusos* y *El Silmarillion* de J. R. R. Tolkien. Estos trabajos no se usan o describen en este módulo ya que se centra en la Tercera y Cuarta Edades.

**Cuarta Edad** (C. E.): La cuarta edad de la Tierra Media de la que se tiene constancia, la “Edad de los Hombres.” Comienza con el cruce del océano por parte de los Tres Anillos. A lo largo de la Cuarta Edad la mayoría de los Elfos partieron de la Tierra Media hacia las Tierras Imperecederas; otras razas no humanas como los Enanos y los Hobbits comenzaron a buscar el aislamiento ya que sus maneras no eran ya entendidas por los amos del continente – los hombres.

**Montañeses:** Una raza de bajas, oscuras y duras gentes que se asentaron en Rhudaur a finales de la Primera Edad y principios de la Segunda. Emparentados lejanamente con los Dunlendinos, vivieron apaciblemente como cazadores y recolectores hasta la llegada de los Dúnedain y las tribus de Dunlendinos a finales de la Segunda Edad. Con el tiempo, desaparecerían como grupo diferenciado. Véase Sección 2.81

**Rhudaur:** (S. “Tierra del Rugiente Oro Rojo”). La más oriental de las tres secciones de Arnor, fue un reino independiente entre el 861 y el 1409 T.E. Rhudaur es una tierra accidentada situada en las estribaciones occidentales de las Montañas Nubladas e incorpora: (1) todos los territorios entre los ríos *Mittheithel* (O. “Fontegris”) y *Bruinen* (O. “Sonorona”); (2) *En Eredoriath*, las “Tierras Vacías” al este de las Colinas del Tiempo; y (3) Las *Landas de Etten* que se encuentran al norte del *Mittheithel* y al sur del brazo de las Montañas Nubladas que forma la frontera con Angmar.

**Segunda Edad** (S. E.): La segunda Edad constatada de la Tierra Media. Comenzó tras la caída de Morgoth, con la fundación de los Puertos Grises y Lindon. La Edad terminó en el 3441 S. E., cuando *Elendil* y *Gil-galad* vencieron a Sauron, *Isildur* tomó el Anillo Único y el Señor Oscuro y los *Nazgûl* pasaron a las sombras.

**Tercera Edad** (T. E.): La tercera Edad constatada de la Tierra Media. Comenzó a continuación de la derrota de Sauron como resultado de la Última Alianza de Hombres y Elfos y terminó en el 3021 T. E., cuando los Portadores del Anillo cruzaron el mar (desde los Puertos Grises).

**Bosque de los Trolls:** (S. “Pinnath Tereg”). La región montañosa de Rhudaur que se encuentra al sur de los accidentados Páramos de Hielo, al este del río *Mittheithel*, al oeste del río *Bruinen* y al norte de los dulces prados del Ángulo (S. “En Egladil”).

### 1.13 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y DE PUNTOS DE VIDA

- Para convertir valores porcentuales a una escala de 1-20, hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala D100, se recibe un +1 en una escala D20.
- Las cifras de puntos de vida que se encuentran en este módulo representan solamente lesiones generales y traumas. Se refieren a pequeños cortes y magulladuras más que a heridas. Las lesiones por impacto crítico se usan para describir las heridas graves y los golpes mortales. Las cifras de puntos de vida que aquí se muestran son menos importantes que las que se usan en aquellos sistemas en los que la muerte se produce al sobrepasar (en pérdidas) el número de puntos de vida del que se dispone. Si se usa un sistema de juego que no incluye resultados por impacto críticos (como en el caso de Dragones y Mazmorras de TSR Inc.) deben doblarse las pérdidas de puntos de vida infligidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con que comienza la aventura.

### 1.22 CONVERSIONES DE CARACTERÍSTICAS PARA CUALQUIER SISTEMA DE JRF

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

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

### 1.2 CLAVE DEL MAPA BÁSICO A COLOR

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

## 2.0 INTRODUCCIÓN E HISTORIA

### 2.1 TRASFONDO

La ominosa sombra de *Cameth Brin*, la “Colina Inclinada,” se perfila sobre los robles y olmos del Bosque de los Trolls en el centro de Rhudaur. Hasta la Tercera Edad, pocos hombres se atrevían a acercarse a este aterrador lugar; muchos exploradores potenciales temían la presencia de espíritus malignos, mientras que otros fueron espantados por la apariencia antinatural de la propia colina. Cameth Brin se alza 253 metros sobre el único valle de todo el Bosque de los Trolls que puede calificarse de hermoso. Su base es una escarpada pero natural colina, pero desde estos cimientos surge un torturado afloramiento de desnudo granito negro que se inclina de manera imposible sobre la cara sur. Parece que incluso el estornudo de un gorrion pudiera derrumbar la rocosa cima sobre la ciudad y el valle que están abajo. Pero los demás aseguran que Cameth Brin resistirá cosas mucho peores que un estornudo.

En los albores de la Tercera Edad, los Hombres lograron el señorío de Cameth Brin durante un tiempo, y construyeron sobre ella una poderosa fortaleza que dominaba todo el oeste del Bosque de los Trolls, la región más importante de la abrupta y mayormente deshabitada tierra de Rhudaur. Las alabeadas sombras de Cameth Brin caen pesadamente sobre los asuntos de los Hombres en este salvaje y desolado país, pues han caído bajo el poder del mal. En este libro se narran cuatro historias de la Colina Inclinada, historias que dicen mucho de la desgraciada suerte de Rhudaur y sus gentes. El primer cuento trata de unos Trolls de las Colinas, el segundo, *Miffli el Enano Mezquino*, del señor original de Cameth Brin y cómo los Dúnedain de Arnor le arrebataron sus alturas a él y sus malvadas fuerzas en el 162 T. E. Una tercera historia cuenta el desesperado intento de rescatar a la *Princesa Alquawen* de las garras del *Rey Broggha* y la malvada dama Élfica, *Korékalwen*, en el 1671 T. E. La historia debe todavía ser narrada en su forma final: narra la recuperación de las ruinas de Cameth Brin de los asquerosos Orcos y Trolls que moran en ellas en los albores de la Cuarta Edad.

### 2.2 UNA BREVE HISTORIA DE LA REGIÓN

Los Sureños ancestros de los Montañeses llegaron hasta la tierra que bautizaron como Rhudaur (Mon, D, “Lugar del Rugiente Oro Rojo”) para extraer su cobre volviéndose ricos y reclusivos en las nieblas del tiempo. Tras largas y amargas luchas con los Gigantes, Trolls, Woses y Enanos Mezquinos que ya estaban allí, los duros y avariciosos Montañeses ganaron el frío y rocoso suelo y permanecieron sin ser molestados durante siglos. El aislamiento agradaba a los Montañeses pues sus ancestros habían temido y odiado por igual a las fuerzas de la Luz y la Oscuridad. Permanecieron solos. Durante muchos años, los Montañeses se contentaron con una simple vida como cazadores y recolectores. Los únicos problemas persistentes eran los Elfos de Rivendel (a los que llamaban “Amigos Blancos”) y los fantasmas de los Enanos Mezquinos en las cercanías de Cameth Brin (llamados los *Ta-Fa-Lisch*, o “Fantasmas del Pueblo Pequeño”). Los Montañeses pronto se decidieron a evitar ambas razas ya que ninguna tenía grandes pretensiones territoriales.

Los decadentes años de la Segunda Edad trajeron consigo grandes desafíos para Rhudaur, luchas que podrían eventualmente conducir a la caída y destrucción de los Montañeses. Lejos, los Altos Hombres, los Dúnedain de la isla de *Númenor* habían alcanzado un poder sin parangón y habían emprendido la conquista y colonización de gran parte de los territorios costeros de la Tierra Media. Llegaron como portadores de orden y cultura; pero a causa del orgullo y la

envidia, muchos de ellos se volvieron corruptos y siguieron al Señor Oscuro *Sauron*. Rhudaur, siendo una tierra pobre, no cayó bajo el yugo de la conquista: en cambio, muchos de los Altos Hombres que no se alejaron del camino de la Luz vinieron a *Eriador* para escapar de la opresión de sus corruptos hermanos. Algunos de estos Dúnedain – no los mejores de ellos – se asentaron a lo largo de las fronteras de Rhudaur. Posteriormente, los Dúnedain y los Montañeses comerciarían para beneficio de ambos pueblos; no obstante, el conflicto por la posesión de la tierra se alzó pronto. Los seminómadas Montañeses se mantuvieron en las tierras altas en su mayoría e, incluso en invierno, raramente se aventuraron más allá del Bosque de los Trolls. Aún así, siguieron considerando las Tierras Bajas como invariablemente suyas. Los Dúnedain no estuvieron de acuerdo. Así, durante muchos años sólo hubo tensión y desconfianza entre ellos, pero no hubo derramamiento de sangre.

En el 3319 S. E., Sauron persuadió a la realeza de Númenor de unirse a él en su rebeldía frente a los Valar y la isla fue hundida bajo las olas. Sólo unos cuantos Fieles, guiados por *Elendil el Alto*, escaparon de la Caída hacia el exilio. Los Fieles vinieron a Eriador y con los colonos que ya estaban instalados allí, formaron el *Reino de Arnor*. Al sur, el hijo de Elendil fundó *Gondor*.

Con todas sus buenas intenciones, Elendil reclamó a Rhudaur como parte de Arnor. El poderío y esplendor de sus fuerzas era tal que los Montañeses se sometieron sin lucha, ocultando su amargura. Pronto, no obstante, Sauron volvió a su repugnante reino de Mordor y declaró la guerra a Gondor. Elendil y *Gil-galad*, el Alto Rey de los Elfos, reunieron a todos los Pueblos Libres del Norte y marcharon a luchar en la cataclísmica contienda conocida como la Guerra de la Última Alianza. Aunque al final resultaron victoriosos, los Pueblos Libres sufrieron horribles pérdidas de las que, especialmente en Arnor, nunca se recuperarían. Los Montañeses no se habían unido a la Última Alianza, pero tampoco se rebelaron para lograr su libertad, pues sentían que era deshonesto hacer la guerra a los viejos, mujeres y niños que habían quedado en Arnor. Cuando el vapuleado ejército de Arnor volvió, los Montañeses se rebelaron. Los Montañeses fueron sonoramente derrotados en sus intentos por recuperar las Tierras Bajas, pero no pudieron ser batidos en las Tierras Altas y, al final, se llegó a un acuerdo. Esta paz reconocía informalmente la posesión de los Dúnedain de las Tierras Bajas y la libertad de los Montañeses en las Tierras Altas del norte y este de Rhudaur, aunque quedó por resolver la cuestión vital del Bosque de los Trolls.

En el 164 T. E., *Mong-Finn* se convirtió en Alto Cacique de los Montañeses. Estaba decidido a liberar todo Rhudaur pero se dio cuenta de que esto no podía hacerse sin una asistencia substancial que parecía no estar disponible en ninguna parte. Así que Mong-Finn se atrevió a hacer aquello que nadie había hecho antes. Fue solo al interior de Cameth Brin para lograr una alianza con los *Ta-Fa-Lisch*, los Fantasmas del Pueblo Pequeño. Al final su rebelión fracasó y los Dúnedain tomaron posesión de las antiguas estancias de los Enanos Mezquinos en el interior de Cameth Brin. El Rey *Eldacar* de Arnor decidió expandir las estancias hasta convertirlas en un poderoso bastión de los hombres y, de este modo, controlar el Bosque de los Trolls y a los Montañeses. Sobre el risco, los ingenieros de Eldacar erigieron una gran torre de vigilancia que dominaba el pico, mientras que, bajo el saliente de la Colina Inclinada, los Dúnedain establecieron el campamento-asentamiento de *Tanoth Brin*. Aunque el trabajo fue largo y duro, Cameth Brin estaba terminado para el 339 T. E. y se convirtió en la capital de la provincia de Rhudaur. Poco después, tribus Dúnicas del sur comenzaron a llegar a Rhudaur y los Dúnedain de las Tierras Bajas permitieron a muchos de ellos establecerse en sus tierras.

En el 861 T. E., con la muerte del *Rey Eärendur*, el Reino de Arnor fue dividido entre sus tres hijos, formando los Reinos Hermanos de *Arthedain*, *Cardolan* y *Rhudaur*. Los hijos pronto

tuvieron disputas, principalmente sobre la posesión de la gran torre de *Amon Sûl* ("Cima de los Vientos") y su potente *palantir*, o Piedra Vidente. Estas disensiones derivaron en guerras intestinas que minaron la fuerza de los Dúnedain, especialmente en Rhudaur, donde eran pocos y siempre habían sido superados en número por sus pueblos vasallos. Con el paso del tiempo, los Dúnedain de Rhudaur se fueron uniendo cada vez más con los Montañeses, cuyo soporte activo necesitaban desesperadamente.

Mientras tanto, Sauron había comenzado a tomar forma de nuevo tras su derrota de la Segunda Edad y, ahora, odiaba a los Dúnedain por encima de todas las demás razas. Viendo que el poder de Gondor era insalvable, Sauron planeó destruir primero a los Dúnedain del Norte y encargó a su sirviente más poderoso, *el Señor de los Nazgûl*, la misión. Fue al Norte como el *Rey Brujo* y fundó el negro reino de *Angmar* en los helados confines del norte de Rhudaur. Pronto Rhudaur fue su aliado y, a continuación, sólo su peón. Tras la gran guerra del 1409 T. E., Rhudaur se vio reducido a un mezquino estado casi completamente controlado por el Rey Brujo. No obstante, la rebelión de los Montañeses contra este dominio (tras la Gran Plaga) bien podría haber salvado a Arthedain de ser destruido en aquella ocasión. Arthedain resistiría hasta el 1974 T. E., cuando fue arrasado, pero aunque sus aliados llegaron tarde, se cobraron una fuerte venganza, destruyendo Angmar y asolando Rhudaur con lo que la poca gente que habitaba aquellas tierras las abandonó rápidamente. Durante el resto de la Tercera Edad, Rhudaur permaneció desierto excepto por los endémicos Trolls y bandas ocasionales de Orcos. En la Cuarta Edad, los Hombres vendrían de nuevo a vivir a Rhudaur pero, para eso, primero debía ser liberada de los habitantes malvados que todavía permanecían en ella.

## 2.3 LAS TIERRAS DE RHUDAUR

Rhudaur no es de ningún modo una tierra grande pero ofrece una gran diversidad geográfica para su tamaño. La tierra varía desde enormes colinas a los pies de las Montañas Nubladas hasta extensiones de llanuras y profundos bosques tan altos y antiguos como cualquiera de la Tierra Media. Rhudaur puede ser dividido en tres zonas: las Tierras Altas, el Bosque de los Trolls y las Tierras Bajas. Las Tierras Altas están compuestas por las estribaciones occidentales de las nevadas Montañas Nubladas y el espolón montañoso conocido como Colinas de los Gigantes, que conforman las fronteras oriental y norte de Rhudaur. Las Tierras Altas del norte están divididas en las *Landas de Etten* y los *Valles de Etten*, mientras que las que están al sur y al este se denominan los Páramos Fríos o de los Pinos. El Bosque de los Trolls constituye la parte central de Rhudaur, entre los ríos Mitheithel y Bruinen. Esta zona son, principalmente, dispersas franjas boscosas con sólo un verdadero bosque en su parte sur, el *Yfelwyd* (o Bosque Malvado). Las Tierras Bajas constituyen las fronteras sur y este de Rhudaur. Al sur del Yfelwyd y entre los Ríos se encuentra la región conocida como el Ángulo (S. "*En Egladil*"). Al oeste del Río Mitheithel se encuentra la gran planicie de Eriador conocida como la *Oiolad* (o Llanura sin Fin), sobre la cual ha avanzado y retrocedido la frontera de Rhudaur en numerosas ocasiones. Esta es una región escasamente poblada, tal es así que la llanura al oeste del Mitheithel ha sido bautizada como *En Eredortath*, las "Tierras Vacías."



## 2.31 LAS TIERRAS ALTAS

Las Tierras Altas de Rhudaur comprenden un área de grandes colinas, algunas de las cuales alcanzan los 450 m. Estas colinas se suceden en irregulares líneas curvas desde el suroeste hasta el noreste y son relativamente “jóvenes”; esto es, son de perfiles aserrados y poco desgastados por el clima, y mantienen una capa de tierra superficial muy escasa. Estas características son particularmente ciertas en las colinas más al norte, las Landas de Etten – y, en la lengua de Montañeses, el “Mar de Granito”. Este nombre no se deriva del número de colinas sino del paisaje mismo, salpicado de rocas y afloramientos de granito. Estas rocas varían desde el tamaño del balón de un niño hasta el de un pueblo grande y, a menudo, se agrupan en alocaos revoltijos que no pueden ser atravesados por nada más grande que un conejo. Hacia el sur de las Landas de Etten las colinas son más pequeñas y el granito menos abundante, formando la región denominada Valles de Etten. Los Valles de Etten contienen muchos arroyos que alimentan al Río Mitheithel; no obstante, la región adolece de un pésimo desagüe, especialmente durante el deshielo primaveral. En los valles entre colinas abundan las ciénagas estancadas. Las Tierras Altas inmediatamente al sur y al este son muy parecidas a los Valles de Etten, excepto por el hecho de que tienen un mejor desagüe y están densamente pobladas de bosques. La mayoría de los bosques de esta zona son de hoja perenne; por esto, la región se conoce como Páramos de los Pinos. Algunos las denominan los “Páramos Fríos,” por los fríos vientos y aguas legendarios de esta zona.

## 2.32 EL BOSQUE DE LOS TROLLS

El Bosque de los Trolls toma su nombre de las criaturas que lo habitan y sienten predilección por él, los Trolls de las Colinas. Este es un terreno lleno de colinas pero, aparte de Cameth Brin, pocas de ellas se alcanzan por encima de los 240 m. El Bosque de los Trolls es un terreno boscoso pero, en su mayoría, los árboles se encuentran apiñados en pequeños parches con amplias zonas de terreno abierto entre ellos. Una densa broza se extiende por los límites de estas arboledas donde los árboles son delgados y por su interior; este terreno es muy popular entre los lobos. A pesar de estos peligros, el Bosque de los Trolls es el terreno de invierno para las manadas de caribúes de Rhudaur. También es la zona de Rhudaur con el suelo más rico, si bien incluso aquí palidece en comparación con el resto de Eriador.

El único verdadero Bosque de Rhudaur, el Yfelwyd, yace en la esquina suroeste del Bosque de los Trolls. Son dos antiguos y densos bosques que se alcanzan más allá de la memoria de cualquier criatura pensante. El Yfelwyd no es un lugar saludable; un sentimiento de inquietud y maldad latente surge de sus profundidades. Se sabe que es hogar de Trolls de los Bosques, que son pequeños (entre los Trolls) pero numerosos. Enormes lobos vagan por sus lindes y algunos dicen que los propios árboles se han infectado de la malignidad y son capaces de maldades activas. Poca luz penetra la cubierta de hojas de los grandes árboles por lo que el Yfelwyd siempre resulta oscuro y tenebroso. Las leyendas hablan de lugares en el interior del Bosque Maligno que jamás fueran tocados por la luz del Sol o la Luna y a los que ni tan siquiera los Elfos o los Montañeses se atreven a ir.

## 2.33 LAS TIERRAS BAJAS Y LOS RÍOS

El Ángulo y el Oioldad son muy similares; ambas son ondulantes campiñas con ocasionales macizos de árboles, doblados y torturados por el viento. En su mayor parte, el constante viento del noreste arrastra la capa superficial de tierra, lo que hace imposible la agricultura excepto en las relativamente fértiles áreas en torno a los ríos. El rápido y espumoso Mitheithel (Fontegris) nace de las nieves de las

Landas de Etten y los arroyos de los Valles de Etten. En primavera, cuando se funde la nieve, se convierte en un furioso torrente pero, incluso a principios del otoño, no puede ser vadeado entre el Último Puente (S. “Iant Methed”) y los Valles de Etten. El Mitheithel se huela con los peores rigores del invierno, pero la fuerza de la corriente bajo la capa de hielo convierte cualquier cruce en peligroso y pocos lo intentarían excepto en caso de auténtica desesperación.

El Bruinen (Sonorona), que nace de las nieves de las Montañas Nubladas, es mucho más tranquilo que su hermana, a la que se une en el mismo vértice del Ángulo. Los Montañeses, no obstante, creen que este río se encuentra bajo la mágica influencia de los Elfos de Rivendel y, por eso, tratan de evitarlo.

## 2.34 LOS ALREDEDORES DE CAMETH BRIN

Cameth Brin se encuentra en torno a trece kilómetros al este del Río Mitheithel, apenas en el borde del Bosque de los Trolls. La campiña más al sur está decorada con dos cadenas paralelas de colinas bajas. Entre estas colinas hay un precioso valle de cerca de dos kilómetros de ancho. Una hondonada recorre el centro del valle, que lleva apenas un hilo de agua (excepto en primavera o tras una época de fuertes lluvias). Una población grande pero oscura, *Talugdaeri*, yace en la boca de este valle, nacida después de que Cameth Brin se convirtiera en fuerte. Es la única comunidad civilizada de la región. Los cimientos del otro único asentamiento construido en el valle se encuentran directamente bajo la Colina Inclinada. Allí, Eldacar construyó el pueblo-campamento de *Tanoth Brin* la cual, desde el 339 T. E. hasta el 1217 rebosó de intriga y corrompió a los Dúnedain. Hacia el este, el campo es bastante llano y ligeramente arbolado. Hacia el norte, es casi igual excepto por que uno llega pronto al Río cuando éste gira al noreste en esta parte de su curso. Hacia el oeste se encuentra el Río y, más allá, las llanuras de la Oioldad se extienden casi ininterrumpidamente hasta el fuerte fronterizo de Barad Calné, a ciento doce kilómetros de distancia.

Si bien es una tierra muy agradable para lo que es típico en Rhudaur, las tierras en torno a Cameth Brin fueron evitadas por los Montañeses, que temían la impresionante sombra del inclinado saliente. Incluso después de que los Dúnedain las limpiasen de su antiguo mal, pocos Montañeses vendrían aquí a menos que se vieran obligados a hacerlo. En su momento de esplendor, la población de esta zona se compuso de señores Dúnedain, sus sirvientes de sangre menor y desafortunados clanes de Dúndelinos que eran poco menos que esclavos. La relativamente alta proporción de Altos Hombres en esta zona fue el resultado de la estatura política de Cameth Brin e, incluso después de que el poder de los Dúnedain declinase y Montañeses corrompidos se convirtieran en los amos, la guarnición de la Colina Inclinada mantuvo su herencia Dúnedain. En cualquier otro lugar de Rhudaur fue rápidamente olvidada o desacreditada.

## 2.4 CLIMA

El clima de Rhudaur es decididamente frío. Con diferencia, el rasgo más notable del clima son las extremadamente densas nevadas del invierno. Hay tierras en el oeste de la Tierra Media más frías que el Bosque de los Trolls pero sería necesario viajar muy al norte para encontrar la mitad de nieve de la que éste acumula. En las Tierras Altas, la alfombra blanca comienza a formarse a mediados del otoño y no disminuye hasta finales de la primavera. Aquellos conocedores de las maneras del clima dicen que las densas nevadas son producto de la convergencia, en Rhudaur, de cálidos vientos que vienen cargados de humedad desde el mar a lo largo del valle fluvial del *Gwathló-Mitheithel* y el aire gélido procedente de la *Bahía de Hielo de Forochel* que desciende sin obstáculos entre las Montañas Azules (S. “*Ered Luin*”) y las Montañas Nubladas. Este enfriamiento del

aire marino se ve favorecido por la altitud: incluso en los valles de las Landas de Etten y los Páramos Fríos hay más de 450 metros sobre el nivel del mar. La nieve suele ser seca y escamosa, excepto a finales del invierno, pero estas cualidades sólo sirven para aumentar la acumulación.

Desde cerca del 1200 T. E., los habitantes de Rhudaur han percibido un lento pero constante enfriamiento del clima. De media, la temperatura cae en torno a 0,1 °C cada década. Puede no parecer mucho, pero el efecto acumulativo a lo largo de los siglos ha sido notorio. Los enemigos de Rhudaur afirman que es el trabajo del Rey Brujo de Angmar, pero incluso él carece de tan primordial poder (No obstante, tras el 2000 T. E. – cuando el Rey Brujo abandona el norte – la temperatura comienza a subir lentamente. Desafortunadamente, ya no quedan Hombres en Rhudaur para notarlo).

Si bien la nieve y el frío afectan a la totalidad de Rhudaur, resulta más adecuado discutir el clima en términos de las tres zonas geográficas: las Tierras Altas, los Bosques y las Tierras Bajas. Como se menciona anteriormente, las Tierras Altas recogen las nevadas más largas y pesadas; incluso cuando no nieva, la tierra se ve acosada por heladas lluvias. Estas tierras son siempre frías, excepto durante el breve período de inicios de la primavera conocido como *Maelmoigh* o el “Gran Deshielo”. En ese período, el constante viento frío se abate desde el norte y el aire caliente se alza desde el sur. El aire cálido reacciona con el suelo cubierto de nieve y pronto una impenetrable niebla húmeda y malsana se alza sobre las colinas. Esta niebla se llama *Snaghag* o “Comenieve”. Durante el *Maelmoig* toda criatura que ande o vuele se queda cerca de su hogar. Pronto el suelo está despejado en su mayoría y la nieve fundida convierte pequeños arroyuelos y secas hondonadas en aterradoras inundaciones. Además de la amenaza de crecidas están las frías e intensas lluvias traídas por el viento del norte en su retorno. Estas lluvias duran un mes mientras que el verano llega al resto de Eriador. Los días de verano en las Tierras Altas son soleados y casi cálidos, pero las noches continúan siendo muy frías. En los primeros días del otoño, la breve calidez palidece y muere.

Los montañosos Bosques de Rhudaur comparten las nieves y el frío de las Tierras Altas aunque aquí la severidad es amortiguada por la presencia del bosque. Los cálidos vientos de la primavera llegan antes a los Bosques y el deshielo de la nieve invernal es mucho menos dramático. A finales de la primavera se producen algunas crecidas pero el principal problema es que el río se vuelve casi incruzable. Aquí sí que hay un genuino verano, aunque las noches continúan frías. Incluso se vuelve caliente cuando las masas de aire cálido de las planicies más al sur suben en dirección norte. La llegada del otoño es rápida pero, de lejos, más gradual que en las Tierras Altas. Una vez que llega el verano es severo e inflexible.

El clima en las dos regiones de las Tierras Bajas, el Oiolad y el Ángulo, es bastante distinto del resto de Rhudaur. Aquí, la primavera es cálida y agradable y el verano el tórrido y húmedo. Las nevadas son copiosas tan sólo a mediados del invierno y caen muchas más precipitaciones en forma de lluvias. Las ciénagas se forman a mediados de la primavera y el deshielo de las nieves del norte causa crecidas considerables por las orillas de los ríos. Afortunadamente, las llanuras del Oiolad también ven mucha menos nieve que cualquier otra parte de la región ya que las tormentas la cruzan rápidamente sin descargar. La razón de que el otoño represente un problema es el denso amontonamiento causado por el constante viento del norte; además este mismo viento tiende a mantener frescas las llanuras en verano.

## 2.5 LA ECOLOGÍA DE RHUDAUR

El terreno de Rhudaur oscila desde fétidos y estancados atoladeros hasta áridas colinas barridas por el viento; los lugares acogedores son escasos. No obstante, especialmente en

comparación con el resto de Eriador, estas tierras soportan una enorme y dinámica población de plantas y animales. El escaso número de Hombres ha dejado la tierra en barbecho. Mientras que el resto de Eriador presentaba agradables llanuras y suaves colinas, Rhudaur siempre ha sido un lugar siniestro. A causa de los cambios en el clima y de la arrolladora mano del hombre, la mayor parte de Cardolan, Arthedain y el resto de Eriador ha sido despejada de árboles y, en cierto modo, domesticada. A diferencia de las tierras al oeste y sur, que estuvieron cubiertos con un vasto y casi interminable bosque primordial hasta el final de la Segunda Edad, este lugar del Rugiente oro rojo permanece como siempre fue.

Aunque las tierras de Rhudaur son frías y poco fértiles, a través de los siglos sus habitantes se adaptaron bien y, así, continúan sobreviviendo. La escasa hierba y la maleza proporcionan alimento para el sustancial número de animales de pastoreo, especialmente los Losrandir que, a cambio, suministran alimento a los depredadores, no siendo el Hombre el menor de ellos.

### Tierras Despejadas

Las tierras despejadas de Rhudaur están siempre dominadas por la dispersa hierba musgosa llamada *sinblas* por los Dúnedain por su matiz grisáceo. En las llanuras del Oiolad y el Ángulo, la *sinblas* está mezclada con una hierba más alta conocida como *heblas* y pequeños parches de pequeños arbustos coníferos. Ocasionalmente también aparece un pequeño grupo de pinos o un árbol solitario. En las tierras más altas, la *heblas* y los arbustos desaparecen, desplazados por amplios parches de cardos. Los pinos de vuelven más comunes, en ocasiones junto a hayas o suplantados por ellas. En las áridas cimas sólo puede sobrevivir la *sinblas*.

### Los Bosques

La mayor parte de Rhudaur no es terreno despejado sino que oscila entre ligeras y tupidas arboledas. Hay tres tipos separados de bosque. En las Tierras Altas del norte y el este, predominan los altos pinos y los tejos y la mayoría se encuentran en pequeños pero densos grupos resguardados del intenso viento. Entre ellos, desperdigados casi al azar, se alzan pequeños grupos mucho menos tupidos de, generalmente, pequeños árboles. El centro de Rhudaur es hogar de bosques mixtos de pinos, hayas y abedules. Aquí también, los árboles se arraciman en densas arboledas. Normalmente, extensiones de terreno abierto separan estas arboledas pero sus lindes son difícilmente penetrables debido a la densa broza.

El bosque denominado Yfelwyd es bastante diferente, dado que es un bosque antiguo, oscuro y peligroso. Los árboles más comunes son el olmo y el roble negro, aunque hay muchos otros. Estos árboles han crecido altos y anchos por lo que hay poca maleza. Además de Trolls de los Bosques, los peligros conocidos del Bosque de los Trolls incluyen unos viejos árboles podridos infestados de maldad. Hay toda una legión de peligros desconocidos de acuerdo con los aterrorizados cuentos de los Montañeses.

## 2.6 FAUNA

### Depredadores

Aparte del Hombre y el Troll, los principales depredadores de Rhudaur son el Oso Pardo y el Lobo, los cuales son comunes por toda la región. Sus primos mayores, el Oso de las Cavernas y el Hurgo (o Lobo de Guerra), respectivamente, son comunes en las altas colinas del norte y el este pero rara vez descienden a tierras más bajas.

### Osos

Los osos comen plantas y se aprovecharán de las presas de otros siempre que puedan; no obstante, son muy capaces de matar por sí solos cuando se les molesta más de la cuenta. Los

Osos Pardos, a los que los Montañeses llaman *Barg-dign*, o “Pequeño Oso”, a menudo pesan 136 kilos y miden tanto como un hombre. Los Osos Negros son medio metro o un metro más altos y pesan el doble que sus primos pardos. Llamado *Bargmoig*, o “Gran Oso” por los Montañeses, los Osos Negros llevan existencias solitarias en las muchas cuevas naturales de las Tierras Altas. Se considera poco inteligente – incluso en medio de una tormenta o una ventisca repentinas – tratar de compartir la cueva de un Oso Negro adulto.

### Lobos

A diferencia de los Osos, los Lobos siempre cazan en manada haciendo uso del sigilo y la táctica para cazar a los débiles y enfermos de entre los Losrandir. El Lobo común o *Degmurg*, tiene más o menos el mismo tamaño que un perro y caza en grupos de una docena. Los Huarios, o *Degmoig*, pesa en torno a 64kilos, no teme al hombre y son montados por Orcos como si de caballos se tratase – tras un adecuado período de aprendizaje. Los Huarios tienen su propio lenguaje y son fácilmente tan inteligentes como la mayoría de sus jinetes e igualmente malévolos. Se encuentran dos variedades: los Huarios comunes son simples Lobos enormes; pero un verdadero Huario, un *Deg-lic* o “Lobo Fantasmal,” es una visión mucho más escasa que su pariente. Un Lobo Fantasmal se parece a otros Huarios en todo excepto en que es un No Muerto; cuando muere, su cuerpo se disipa.

### El Chatmoig

Las altas colinas son también hogar del escasísimo *Chatmoig*, un gran Gato gris con enormes cuartos delanteros y grandes colmillos. El *Chatmoig* es la única criatura natural temida por los Montañeses. Algunos clanes rinden culto al Gran Gato, que proporciona el núcleo de muchos mitos de caza de los Montañeses. Pocos de entre los Dúnedain, si es que acaso alguno, han visto un *Chatmoig*, que puede crecer hasta medir 1,8 metros desde el hombro.

### Escasos y Grandes Depredadores

Se dice que Gigantes y Fantasmas vagan por las Tierras Altas de Rhudaur, vigilando tesoros largo tiempo olvidados sobreviviendo de cualquier cosa – o persona – que puedan encontrar. Se han avistado Grandes Águilas en los cielos sobre las montañas.

### El Gaich

El principal depredador de pequeño tamaño de Rhudaur es un zorro grande llamado *Gaich*, o cambiante; su piel es negra en verano y blanca en invierno. Buscar y acabar con el *Gaich* es la principal misión de las muchas bandadas de Cuervos y Gorcuvos (Crebain) que abundan en casi todos los rincones de Rhudaur central y oriental.

**TABLA 2.6 BESTIAS Y MONSTRUOS DE RHUDAUR**

Tipo	Niv	# Enc	Tam	Rap	PV	TA	BD	Ataque (Primario/ Secundario/Terciario)	Notas
Murciélagos Arbóreos	1	1-50	D	MR	5	No/1	60	25PMo/20PGa	Se encuentra por toda la región
Osos Negros	5	1-5	M	R	150	C/4	30	60GApr/70GGa	Se encuentra por toda la región
Osos de las Cavernas	12	1	E	MR	300	C/8	40	85EApr/90EGa	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Se encuentra en las tierras altas.
Chatmoig	18	1	E	VF	180	No/3	65	130EGa/100GMo	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Se encuentra en las montañas
Cuervo	1	1-10	P	R	6	No/1	50	30PMo/20PGa	Se encuentra por toda la región
Lobo Demonio	10	1-24	G	R	200	C/4	55	100GMo/75MGa	Se encuentra por toda la región
Tortuga Maligna	15	1	E	N	275	Co/20	35	120Epi/95EEm	Una mordiente tortuga gigante de 9 m de largo, llamado en ocasiones Faistitycelyn. Su Enorme Mordisco hace el doble de puntos de conmoción de lo normal. Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas ( <b>RM</b> : Súper Grandes)
Gigante Mayor	20	1-3	E	L	350	CE/11	30	130EEm/110Garrote	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Se encuentra en las tierras altas.
Gigante Menor	14	1-3	G	L	250	CE/11	20	90GEm/75Garrote	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Se encuentra en las tierras altas.
Águila Gigante	25	1	G	MR	280	No/3	50	120EGa/95gMo	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Se encuentra en las tierras altas.
Fantasmas	5	1-12	M	N	65	No/1	40	45MGa/hechizo	Se encuentra por toda la región
Gran Alce	4	1-4	G	R	200	C/4	20	65Gcu/55GEm	Se encuentra por toda la región
Losrandir	2	1-900	M	R	130	C/4	15	40GPs/30MEm	Se encuentra por toda la región
Anta	4	1-3	G	L	240	C/4	15	55GEm/35GPs	Se encuentra en los bosques
Troll de las Cavernas	12	1	G	N	175	CE/11	25	100EGa/85Arma	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Se encuentra en las tierras altas.
Troll de las Colinas	10	1-3	G	L	150	CE/11	20	95GEm/85GGa	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Se encuentra por toda la región
Troll de los Bosques	6	1-6	M	N	100	CE/11	10	70GGa/60GMo	Se encuentra en los bosques
Troll de Piedra	7	1-5	G	L	120	CE/11	15	80GEm/65GGa	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas. Se encuentra por toda la región
Troll Joven	4	1-4	M	N	80	CE/11	10	45GGa/35MMo	Se encuentra por toda la región
Huario	5	4-20	G	MR	160	No/4	55	85GMo/60GPs	Se encuentra por toda la región
Ciervo Blanco	6	1	G	MR	210	No/3	40	75Gcu/60GPs	Se encuentra en los bosques
Espectro	7	1-5	M	N	100	No/2	75	100Arma/55MEm	Se encuentra por toda la región
Lobo	3	2-40	M	MR	110	No/3	30	65GMo	Se encuentra por toda la región

**Códigos:** Véase *El Señor de los Anillos* ST-2, página 193 para una lista detallada. Los códigos de ataque comienzan con la BO. La primera letra indica el tamaño y severidad del ataque: D = diminuto, P = pequeño, M = Mediano, G = Grande; E = Enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque: Em = embestida, Mo = mordisco, Ga = garra, Ap = aplastar, Apr = apresar, Cu = cuerno, Ps = pisotón, Ar = arma. Por ejemplo: “50PGa” = “BO 50, ataque Pequeño, Garra”.

El número tras el Tipo de Armadura listado determina la armadura exacta del personaje. El número se aplica a la clase de armadura pertinente de **ROLEMASTER**. “G” y “B” se usan para indicar grebas y brazaes, respectivamente. Todos los PNJs con armadura se asume que llevan yelmo (a pesar de que sean rematadamente estúpidos).

**NOTA:** Si se obtiene un golpe crítico con un arma “exterminadora” se resuelve normalmente y, entonces, se resuelve un segundo crítico en la tabla de Críticos para Grandes Criaturas (*El Señor de los Anillos*, CT-10; **RM**, Manual de Combate 8.14). Por supuesto, esto sólo se aplica a las criaturas de las que el arma es “exterminadora”.

## Otras Criaturas

Una amplia variedad de pequeñas criaturas se podrían encontrar en estas tierras; los Montañeses reconocen 28 variedades de Conejos, Ratones y Puerco Espines. No obstante, el Castor y el Visón de Río están casi extintos. Los Dúnedain atesoran sus finas pieles y pagan bien por ellas. Estas criaturas nunca fueron demasiado comunes y pronto los Montañeses los cazaron a todos excepto a unos cuantos. Aparte de Cuervos, los pájaros no son tan comunes en Rhudaur como en el resto de Eriador. No obstante, hay bastantes Patos de Cabeza Azul a lo largo de los bancos de los ríos y en las ciénagas de los Valles de Etten. Las ciénagas también son el hogar de las extrañas criaturas llamadas *Fruuts*: negras salamandras de plumosas aletas rojas, parecen pasar la mayor parte de su tiempo enterradas en el lodo. Los Montañeses las consideran un terrible augurio y tratan de evitarlas, pero otros han afirmado que su carne es realmente sabrosa. Los murciélagos son comunes y hay muchas variedades de serpientes, una de las cuales es muy peligrosa. Ésta es el Áspid Temblorosa, una típica serpiente gris pequeña con un veneno muy potente. Su única virtud es que lleva anillos de pesadas escamas exfoliadas en torno a su cabeza que emiten un sonido distintivo cuando la serpiente se retuerce de sorpresa o cuando se prepara para atacar.

## Losrandir y Caru

El Losrandir (Mon. “*Feithan*”) se alza poco más de 1,2 metros de alto desde los hombros y, con la excepción de su tupida piel y su pequeña cornamenta musgosa, se parece mucho

al ciervo menor del Oeste. Los Losrandir emigran a las tierras altas en primavera, reuniéndose en grandes rebaños que se arraciman en una zona de un acre. Paren a sus crías a finales de la primavera. Después, cuando comienzan las copiosas nevadas, se retiran a las zonas boscosas en grupo de unos doce.

Los Losrandir tienen cascos muy afilados para abrirse paso en la nieve y encontrar comida en invierno. Estos cascos son su principal defensa; ambos, machos y hembras, los levantan en alto y los usan con pericia. La cornamenta de las hembras permanece bastante suave durante todo el año mientras que la de los machos se endurece lo suficiente como para ser útil sólo a principios del invierno, en la época de celo. Generalmente, los Losrandir sólo comen sinblas, la hierba gris de Rhudaur, sobreviviendo a base de esta magra dieta. En inviernos particularmente duros, los Losrandir comen arbustos y corteza de árbol.

Por lo general, los machos más fuertes patrullan el límite del rebaño para alejar a los depredadores. En grupos más pequeños, los Losrandir confían en su rapidez y aguante en las nieves profundas; pueden ejecutar impresionantes y bruscos arrebatos de velocidad. Si fuera necesario, los machos harían una salida para atacar y, como último recurso, los Losrandir formarían un apretado grupo defendido por todas partes por brillantes cornamentas. Estas tácticas funcionan lo suficientemente bien contra Lobos y Osos pero carecen de utilidad contra Hombres determinados.

Rebaños más pequeños de *Caru* (Mon., Du. “*Alce*”) también vagan por las Tierras Altas, viajando y sobreviviendo de forma muy parecida a los Losrandir.

## HIERBAS Y VENENOS DE LA ZONA DEL BOSQUE DE LOS TROLLS

<b>Códigos Climáticos:</b>	(1) árido = a; (2) semiárido = s; (3) caliente y húmedo = h; (4) clima templado = m; (5) clima fresco = t; (6) frío = c; (7) frío intenso (helado) = f; (8) fríos eternos = e.
<b>Códigos Locales:</b>	Glaciar/campo nevado = G; Alpino = A; Montaña = M; Brezal/maleza = H; Bosque de coníferas = C; Bosque mixto de hoja caduca = D; Jungla/bosque pluvial = J; Hierba corta = S; Hierba Alta = T; Cañadas/uadis = B; Tierras Baldías = W; Desierto = Z; Costas & riberas de agua dulce = F; Costas oceánicas/de agua salada = O; Volcánico = V; Bajo tierra (cavernas, etc.) = U.
<b>Dificultad de Encuentro:</b>	Rutina (+30) = 1; Fácil (+20) = 2; Escasa Dificultad (+10) = 3; Normal (+0) = 4; Difícil (-10) = 5; Muy Difícil (-20) = 6; Extremadamente Difícil (-30) = 7; Locura Completa (-50) = 8; Absurdo (-70) = 9.
<b>Código de Alcance:</b>	El último código de la secuencia indica la zona de la Tierra Media de donde es originaria, o más común, la hierba. “U” significa universal, “M” Endor central.
<b>Códigos de Preparación:</b>	Aplicación (crudo o en forma de pulpa, 1-10 asal); infusión (cocer, esperar 20 asal); gas (liberar, inhalar); ingestión (comer, masticar, inhalar o beber); inyección (como ingestión pero puede administrarse en combates con resultado crítico); líquido (permanece activo 1 hr y puede aplicarse sobre armas o comida); pasta (permanece activo 1 semana); polvo (puede mezclarse con comida o bebida).
<b>Efectos</b>	En base a una dosis de 15 g. Para venenos, el efecto suele ser el mismo independientemente del nivel de potencia de la dosis; aunque el nivel de ataque afectará a la habilidad de la víctima para resistir.

Véase *El Señor de los Anillos* tabla ST-5. para más definiciones y detalles.

NOMBRE	CÓDIGOS	FORM/PREP	COSTE	EFECTO
<b>Hierbas</b>				
Nueces de Pino Azul	c-C-2NO	Semilla/ingestión	1mc	Aporta vitaminas y proteínas. 5 semillas (15g) = comida conservada.
Cesta de Elendil	f-H-3N	Raíz/infusión	2mo	Purifica agua; ralentiza el efecto de venenos 10x. Dura 12h
Faghui	f-M-9NO	Flor/infusión	330mo	La víctima sirve o ama a quien se lo da durante 1-100 días. La víctima no se dañará a sí misma.
Musgo Hiam	c-C-6NO	Hongo/infusión	9mo	Mantiene a uno sustentado y alerta durante 24h; no puede usarse más de 4 días consecutivos; requiere descanso = 2x período de uso; 5% probabilidades de muerte en el primer uso si se falla una TR contra ataque de nivel 2.
Latha	c-F-4N	Tallo/ ingestión	10mp	+10 contra enfermedades. Cura resfriados. Cura 1-2 pv.
Menelar	c-C-5N	Piña/infusión	65mo	Cura infecciones
Sha	c-H-7NO	Flor/machacar	10mo	1-5 asaltos de infravisión: el usuario puede ver hasta 90 m excepto en la oscuridad absoluta. 4-5 días de debilidad (-25), 11-20 h de retortijones tras el uso.
Ul-Naza	e-W-7N	Hoja/ingestión	450mo	Antídoto para cualquier veneno si se toma en 1 día.
<b>Venenos</b>				
Jugo de Enredadera Negra	c-C-9NO	Hoja/líquido	205mo	(Niv. 7) fallo TR = euforia e inactividad 1-100 h.
Lawrim Hervida	f-M-7NO	Liquen/pasta	25mo	(Niv. 3) fallo TR = dolor 1-10 asaltos (-20 a la actividad); después parálisis variable (de -01 a -100) durante 1-10 h.
Camadarch	c-U-9NO	Seta/líquido	175mo	(Niv. 3) fallo TR = la piel se pone azul durante 24 h; después cada rasgo externo (ej. nariz o pulgar) debe para una TR o pudrirse en las siguientes 1-10 h.
Ácido de Camadarch	****	Mezcla/aplicación	230mo	Líquido mezclado con alcohol. Sin TR. 1-2 Críticos “E” de Calor en el asalto 1; 1-2 “C” en el asalto 3; 1-2 “A” en el 5.
Lawrim	f-M-7NO	Liquen/líquido	10mo	(Niv 2) fallo TR = extensiva erupción; víctima a -25 durante 1-5 días.
Tejo de Bayas Blancas	c-C-8NO	Baya/ingestión	103mo	(Niv. 2) fallo TR = muerte indolora en 1-10 h.

\*\* Hecho a partir de muchos ingredientes, todos comunes en el oeste, noroeste y centro de Endor.

## 2.7 FLORA

Los Montañeses de Rhudaur poseen gran habilidad en las sendas de los bosques y los Dúnedain tienen una gran cantidad de conocimiento; no obstante, ninguno de ambos grupos se preocupa demasiado por las plantas del Bosque de los Trolls. Es probable que muchas plantas con un potencial útil o con propósitos buenos o malos no hayan sido descubiertas todavía en esta gran región despoblada.

El Pino Azul es el árbol de hoja perenne más común de Rhudaur y, aparte de por el tono azulado de sus agujas, es famoso por sus enormes piñas, que contienen semillas particularmente grandes. Estas semillas se conocen como nueces de pino y son un importante suplemento de la dieta de los Montañeses. Las nueces de pino son de gusto ácido, aunque esto se puede evitar en gran medida mediante un cuidadoso tueste; pocos aparte de los Montañeses se las comerían crudas.

El *Lawrim* es un líquen que se suele encontrar en piezas expuestas de granito, especialmente en las Landas de Etten (últimamente, los Montañeses comparan el líquen con grumos de tornasol lamido ligeramente) (N. del T.: complejísima aliteración de todo punto intraducible). Es de un color naranja apagado, una extraña sombra que debería servir como advertencia de su naturaleza peligrosa. Cuando entra en contacto con la piel desnuda, el *Lawrim* causará en dos días un sarpullido caliente y urticante que, de no ser tratado, se extenderá rápidamente y causará entumecimiento (-25 a la actividad) en el área afligida. Una posible cura es bañarse en agua que haya sido hervida con agujas de pino. Los Montañeses han aprendido que, cuando el *Lawrim* es machacado y hervido, produce un efectivo veneno oleoso. Este veneno produce un shock cuando es absorbido a través de la piel, originando una breve agonía (-20 a la actividad) y, después, parálisis (-01 a -100 a la actividad) que se disipa al cabo de pocas (1-10) horas. Los Montañeses lo emplean como veneno de caza en caso de extrema necesidad, aunque no consideran su utilización como algo honorable.

El *Sha* es un nenúfar que se encuentra en las ciénagas de los Valles de Etten. Las flores de *Sha* son muy útiles. Si se las seca y se las pulveriza, el *Sha* dará a su consumidor varios asaltos de poderosa infravisión, aunque a un coste elevado: de uno a cinco días de fuerte diarrea a continuación (aunque puede ver hasta 90 metros en todo lo que no sea oscuridad absoluta durante 10-50 asaltos, lo compensa con una aflicción que le reduce en -25 hasta que se recupere).

La *Faghiu* es una pequeña flor blancoazulada de incomparable belleza que sólo se encuentra en las colinas graníticas más altas al este. Se cuenta que el jugo de los pétalos de una flor totalmente florecida componen una efectiva poción de amor. Estas historias son ciertas: los aquejados no dañarán a aquel que les regale la bebida durante 1-100 días. En cambio, las víctimas tratan de servir fielmente a su nuevo/a amado/a de cualquier modo, excepto amenazando sus propias vidas. Aquellos enamorados de personas del sexo opuesto llegarán incluso a desear a su nuevo amor.

El *Tejo de Bayas Blancas* es un arbusto típico de los bosques de Rhudaur. Cuando está maduro, sus bayas pueden producir una muerte rápida (1-10 asaltos) e indolora. En los días antiguos era muy usada por los deshonrados para cometer suicidio. Si no están maduras, las bayas ingeridas sólo causan vómitos.

El *Musgo Hiam* es un hongo que aflige a muchas de las hayas de Rhudaur. Cuando es preparado por un experimentado herbolario, actúa como elevador del ánimo y puede mantener durante todo un día sin otro alimento. Los *Ful Hiams* o Montañeses Berserker emplean regularmente el hongo para mantenerse alerta y vigorosos. Aquellos que confían en él, no obstante, no pueden usarlo más de cuatro días consecutivos y deben estar (-75) durante un período igual al doble del período durante el que fue ingerido. Mucha gente es alérgica al *Musgo*

*Hiam* y hay un 5% de probabilidades de que los que la usen por primera vez sufran convulsiones y la muerte cuando ingieran esta hierba mágica.

La *Enredadera Negra* es una planta inútil y peligrosa. Esta enredadera se encuentra en las profundidades del Yfelwyd, siendo la dificultad para encontrarla su única virtud. La *Enredadera Negra* tiene un tallo muy delgado y sólo unas pocas hojas negras de pequeño tamaño y crece entre las raíces expuestas de los grandes árboles. El contacto prolongado con las hojas, como sentarse o dormir sobre ellas, produce una breve euforia tan intensa que raya en lo visionario. Mientras la víctima sueña y suspira, la *Enredadera Negra* crece con sorprendente rapidez en torno a ella y fija sus raíces, tratando de asfixiar a su delirante víctima. La víctima es bastante consciente de este proceso pero carece de la suficiente voluntad para hacer algo al respecto. A no ser que reciba ayuda, el pobre borracho expirará en 2-20 asaltos.

## 2.8 LOS PUEBLOS DEL BOSQUE DE LOS TROLLS

### 2.81 LOS MONTAÑESES

#### Vestido y Apariencia

Un tanto imponentes, los Montañeses son una de las razas Humanas más escasas del oeste de la Tierra Media. Los hombres oscilan entre 1,60 y 1,70 m; las mujeres son en torno a 8 cm más bajas. Son, no obstante, un pueblo achaparrado, fuerte y cordial, así como bastante hirsuto (un suave bigote no se considera desagradable en una mujer). Los hombres suelen llevar enormes barbas, aunque todos las lucen bien cepilladas y la mayoría se afeita las mejillas. Los Montañeses son de complexión oscura con pelo negro o castaño oscuro y ojos oscuros. Ambos sexos lucen y acicalan su pelo de manera similar, atado en tres largas trenzas a los lados y a la espalda. A menudo decoran su cabello con intrincados anillos de hueso tallado.

La ropa es simple y utilitaria. La *Kalth* y la *Kullodo* se llevan durante todo el año; la última es una corta chaqueta de piel con mangas hasta los codos. La *Kalth* es una suerte de camisa o kilt hecha de pelo de *Losrandir* que se envuelve en torno al ombligo. A mediados del invierno, los Montañeses añaden una capa larga de pieles y usan botas altas, aunque prefieren los mocasines durante el resto del año.

#### Orígenes

Los Montañeses vinieron a Rhudaur a finales de los Días Antiguos y permanecieron diferenciados hasta, aproximadamente, el 2000 T. E. Están claramente emparentados con los muchos pueblos Dúnicos del Oeste; pero, al haber permanecido separados durante tanto tiempo de ellos, sienten poca o ninguna cercanía para con los *Dunlendinos* que emigraron hacia el norte, a Rhudaur.

#### Sociedad

Los Montañeses son un pueblo de cazadores y esto los hace muy dependientes de los rebaños de *Losrandir* de Rhudaur. Recogen algunas plantas, especialmente nueces del Pino Azul y cultivan algunas hierbas, pero lo cierto es que estos esfuerzos sólo sirven de complemento a su caza. Los Montañeses viven en pequeñas comunidades móviles denominadas *Dacaiithan* o campamentos, que siguen aproximadamente las migraciones de los *Losrandir*. El cobijo es proporcionado por una casa de pieles semicircular llamada la *Taigh* que puede ser rápidamente desmantelada y empaquetada. Cada campamento tiene un lugar permanente de acampada invernal de carácter sagrado (*Mon. "Maigban"*) en el Bosque de los Trolls.

## Clases

La sociedad de los Montañeses está dividida en tres clases: *Tiark* (sing. *Tark*), *Dhier* (sing. *Dher*) y *Dheusan* (sing. *Dheus*) o, respectivamente: Jefes, Cazadores y Artesanos. A diferencia de la mayoría de culturas, estas clases no se basan en el sexo o la sangre sino en la habilidad. Los Montañeses emplean rigurosas pruebas desde la más temprana edad para determinar el status de una persona. Todos los niños son fuertemente apremiados a someterse a las pruebas necesarias para convertirse en Cazador. Éstas consisten en sobrevivir solo en la naturaleza durante el largo invierno y matar un Lobo – sin ayuda – a finales de la adolescencia. Aquellos que fracasan o no intentan este rito se convierten en Artesanos; son ellos los que llevan a cabo todas las tareas no relacionadas con la caza, desde la forja hasta el cuidado de los niños. Su status es bajo aunque su rol es respetado y son protegidos. Los Cazadores, por supuesto, cazan y defienden el campamento. Las incursiones entre campamentos rivales son casi constantes, una forma de diversión y acondicionamiento. Todos los Cazadores son elegibles como nuevo Jefe; una serie de juicios únicos de cada tribu determinan quien gobernará cada campamento. Esto suele incluir la eliminación de un Oso de las Cavernas.

La descendencia y la herencia se trazan a través de la madre; el marido se une al campamento de la mujer. Los hijos son responsabilidad del cazador más próximo entre la parentela de la madre, normalmente un tío. Las mujeres Cazadoras, en torno a un cuarto del total, generalmente posponen o evitan la maternidad.

## Política

Todos los campamentos Montañeses pertenecen a una de las nueve tribus (Mon. “*Ne Dreubhan*”). Los Montañeses no gustan de leyes pero reverencian las tradiciones y ningún campamento hace incursiones en campamentos de la misma tribu. Las tribus no tienen territorios definidos, ya que tienen preferencias regionales variables. Las tribus son gobernadas por los *Tiark*, cuyos poderes dependen de sus propias habilidades. Cada uno de los nueve *Tiark* es elegible para convertirse en el nuevo *Targ-Arm*, o Alto Jefe, cuando muere el anterior. En tiempos de tranquilidad, la posición del *Targ-Arm* es, primordialmente, honorífica; no obstante, en caso de emergencia la autoridad del *Targ-Arm* es real y respetada.

Los asuntos cotidianos de cada campamento son gobernados por la sabiduría colectiva de los Cazadores presentes. No resulta infrecuente que los individuos más fuertes o intrépidos actúen como líderes; no obstante, no hay formalidad en tales arranques. Cada campamento tiene también una *Wegech*, una mujer *Maga* que vigila los asuntos religiosos. Entre los Montañeses, esta es la única posición hereditaria. La *Wegech* también actúa como una especie de matriarca y, si bien ocurre raramente, puede invalidar la decisión colectiva de todos los Cazadores. Sólo el *Tark* (Jefe) tiene más autoridad.

## Militar

La pasión de los Montañeses por las incursiones afecta enormemente a su visión de la guerra. Las “reglas” formales de las incursiones ponen el énfasis en el sigilo y el conocimiento del bosque. Los Montañeses prefieren entablar batalla mediante combates formales entre campeones elegidos, pero sus enemigos externos no creen en tales métodos. Siempre prácticos, los Montañeses combaten a estos intrusos con su bienvenida favorita en tiempos de guerra: una original emboscada nocturna que incluye una vasta superioridad numérica.

El arma principal de los Montañeses es una lanza muy pesada llamada *creg*. Un lanzamiento de *creg* se consigue usando un tirador de piel en ambas manos y soltándola por encima de la cabeza. Tiene un alcance corto (7,5 metros) pero puede atravesar la armadura más fuerte (tratar como +15 contra Coraza o Cota de Malla). Las jabalinas ligeras se usan para

cazar. La mayoría de Montañeses portan cuchillos aunque sólo los usan para cortar o tallar. Dado que confían en el bronce para realizar la mayoría de su armamento, las espadas largas son escasas. Los Montañeses generalmente no usan armadura excepto en ocasiones que se ponen un pesado abrigo de pieles. No obstante, les encantan los yelmos. Los decoran con hueso tallado y lucen su propio pelo trenzado a través de ciertos agujeros. Otras formas de armadura se consideran demasiado pesadas y molestas como para usarlas en los bosques.

## Economía

Los Montañeses confían en el *Losrandir* para la mayoría de sus necesidades diarias. Los innumerables depósitos de cobre (“oro rojo”) de *Rhudaur* son visitados periódicamente para que el bronce, necesario para las armas, utensilios y ornamentos, pueda ser extraído. El hierro y el acero debe adquirirse de otras tierras. Los Montañeses comercian con carne seca, pieles y pellejos a cambio de estos otros metales. No hay una moneda real pero una piel de *Losrandir* que haya sido curtida y estirada tiene un valor estándar reconocido (aproximadamente 5 monedas de plata). A parte, el trueque es el único recurso.

## Religión

A diferencia de la amplia mayoría de sus vecinos, los Montañeses rechazan tanto a los *Valar* como la Religión Negra de *Sauron*. Su actitud se basa en su inherente desconfianza hacia las costumbres extranjeras, asociado a ciertas extrañas leyendas de sus ancestros que afirmaban, en antiguas canciones, haber sido “traicionados tanto por la Luz como por la Oscuridad”. En cualquier evento, la religión es un tema tan delicado para los Montañeses como lo es para los *Enanos*. Al igual que los *Naugrim* practican el culto a los ancestros, pero entre los Montañeses está centrado en torno a una temerosa reverencia hacia los poderosos Fantasmas. Canciones épicas y cantos líricos relatan las historias de estos extraños seres.

Los Montañeses consideran el elevado terreno que rodea el Bosque de los *Trolls* como sagrado y cuidan activamente las escarpaduras rocosas y las inflexibles colinas. Cada invierno, los Montañeses añaden venerados objetos a profundos pozos ocultos en las Tierras Altas. Aunque se usan principalmente como lugares de enterramiento para los tótems de cobre que los Montañeses reciben en su nacimiento, los pozos también contienen armamento y joyas. Se cuenta que los Fantasmas Ancestrales (Mon. “*Boghain*”) frecuentan y protegen los más valiosos pozos.

Los tótems personales (Mon. “*Ail-Leagan*”) son toscos pedazos de cobre elegidos para un niño por la *Wegech*. Son portados hasta la muerte y su pérdida a menudo fuerza al deshonrado Montañés a quitarse la vida. Este suele ser el caso en que el tótem es perdido frente a un enemigo mediante argucias o lucha. La única alternativa del Montañés es servir al poseedor de su tótem hasta que pueda recuperarlo un miembro de su familia. Si no se puede determinar la localización del tótem, el Montañés puede ir a la *Wegech* a por otro; pero, en tal caso, la *Maga* matriarca invariablemente requerirá la realización de una horrible tarea o prueba. La mayoría de tótems se llevan firmemente ajustados al cuello.

## Idioma

Los Montañeses tienen su propia lengua, llamada *Blarm* o “Habla”. El *Blarm* mantiene estrecha relación con la Lengua de la Costa Sur de los pueblos *Dúnicos* de *Gondor*, especialmente con el *Dunael* de los *Dunlendinos*. Ha mantenido, no obstante, un aislamiento de siglos y la comprensión mutua entre Montañeses y Hombres Brunos es imposible. Un individuo que conozca el *Dunael*, no obstante, puede adquirir el Habla Montañesa dos o tres veces más rápido que un usuario del *Oestrón* (común). Los Montañeses son remisos a aprender otras lenguas pues creen que, si alguien tiene verdadero interés en hablar con ellos, puede aprender el *Blarm*.

## 2.82 LOS DÚNEDAIN DE RHUDAUR

*NOTA: Véase El Señor de los Anillos, Sección 8 página 96 para más información de la raza Dúnedain.*

### Apariencia

En su cúspide, en torno al 900 T. E., nunca hubo más que unos cuantos centenares de Dúnedain de sangre pura en Rhudaur. Estos auténticos Altos Hombres son fácilmente distinguibles por su gran altura; los hombres rondaban los 1,95 m y las mujeres los 1,80 m. El pelo oscila desde el castaño claro al negro azabache y sus ojos suelen ser grises o de un tono pálido. Son notablemente bien parecidos y tienen un apreciable bello facial; casi todos van bien afeitados. Por supuesto, los Altos Hombres de Rhudaur suelen ser “Dúnedain Menores” de sangre mixta. A pesar de ello, todavía recuerdan a sus parientes hasta cierto grado, especialmente aquellos cuyas líneas se han entroncado con Nórdicos.

La indumentaria Dúnedain de Rhudaur es muy variada: los pantalones de lana y las largas chaquetas de piel son muy típicos, aunque la vestidura de los montañeses se ha vuelto tremendamente popular con el paso de los años. Aquellos que son de pura sangre visten túnicas Númenóreanas en ocasiones de corte ceremonial. Los azules oscuros y negros son los colores elegidos y el plateado y el blanco son elecciones típicas para los adornos.

### Orígenes

Los primeros pobladores Dúnedain llegan a Rhudaur hacia el 2000 S. E. Encontraron unos cuantos Nórdicos Eriadorianos y Dunlendinos pero la mayoría de habitantes eran reclusivos Montañeses. Los primeros pobladores fueron parte de la oleada de colonizadores de Númenor, intrépidos y magistrales hombres que se sentían constreñidos en su plácida y gloriosa isla. Sólo un puñado vino a las frías y duras tierras de Rhudaur y permanecieron principalmente en el Ángulo. Comerciantes, Astrólogos, Montaraces y Místicos, trajeron una maravillosa cultura a aquellos que los recibieron. Algunos se asentaron en buen número, especialmente en las tierras altas en torno a los ríos cerca del Ángulo. Los Puros, los más devotos de los Fieles Númenóreanos, comenzaron a huir de la corrupción de su cultura poco después, asentándose en su mayoría en las tierras que más tarde se convertirían en Arthedain. Algunos hijos de los Puros no se encontraban a gusto con el temeroso misticismo de sus mayores y algunos fueron hacia el este en busca de una vida más emocionante. A éstos se les unió un gran número de Dúnedain menores que habían encontrado serios prejuicios en sus tierras nativas. Estos recién llegados se asentaron principalmente en el Oiold. Los Dúnedain aumentaron en número muy lentamente, hasta que las guerras intestinas de los Reinos Hermanos les condenaron a su rápido declinar a mediados de la Tercera Edad.

### Sociedad

Los Dúnedain se asentaron en Rhudaur de un modo bastante distinto al de sus parientes del oeste y el sur. Aquí la tierra no recompensaba los esfuerzos agrícolas poco entusiastas y las villas abiertas se mantuvieron como una invitación a las incursiones. En su lugar, construyeron casas de piedra arracimadas en torno a una pequeña torre o a fuertes erigidos en torno a sus grandes casas. En sus inicios, estos pueblos tenían una población media de 100 habitantes, pero esto cambió tras el 300 T. E., cuando las tribus Dúnicas recibieron consentimiento para asentarse en las Tierras Bajas. Muchos Hombres Brunos fueron, eventualmente, obligados a asentarse en los pueblos o cerca de ellos y convertirse en agricultores. Algunos vivieron como auténticos esclavos, puesto que los Dúnedain no pusieron fin a la antigua tradición Dunlendina de la deuda de servidumbre. Con el tiempo, estas comunidades acomodaron varias mezclas de Dúnedain Menores, Hombres del Norte, Montañeses y

Dunlendinos – todos ellos bajo la égida de un pequeño grupo de Dúnedain más puros.

Tras el 861 T. E., pocos Dúnedain emigraron hacia Rhudaur; de hecho, muchos huyeron hacia el oeste, a Arthedain, debilitando el poder de los Altos Hombres. Las guerras con Cardolan (entre 1210-20) y Angmar (entre 1301-50) agotaron la fuerza de los Dúnedain en la región y sirvieron para despoblar muchas zonas. En el 1409 T. E., los pueblos de Rhudaur fueron arrasados en su batalla final contra el Rey Brujo. Después de entonces, los pocos Dúnedain que quedaban permanecieron en los fuertes.

### Política

Los *Thengyn* (sing. Thangon) y los *Requain* (sing. Roquen) – los señores y caballeros hereditarios de las Casas Dúnedain menores – hacen un juramento de lealtad a uno de los señores, o *Airain* (sing. Aran), de las Grandes Casas.

Nunca hubo más de cinco Airain en Rhudaur. Estos cinco señores eran responsables de una zona vagamente definida en torno a sus poblados, aunque su autoridad real raramente se extiende más allá de la vista de la torre del castillo. Aunque bajo juramento hacia el Rey de Arnor, un Aran tiene poder casi ilimitado sobre sus tierras y subordinados. Incluso para los primeros Reyes de Arnor y Rhudaur, el ejercicio de la autoridad central era difícil y casi desconocida sin la ayuda de una *palantir* (S. “Que ve lejos”; “Piedra Vidente”) o una aplastante fuerza militar. De hecho, el último Rey que efectivamente controló a todos los Airain fue el Montañés *Rhuggha*.

### Militar

Los Dúnedain de Rhudaur siempre fueron demasiado pocos y estuvieron demasiado dispersos para emplear el típico sistema militar Dúnedain, que se sostiene sobre grandes masas de infantería muy entrenada. Hasta la División de Arnor en el 861 T. E., la práctica militar se limitaba a la defensa pasiva de los pueblos y una llamativa y, normalmente inefectiva, expedición de castigo ocasional contra las beligerantes tribus. Generalmente, las fuerzas eran lideradas por un Dúnedain y estaban compuestas por Hombres Libres de la zona que eran sustentados por Siervos o Esclavos con Deuda de Servidumbre. El único cambio a lo largo del tiempo ha sido la disminución del número de efectivos y la creciente escasez de Dúnedain para dirigirlos.

### Economía

La economía de los primeros pobladores estaba basada principalmente en la caza de las grandes bandadas de pájaros que descansaban en el Oiold y, en invierno, los Losrandir del Bosque de los Trolls. Suele cazarse mucho más de lo que puede ser aprovechado, por lo que el excedente se vendía a los Dúnedain del norte a cambio de productos terminados y objetos lujosos. Surgió un considerable comercio de pieles con los Montañeses; el visón de río y el castor fueron cazados hasta la extinción. La economía Dúnedain vivió una brutal depresión tras las primeras rebeliones Dúnicas y este declinar posiblemente animó el asentamiento de las tribus Dúnicas invasoras. Gradualmente, la economía se volvió cada vez más mixta a medida que la agricultura y la pesca se convirtieron en sus soportes fundamentales. La disrupción de finales de la Tercera Edad ha tenido mucho que ver en la destrucción del comercio y la cosecha.

### Religión

Los pobladores originales de Rhudaur probablemente no estuvieran más inclinados al mal que los de Cardolan o Gondor, aunque sólo Rhudaur se convirtió en aliado del Rey Brujo y sólo en Rhudaur practicaron los Dúnedain la Religión Negra en público. No obstante, incluso tras el 1409 T. E., unos cuantos de los Dúnedain de Rhudaur han continuado rindiendo homenaje en secreto a los Altos Festivales y mantienen las viejas costumbres de la caída Númenor.

## Idioma

Para uso diario, la mayoría de los Dúnedain de Rhudaur usan la lengua de los Elfos Grises, el *Sindarin*. El Adunaico, la lengua de Númenor, se emplea en ocasiones pero su uso ha menguado desde los primeros días de Arnor. Naturalmente, casi todos los Dúnedain hablan Oestrón y muchos hablan Blarm también.

## 2.83 LOS MERCENARIOS NÓRDICOS

Malditos por muchas guerras mezquinas y una escasa población, los líderes de Rhudaur han mirado a menudo más allá de sus fronteras en busca de los hombres necesarios. Sólo un puñado de Enanos entraron al servicio de Rhudaur y, aunque muchos Orcos e incluso algunos Trolls lucharon, su papel fue menor. Los hombres de los clanes Dunlendinos de *Enedwaith* (sección de Eriador al sur del Gwathló) fueron pagados para que atacasen Cardolan pero rara vez hubo déficit de Hombres Brunos desentrenados en el ejército de Rhudaur. Los verdaderos mercenarios fueron, inicialmente, *Nórdicos* de *Rhovanion* (O. “Tierras Salvajes”) y, posteriormente, a medida que Rhudaur se hundió en la maldad, *Orientales* de las tierras en torno al *Mar de Rhûn*. Desde el 1100 al 1700 T. E. los mercenarios jugarían un papel significativo en la historia de Rhudaur.

La mayoría de los Nórdicos de Rhovanion son, en realidad, descendientes de pueblos que emigraron desde Eriador. Se fueron en busca de tierras ofrecidas por los Reyes de Gondor; aunque, con el tiempo, las oportunidades se volvieron más restringidas. Habiendo oído historias de las guerras entre los Dúnedain, los Hombres del Norte comenzaron a volver, cruzando las Montañas Nubladas en busca de empleo. Todavía había Nórdicos en Eriador en esta época aunque diferían mucho de sus parientes del este. Sus lazos hicieron poco por suavizar la desconfianza y el escepticismo iniciales. Inicialmente, los Nórdicos de Rhovanion sólo fueron bien recibidos en Cardolan pero, tras demostrar su valía, fueron empleados por los tres Reinos Hermanos. Estos Nórdicos vinieron para asentarse así como para luchar y sus cabañas en lo alto de las colinas fueron punteando las fronteras norte y noroeste de Rhudaur. Si bien lucharon fiel y tenazmente al servicio de Rhudaur, tras el 1217 T. E. los aliados Orcos comenzaron a suplantarlos lentamente. Esto fue fruto, en parte, de la pobre desesperación de Rhudaur. Los Orcos demostraron ser menos costosos e independientes. Entre el 1301 y el 1409, a medida que aumentó la presión de Angmar, las tierras fronterizas se volvieron desoladas a medida que los Hombres del Norte fueron aplastados o empujados. Cuando Rhudaur pudo permitirse mercenarios Humanos en días posteriores fueron, normalmente, salvajes Orientales, ya que los Nórdicos nunca servirían a señores manifiestamente malvados.

En los oscuros días de la Gran Plaga de 1636-37, muchos hombres cayeron en oscuras sendas para poder sobrevivir y bandas de forajidos vagaron por las tierras del oeste. Estos forajidos formaban el núcleo de los mercenarios usados contra la rebelión de los Montañeses en Rhudaur, aunque a menudo se les unió la caballería Oriental. El Rey Brujo prometió a los mercenarios tierras en Rhudaur y ellos se apropiaron de gran parte del norte del Bosque de los Trolls. Allí, los mercenarios levantaron los fuertes gemelos en lo alto de una colina llamadas *Caldeburg*, o fuertes fríos. En la paz que puso fin a la rebelión, a los mercenarios se les permitió quedarse, dado que juraron fidelidad al Rey Broggha. Durante estos días, los más prominentes de entre estos guerreros fueron *Esgathig*, un proscrito del pueblo oriental conocido como los Aurigas, y *Belechor*, el segundo al mando y sirviente secreto de Arthedain.

## 2.84 LOS HOMBRES BRUNOS O DUNLENDINOS

**NOTA:** Para más información sobre los Dunlendinos, véase *El Señor de los Anillos, Sección 8, página 96*.

### Apariencia

Los Hombres Brunos de Rhudaur son hombres comunes. Varían entre 1,68 y 1,77 m de altura, siendo las mujeres en torno a 8 cm más bajas. Los Hombres Brunos tienen pelo y ojos castaños y su piel es morena, especialmente para el estándar de los Nórdicos. Las mujeres Dúnicas locales llevan largas y holgadas prendas de lana o lino. Los hombres lucen holgadas camisas que cuelgan por debajo de la cintura y grandes pantalones de piel o, más frecuentemente, de cuero. Hombres y mujeres lucen botas de cuero en invierno y zapatos en verano.

### Orígenes

A principios de la Tercera Edad, los Hombres Brunos se habían asentado al sur de la Montañas Blancas, parte de una sociedad moderadamente avanzada que se vio entonces al borde del colapso. La mayoría de los Hombres Brunos fueron absorbidos por Gondor, pero otros formaron tribus seminómadas y se dirigieron hacia el norte. Algunos se trasladaron rápidamente hacia Eriador, pero la mayoría emigró lentamente, asentándose en las *Tierras Brunas*, en las estribaciones suroccidentales de las Montañas Nubladas. Para el 300 T. E., incluso estos clanes habían llegado a las fronteras australes de Arnor y pronto se vieron haciendo incursiones al interior de Rhudaur. En las poco pobladas Tierras Bajas, los recién llegados no recibieron oposición, o no fueron del todo mal recibidos, y muchas grandes tribus recibieron permiso para asentarse aquí.

Los problemas surgieron: los Montañeses y los Hombres Brunos, aunque emparentados, se tomaron mutua antipatía, desarrollando un antagonismo exacerbado por conflictos sobre sus posesiones en el Bosque de los Trolls. Los Hombres Brunos también demostraron ser menos productivos y más difíciles de gobernar de lo que los señores Dúnedain habían esperado, por lo que muchos fueron obligados a desarrollar trabajos agrícolas. No obstante, cuatro tribus de Hombres Brunos retuvieron su libertad y, tras la división de Arnor, sus jefes mantenían un estatus igual al de los líderes de los Montañeses o los señores Dúnedain. A medida que se debilitaba el poder de los Dúnedain y crecía la maligna influencia de Angmar, los Hombres Brunos fueron rápidamente corrompidos. Sabiamente, el Rey Brujo se inclinó del lado de los Dunlendinos en sus constantes peleas con los Montañeses. Tras el 1700 T. E., cuando comenzó el gran declinar de los rebaños de Losrandir, muchos de estos pueblos Dúnicos abandonaron Rhudaur y emigraron hacia el sur, a las Tierras Brunas. Otros se quedaron, algunos sirviendo al Rey Brujo en su guerra contra Arthedain (que terminó en el 1975 T. E.).

### Sociedad

Los Dunlendinos de Rhudaur confían igualmente en la agricultura y en la caza, viviendo en poblados móviles de 80-180 personas llamado *Magtu*. Los Hombres Brunos sólo conocen la agricultura de tala y quema y, en el pobre suelo de Rhudaur, esta técnica es la mejor para obtener dos cosechas de cebada y avena antes de que el suelo se agote.

Los Dunlendinos viven en pequeñas casas de tepe que sólo se alzan 90 cm del suelo; el interior está excavado a una profundidad similar. Los pueblos están rodeados, por lo general, por un muro de tierra y son regidas por un jefe hereditario (D. “*Ceann*”) que los Montañeses denominan el *Magtuma*. Al igual que los Montañeses, los Dunlendinos trazan la descendencia y la herencia de manera matrilineal; no obstante, la posición de las mujeres en la sociedad es bastante baja. Las mujeres llevan a cabo el trabajo agrícola; los hombres cazan, pescan y luchan. Comparada con el resto de Eriador, la caza es abundante en Rhudaur y es esencial enfatizar la agresividad.

## Política

Los pueblos están organizados por tribus y se basan en lazos de tradición y parentesco. Los tribus son regidas por un *Ceanaird* (Mon. "Acrosma"), o Jefe, una posición electiva. Entre las tribus regidas por los Dúnedain, el *Ceanaird* pronto perdió incluso su influencia nominal.

## Militar

Los Hombres Brunos llevan a cabo una buena cantidad de incursiones entre ellos mismos, aunque se trata en su mayoría de robos sin mayores consecuencias. Los Dunlendinos no pueden competir con los incursores Montañeses; esto es así porque ellos recurren a medidas desesperadas simplemente para cobrarse venganza. En guerra abierta, los Hombres Brunos de Rhudaur tradicionalmente han confiado en su número, tratando de envolver al enemigo. Los guerreros emplean una lanza y un escudo de cuero así como un pesado garrote arrojado llamado *weeb*. Rara vez usan armadura. Los Dúnedain trataron de enseñarles a manejar otras armas y tácticas, pero estos intentos demostraron ser espectacularmente infructuosos. Aunque los hombres de las tribus Dúnicas conformen el grueso del ejército de Rhudaur, sus generales han aprendido a emplearlos muy cautelosamente.

## Economía

Los Dunlendinos dependen igualmente de sus cultivos y de la caza del Caru y el Losrandir para su subsistencia. Los impuestos se pagan en grano. A diferencia de los Montañeses, los Hombres Brunos cuidan animales domésticos, especialmente pollos y perros. En Rhudaur, los perros de cría más comunes son unos pobres guardianes y unos cazadores miserables, por lo que la mayoría termina en la cazuela. Aunque están familiarizados con las monedas, los Dunlendinos recurren al trueque para conseguir todo lo que necesitan.

## Culto

El pueblo Dúnico sigue una primitiva creencia Animista referente a los espíritus de los muertos. Una ceremonia tiene lugar con cada nueva luna, aunque estos ritos recuerdan más a una fiesta que a una liturgia. El terror y la tradición proporcionan orden entre la nerviosa superstición. Los sacrificios están muy extendidos.

Cada poblado tiene sus propias pequeñas deidades y elaboradas tradiciones orales. La mayor parte de la gente son finos oradores y disfrutan representando rituales religiosos, pero las tareas principales se dejan al Shaman (D. "Mhaigh"). Él es responsable de la comunicación con el mundo de los espíritus. El Shaman es enormemente temido por sus paisanos; no obstante, sus tareas son absorbentes, por lo que rara vez juega un papel activo en los asuntos cotidianos del pueblo.

## Idioma

Las tribus Dúnicas hablan varios dialectos de la misma lengua de la Costa Sur. La mayoría se vale de la extendida lengua *Dumael*, que proporciona una estructura y vocabulario comunes, por lo que la comunicación entre tribus no es demasiado difícil. No obstante, los Dunlendinos juegan mucho con las palabras y la entonación, por lo que una discusión sobre ideas complejas puede llevar fácilmente a serios o vergonzosos malentendidos. Aparte de abrazar el *Oestrón*, los Hombres Brunos muestran escaso interés en aprender las restantes lenguas de Rhudaur, si bien pueden ser expertos mimos y lingüistas. Aún así, pocas razas sienten tanta reverencia por la oración como estas tocas gentes.

## 2.85 LOS ENANOS MEZQUINOS

Los Enanos Mezquinos, llamados los *Ta-Fa-Nilch* (o "Pueblo Pequeño") por los Montañeses, eran una raza moribunda antes del nacimiento del Sol y la Luna. Hace mucho que se asumió que habían desaparecido en *Beleriand* durante



los Días Antiguos y sólo uno, el traicionero Mim, es mencionado en la historia escrita. Aparte de lo dicho, poco se sabe de ellos.

Los Enanos Mezquinos (S. "Noegyth Nibin") siempre han tenido un carácter único, aunque en tiempos antiguos eran muy parecidos al resto de Enanos (S. "Naugrim"; Kh. "Khazâd"). Sólo tras su separación comenzaron a disminuir en estatura y habilidad para la herrería. Eventualmente, se volvieron considerablemente más pequeños que sus parientes Enanos y, en la actualidad, rara vez miden más de 1,20 m. Su tendencia a encorvarse y moverse con peculiar sigilo acentúa su pequeñez. Los Enanos Mezquinos también son marcadamente feos: sus nudosos miembros contrahacen sus cuerpos, sus cabezas son demasiado grandes y delgadas y sus barbas son ralas y llenas de suciedad.

Los Enanos les desterraron por motivos que permanecen desconocidos; si los Enanos los recuerdan, no los han revelado. Como resultado, los Enanos Mezquinos tienen mucha menos habilidad para trabajar la piedra y el metal que los Enanos y ni siquiera viven demasiado tiempo. A cambio, son mejores en el cultivo y uso de hierbas y más conocedores de los modos de la naturaleza. Estas habilidades demostraron ser necesarias a la luz de las persecuciones de que fueron objeto; nunca hubo más que unos pocos Enanos Mezquinos en cualquier tierra, por lo que fueron inevitablemente eliminados por razas más fuertes, incluidos los Elfos, a los que desprecian particularmente. Contrariamente a la creencia popular, varios grupos de Enanos Mezquinos sobrevivieron en oscuros cubiles de Eriador hasta bien entrada la Tercera Edad.

## 2.86 LOS TA-FA-LISCH, LOS FANTASMAS DE LOS ENANOS MEZQUINOS

Las tierras en torno a Cameth Brin han sido rehuidas por los Montañeses desde su llegada a Rhudaur por miedo a los Fantasmas del Pueblo Pequeño. Los extraños secretos de estos potentes No Muertos fueron descubiertos tanto por Mong-Finn como por Eldacar a principios de la Tercera Edad. Cada uno de

los diez Ta-Fa-Lisch (Fantasmas) parecía estar místicamente unido a una pepita del extraño mineral llamado *crospar*. El *crospar* sólo se encuentra como una impureza en yacimientos de hierro del sur. Cada pepita mide 25 cm de largo y 10 de diámetro, de un apagado color marrón, polvoriento y un tanto cálido al tacto. Tres de las pepitas se han partido y los espíritus asociados a ellas eran ostensiblemente menos poderosos que los demás. La posesión de las pepitas dio a Mifflí el control de los No Muertos, aunque esto también podría haberse conseguido por otros medios. En cualquier evento, los misterios que rodeaban a los Ta-Fa-Lisch se convirtieron en un asunto de discusión cuando los Dúnedain destruyeron las pepitas de *crospar* poco después de obtener el control de Cameth Brin. Con la destrucción de las pepitas los Fantasmas se liberaron.

#### Los Diez Guerreros Fantasmales de Cameth Brin

Los No Muertos Ta-Fa-Lisch parecen pequeñas criaturas con aspecto de sombra con ojos y dientes que brillan pálidos. Como es lógico, se mueven sin producir sonido y hacen uso del sigilo para ganar la espalda de sus víctimas. Entonces golpean rápidamente, desgarrando la garganta de un horrible y silencioso golpe.

Aquellos lo suficientemente desafortunados como para encontrarse a estos Fantasmas descubrirán que pueden ver en la oscuridad más absoluta y existen como parte del Mundo de las Sombras. Las armas normales no pueden dañarles y, dada su naturaleza etérea, sólo pueden ser golpeados en aquellos asaltos en los que ellos mismos estén atacando. Dado el misterioso terror que los rodea, aquellos que se enfrentasen a un Ta-Fa-Lisch deberían resistir un Hechizo de Miedo de nivel quinto o huir.

### 3.0 POLÍTICA Y PODER

A principios de la Tercera Edad, Eriador era una zona relativamente pacífica. No obstante, desde la división de Arnor en el 861 T. E. hasta la destrucción de Angmar en el 1975, Eriador fue escenario de muchas grandes batallas y sucesos. Efectivamente, desde mediados del siglo decimocuarto hasta la defunción de Angmar, fue el foco de la interminable guerra entre el Enemigo Sauron y los Pueblos Libres de la Tierra Media. Tras la aparente destrucción de Arnor y los Dúnedain del Norte, Sauron perdió todo interés en los asuntos de Eriador hasta que fue demasiado tarde. No obstante, esa epopeya es bien conocida y mantiene escasa relación con las historias de aventuras descritas aquí.

En los primeros años de Arnor, alguna rebelión ocasional por parte de los recalcitrantes Montañeses de Rhudaur proporcionaba la única emoción. Menos frecuentemente las tribus Dúnicas que se asentaron en el sur y este de Arnor después del 300 T. E. llevaban a cabo alguna incursión contra sus vecinos mejor asentados. Por toda la Tierra Media el primer milenio de la Tercera Edad fue una época de paz y prosperidad pues fue el período que requirió Sauron para recuperarse de su derrota en la Guerra de la Última Alianza. Tras la División de Arnor en el 861 T. E., los Reinos Hermanos de Arthedain, Cardolan y Rhudaur pronto comenzaron a pelear y sus peleas terminaron por convertirse en guerra. Muy a menudo Cardolan y Rhudaur fueron los beligerantes y, siendo con diferencia el menos rico, Rhudaur tuvo que emplear métodos cada vez más cuestionables para mantener su vacilante posición. Por esto, cuando el Rey Brujo vino al Norte encontró a un más que dispuesto aliado en Rhudaur. Pronto la agreste tierra se convirtió sólo en su títere en las guerras que finalmente acabaron con Cardolan en 1409 y Arthedain en 1974. Rhudaur fue casi devastada en estas guerras y fue abandonada por

completo poco después, languideciendo desierta durante el resto de la Edad.

Rhudaur sería repoblada en la Cuarta Edad pero llevaría muchas generaciones al pequeño país recuperar alguna importancia estratégica.

## 4.0 LUGARES DE INTERÉS

Los Montañeses no eran grandes constructores y, en Rhudaur, los Dúnedain acometieron pocos grandes proyectos como los que caracterizaron su civilización en el resto de Eriador. Por supuesto existen varias excepciones.: unas cuantas ciudades y mansiones protegidas; el Último Puente, que proporciona el único buen paso del Mitheithel entre *Tharbad* y las Landas de Etten y el único tramo construido al norte del Ángulo; la red de fortalezas y atalayas fortificadas, de las que la mayor es *Tir-barad* (S. “Atalaya de los Trolls”) sobre Cameth Brin; y, por supuesto, el vasto complejo que se adentra en el corazón de la propia Colina Inclinada. Estos lugares merecen especial mención cuando se trata la tierra fronteriza de Rhudaur.

### 4.1 FUERTES

Cada Una de las cinco Grandes Casas Dúnedain de los Señores Airain de Rhudaur se sintió obligada a construir altas torres merecedoras de su estatus. Estas mansiones seguían un patrón fijo: se erigía una torre cuadrada de cinco o seis pisos rodeada de una villa cubierta de hierba con unas cuantas defensas exteriores y una muralla de tierra. *Minas Brithil* en el Ángulo, *Dol Gil* en el sur del Oiolad, *Barad Calen* en la llanura central y *Coron Iaur* en el límite de las Tierras Altas, en el lejano norte, se ajustan a este patrón. *Tir-barad Tereg* en Cameth Brin era la quinta y más importante de todas estas modestas ciudadelas, ya que era propiedad del Rey.

Dada la gran cantidad de lugares defensivamente ideales y la dificultad de movimiento y comunicación de Rhudaur, se construyó una cierta cantidad de fortificaciones menores, particularmente en el norte y en el este. Algunas protegían asentamientos, pero la mayoría eran torres de señales; casi todas eran excesivamente pequeñas. Aquellos Dúnedain que se asentaron en Talugdaeri, cerca de Cameth Brin, denominaron a su dominio *Coromminas*, aunque poco podía merecer el nombre de fuerte, mucho menos el de una gran torre.

Más tarde, a medida que el Reino comenzó a caerse a pedazos, los señores locales se retiraron a los altozanos y erigieron nuevas, bien que crudas, torres. Durante las guerras de los Reinos Hermanos, cada una de las torres de los Arain fue sitiada al menos una vez y las reparaciones podrían ser tildadas, caritativamente, de ser de mala calidad. Sólo Barad Calen hizo algo que recordase a su función original a mediados de la Tercera Edad.

Si bien los Montañeses prefieren las cuevas y pueden no ver sentido a reconstruir lugares fortificados, lo cierto es que sí hicieron uso de un fuerte natural. En *Dunno* realizaban las pruebas sagradas para elegir al nuevo Targ-Arm. Dunno es una colina de 270 m y cima plana a unos cincuenta y tres kilómetros al sureste de Cameth Brin. Sus faldas se alzan suavemente pero la masa de rocas de granito que cubre la cuesta hace que, en comparación, los peores puntos de las Landas de Etten parezcan una carretera pavimentada. Hay una extraña y casi aleatoria colección de megalitos en lo alto de Dunno; su función es religiosa, pues es aquí donde la sagrada *Wegechan* busca la ayuda de las estrellas y es entre estas piedras enhiestas que los Fantasmas de los Tairg-Arm Montañeses se reúnen cada solsticio.

## 4.2 RIVENDEL

Al sur de la zona del Bosque de los Trolls, en un profundo valle junto al río Bruinen, se encuentra Rivendel, “La Última Bella Morada al Este del Mar”. A lo largo de toda la Tercera Edad, Rivendel fue morada de *Elrond Medio Elfo*, vástago de los héroes de los Días Antiguos y poderoso entre los Sabios. Rivendel nunca fue un gran bastión ni el número de su gente grande, aunque la fuerza no se sostiene siempre en enormes muros o vastas huestes. En la cumbre de su poder, el Rey Brujo nunca se atrevió más que a colocar vigilancia sobre Rivendel. Elrond fundó Rivendel a mediados de la Segunda Edad como asilo para refugiados Elfos, y así ha continuado, siendo un refugio para todos aquellos que huyeran del poder del mal.

Los Montañeses de Rhudaur siempre han sido enemigos de los Elfos y han evitado y temido Rivendel como un lugar de negra astucia. Los primeros colonizadores Dúnedain de Eriador se aliaron con los Elfos pero, en los días de Arnor, Hombres y Elfos se mantuvieron apartados. Cuando Elrond no ayudó a Rhudaur en su primera guerra con sus Hermanos, el Rey prohibió a su pueblo viajar a Rivendel y, hasta donde se atrevió, agobió a aquellos que comerciaban con los Elfos. Mientras existieron los Reinos Hermanos, Rivendel jugó un escaso papel en sus conflictos (excepto en caso de extrema necesidad), si bien posteriormente fueron más activos en la defensa de las desperdigadas gentes de Eriador de los males que permanecieron en el Norte.

A finales de la Tercera Edad, el Señor Elrond y la mayoría de su gente abandonaron la Tierra Media. Se sabe que los hijos de Elrond, Elladan y Elrohir, se quedaron, persiguiendo su amargo enfrentamiento con los restantes Orcos. No obstante, sobre el estado de las cosas en Rivendel en los años crepusculares de la Cuarta Edad apenas saben nada unos cuantos entre los sabios y los poderosos.

## 5.0 GUÍA DE AVENTURAS

Esta sección proporciona unas notas útiles para el Director de Juego relacionadas con la realización de aventuras en la zona del Bosque de los Trolls y cerca de Cameth Brin. El DJ debería echar un vistazo a estas líneas antes de estudiar y elegir una de las aventuras que se exponen a continuación, en las secciones 8.0 a 11.0.

### 5.1 ELEGIR UNA AVENTURA

Las Secciones 8.0 – 11.0 están dedicadas a lugares específicos de aventura y están organizados según los escenarios. Se detallan los principales mapas de planta y PNJs así como una cierta cantidad de líneas argumentales demostrativas. Todos están acompañados de una historia y una aventura sugerida, aunque el DJ puede adoptar un curso de acción diferente. Para dar flexibilidad, se proporciona una lista de aventuras alternativas al final de cada sección. Se ha asignado un factor de dificultad a cada trama.

El DJ debería echarle un vistazo a la fuerza y experiencia de los PJ involucrados en el juego y elegir una aventura que supusiese un reto, pero que no sea demasiado difícil. La sección 7.0 cubre áreas más seguras y asentadas desde las que empezar una aventura o campaña. En estas zonas, los PJs pueden comprar y vender bienes y solicitar ayuda e información. Los jugadores podrían desear comenzar sus aventuras desde alguno de los puntos descritos en la sección 7.0.

## 5.2 ELEGIR UN PERÍODO DE TIEMPO

Aquellos DJs que busquen una simple aventura no se preocuparán demasiado del período de tiempo. Pueden no obstante, tener mayor flexibilidad y añadir más diseños propios eligiendo un período de tiempo fuera de los ámbitos mencionados aquí. Uno debería atender a estas aventuras como historias que caracterizan el lugar, nada más. Recuerda siempre que no hay reglas que impidan cambiar el curso de la historia.

Si estás usando una campaña ambientada durante una época específica, cualquier aventura en torno a Cameth Brin ocurrirá naturalmente en ese momento. Este módulo está diseñado para acomodarse a esta necesidad y, aunque los individuos y tramas podrían cambiar con el tiempo, los ambientes físicos evolucionan muy lentamente. Rhudaur cambió mucho entre el 100 y el 2000 T. E., por lo que la actividad en torno a Cameth Brin es variada temporalmente para proporcionar un retrato del auge y decadencia del lugar. Las aventuras específicas están dispuestas en orden cronológico, si bien la primera puede tener lugar en cualquier momento. El DJ debería echar un vistazo a cada una para ver cómo cambian las fortificaciones, mapas y situaciones políticas. Después puede determinar el carácter de Cameth Brin y sus alrededores como en la fecha de la campaña.

## 5.3 SUGERENCIAS PARA REPRESENTAR AVENTURAS

Conoce a tus personajes no jugadores (PNJs). Lee lo que las Secciones 8.0-11.0 y las tablas de PNJs tienen que decir acerca de los principales PNJs de la zona y trata de pensar como esas personas lo harían. Recuerda, por ejemplo, que Mong-Finn es taimado y encabeza una banda bien organizada de luchadores dedicada a su causa. Su moral es alta y luchan bien; peor, son despiadados, ya que un fallo supondría su muerte y la de la libertad de los Montañeses.

Échale un vistazo a los mapas de los complejos y fíjate dónde se encuentran los puntos fuertes y débiles. Incluso si una habitación no tiene indicado un ocupante, considera la posibilidad de que alguien esté ahí cuando los personajes jugadores entren.

Guarda tu artillería pesada y objetos mágicos de tremendo poder para las ocasiones extremas. El simple hecho de escalar, entrar y moverse furtivamente por Cameth Brin será una dura misión para un grupo de personajes de bajo nivel.

## 5.4 USANDO TRAMPAS Y OBJETOS

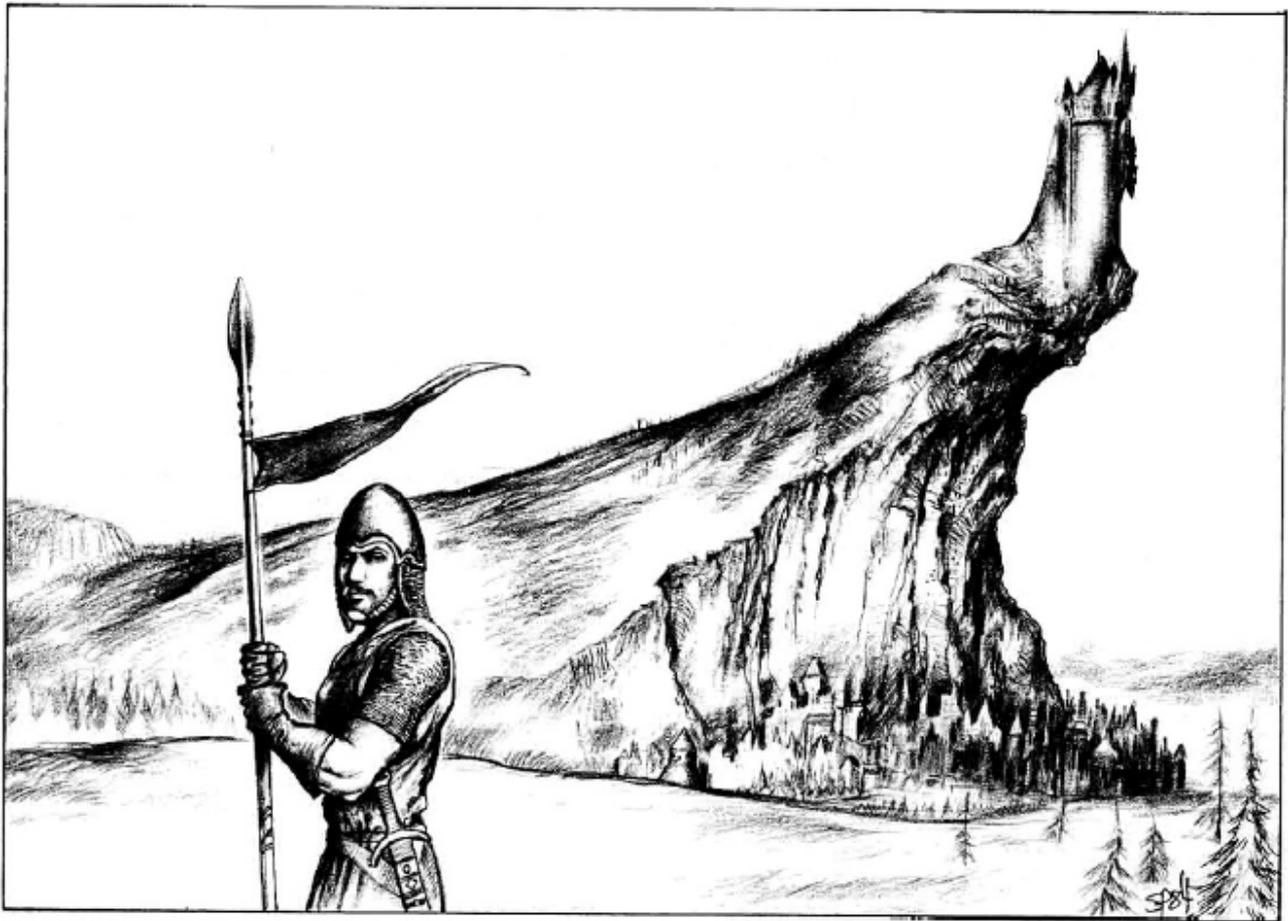
Las secciones de mapas incluyen frecuentes referencias a trampas y cerraduras. Para agilizar el juego, se dan las siguientes referencias cruzadas para DJs que usen *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*.

Para computar el éxito o fracaso de los intentos de desarmar o descerrajar estos mecanismos, simplemente toma la tirada del PJ que esté actuando, súmale las bonificaciones adecuadas y réstale el factor de dificultad asignado a la cerradura o trampa. Entonces, comprueba la tabla MT-2, en *El Señor de los Anillos*, p. 180 (o el *Manual de Personajes* de *RM*, Sec. 15.32).

Los resultados de ataques de Caída/Aplastamiento o de animales se pueden determinar usando las tablas de *El Señor de los Anillos* CST-2, p. 163 y AT-5 o AT-6, p. 165. Si usas *Rolemaster*, mira *Claw Law*.

Los ataques de armas pueden ser computados usando las tablas de *El Señor de los Anillos* CST-1, p.168, y de la AT-1 a la AT-4, p. 164 (o *Manual de Combate* de *RM*).

Las bonificaciones de objetos no mágicos sólo se usan con *Rolemaster*. Cuando se usa *El Señor de los Anillos*, todos los objetos con bonificación son mágicos.



## 6.0 MAPAS DE CAMETH BRIN

Cameth Brin es el nombre tanto de la Colina Inclinada como del fuerte y el complejo que hay en su interior. El conjunto es una colección de cavernas naturales modificadas, pasadizos y cámaras unidos por escaleras retorcidas.

### 6.1 VISTA GENERAL DEL FUERTE

Lo que sigue es un resumen del plano de Cameth Brin. Los niveles están listados en orden descendiente.

Nivel	Salidas	Altura*	Construcción
1) Armoq (Oeste)	cara oeste, 2	225 m	Antes T. E., Enanos Mezquinos, Excavad.
2) Armoq (Sur)	1,4	218	“ ”
3) Salas del Rey	4	204	Sobre 339 T. E. Dúnadan. Sillería.
4) Cámaras de Jefes	2,3,5,7	198	Sobre 339 T. E. Dúnadan. Sillería
5) Fuintir/Puerta	torre, 4, 6	150	Sobre 335 T. E. Dúnadan. Sillería
6) Cuartel Superior	5,7	135	— —
7) Niv Princ./Merc.	4,6,8	120	— —
8) Salas Inferiores	7,9	105	Sobre 339, 700 T. E. Dúnadan. Sillería
9) Cuartel Inferior	8,10	90	“ ”
10) Ureithel	9, Cubil Troll Tanoth Brin	87	Cueva natural. Minas Modificado sobre el 900 T. E.

\*Altura respecto a la colina misma. Añade 330 m sobre el nivel del mar. La torre en lo alto de la montaña, Tir-barad Tereg, se encuentra en la cima (249 m; 579 m sobre el nivel del mar). Tanoth Brin se encuentra en una plataforma de unos 84 m; 414 m sobre el nivel del mar.

### 6.11 LA PUERTA

Para el observador inexperto Cameth Brin parece haber permanecido sin cambios desde los tiempos de Miffli – hasta que se ve el lado sur de la colina. Un estrecho camino serpentea hasta la rocosa cima; el camino termina abruptamente en una gran puerta plateada entre dos torres rojas que se alzan de la colina sin un soporte visible. Las torres tienen tres pisos y parecen suaves e inmaculadas; cada una de ellas está coronada por una cúpula aparentemente de sólido oro. Sólo cuando uno está lo suficientemente cerca se hacen visibles una multitud de pequeñas e ingeniosas saeteras. La puerta en sí es de acero recubierto de plata y mide poco más de 3 metros a cada lado. Esta puerta se desliza 6 m en el interior de la colina antes de poder ser alzada hacia arriba y hacia fuera sobre sus goznes. Un rastillo está preparado para ocupar su lugar original y las salas de guardia del interior están listas para “dar la bienvenida” a los huéspedes. Éstos deberían estar avisados de este abrazo mortal por la figura dibujada en la puerta: un oso de las cavernas a tamaño real, de pie y mirando hacia fuera. Aunque no es tan bonita o elaborada como una interpretación Élfica o Enana, es bastante efectiva.

### 6.12 LA FUINTIR

La principal defensa de Cameth Brin no es la puerta en sí sino las cámaras que están a continuación de ella. La puerta se abre hacia una vasta sala llamada la Fuintir, o Atalaya Oscura. Tres inmensos pilares de granito soportan el techo, a 6 m del suelo; entre estos pilares hay salas de guardia a las que sólo se puede acceder desde los niveles inferiores. Los suelos y muros ocultan numerosas trampas pero el mayor peligro viene del techo, donde hay 30 potentes Símbolos de Oscuridad Total (activados siempre que algo vivo entre en la sala). Hay muchas falsas salidas de la Fuintir, todas con trampas; la única salida

auténtica está bien oculta y sólo se puede alcanzar la escalera principal pasando por otra sala de guardia.

La Fuintir sirve como la cámara de entrada principal de Cameth Brin y es el único acceso a las Estancias Superiores y la torre de Tir-barad Tereg. La secreta escalera principal descien- de al Nivel Principal de Cameth Brin pasando por el Cuartel Superior, una de las dos zonas de acantonamiento de tropas que todavía quedan.

### 6.13 LAS ESTANCIAS PRINCIPALES

Las escaleras que bajan de la Fuintir son lo suficientemen- te anchas como para pasar en fila de a dos. Más abajo, pasando un pasadizo a continuación del cuartel, hay una escalera similar que baja al *Dagorond* o “Salón de la Batalla”. Aquí los muros están decorados con mosaicos que muestran las grandes hazas- ñas de los Dúnedain; entre ellos hay colgadas armas y armadu- ras de todos los tipos (todas ellas imitaciones muy bien hechas, inútiles para luchar). A la izquierda, un corredor conduce a las cocinas y las trascocinas; a la derecha hay otro que conduce a las habitaciones de los guardias. Estas cámaras guardan la única entrada a las salas de guardia de las torres y a los pilares de la Fuintir. De frente, el *Dagorond* termina en un gran portal enmarcado por dos exquisitos árboles, uno de oro y otro de plata. Los árboles fueron un regalo de los Elfos de Rivendel, obsequiado cuando los Dúnedain habitaron en estas estancias por primera vez (originalmente fueron igualados por en regalo de los Enanos de una puerta de *mithril* pero hace mucho que ésta se vendió a Gondor).

Entre los árboles hay unas puertas dobles de roble y hierro que conducen hasta el *Merethrond*, el Salón de los Festejos. Esta es una cámara inmensa con un alto techo en forma de cúpula y guarniciones de alabastro. Los adornos y decoración dorados hace tiempo que desaparecieron pero aquellos que tienen buen gusto suelen decir que queda mejor en hierro negro y roble oscuro. A la izquierda del *Merethrond* una sala guardada conduce hasta unas escaleras que bajan a las Estancias Inferiores. La sala de enfrente está fuertemente guardada ya que conduce a las escaleras de las Estancias Superiores (una puerta secreta esconde una pequeña suite diseñada para uso del Señor).

### 6.14 LAS ESTANCIAS SUPERIORES

La escalera que sube desde el *Merethrond* desemboca en un portal y una gran sala de guardia llena de agujeros para disparar. Este nivel está compuesto de dos secciones unidas por una corta escalera. Las Cámaras de los Jefes, más grandes, contienen las suites de los señores menores de Cameth Brin y sus invitados. A estas habitaciones se llega girando en el portal hacia la derecha y continuando durante un buen trecho. El portal se bifurca hacia derecha e izquierda y forma un amplio círculo de donde arrancan las suites. Un portal que está oculto bajo el camino de una de estas cámaras da acceso al tosco pasadizo que sube hasta el antiguo *Armoq-al-Wanu*.

A la izquierda de los escalones que suben desde el Nivel Principal, el portal da a una habitación que gotea agua y contiene una pequeña piscina. Esta cámara de extraña forma da acceso a dos cajas de escalera bien ocultas. Una conecta con la Fuintir más abajo; la otra conduce a los Aposentos del Rey. Las escaleras tras esta escalera desembocan en la obligatoria sala de guardia y, después, entra en la biblioteca del Rey y la sala de conferencias. *Broggha* se ha deshecho de toda la basura ornamental que *Maschbaram* había recogido y, ahora, esta cámara es bastante espartana. Las cámaras privadas del Rey están debajo, tras una puerta de sólido hierro.

### 6.14 ARMOQ-AL-WANU

Encima de las habitaciones del Rey y de las Estancias Superiores se encuentran las estancias principales de la fortifi- cación de los Enanos *Mezquinos*, *Armoq-al-Wanu*. Han sido

ensanchadas para darles un tamaño apto para humanos y se emplean para dar alojamiento temporal a los guardias apostados en los agujeros espía de la cima de *Cameth Brin*. Este trabajo lo hacen guardias regulares a los que suben con los ojos vendados y dejan sin armas ni armaduras. No se fomenta la curiosidad. La antigua entrada ha sido cerrada con un gran bloque de granito.

### 6.16 LAS ESTANCIAS INFERIORES

Las escaleras de bajada desde el *Merethrond* en el Nivel Principal llevan hasta las profundidades de la tierra y terminan en una estancia sin pretensiones. Aquí, casi directamente frente a las escaleras, están las salas de guardia de las Estancias Inferiores. Éstas se construyeron donde una vez estuvieron los pasadizos que llevaban hasta el Cuartel Intermedio.

Se construyeron cuatro cuarteles en el interior de *Cameth Brin*, cada uno capaz de albergar a 200 soldados y sus oficiales. Fueron diseñados para cobijar a la guarnición interior y proporcionar refugio a los soldados destinados abajo, en el asentamiento militar exterior de *Tanoth Brin*. Cada cuartel se componía de diez grandes habitaciones para la tropa, dos cámaras para sus sargentos y otra para su comandante. Ahora los oficiales residen en las estancias más altas. Es poco probable que los cuarteles estén siempre al completo y, cuando dos de ellos sufrieron daños por un pequeño terremoto hace varias décadas, se sellaron y nunca fueron reparados. Sólo permanecen los Cuarteles Superior e Inferior.

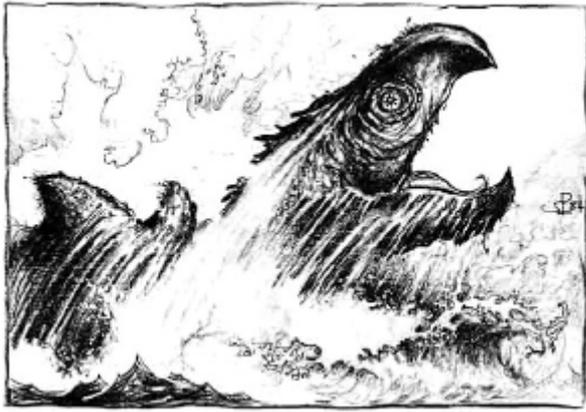
Después de las salas de guardia se encuentra la Herrería, que rara vez se usa (después de 1409, *Rhudaur* confía en las armas importadas de *Angmar*). A la izquierda, el corredor conduce a las Salas de Curación, excavadas a partir de una cueva natural. A la derecha, unas escaleras bajan al Cuartel Inferior. Hay una puerta guardada de la que parte una pequeña caverna que baja a las cavernas de el *Ureithel*.

*NOTA: las siguientes descripciones sobre la disposición están dispuestas en orden ascendente (de abajo arriba), ya que la mitad de los puntos de entrada a Cameth Brin dan al Ureithel. Las zonas más elevadas de Cameth Brin, las dos secciones de Armoq-al-Wanu, se incluyen en el apartado 9.4 ya que fueron construidas en una época distinta y están a tono con la aventura del 9.0.*

*Las referencias a guardias, la guarnición y los señores afectan al período en torno al 1671 T. E., cuando Cameth Brin estaba totalmente controlado por los Montañeses del Rey Broggha. Este material está directamente relacionado con la aventura de la Sección 10.0 y, aunque indica cómo está provisto de personal el fuerte, puede ignorarse libremente.*

### 6.2 LA ENTRADA SECRETA A LA MINA

El “Cuento de *Eldacar* y *Miffli*” resultó ser una balada moderadamente popular en su día y, aquellos que buscaban entrar ilícitamente en *Cameth Brin* no tuvieron demasiados problemas para discernir el modo de lograrlo. Durante los días de los Dúnedain estaba bien considerado el hecho de guardar esta ruta pero, posteriormente, los amos oscuros dejaron de estar de acuerdo. No era práctico sellar sin más la entrada pues todos los fuertes necesitan de una salida secreta. Los señores decidieron llenar de trampas la mina y convertirla en un pasadizo de un único sentido. El túnel original fue parcialmente bloqueado y se excavó uno nuevo debajo del mismo, con una pequeña habitación en el medio. Aquellos que salgan del fuerte sólo necesitan empujar una palanca para mover las dos toneladas de roca que hacen de techo a la cámara exterior de 3 x 3 x 3 m, pero deberán salir rápido, ya que cualquier peso aplicado en el suelo abrirá una esclusa del *Ureithel* que rápidamente llenará la cámara con agua hirviente. Si la palanca no ha sido previamente accionada, cualquier peso aplicado en el suelo que exceda de 23 kilos hará caer tres rastrillos a lo largo de la mina, bloqueando la salida.



La entrada secreta a la mina se encuentra en la cara norte de la colina situada más al norte de la cadena sudoriental. La entrada está cubierta por una enorme roca que está astutamente contrapesada para que se desplace en cuanto se inserte una barra en el ojo de su cerradura. Su mecanismo es Muy Difícil (-20) de detectar. La mina es muy estrecha y se adentra en la tierra. Tras un kilómetro y medio asciende hasta encontrarse con una pequeña corriente subterránea; a continuación el camino discurre bordeando las rocas que están bajo el agua. Por último, diez húmedos kilómetros de camino conducen directamente hasta Cameth Brin. El pozo llega a Cameth Brin por la caverna del cálido manantial (véase 6.3, # 5, 6).

### 6.3 EL UREITHEL

El Ureithel, o Manantial Cálido, se encuentra en una gran caverna, la cámara más profunda de Cameth Brin. En torno a la mitad de esta caverna está llena de borboteantes aguas sulfurosas que inundan la caverna con una niebla oscura (-20 a todas

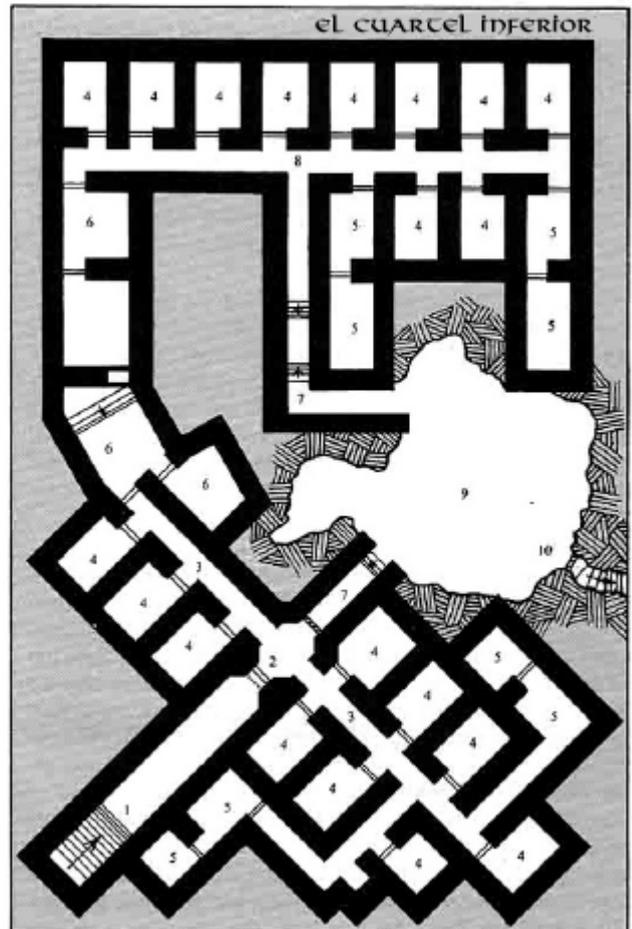
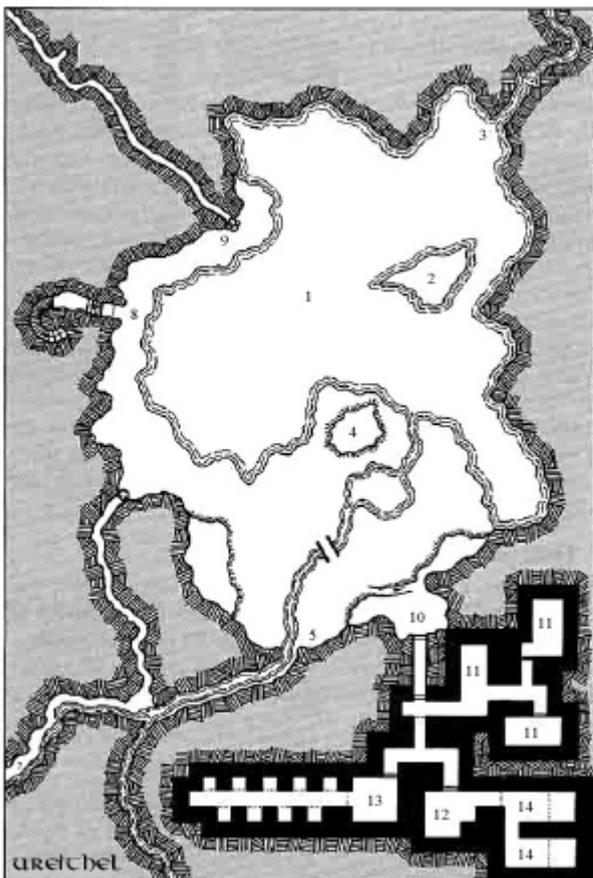
las maniobras). Después de que el mal llegase a Rhudaur, se excavaron sucias mazmorras a partir de las antiguas cuevas y se equiparon con un poderoso guardián, una irritable Tortuga de 9 m de largo (S. "Fastitocalon")

#### La Tortuga Maligna

Lleva aquí desde el 1413 T. E., residiendo en el Ureithel y disfrutando de un ocasional baño cálido. Para su tamaño, la Tortuga Maligna llamada *Girge-tarel* es bastante rápida. Sólo puede ser controlada por el *Yelmo de la Tortuga* que tiene el Rey Broggha; de otro modo, atacará a cualquier ser viviente que entre en su dominio acuático.

#### El Mapa

1. **El Ureithel.** La temperatura del agua es de 49°C y la profundidad es de 3-60 m. Un agujero en el techo, a 9 m del suelo, conecta con un pozo de las Estancias Inferiores (véase 6.5 #15).
2. **Pequeña Isla.** Mide 3,6 m de alto y hace las veces de lugar de descanso para la Tortuga cuando se encuentra dormida. Con una tirada de 01-40 uno se encontrará a la bestia sesteando en lo alto del montecillo.
3. **Salida del Manantial.** Las aguas calientes abandonan la cueva mediante una graciosa cascada y sale a un río subterráneo de 14,5 km que desagua al Río Mitheithel justo encima de la boca del Arroyo de los Fantasmas ("Sruth Boghain"). Después de la cascada, a unos 7,5 m del pasadizo, el agua llena el conducto de roca.
4. **Puesto de Vigilancia.** Esta elevación de 3m se encuentra entre el Ureithel y un estanque de 6 m de profundidad. En su día era un puesto de vigilancia pero la Tortuga ha reemplazado a los vigilantes.
5. **Entrada del Manantial.** El agua entra en la caverna a través de una abertura de 1,8 m de ancho y 2,4 de alto. Un camino discurre junto al río durante unos 16,5 m, hasta el punto en que los dos tributarios del riachuelo se unen a éste.





ante la orden de cualquiera que lleve el Yelmo de la Tortuga. Las palancas que hay encima de cada sección accionan manualmente un mecanismo que hace que giren hacia abajo cuando reciban un peso de más de 9 kilos. El lado superior de cada pozo es 1,8 m más alto que el lado inferior.

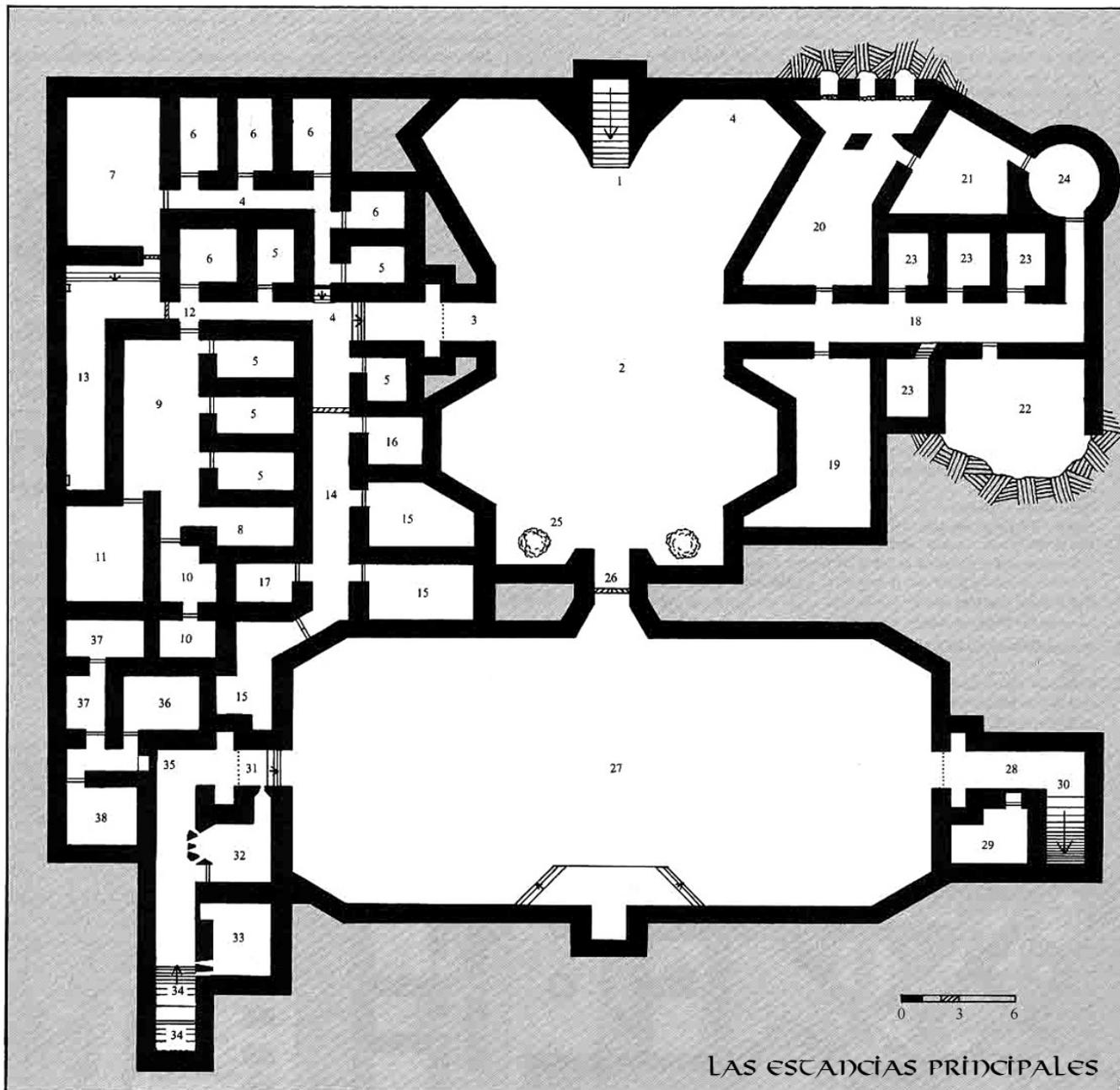
6. **Puerta.** Conduce a la Herrería. Generalmente se deja abierta.
7. **Puesto de Guardia.** Sin dotación.
8. **Viejo Almacén de Metales.** Usado en su día por los herreros, ahora se emplea como área de almacenamiento general.
9. **Herrería.** Grande y bien diseñada aunque la mayoría de su buen equipamiento ha sido enviado a Angmar.
10. **Cámaras del Herrero Jefe.** Ahora usadas como armería, contienen: 110 Espadas Cortas; 200 Escudos Rodela; 155 Dagas; y 90 Arcos Cortos.
11. **Vieja Bóveda de la Herrería.** Cerrada, Absurdo (-70), pero sin trampas. No obstante, no está actualmente en uso y está protegida por un *Símbolo de la Fealdad de Orn* de 5º nivel: fallo de la TR = Apariencia de la víctima reducida a 1 (*RM*: Presencia reducida a 1).
12. **Cuartos para Herreros Retirados:** En desuso.
13. **Cuartos para Herreros Retirados:** En desuso.
14. **Cámara de Almacenamiento de Metales Preciosos.** La puerta cuelga fuera de sus goznes y la cámara está en desuso.
15. **Falsa escalera.** Puerta secreta Muy Difícil (-20) de encontrar. Si se empuja la puerta revela una magnífica escalera de piedra de 3m de largo (10 escalones) y que baja 2,1 m hasta una falsa puerta de acero colocada en el muro de enfrente. Cuando se coloquen 68 kg en el 4º, 5º o 10º escalón, la escalera se desliza en el interior del muro y la puerta secreta se cierra. Aparece un pozo, cayendo la víctima 1,8 m a las aguas del Ureithel (véase 6.3, #1). Además de convertirse en pasto de la Tortuga, la víctima recibe un ataque +25 de Caída-Aplastamiento y termina a 3,3-18 m bajo el agua (120º) El pozo se emplea para alimentar a la Tortuga cuando es necesario por lo que hay una palanca en el muro, justo en el interior y a la derecha de la puerta. Es Extremadamente Difícil (-30) de descubrir.
16. **Sala de la Curación.** Hecha a partir de una caverna natural, los pabellones están excavados en los muros. Dos guardias.
17. **Portal.** Tapiado, en su día conducía a los campamentos Tercero y Cuarto, abandonados en la actualidad.
18. **Habitación de los Sanadores Menores.**
19. **Cuartos de Brenn.**
20. **Pabellón de los enfermos.** Aquí se aísla a los enfermos.

## 6.6 LAS ESTANCIAS PRINCIPALES

Aunque la mayoría del espacio de este nivel está ocupado por los ceremoniales Dagorond y Merethrond, es el centro de actividad tradicional de Cameth Brin.

1. **Escalera al Cuartel Superior.** Escaleras de subida que permitirían ir hasta en fila de a tres (véase 6.7, #1). Dos guardias.
2. **El Dagorond.** Las paredes están cubiertas con las épicas hazañas de los primeros Dúnedain. Algunas de las escenas más ofensivas a los posteriores amigos de Rhudaur han sido blanqueadas. De las paredes también cuelgan réplicas de armas. Dos guardias.
3. **Corredor hacia los Cuartos de Guardia.** Defendido por puestos de guardia y rastrillos.

4. **Entrada a los Cuartos de la Fuintir.** Tras un tramo de escalones que llevan hasta una puerta negra que está cerrada (Fácil, +20) esperan más escaleras.
5. **Habitaciones de la Fuintir.** Cada habitación escasamente decorada puede acomodar a cinco guardias.
6. **Habitaciones para los Sargentos de la Fuintir.** Bien amuebladas, cada una de ellas acomoda a uno.
7. **Habitación de Prácticas.** Tiene su propia Runa de Oscuridad Total.
8. **Baños.**
9. **Habitación Común.** Un completo desastre. Hay un armario al fondo que es una puerta secreta Difícil (-10) de descubrir. Está cerrado y es Muy Difícil (-20) de abrir sin disparar una trampa: una pequeña aguja envenenada que contiene una dosis de nivel 4º de Tejo Blanco. Tras la puerta se encuentra lo que parece ser tan sólo una simple caja fuerte para los objetos de valor de la Fuintir, pero se encuentra colocada debajo de una trampilla en el techo. La trampilla está cerrada y es Extremadamente Difícil (-30) de abrir. Conduce a una escalera de mano de hierro que puede estirarse hacia abajo; esta escalera asciende mediante un pozo hasta los Cuartos Principales de la Guardia (6.8, #8) en la Fuintir.
10. **Cuartos del Segundo al Mando.**
11. **Sala de Juegos.** Más ordenada, suele ser usada para celebrar reuniones.
12. **Puerta de Acero.** Cerrada, Extremadamente Difícil (-30), se abre a un corredor.
13. **Habitación de Acceso.** Contiene dos escaleras de mano, cada una de las cuales lleva a un Puesto de Guardia de la Fuintir (6.6, #7) por medio de una trampilla (como en el #9). La puerta exterior está cerrada y es Extremadamente Difícil (-30) de abrir. Está diseñada para disparar a través de ella desde el interior. Abierta en el cambio de turno.
14. **Pasillo de los Cuartos de los Guardias.**
15. **Cuartos de los Guardias.** Diez literas.
16. **Cámara de los Sargentos.**
17. **Zona de Recreo para los Sargentos.**
18. **Pasillo de las cocinas y las trascocinas.**
19. **Zona de almacenamiento de comida.**
20. **Cocina.** Normalmente escenario de una actividad frenética. 1-10 sirvientes y, cuando está de servicio, Sigwerd.
21. **Dispensa.** Contiene un agujero de hielo y un cajón de sal, ambos para almacenar las comidas lujosas. La puerta está cerrada e es Difícil (-10) de abrir.
22. **Zona de Descanso de los Esclavos.** Un oscuro y desnudo pozo.
23. **Habitaciones de los Sirvientes.**
24. **Habitación de los Cocineros.** Sigwerd la ha pintado de púrpura y duerme en una pila de paja.
25. **Árboles.** De 2,4 metros de alto, el de la izquierda está realizado en plata, el de la derecha en oro, y ambos infligen un crítico "B" de Electricidad en caso de ser tocados por personas malvadas.
26. **Puerta del Merethrond.** Labrada en roble y hierro, no está cerrada pero puede ser cerrada firmemente con un cerrojo (Extremadamente Difícil, -30) desde el interior.
27. **Cámara del Merethrond.** El interior es de alabastro con muchos hacheros de hierro forjado. Una docena larga de mesas de mármol están dispuestas aquí; en el centro, en la "A", hay una pequeña plataforma para la Mesa del Rey. Dos guardias.
28. **Pasillo hacia el Fuerte Inferior.** Defendido por cuartos de guardia y rastrillos.
29. **Cuarto de Guardia.** Otea unas escaleras, la puerta está cerrada y es Muy Difícil (-20) de abrir. Tiene una trampa (Difícil, -10), una pequeña aguja envenenada (véase #9 más arriba).



**30. Escaleras a las Estancias Inferiores.** Son lo suficientemente anchas como para pasar en fila de a tres. Los escalones 21° al 30° y 51° al 60° son de madera (véase 6.5, #5).

**31. Recibidor hacia las Salas Superiores.** Protegido como el #28.

**32. Cuarto de Guardia.** Construido con portillas de disparo, obstruye parcialmente el recibidor. La puerta está cerrada y es Extremadamente Difícil (-30) de abrir; si no se tiene éxito al intentar forzarla, se disparará una trampa de lanza (tres ataques de lanza +70). Es Extremadamente Difícil (-30) de desarmar. Dos guardias.

**33. Cuarto de guardia.** Como el #29.

**34. Escaleras a las Estancias Superiores.** Ascende muy empinada hasta las Cámaras de los Jefes (véase 6.91, #1).

**35. Puerta Secreta.** Absurdo (-70) de encontrar, sólo se abre con la orden "Edro". La trampa es Extremadamente Difícil (-30) de detectar. Si la puerta no se cierra en 40 segundos caerán del techo seis bloques de 50 kg (ataque Grande de Aplastamiento +70).

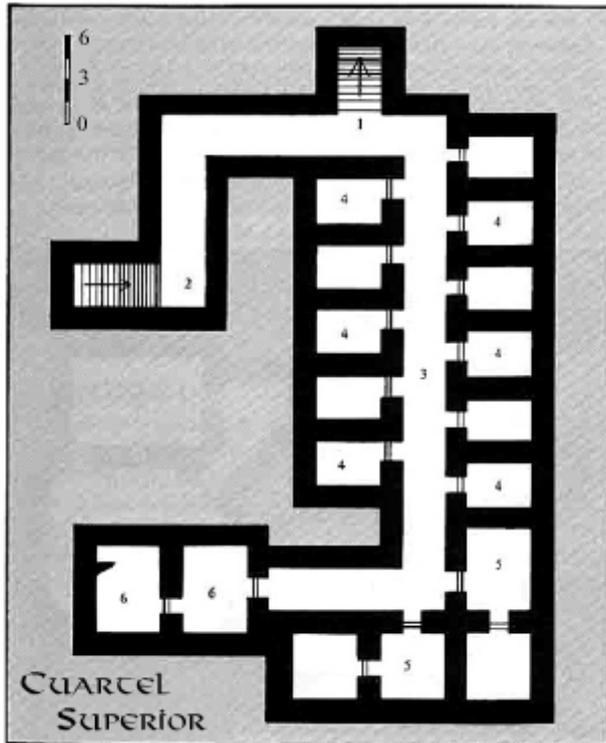
**36. Cámaras de la Guardia de Élite.** La puerta está cerrada, Absurdo (-70) de abrir y fabricada en acero. Decorada sólo con unas pieles. Unas hermanas gemelas Montañesas viven aquí. Se encargan de custodiar a la prisionera, la Princesa Alquawen.

**37. Cámaras de Alquawen.** Son bonitas y están decoradas cómodamente. Hasta el momento, la Princesa ha hecho un verdadero desastre con todo lo que había a su alcance con la esperanza de irritar aún más a sus guardias.

**38. Baño.**

## 6.7 EL CUARTEL SUPERIOR

1. **Escalera Principal.** Baja al Nivel Principal (véase 6.6, #1).
2. **Escalera hacia la Fuintir.** Conduce al nivel de entrada principal (véase 6.8, #15). Dos guardias.
3. **Sala de Acuartelamiento.** Ocupada por 100 Montañeses.
4. **Habitación Típica del Cuartel.** Literas triples se alinean en los muros.
5. **Cuartos del Sargento.**
6. **Cuarto para el Comandante del Cuartel.**



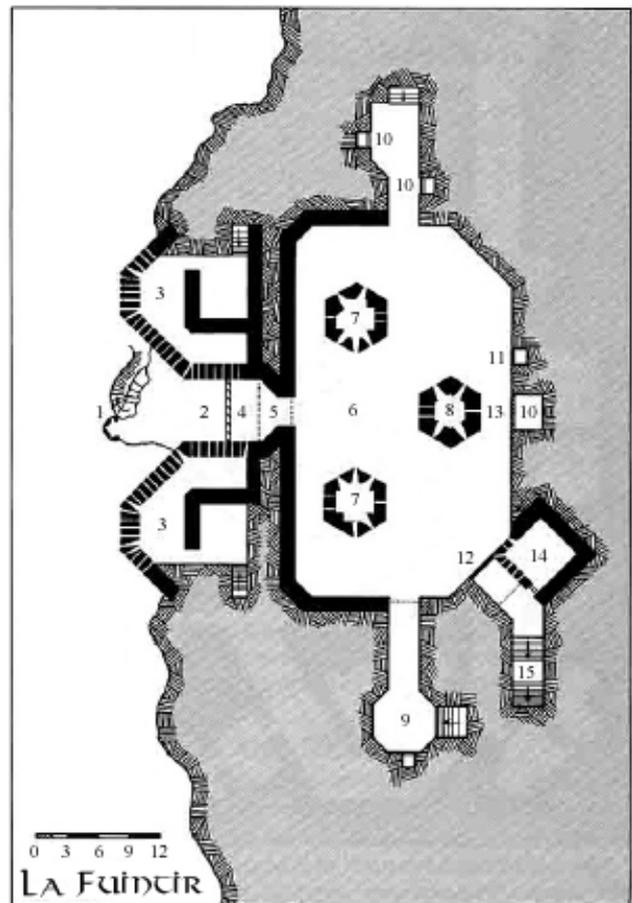
## 6.8 LA FUINTIR (ATALAYA OSCURA)

Aunque el fuerte de Cameth Brin está bien provisionado de defensas externas, su mayor fuerza es interna: la Fuintir, o Atalaya Oscura. La clave de la Fuintir es la oscuridad, con cerca de un centenar de *Simbolos de Oscuridad Absoluta*. Las trampas son simples pero numerosas y hay una miríada de engaños. Sólo los muy experimentados conocen el camino de este desalentador portal.

1. **Escalera.** Estrecha y sinuosa, conduce a la cara sur de Cameth Brin.
2. **Umbral.** Objetivo del plomo fundido que está siempre listo en lo alto de las torres de la guardia.
3. **Torres Gemelas de la Guardia.** Intactas a primera vista, las muescas para flechas están bien disimuladas. Cada una tiene tres pisos y contienen escaleras que llevan hasta sus pisos superiores. Los niveles superiores son idénticos excepto por los agujeros que permite descargar 1-5 calderos de plomo derretido (cada una), infligiendo cada uno un ataque +75 (Bola de Fuego). Unos tejados puntiagudos las rematan en lo más alto. Tres guardias por cada nivel de las torres.
4. **Puerta.** 6 x 6 m de acero recubierto de plata, muestra un gran oso de las cavernas listo para atacar. La puerta es operada mediante tres palancas en el #5. La puerta se desliza 6 metros antes de abrirse por completo, hacia arriba y hacia fuera. Cuando la puerta se retrae puede dejarse caer un rastrillo en su posición original.
5. **Palancas.** Hay tres a mano izquierda de la entrada. Están trampeadas, Difícil (-10) de descubrir. Si el juego de palan-

cas de cada lado (2 de las 3) no son accionadas con sincronización casi perfecta, el suelo se abrirá, permitiendo una fea caída de 3,6 m sobre unas afiladas y envenenadas lanzas (ataque +12 Caída/Aplastamiento y uno a cinco ataques +40 de lanza). La palanca del centro está asociada al rastrillo que ocupará el lugar de la puerta. Un guardia de la Fuintir.

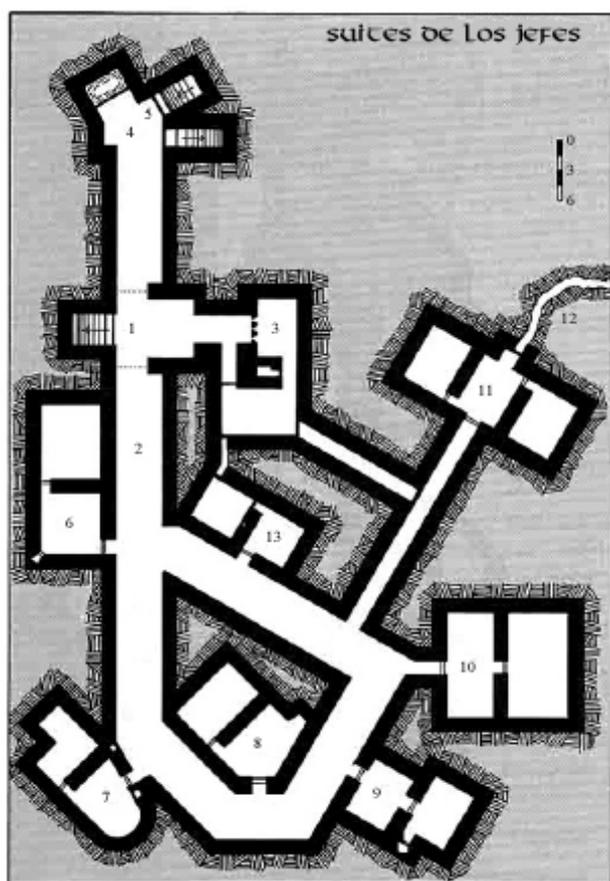
6. **La Propia Fuintir.** Todas las descripciones de este lugar fueron destruidas poco después de su finalización. Tradicionalmente, a los visitantes esperados y bienvenidos se les vendaban los ojos en el #2 y se les pedía que uniesen sus manos o cinturones; después eran conducidos a través del desconcertante camino; mientras tanto, el sonido de llaves cencerreado y puertas que chirrían al abrirse y cerrarse irritarán las percepciones de los visitantes. El camino seguido entre las salas de guardia y trampas es variado diariamente para que nadie pueda memorizarlo. Las trampas "P" (pozo) se operan mediante una presión de 45 kg; las trampas dejan caer al desprevenido sobre lanzas envenenadas (ataque +12 de Caída /Aplastamiento y 1 a 5 ataques +40 de lanza). Las trampas "S" (estacas) se operan mediante palancas que, si se accionan, disparan tres lanzas (ataques +40), como arriba, contra los intrusos. Las trampas "C" (techo) se accionan desde la sala de guardia principal en el #8; dejan caer bloques de roca de 45 kg de 1,2 x 1,2 m desde el techo de 6 m (ataque +20 Gran Aplastamiento). Dos guardias Fuintiri. Tres guías Fuintiri.
7. **Salas de la Guardia.** A ellas se llega mediante escaleras de mano desde la Sala de Acceso del Nivel Principal, debajo (véase 6.6, #13), todas están bien equipadas con aberturas para disparar. Tres guardias Fuintiri en cada una.



8. **Sala de Guardia Principal.** A la que sólo se puede llegar desde la Habitación Común del Nivel Principal (véase 6.6, #9). Los controles para accionar las trampas "C" y los controles auxiliares para la puerta exterior y la alarma se encuentran aquí. El Capitán Fuintiri y cuatro guardias.
9. **Escalera hacia la Torre.** Las escaleras llevan hasta Tirbarad Tereg, en la cúspide de la Colina Inclinada. Una

puerta falsa se abre a una pequeña habitación que está guardada por una trampa "S" que se dispara cuando se colocan 68 kg sobre el suelo.

10. **Habitaciones Trampa.** Una trampa "C" deja caer una parte del techo; el nuevo muro sella la puerta hasta que los invasores se rindan o mueran de hambre.
11. **Puertas Falsas.** Ocultas u obvias, cualquier apertura de las puertas hará que los delicadamente contrapesados *Viales de Nube Aturdidora* (véase hechizo) caigan y se rompan contra el suelo.
12. **Puerta Secreta.** Se abre a un pasadizo que desciende hasta las profundidades de Cameth Brin. Está cerrado y es Extremadamente Difícil (-30) de descubrir. Su trampa es Extremadamente Difícil (-30) de desarmar: una línea de agujas de mithril envenenadas en el suelo infligen a la víctima entre uno y diez ataques +75 de daga. Cualquier resultado crítico supone la inoculación de un aceite de *Lawrim* de tercer nivel (véase 2.7).
13. **Puerta Secreta.** Cerrada, abrirla es Locura Completa (-50).
14. **Sala de Guardia.** Proporciona las típicas saeteras.
15. **Escaleras.** Bajan hasta el Cuartel Superior (véase 6.7, #2).



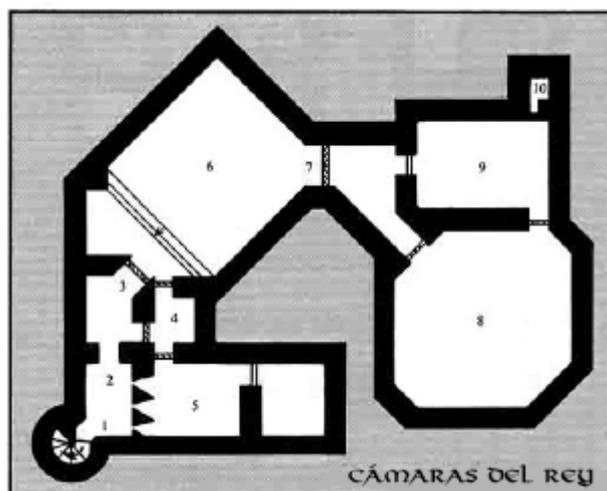
## 6.9 LAS ESTANCIAS SUPERIORES

Las Estancias Superiores de Cameth Brin sirven de residencia a los comandantes e invitados de importancia. Estas residencias incluyen una pequeña cantidad de habitaciones con espacio para guardaespaldas y que cuentan con todas las comodidades necesarias. La construcción de estos niveles es mucho mejor que la de cualquier otra parte del fuerte aunque todavía por debajo de los estándares de un Enano.

### 6.91 LAS SUITES DE LOS JEFES

1. **Escaleras.** Bajan hasta el Nivel Principal (véase 6.6, #34) y son vigiladas por dos guardias.
2. **Corredor.**

3. **Sala de Guardia.** Para proteger las escaleras, la puerta es de roble y hierro y sólo puede ser accionada desde el interior. Dos guardias.
4. **Pequeña habitación.** Una fría corriente llena una pequeña piscina de agua fresca.
5. **Escaleras hacia los Apartamentos del Rey.** La puerta secreta es Extremadamente Difícil (-30) de detectar y tiene una cerradura Absurda (-70). Un *Simbolo de Muerte* (resistir un hechizo de nivel 10° o morir) espera a aquellos que no aparten sus ojos al entrar (véase 6.92, #1).
6. **Corredor a las Suites del Jefe.** La primera puerta a la derecha da paso a los cuartos de Feundig. Todas las puertas están cerradas y son Muy Difíciles (-20) de abrir.
7. **Suite de Valadan.**
8. **Suite de Chukka.**
9. **Suite de Seammu.**
10. **Suite de Wilda (Korekalwen).** En realidad pasa poco tiempo aquí y tiene una poderosa ilusión en su cama de Wilda durmiendo, sólo por si acaso.
11. **Dormitorio.** La mayoría de los sirvientes de Cameth Brin creen que Alquawen es retenida aquí. En realidad, los dos Fuintiri colocados aquí sólo están custodiando a una esclava bien vestida (con el pelo teñido) que ha sido hipnotizada para pensar que es Alquawen. De cerca, su impresión de una princesa ya no es tan convincente. Alquawen en realidad es retenida en el Nivel Principal (véase 6.6, #37).
12. **Pasadizo Secreto.** Un pasadizo que conduce hasta el Nivel Uno del Armoq-al-Wanu (véase 9.42, #6).
13. **Suite de Briam.**



## 6.92 LAS CÁMARAS DEL REY

1. **Escalera de Caracol.** Descienden hasta las Cámaras de los Jefes (véase 6.91, #5).
2. **Pasillo de Entrada.** Los muros, de plata pulida, hacen de espejo y distraen la atención de las saeteras.
3. **Puerta de la Habitación de Broggha.** Acero con una cerradura Extremadamente Difícil (-30) de abrir. La trampa es Difícil (-10) de desarmar; unas agujas envenenadas infligen de uno a cinco ataques +90 de Daga (un crítico inocula una dosis de 5° nivel de Tejo Blanco).
4. **Recibidor del Cuarto de la Guardia.** Ambas puertas son como #3.
5. **Sala de guardia.** Dos guardias Fuintiri.
6. **Cámara del Consejo del Rey.** Una enorme mesa de roble llena la mayoría de la habitación. Sobre la mesa se encuentran multitud de mapas y papeles, todos referentes a planes de una inminente campaña.
7. **Puerta Doble.** Recubierta de acero bañado en plata. Un Fuintiri está situado aquí. Las puertas no están cerradas o trapeadas puesto que son semiinteligentes y muy empáticas. Pueden detectar a aquellos que sean invisibles.

## PRECIOS EN LA REGIÓN DEL BOSQUE DE LOS TROLLS

Como ya se dijo, el trueque es el método preferido de cambio en Rhudaur. Las monedas son aceptadas, no obstante, y son una buena medida para el comercio cotidiano.								
Bien/Servicio	Coste	Notas	Bien/Servicio	Coste	Notas			
<b>Tasas de Cambio:</b> la moneda de Arthedain prevalece, aunque las monedas acuñadas en Gondor, en <i>Minas Tirith</i> o <i>Dol Amroth</i> , no son infrecuentes. Las que llevan la cimera del Rey y las Siete Estrellas de Arthedain están hechas en el norte, en Fornost y su desglose es como sigue: 1 mo = 10 mp; 1 mp = 100 mc; 1 mc = dos ½ mc; una ½ mc = dos ¼ mc.			ACCESORIOS			Vaina	30 mc	0,5 kg
La moneda de mithril, igual en su día a 10 mo, ya no circula. Podría valer 50 mo en Fornost pero es inservible en Rhudaur. Después de todo, sólo los Enanos o los grandes Elfos pueden trabajar la materia prima adecuadamente.			Botas	1 mp	1,6 kg	Lona	12 mc	1,8 kg; 1,5 x 2,4 m; resistente al agua
			Capa	7 mc	1,1 kg	Tienda	2 mp	4 kg; dos hombres.
			Abrigo	13 mc	3,2 kg	Antorcha	¼ mc	0,5 kg; luz 6m d. 6hrs.
			Cojín de Pelo	55 mc	1,3 kg	Odre	½ mc	0,23 kg
			Pantalones	20 mc	0,7 kg	Tahalí	60 mc	0,23 kg
			Camisa	25 mc	0,5 kg	<b>COMIDA Y ALOJAMIENTO</b>		
			Sobretodo	80 mc	0,7 kg	Cerveza	¼ mc	Una pinta (0,5 l)
			Flechas (20)	50 mc	1,6 kg	Brandy	1 mc	Media Pinta
			Mochila (9 kg)	22 mc	1,1 kg; 28,3 dm <sup>3</sup>	Sidra	¼ mc	Una pinta
			Manta de Lana	19 mc	2,5 kg; sin adornos.	Aguamiel	½ mc	Una pinta
			Abrojos (5)	90 mc	0,9 kg.	Vino	½ mc	Una pinta
			Virotes (20)	150 mc	1,3 kg	Comida ligera	¼ mc	Queso, sopa y pan
			Arco (fuego)	½ mc	0,23 kg; fuego en 5 min.	C. normal	½ mc	Sopa o pastel de carne, pan, patatas
			Eslabón y Pedernal	11 mc	0,23 kg; fuego en 3 min.	C. pesada	1 mc	Filete y verduras, pan sopa, pastelería
			Saco (20 kg)	30 mc	1,6 kg; 57 dm <sup>3</sup> .	Raciones semanales	4 mc	Se pudre normalmente. 8,2 kg.
			Linterna	14 mc	0,7 kg; luz 1,5 m d.	R. de viaje	6 mc	1 semana. Conservadas 6,4 kg.
			Ganzúas	2 mp	0,23 kg; bonif. +10	Gran pan	2 mo	1 semana. Conservada 1,8 kg.
			Aceite	4 mc	0,23 kg; recarga 6 h.	Pan del camino	10 mo	1 mes. Conservada 1,8 kg.
			Estacas (10, madera)	½ mc	0,7 kg	Alojamiento pobre	½ mc	Dormitorio comunal
			Pitones (10, hierro)	22 mc	1,1 kg	Alojamiento normal	1 mc	Camas separadas
<b>TRANSPORTE</b>			Pértiga	4 mc	3,2 kg	Alojamiento bueno	2 mc	Habitaciones individuales.
Pony Adulto	2mo	6,5-32,2 km/h; carga 82 kg.	Carcaj	10 mc	0,23 kg; caben 20 flechas.	Establo	¼ mc	Incluye comida para la bestia
Caballo lig.	35mp	8-48,3 km/h; carga 91 kg.	Cuerda	50 mc	3 kg; 15 m; 01 = rotura (sin modif.).			
Caballo med.	6mo	8-40,2 km/h; carga 136 kg.	Cuerda (Superior)	150 mc	1,3 kg; 15 m; 01 = rotura (sin modif.).			
Caballo pes.	7mo	8-32,2 km/h; carga 181 kg.	Saco (25 kg)	7mc	1,1 kg; 85 dm <sup>3</sup> .			
Carro	5mo	2,4 x 1,5 m; 3,2-16 km/h; carga 680 kg.						

Brillarán cuando alguien pase frente a ellas. Colocada entre ellas, en el suelo, hay una banda de 30 cm de ancho de mármol rojo. Incrustado en ella hay diez *Símbolos de Dolor* invisibles de nivel 20 que aparecerán y brillarán (1-10 atraerán la atención) cuando la puerta perciba la presencia de alguien que planea hacer daño al Rey. Tras las puertas hay una pequeña salita y una biblioteca. El guardaespaldas de Broggha, Llewen, duerme aquí.

8. **Dormitorio de Broggha.** Decorado sólo con pieles de Montañeses.
9. **Sala de Reuniones.**
10. **Caja fuerte en el muro.** Extremadamente Difícil (-30) de detectar. La cerradura se acciona mediante combinación; aunque el patrón es meramente Difícil (-10) de “forzar”, requiere una inmensa cantidad de turnos. Una vez que alguien presione la cerradura una caja de música interior comenzará a sonar audiblemente durante dos minutos, casi la cantidad mínima de tiempo necesaria para abrir la caja fuerte. Dentro hay 4032 monedas de oro, una pequeña colección de gemas preciosas y un par de bellos y mágicos brazaletes – desafortunadamente la magia sirve para que las manos de quien los lleva dejen de funcionar. También dentro hay un juego de llaves de todo el fuerte y algunos papeles relacionados con la verdadera localización de Alquawen.

## 7.0 UN PUNTO DE PARTIDA SEGURO PARA LA AVENTURA

Cameth Brin se encuentra en la parte oeste del modesto valle conocido como *Glin a-Creag* (Mon., Du.: “Valle de la Roca”) una artesa herbosa regada por el *Sruth Boghain* (Mon.

“Arroyo de los Fantasmas”). Debido al suelo del valle y su proximidad con el Mitheithel, ha sido desde hace mucho tiempo el lugar para vivir más elegido de todo el Bosque de los Trolls. Fue natural para los Dúnedain el perpetuar la tradición.

En el interior del Glin a-Creag hay dos puntos en los que los asentamientos son anteriores a la victoria de Eldacar en la Segunda Centuria de la T. E. En uno, los Dúnedain establecieron la villa de Talugdaeri, la típica ciudad fortificada de Rhudaur. El otro lugar se encuentra bajo las siniestras sombras de Cameth Brin. Allí Eldacar acometió la construcción del asentamiento-cuartel de Tanoth Brin (Mon. “*Bajo la Montaña*”), un hogar protegido para la guarnición de la Colina Inclinada. Invadido aunque no borrado en el 1217 T. E., ha permanecido como una ruina desocupada pero intacta desde la Gran Plaga de 1636-37 T. E.

### La Ciudad de Talugdaeri

**NOTA:** véase mapa a color en la portada del libro

Talugdaeri se alza a poco más de tres kilómetros al sur de la Colina Inclinada, en la boca del valle. La ciudad fue erigida para proteger a los trabajadores que se ocupaban de la construcción de las salas bajo la colina, pero se ha convertido en un lugar donde los esclavos Dúnicos rascan una magra existencia del rocoso suelo de Rhudaur. Permaneció como principal villa del Glin a-Creag por gran cantidad de razones, especialmente su acceso a agua corriente, sus expandibles límites y el hecho de que los Montañeses siempre rehuyen la Colina Inclinada.

La vida en Talugdaeri es particularmente difícil para los agricultores; las tropas y oficiales de Cameth Brin demandan comida y otros aprovisionamientos, incluidos impuestos, de sus empobrecidos residentes. Para los hombres de negocios, la vida no es tan mala, ya que mucha gente viene a Cameth Brin y necesitan alojamiento y otras comodidades; Incluso en su apogeo, la vecindad de Tanoth Brin no podría acomodar

comercio. Cerca de 400 personas viven en Talugdaeri; la mitad son esclavos de deuda o de guerra. Otro millar de Dunlendinos vive en las cercanías en escuálidos Magtu.

### El Asentamiento-cuartel de Tanoth Brin

Tanoth Brin, siempre una población más pequeña que Talugdaeri, nunca fue más que un alojamiento para soldados. Está metida en una cornisa rocosa que sobresale de la Colina Inclinada. Un barranco que la rodeaba fue transformado en un formidable foso seco y el terraplén de piedra permanece como la única entrada sencilla. Aunque ha quedado desierta desde la Gran Plaga, el puente y la mayoría de sus edificios de piedra permanecen en pie y es un lugar conveniente para esconderse o resistir – si uno se atreve a descansar entre la afilada sombra de la Colina Inclinada. El bien construido muro de tierra y roca que circunda el asentamiento se alza sin problemas hasta la Cuarta Edad.

*NOTA: para más detalles de Tanoth Brin véase el diseño a color del interior de la portada.*

### MAPA DE TALUGDAERI

*NOTA: Véase Mapa de Área cerca de la portada del libro.*

- Muro.** Un muro de tierra de 1,8 m de alto rodea Talugdaeri. En el lado sur la parte alta del muro se amplía y alisa para permitir la entrada a las patrullas. La entrada a la ciudad es mediante una rampa de hierba que conduce a través de un corredor de 15 metros que atraviesa los muros. Varias barricadas de madera móviles se dejan a lo largo de este corredor para que pueda bloquearse el acceso con rapidez.
- Casa de Piedra Dúnedain.** Al sur de la torre, esta casa se sitúa en lo alto de un montículo que tiene la misma altura que el muro. Esta casa ha sido reforzada y hay parapetos en el tejado. El jefe de los guardias locales la usa como residencia.
- Torre.** De tres pisos, supone la principal defensa de Talugdaeri. Hay un estrecho patio y un sótano para provisiones y prisioneros. La torre es la residencia del Thangon de la ciudad.
- Los dos pisos superiores.** Sólo de 7,5 x 7,5 m, los niveles superiores están bien provistos de estrechas saeteras.
- Casas de piedra Dúnedain.**
- Muro.** Cuando los Montañeses vienen a la ciudad a comerciar, suelen disponer sus tiendas a lo largo de este muro.
- Tiendas, almacenes y talleres:**
  - Bienes Secos
  - Establos
  - Taberna
  - Panadero
  - Tejedor/Sastre
  - Posada/Vinatería
  - Tendero/Alimentación
  - Talabartero
  - Zapatero
  - Sanador/Herbolario
  - Tonelero/Carretero
  - Herrería
  - Alfarero
  - Albañil
  - Astrólogo/Vidente
- Residencia.** La gente libre de la ciudad vive aquí.
- Cobertizos.** Los esclavos Dúnicos viven en estos desgraciados domicilios.
- La Taberna de las Pezuñas Rojas.** La única taberna/posada de la ciudad.

*Nota: Aunque ha sido destruida en varias ocasiones, Talugdaeri fue reconstruida siguiendo el mismo patrón básico. De este modo, no es inapropiado emplear la descripción y mapas para cualquier período entre 500-1976 T. E. También podría ajustarse a un pueblo de la Cuarta Edad.*

## 8.0 AVENTURAS EN TORNO A CAMETH BRIN

Para aquellos que deseen aventurarse en el Bosque de los Trolls cerca de Glin a-Creag pero no deseen morir en las estancias de Cameth Brin, hay otras diversiones. Tanto encima como debajo de la Colina Inclinada existen ruinas con las que tentar a los vagabundos. Además, las tierras salvajes ya entrañas bastante peligro. La región se ha ganado su nombre y los Trolls habitan en numerosas cuevas y ruinas de la región. Sus cubiles contienen botines que, a menudo, se han ido acumulando a lo largo de centenares de años y, como todo aventurero sabe, un tesoro bien añejo es a menudo el mejor.

Las siguientes aventuras se centran en la zona exterior, aunque cercana, de Cameth Brin. Cada una puede jugarse independientemente; no obstante, todas ellas dan acceso oculto a las estancias y cavernas en el interior de la Colina Inclinada y pueden servir como camino para un grupo cauto o inteligente. Así, pueden proporcionar un punto de partida para aventuras posteriores.

### 8.1 EL CUBIL SECRETO DE LOS TROLLS (AVENTURA)

**Localización:** Las agrestes tierras del campo cercano a Cameth Brin, en cualquier período de tiempo. La aventura desafía a los PJs a entrar en un cubil habitado por Trolls en una colina de la vecindad y dar con el pasadizo que conduce a una entrada secreta de Cameth Brin, donde les espera el tesoro de un Rey.

**Requisitos:** Un grupo cauteloso, aguerrido y experimentado. Algunos de los PJs deberían ser de nivel 5º o superior. Se trata de una misión de alto riesgo.

**Ayudas:** No existe ningún mapa del Agujero Troll. Un tosco boceto de la entrada secreta al cubil puede conseguirse en la Taberna de las Pezuñas Rojas, en Talugdaeri, por un alto precio. El conocimiento de los túneles de Cameth Brin sería inestimable; secuestrar a un guardia podría ser de ayuda.

### 8.11 LA HISTORIA

Una familia de Trolls de las Colinas, actualmente dirigida por *Brok el Bestial*, ha habitado el mismo cubil sin iluminar durante siglos. Satisfechos durante mucho tiempo con emboscar y robar a grupos de aventureros y exploradores del cercano fuerte, los Trolls ahora buscan por sí mismos una entrada a Cameth Brin. Aparte del botín que han acumulado por sus propios medios, los Trolls mantienen cautivo a Kolen Bruff, un explorador Dúnico y guardia de Cameth Brin. Kolen conoce la existencia del secreto pasadizo hasta la fortaleza de la cima de la colina, aunque no se da cuenta de lo cerca de él que está, encadenado y miserable. Kolen haría cualquier cosa para salvarse y no se parará ante nada con tal de ganar una parte del tesoro del Rey.

En la Taberna de las Pezuñas Rojas, en Talugdaeri, aquellos con suficientes monedas de plata pueden oír una historia de un tesoro abandonado enterrado a gran profundidad en la colina que hay en la vertiente alejada de Cameth Brin. La leyenda cuenta que un bandido Montañés ocultó su considerable botín saqueado en una caverna unida en su día con el perfilado fuerte. Se cuenta que el botín está almacenado en el interior de un simple cofre adornado con cuero.

## 8.12 LA MISIÓN

Los PJs pueden elegir cómo asegurarse un boceto de la entrada del cubil, si lo estiman necesario. Una noche bien empleada en la Taberna de las Pezuñas Rojas podría proporcionar información adicional sobre el cubil, que es considerado por muchos como una mera leyenda. Los PJs podrían desear sobornar a unos guardias fuera de servicio para descubrir: (1) cuando tiene lugar el cambio de la guardia y cuántas personas permanecen de guardia a qué horas; (2) si saben algo de la rumoreada entrada secreta; (3) qué tesoros se esconden en qué cámaras de Cameth Brin.

Una vez que los PJs hayan reunido la información que buscan – o hayan desistido de hacerlo – pueden dejar la ciudad para rodear la colina y buscar la entrada oculta al cubil de los Trolls. Habiéndola encontrado, deberán bien evitarla bien someter a la familia de 6-8 Trolls que vive en el cubil y descubrir el túnel que les conducirá a una puerta de manufactura Enana oxidada por cientos de años de humedad (recuerda que los Trolls no se aventuran a salir durante el día; por la noche, 2-6 Trolls vagabundean por la ladera en busca de hombres locos y bestias estúpidas). Si pueden abrir la puerta y evitar la detección de los guardias de Cameth Brin apostados en sus cercanías, los PJs se enfrentarán con el desafío de abrirse camino entre el laberinto de pasadizos, uno de los cuales conduce hasta las Cámaras del Rey y el tesoro encerrado allí. Escapar con vida supone problemas adicionales.

## 8.13 MAPA DE LA GUARIDA DE LOS TROLLS

- Entrada.** Una apertura arqueada de 3,9 m de alto está bloqueada por una roca redondeada y maleza espinosa. Un Troll solitario – normalmente *Drek*, el más tonto del grupo – vigila esta entrada a todas horas.
- Cuartos para Dormir y Vivir.** Los 6-8 Trolls adultos que viven en la caverna preparan sus comidas, comen y descansan en esta parte de la caverna. La familia de Trolls incluye:
  - Brok*, líder reconocido de la familia. Brok ha estado buscando un camino secreto para entrar en el fuerte durante años. Con 3,6 m es uno de los Trolls de las Colinas más grandes de la región.
  - Drek*, el hijo mayor y más tonto de Brok. De Drek se dice que tiene suerte de llegar a casa cada noche, incluso cuando él nunca abandona la cueva. Drek sueña incesantemente con reses y ovejas lanosas, escasas delicadezas en el Bosque de los Trolls.
  - Freg*, el hijo menor y más listo de Brok (y el que más le gusta a Brok). Freg supervisa la tortura del guardia con la esperanza de conseguir información precisa y segura sobre el trazado de Cameth Brin. El problema es que el soldado torturado no tiene ni idea de qué le están preguntando los Trolls, dado el degenerado Oestrón que hablan.
  - Trel*, el hijo mediano de Brok. Aunque tiene la misma voz de arenisca que el resto de los Trolls, Trel les tiene un aprecio inusual a sus hermanos y prefiere examinar cuidadosamente montones de ropa desechada en busca de un colorido pañuelo que tomar parte en la tortura del prisionero.
  - Prug*, la mujer de Brok. Puede hacer el trabajo de tres hombres y, a menudo, lo hace.
  - Krog* y *Krek*, los sobrinos de Brok. Estos dos gigantes morirían gustosos por su tío. A menudo sus primos, que viven más cerca de Talugdaeri, les hacen una visita. El humo de un fuego escapa a través de un agujero de 90 cm (de diámetro) en el “techo” de la cueva. Los Trolls almacenan sus garrotes cerca, sólo a 9 m de la boca de la cueva.
- Pasadizo.** Un oscuro camino cubierto de roca lleva a las zonas de almacenamiento, la pila del botín y las armas y sigue bajando hacia niveles inferiores de la cueva.

- Botín.** Escudos abollados, hachas, armas de todo tipo y unos cuantos objetos de valor yacen desparramados en un montón, junto a jirones de ropa, esqueletos y documentos rotos y descoloridos. Un mohoso cofre de cuero bien trabajado se encuentra oculto en un nicho del muro, Muy Difícil (-20) de descubrir. El cofre está cerrado pero no tiene trampas.

### Objetos en el interior del Cofre:

- 400 monedas de oro.
- Una daga con empuñadura de plata valorada en 20 mo.
- Un tosco pergamino que describe la entrada secreta a Cameth Brin.
- Un anillo con una gema incrustada valorado en 30 mo.

### Objetos de valor en el Montón de Tesoro:

- Cinturones, túnicas y capas, algunas manchadas de sangre.
- Dos bolsas de cuero para hierbas, manchadas por el paso del tiempo pero sin daño alguno (el DJ puede determinar aleatoriamente qué hierbas contiene cada una y cuánto de su poder permanece).
- Un juego de pendientes y colgante de rubí valorado en 6-15 mp.
- Tres yelmos de bronce (demasiado pequeños para la cabeza de un Troll) valorados en 6-10 mp cada uno.
- Dos escudos destrozados valorados en 5 mp cada uno.
- Dos hachas de mano de mangos astillados. 5 mp cada una.
- Ocho espadas cortas, dos +5, otras dos sólo pesan la mitad que una espada corta típica.
- Seis anillos de oro y enjoyados, ninguno mágico, desapercibidos para los Trolls y que valen 5-50 mp en total.
- Dos palas oxidadas, inútiles para los Trolls pero todavía capaces de hacer algún trabajo.
- Celda de Almacenamiento.** Botellas de vino, ale y cerveza se enfrían aquí, junto con comida y otros bienes.
- Túnel.** Este retorcido pasadizo de 1,5 m de ancho y negro como boca de lobo conduce hasta las profundidades de la cueva. Dado que tiene un techo de 2,1 m, los Trolls nunca emplean este estrecho túnel por miedo a quedar encajados.
- Celda Prisión.** Ocupada únicamente por Kolen Bruff, el desafortunado pero informado ex-guardia de Cameth Brin, la celda es espaciosa, malsana y tiene bloqueadas ambas entradas con rocas redondas. Sin que los Trolls lo sepan hay



una entrada secreta que conduce a los niveles de la torre de Cameth Brin justo a la salida de la celda, obturada por una pila de rocas sueltas por un derrumbe hace años

8. **Entrada Secreta a Cameth Brin.** Un túnel en espiral, negro como la noche, de sólo 1,2 metros de alto y 0,9 de alto conduce hasta el largo pasadizo de 5 kilómetros del Ureithel que lleva hasta la entrada secreta de la mina (véase Sección 6.3, #7). Pocos en el interior de Cameth Brin conocen la existencia de la entrada secreta.

## 8.2 LA ATALAYA DE LOS TROLLS (TIR-BARAD TEREG)

- Localización:** La Torre sobre Cameth Brin tras el 1675 T. E.  
**Requisitos:** Un grupo de nivel bajo a medio, no más. Sería útil el conocimiento sobre las maneras de los Fantasmas.  
**Ayudas:** Ninguna, aunque se podría encontrar un mapa de la torre en Rivendel, Bree, Fornost, Tharbad, Talugdaeri u otros asentamientos.

### 8.21 LA HISTORIA

Después de la Gran Plaga (1636-37 T. E.), los señores de Cameth Brin se retiraron gradualmente al interior del complejo de la colina. Tanoth Brin fue abandonado en 1637, ya que los cuarteles interiores podían acomodar al disminuido destacamento militar. Sus escasos residentes civiles se mudaron a la cercana Talugdaeri. Para el 1675 T. E. la Torre sobre Cameth Brin cayó en desuso.

Tras este período, la Atalaya llamada Tir-barad Tereg se convierte en morada de los Fantasmas Montañeses y no es hasta finales de la Tercera Edad que es reocupada. Entonces, los

liberados Ta-Fa-Lisch aparecen fuera de las profundidades de la Colina Inclinada (véase 11.5).

### 8.22 LA MISIÓN

A lo largo de todo el período un libro yace en el almacén del Nivel Superior de la Torre. Este discreto tomo contiene los planos de Cameth Brin. Un comerciante de Bree, un tal *Leflyn Stam*, está deseando hacerse con el libro por 500 mo. Lo describe como en torno a 2,5 kg de peso, con tapas de cuero verde oscuro manchadas y con 120 sucias páginas. Cómo lo sabe es desconocido.

Leflyn ha hecho circular el rumor de su propuesta de adquisición por todo Eriador central. Los PJs, reunidos en Bree, Tharbad o la Última Posada junto al Jaunt Iaur, reciben las noticias y escuchan historias de la Colina Inclinada y sus tesoros. Para llevar a cabo su misión sólo necesitan coger el camino ya que el comerciante no necesita ningún aviso, sólo resultados.

### 8.23 EL PLANO DE LA TORRE

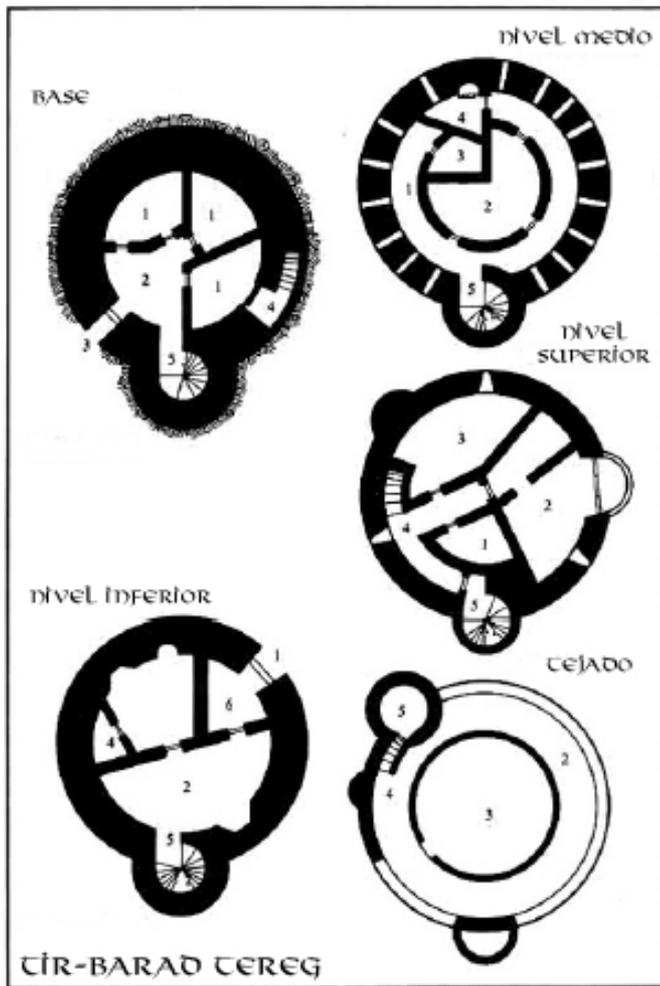
Tir-barad Tereg fue completada por los ingenieros de Eldacar a finales del 339 T. E. y es mucho más imponente que las ciudadelas construidas en Rhudaur durante los siglos subsiguientes. Los Hombres de Arnor no tenían parangón en su habilidad para erigir torres en lugares altos e impracticables – particularmente para los videntes reales – por lo que no era anormal para ellos colocar tan sublime esfuerzo en tan remoto lugar. Construida con granito y basalto, se alza 63 metros y está coronada por un robusto tejado de estaño. La Torre tiene muros que se estrechan desde los 63 m de espesor (en la base) hasta los 21 m. Los muros interiores son abovedados, lo que les proporciona una fuerza increíble. Sus vigas de madera son de roble tratado y, aunque se comban, no muestran signos de deterioro.

PNJS DEL AGUJERO TROLL CERCA DE CAMETH BRIN										
Nombre	Niv	PV	TA	BD	Esc	Gr	BO c/c	BO Proy	MM	Notas
Brok	12	175	CE/11	25	N	-	140ga	110ro	5	Duro Guerrero Troll de las Colinas. Usa Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Drek	10	166	CE/11	20	N	-	120ga	70ro	0	Guerrero Troll de las Colinas. Usa Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Freg	8	111	CE/11	35	N	-	95ga	95ro	10	Guerrero Troll de las Colinas. Usa Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Trel	9	124	CE/11	30	N	-	85ga	85ro	5	Guerrero Troll de las Colinas. Usa Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Prug	6	83	CE/11	20	N	-	63ga	70ro	0	Guerrera Hembra Troll de las Colinas. Usa Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Krog	7	97	CE/11	30	N	-	87ga	93ro	10	Guerrero Troll de las Colinas. Usa Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Krek	7	102	CE/11	25	N	-	101ga	81ro	10	Guerrero Troll de las Colinas. Usa Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Jóvenes Trolls de Visita	5	83	CE/11	30	N	-	69ga	73ro	5	Guerrero Troll de las Colinas. Usa Tabla de Críticos para Grandes Criaturas 1-5 en cualquier momento.
Bebé Troll	1	35	CE/11	10	N	-	33ga	39ro	0	Guerrero Troll de las Colinas. 1-3 en cualquier momento.

\*Trátase un lanzamiento de roca como un ataque de garrote.

#### CÓDIGOS Y COMENTARIOS

a) El escudo equivale a 20 ó 25 a la BD. Con **ROLEMASTER**, un \* significa que una armadura es mágica o hecha especialmente.  
b) Nótese que las bonificaciones defensivas incluyen estadísticas y escudo. La referencia del escudo incluye un bonificador de calidad (p. ej. "S5" significa "sí, un escudo +5"). Los combatientes que no estén entrenados en algún tipo de arma (p. ej. alguien sin entrenamiento en combate con proyectiles) tiene una penalización de -25 al atacar. Las bonificaciones ofensivas de cuerpo a cuerpo y proyectiles incluyen la bonificación del mejor arma de ese combatiente en dicha categoría.  
c) La abreviatura del arma sigue a la BO: alf-alfanje, ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espada a dos manos, ma-maza, ha-hacha de mano, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto, al-arco largo, bl-ballesta ligera, bp-ballesta pesada, bo-boleadoras, la-látigo, ear-estrella arrojada, ala-alabarda, pc-pico, us-usriev. Los ataques de animales usan los códigos de la "tabla de bestias".  
d) El número tras el Tipo de Armadura determina el tipo exacto de armadura del personaje. El número es el número de armadura equivalente en **ROLEMASTER**. Gr indica el uso de Brazales o Grebas. Se asume que todos los PNJs con armadura llevan casco.



#### BASE

1. **Almacenes.**
2. **Cuarto de Guardia.**
3. **Portilla de Acceso.** La puerta es de roble recubierto de acero. Sólo permite pasar una persona por vez.
4. **Puerta Secreta.** Una roca curvada se desliza hacia el interior para descubrir una escalera que baja hacia el interior de Cameth Brin. La escalera termina en el nivel de la Fuintir (véase 6.8, #9). La puerta es Muy Difícil (-20) de encontrar, al igual que su trampa: cualquiera que no tenga una llave o que no pueda abrirla (Extremadamente Difícil -30) será arrojado fuera de la torre y sobre el risco. Una roca a la derecha de la víctima se desliza hacia arriba, contrapesada por la roca del suelo frente a la puerta. La trampa libera un soporte bajo la piedra del suelo; entonces la pieza se inclina hasta convertirse en un desprendimiento, obligando al muro a abrirse. Sólo una maniobra exitosa (Extremadamente Difícil) podría salvar al primo en cuestión. De otro modo, el resultado es un ataque de Caída/Aplastamiento +300.
5. **Escalera.** Una escalera en espiral conecta la base con los tres niveles de arriba.

#### NIVEL INFERIOR

1. **Entrada Principal.** Una puerta de 1,5 m de ancho se abre a 3,5 m del suelo. Solía estar sobre una escalera de madera pero ésta hace tiempo que desapareció. La puerta está cerrada con cerrojo y es Muy Difícil (-20) de abrir.
2. **Habitación común.** Mesas y bancos están dispuestos delante de un gran hogar para el fuego.

3. **Cocina.** Tiene acceso al pozo de la cisterna y chimenea.
4. **Habitación de los cocineros y despensa.**
5. **Escalera.** Una escalera en espiral de sube y desciende.
6. **Cuarto de guardia.**

#### NIVEL MEDIO

1. **Sala de disparo.** Las saeteras dan al exterior desde todos los puntos de la torre. Además, unas pocas miran al interior, hacia la Habitación Común que hay debajo.
2. **Cuarto de la guardia.**
3. **Cuarto del Sargento.**
4. **Sala de la cisterna.** 6 m por debajo del borde de la cisterna, el pozo se une a una abertura de la cocina.
5. **Escalera.** A la que se llega mediante una puerta de roble y hierro que está cerrada y es Muy Difícil (-20) de abrir. Una escalera en espiral sube y baja.

#### NIVEL SUPERIOR

1. **Almacén.** Contiene el *Libro de Planos* de Cameth Brin.
2. **Cuarto del Capitán.** Esta habitación tiene un balcón y un hogar privado.
3. **Cuarto del Astrólogo.** Cuando Arnor gobernaba estas tierras había un Astrólogo o un Vidente viviendo aquí.
4. **Escalera.** Una estrecha escalera que sube hasta el techo y la plataforma de señales.
5. **Escalera de Caracol.** Una escalera en espiral que baja. Obstruida por una puerta sin cerrar.
6. **Puesto de guardia.**

#### TEJADO

1. **Pasarela.** La pasarela defensiva otea toda la zona circundante. Está protegida por un parapeto. La inclinación de los muros exteriores permiten arrojar aceite, plomo derretido o proyectiles.
2. **Tejado de Estaño.** Soportado por un entramado de roble tratado.
3. **Recinto del observatorio.** Su tejado de estaño puede ser retirado para descubrir el cielo mediante un mecanismo rotatorio a la derecha del portal. El suelo del observatorio es de granito negro, incrustado con estrellas de cobre de siete puntas. Oculta tras la constelación *Menelvagor* hay una pequeña caja de cobre que contiene una varita de plata. La piedra que la oculta puede retirarse presionando firmemente en la gran estrella rojiza de la derecha; la estrella saltará, mostrando un asidero que deberá girarse en sentido horario para desenroscar el panel. Si simplemente se presiona el asidero se activa un resorte que libera una colección de cuchillas giratorias (con la forma de la estrella que hay encima). La víctima recibe un ataque +100 de Daga sin otra BD que no sea la bonificación por Rapidez. Si hay crítico ocurre lo siguiente: E = mano seccionada (muerte en 1-5 asaltos debido al shock); D = mano seccionada (la víctima muere en 6-10 asaltos); C = ligamentos, cartílagos y hueso desgarrados (mano inutilizada); B = herida grave, 10 hemorragia de 10 pv/asal.; A = herida grave, hemorragia de 5 pv/asal. La varita es un multiplicador x3 de Esencia (o Mentalismo); tiene un asidero de seda azul y un zafiro azul oscuro que brilla cuando se encuentra a 150 m de un Dragón o de sus parientes las Bestias Malignas. También permite a quien lo usa saber qué hora es o en qué dirección mira.
4. **Escalera.** Una empinada escalera que baja hasta el Nivel Superior y sube hasta la plataforma de señales.
5. **Plataforma de señales.** Posición para el envío de señales. El antorchero de hierro de 1,5 m de alto puede proporcionar una gran llama.

## 9.0 LA HISTORIA DE MONG-FINN Y MIFFLI

**Localización:** En y alrededor de Cameth Brin a principios de la Tercera Edad (164-339 T. E.). Talugdaeri, Tanoth Brin y Tir-barad Tereg todavía no han sido construidos y el complejo en el interior de la Colina Inclinada no ha sido expandido. Las únicas moradas que existen aquí en este período son las cámaras de los Enanos Mezquinos de Armoq-al-Wanu y sus minas asociadas (véase 9.4 e ignórese 6.0).

**Requisitos:** Un grupo de nivel medio y capaz de luchar.

**Ayudas:** Los aventureros necesitarán un buen bagaje en la historia de Rhudaur y, concretamente, del Bosque de los Trolls y Cameth Brin. Más importante aún, deberán adquirir el conocimiento de la naturaleza de los Montañeses y de los Ta-Fa-Lisch. Lo referente a los Montañeses puede obtenerse de lo aprendido por Arnor y puede encontrarse en lugares de los Dúnedain como *Nothva Rhaglaw*, *Tharbad* o *Amon Sûl* (“Cima de los Vientos”). Las leyendas de los Ta-Fa-Lisch abundan por todo Rhudaur, aunque la mayoría son erróneas. Los Elfos de Rivendel saben más, no obstante. Cualquier grupo que intente una incursión independiente al servicio de Eldacar podría ser equipado con uno o más objetos Dúnedain +10 cada uno. Los señores de Arnor reconocen la necesidad de sus aliados.



### TRASFONDO

Más allá de la memoria de los vivos, Cameth Brin ha sido rehuida por los Montañeses con una mezcla de admiración y terror. Su simple apariencia inspira pavor en aquellos que se aventuran, pues la inclinada cumbre, que cuelga inmutable en el aire parece más que innatural. Los Montañeses creen que el pico de granito ha sido expulsado de la tierra como una abominación y han hecho de él un símbolo del mal. Los Montañeses han escuchado historias de muertes inexplicables que esperan a aquellos que se atreven a desafiar el dominio de la sombra de la cima. Las desapariciones se achacan a los Ta-Fa-Lisch, los fantasmas de los Enanos Mezquinos caídos. En su superstición, los Montañeses se acercaron mucho más a la realidad de lo que otros mucho más sabios y educados se podrían imaginar.

### 9.1 LA HISTORIA (164 T. E.)

En el 154 T. E., Mong-Finn de la tribu Moic-Tarra se convirtió en el Targ-Arm, o líder, más joven jamás elegido por los Montañeses. Mong-Finn era un Ful Hiam, o corazón feroz, un Montañés dedicado fanáticamente a la pureza de las antiguas tradiciones y la locura de la batalla. Vestido con pieles de oso y luciendo un yelmo hecho a partir del cráneo de un oso, Mong-Finn era fuerte, taimado, marcado por la batalla y desafiante. Por encima de todo estaba obsesionado con el deseo de expulsar a los Dúnedain de las Tierras Bajas. No le importaba que los Montañeses apenas hicieran uso de ellas; eran sus tierras, eran sagradas para ellos, y se las habían arrebatado. Mong-Finn sabía que el poder de los Dúnedain era tan vasto que, incluso si todos los Montañeses, Cazadores y Artesanos por igual, fueran Ful Hiams, él y sus hombres no podrían esperar lograr la expulsión de los Dúnedain por sí solos. Era necesaria ayuda exterior. Pero los enemigos de los Dúnedain habían sido completamente derrotados a finales de la Segunda Edad y aquellos que todavía quedaban se escondían en lugares oscuros, temerosos de la luz del sol. En el 163 T. E., un deses-

perado Mong-Finn decidió ir a Cameth Brin con la esperanza de ganarse la ayuda de aquellos que gobernaban el fuerte de la colina. Fue solo, pensando en la certeza de su muerte.

Mong-Finn no le dijo a nadie qué o a quién encontró, pero lo cierto es que obtuvo resultados. De repente, anunció a su sobresaltada gente, los Ta-Fa-Lisch habían accedido a ayudar a los Montañeses. Todos le creyeron pues, en la semana que había pasado fuera, su cabello se había vuelto tan blanco como la primera nieve del invierno. Su logro fue de lo más grande, si tenemos en cuenta que fueron los Montañeses los que expulsaron a los Enanos Mezquinos de sus tierras.

Los Enanos Mezquinos ya eran una raza moribunda y combatir contra los Montañeses casi acabó con ellos. No obstante, una pequeña banda dirigida por Miffli dio con una entrada al interior de Cameth Brin y la convirtió en su hogar. La pequeña banda de Enanos Mezquinos debieron trabajar durante muchos años para construir las Estancias que ellos llamaron *Armoq-al-Wanu* – la traducción se ha perdido – pero, uno a uno, todos murieron salvo Miffli. Esqueléticamente delgado, con sólo 1,2 metros de altura pero feroz, Miffli llegó a poseer un anillo de enormes poderes mágicos, un anillo que le garantizó la inmortalidad. No obstante, Miffli tuvo que pagar un elevado precio ya que, aún siendo inmortal, no dejaba de envejecer (el origen del anillo de Miffli no está claro; algunos dicen que lo hizo él mismo pero, para un Enano Mezquino, semejante habilidad y poder son, como poco, inusuales. Otros vieron la mano de Sauron en movimiento y sugirieron que él podría haberse escondido en Cameth Brin durante los largos años de su desaparición tras la Guerra de la Ira con la que se puso fin a los Días Antiguos). El anillo también incrementó los poderes de Miffli sobre los espíritus no muertos de sus compañeros y, posteriormente, Miffli hizo uso de los Ta-Fa-Lisch para forzar su aislamiento en Cameth Brin. Cómo Mong-Finn persuadió a Miffli de que le ayudase continúa siendo un misterio.

Los Ta-Fa-Lisch ayudaron a los Montañeses en la Rebelión de Mong-Finn contra los invasores Dúnedain, que comenzó en la primavera del año 164 T. E. Juntos, Mong-Finn y los Fantasmas tuvieron éxito al principio. No obstante, Mong-Finn

LA BANDA DE MONG-FINN										
Nombre	Niv	PV	TA	BD	Esc	Gr	BO c/c	BO Proy	MM	Notas
Bram-op-Bram	17	130	C/8	45*	S	-	145ha*	80ac	10	Montaraz Montañés. Capitán de Mong-Finn. Se muere lentamente de graves heridas: todas las bonificaciones al 20% de lo normal. C +10, ha +10. Anillo +2 hechizos/día. Total 17 PP, 6 listas de hechizo.
Bragha	14	110	C/8	55*	S10	-	125la*	80ja	10	Montaraz Montañés. Confidente de Mong-Finn. Viejo aunque todavía sano. C +10, la +15. Amuleto x2 PP. Total 56 PP, 7 listas de hechizo.
Krenni	11	108	C/8	50*	S5	-	100la*	70acp	15	Montaraz Montañés. Medio hermano de Mong-Finn. C +5, la +10. Anillo +3 hechizos/día. Total 11 PP, 4 listas de hechizo.
Llewt	9	89	C/8	40*	S5	-	85ha	60ha	5	Explorador Montañés. Sólo tiene una mano. C +5.
Twi Twir & Twi Righa	8	96	C/7	35*	N	-	80la	80ac*	25	Montaraces Montañesas. Gemelas. C +10, ac +10. Colgante +1 hechizo/día. Total 8 PP 3 listas de hechizo.
Bregg	5	64	C/6	25	N	-	65la*	55ja	15	Montaraz Montañés. Armadura C +10, la +5. Total 5 PP. 2 listas de hechizo.
Nagwech	3	41	C/8	15	N	-	50la	45ja	10	Montaraz Montañés. Armadura C +5, ja +5. Total 6 PP. 1 lista de hechizo.
Nalle	1	24	C/6	20	N	-	30la	20ja	15	Explorador Montañés. Armadura C +5.
Mon-raggh	5	39	No/2	20	N	-	35da	35da	25	Animista Montañés. Amuleto +2 hechizos/día. Total 10 PP, 5 listas de sortilegio.
Narlga	13	78	No/2	60*	N	-	35da	15da	25	Mago Medio Orco. +80 a todos los sortilegios dirigidos de ataque de fuego. Túnica +30 BD (malvada). Amuleto +10 BD, PP x3. Total 78 PP, 15 listas de sortilegio.

SEÑORES DURANTE LA REBELIÓN DE MONG-FINN										
Nombre	Niv	PV	TA	BD	Esc	Gr	BO c/c	BO Proy	MM	Notas
Mong-Finn	18	140	CE/12	60*	S10	BG	145la	115ja	25	Montaraz Montañés. Tiene los Fam-Tarp-Argth (véase 9.5). Seis jabalinas +15, da +15, inyecta una dosis del veneno de 5niv <i>Tejo Azul</i> . Anillo de hierro PP x3. Total 54 PP, 10 listas de sortilegio.
Miffli	10	80	CM/13	100*	N	-	80ec	15ec	10	Mago Enano Mezquino. Bastón de Apariciones: puede crear 1-5 imágenes idénticas del usuario en 30 m. Espada corta Exterminadora de Elfos +25. Anillo de Miffli (véase 9.5). Total 540 PP, 16 listas de sortilegio ( <i>RM</i> : Per. Es. a 25°, Mano Es. 20°, todas las Básicas Alquim. 30°.)
Eldacar	19	140	Co/18	90*	S20	BG	175ea	135acp	10	Guerrero Dúnadan. Corona del Príncipe de Amor, ea +20, arco de acero +15. Amuleto +10 BD, coraza +15.

no había calculado la ira del Príncipe de la Corona de Arnor, quién se encargó personalmente de las fuerzas Dúnedain en Rhudaur. Con cerca de 2,10 metros de altura, orgulloso e inteligente, Eldacar tenía un poder sin parangón tanto de cuerpo como de mente, incluso para los estándares de los Dúnedain. Eldacar, cubierto en su capa azul, imprimió toda su enorme energía en aplastar a Mong-Finn y someter permanentemente a los tercios Montañeses.

Tras dos años Eldacar había obligado a todas las tribus de Montañeses a doblegarse ante su voluntad; sólo Mong-Finn y una pequeña banda de intransigentes resistieron y fueron cazados por todo el Bosque de los Trolls como un Caru herido. Tras ser gravemente herido en una escaramuza, Mong-Finn no pudo encontrar otro refugio que no fueran las horribles estancias de Miffli, por lo que volvieron a Cameth Brin.

No pasó mucho tiempo antes de que una fuerza Dúnedain sitiase Cameth Brin, aunque las expectativas de un sangriento asalto frontal o de matar de inanición a los Montañeses gracias al próximo invierno eran igualmente poco atractivas. Mientras tanto, casi cada noche moría un descuidado soldado Dúnedain a manos de los Ta-Fa-Lisch. No obstante, la moral en el interior de las apretadas y mórbidas salas era incluso peor y, tras cinco semanas, uno de los miembros de la banda de Mong-Finn trató de escapar haciendo uso de la salida secreta de las antiguas minas de los Enanos Mezquinos. El pobre estúpido fue atrapado y persuadido de contar todo lo que sabía. Con esta información los Dúnedain planearon su asalto a Cameth Brin. Después, Eldacar quiso hacer de Cameth Brin un poderoso e inasaltable fuerte Dúnedain para controlar por siempre a los Montañeses.

El Príncipe Eldacar tiene un ejército de en torno a 500 hombres rodeando Cameth Brin; este incluye 120 Exploradores, Requain (Caballeros) Dúnedain con cerca de 300 sirvientes y

80 auxiliares (incluyendo algunos “traicioneros” Montañeses). Aunque los ingenieros y un convoy de asedio están preparador en Tharbad, Eldacar está ansioso de acabar con esta campaña. Con la intención de obtener la máxima propaganda de la captura de Cameth Brin, es probable que Eldacar entre con unos cuantos seguidores, cuatro al menos pero no más de seis.

## 9.2 LA MISIÓN

El objetivo es limpiar Cameth Brin de Montañeses y Ta-Fa-Lisch y, al mismo tiempo, aplastar la rebelión. Esto puede hacerse mediante un ataque directo bajo las órdenes de Eldacar o mediante un asalto secreto dirigido por alguno de los Dúnedain más fuertes. Eldacar, no obstante, está deseoso de dar el glorioso golpe final a Mong-Finn.

Alternativamente, los PJs pueden aventurarse solos o como parte de un grupo menos exaltado. En tal caso, su objetivo principal sería hacer mapas del interior y de sus defensas, encontrar otra entrada o debilitar la resistencia mediante algún golpe de precisión quirúrgica. El último escenario podría incluir un asesinato o algo por el estilo.

## 9.3 NOTAS DE JUEGO

Aunque se anima a probar variantes creativas, lo cierto es que esta aventura está diseñada para aquellos que deseen experimentar con niveles medios a altos sin todas las preocupaciones que esto pudiera implicar. Cualquier grupo poderoso que viaje por Eriador en este momento tiene probabilidades de verse involucrado en la rebelión de Mong-

Finn, ya sea en uno u otro bando. No obstante, no es absolutamente necesario que el grupo vaya hasta Cameth Brin con el destacamento de Eldacar. Pueden darse un sinnúmero de razones por las que entrar aparte de los que sostiene el Príncipe de la Corona. La mazmorra no es excesivamente compleja y, aunque un grupo de nivel alto puede ser muy sutil, el objetivo de esta misión no es penalizar la falta de experiencia.

Tal y como se explica más arriba, el DJ puede hacer uso de numerosas modificaciones para acomodar la partida a una campaña o para hacer el juego más emocionante: por ejemplo, los PJs pueden ser gente del pueblo llano al servicio de Arnor o podría enviarse a un grupo de guerreros Dúnedain más débiles para infiltrarse entre las defensas de la ciudadela con la intención de descubrir unos medios más seguros mediante los que entrar en la fortaleza. Los desesperados defensores de Cameth Brin podrían pedir ayuda a los Ta-Fa-Lisch o intentar huir por sus propios medios.

En esta época Rhudaur no es un lugar donde ambientar una campaña con facilidad. No obstante, la aventura podría continuar en las Tierras Altas mientras los aventureros combaten a los Gigantes o a un Dragón merodeador o exploran los oscuros misterios del Yfelwyd.

## 9.4 MAPAS DE LA FORTALEZA DE LOS ENANOS MEZQUINOS

El complejo de los Enanos Mezquinos de Armoq-al-Wanu será incorporado posteriormente al fuerte Dúnedain de Cameth Brin. Durante los días de Mong-Finn, no obstante, se encuentra tal y como lo dejaron los Ta-Fa-Lisch: un tanto tosco, tallado con rudeza y un poco exiguo. No es, de ningún modo, tan grande como el enorme complejo que se construirá después (útese sólo el mapa de más abajo, no el material que se puede encontrar en 6.0). La entrada la proporciona la boca de una cueva en la cara oeste de Cameth Brin, una apertura a la que se llega mediante unas estrechas escaleras talladas en la roca de un dentado acantilado. Un pasadizo secreto que une las minas a otra cueva de una colina cercana proporciona el otro acceso posible (véase el cubil Troll de 8.0, #8).

### 9.41 ENTRADA Y SALAS OCCIDENTALES DE ARMOQ-AL-WANU

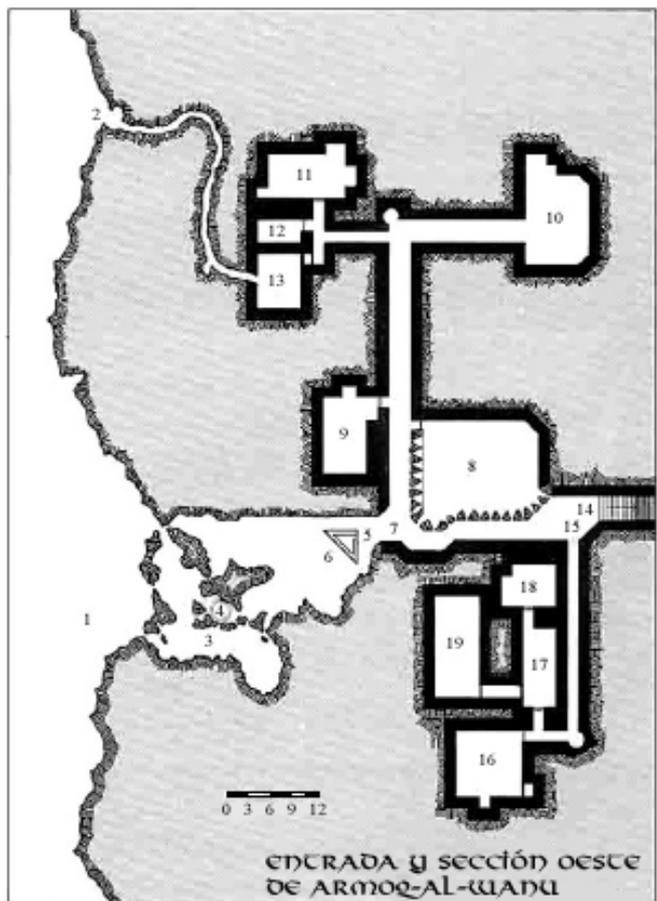
Este nivel ha sido usado poco por los Montañeses de Mong-Finn, sobre todo porque el techo sólo está a 1,5 m del suelo. La vida diaria de los Enanos Mezquinos se centró en su día en torno a estas habitaciones. El propósito de esta pequeña disposición de habitaciones de formas irregulares ya sólo puede ser cuestión de meras suposiciones.

1. **La cara oeste de Cameth Brin.**
2. **Puesto de vigilancia E.** Sólo una pequeña rendija en el muro de roca, con apenas suficiente habitación como para que un hombre pueda usar un arco corto. Conectado mediante un estrecho túnel y una puerta secreta a la habitación #13.
3. **Entrada natural a las estancias.** Tres huecos se abren en la falda de la colina, huecos a través de los cuales podría difícilmente escurrirse una persona. Todos dan a una caverna natural con una altura de 50 cm de media que está bloqueada por rocas en muchas partes.
4. **Habitación Natural de Rocas.** Sirve como puesto de guardia, es la única ruta práctica de entrada a las salas para cualquiera que sea más alto que un zorro. Siempre está custodiado por un Montañés.
5. **Puesto de guardia.** El techo se alza hasta 1,1 m en esta zona. Los Enanos Mezquinos esculpieron una roca para hacer otro cuarto de guardia que siempre está custodiado.

6. **Barricada.** Los Montañeses han apilado basura aquí para hacer una barricada de madera y piedra que atraviesa la entrada.
7. **Pasillo.** Excavado cuidadosa pero toscamente, de un diseño muy extraño, este pasadizo conduce a la izquierda y hacia delante.
8. **Sala de Guardia Principal.** Hay numerosos agujeros asesinos bien disimulados en el irregular trabajo de las salas que rodean esta habitación. Un Montañés monta guardia aquí. La puerta es de sólida roca aunque no está cerrada ni trameada; en su lugar, está apuntalada por tres barras de robusto hierro en su cara interna. Estas sirven para que se necesite la fuerza de un Gigante o una magia muy potente para forzarla.
- 9-13. **Habitaciones.** Los Montañeses no hacen uso de ellas.
14. **Escaleras que bajan hasta las salas principales.** (véase 9.42, #20, más abajo).
15. **Puerta de piedra.** Cerrada, Difícil (-10), conduce a un corredor.
- 16-19. **Habitaciones.** Los Montañeses no hacen uso de ellas. Los Ta-Fa-Lisch normalmente se encontrarán en esta zona.

### 9.42 LAS SALAS DEL SUR DE ARMOQ-AL-WANU

1. **El Trono de Miffli.** El trono está colocado al final de un corredor de 4,5 m de ancho y 12 m de largo que conduce a la Sala de Festejos de los Enanos Mezquinos. Unos escalones suben hasta una pequeña tarima circular una silla achaparrada de granito sobre la que descansa el cuerpo de Miffli. Desperdigadas aleatoriamente en torno al trono hay nueve pepitas de *Iccronita*. Todos los que vean a Miffli por



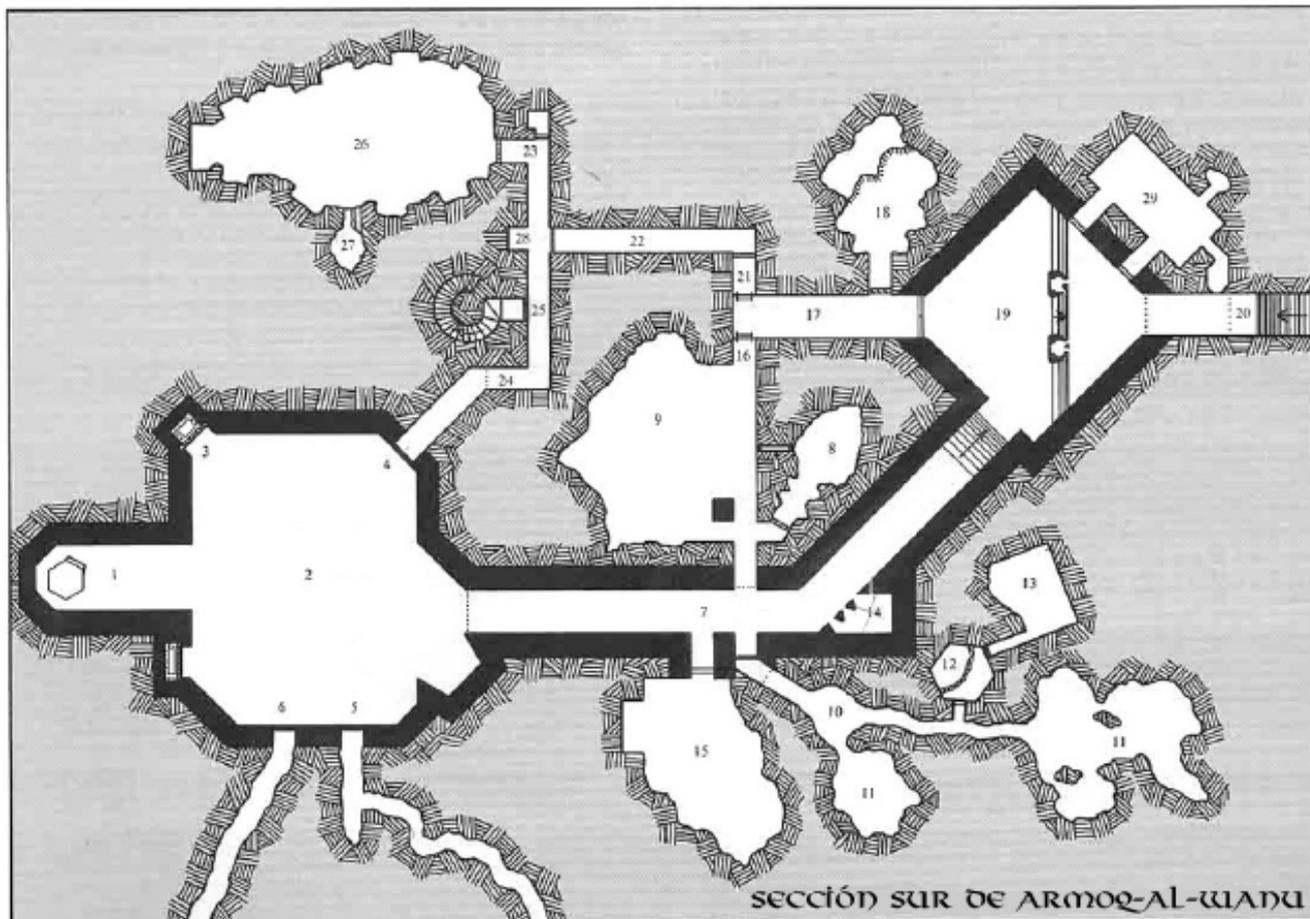
primera vez deberán resistir un hechizo de Miedo de 10º nivel o huir aterrorizados. Mediante el uso de su Anillo, Miffli puede *Invocar Frío* en este corredor sin uso de puntos de poder. Tres Ta-Fa-Lisch menores permanecen defendiendo a Miffli.

2. **Sala de Festejos de los Enanos Mezquinos.** De forma irregular, esta habitación tendrá apenas 15 x 18 m. El mobiliario ha sido retirado para hacer una barricada en la entrada principal de Armoq-al-Wanu. Los restos de los anteriores residentes habían sido colocados sobre las mesas pero ahora han sido apilados con más o menos cuidado a lo largo del muro de la derecha. Estos esqueletos no están activos; entre los huesos pueden encontrarse tres espadas cortas +10.
3. **Fuegos.** Sin uso en la memoria reciente.
4. **Puerta Secreta.** Muy Difícil (-20) de desarmar, se abre a un corredor que conduce a la Forja y a las minas. La trampa de pozo señalada por "P" está disimulada tras una trampilla del techo Fácil (+20) que no funciona. La trampa de pozo puede ser desmontada mediante una llave pero ésta se ha perdido por lo que la trampa debe asegurarse con cuñas o saltarse. De otro modo, una presión de 23 kg enviará una sección del suelo de 1,5 x 1,5 en una caída de 21 m. Trátese como un ataque de Caída/Aplastamiento +70 (Tablas CST-2 y AT-5 en *El Señor de los Anillos*, en las páginas 163 y 165, respectivamente).
5. **Puerta Secreta.** De sólo 1,2 m de alto y Difícil (-10) de descubrir, tiene una cerradura oxidada y Muy Difícil (-20) de reventar. La puerta se abre a un pasadizo que lleva al puesto de vigía. Un puesto de guardia está dispuesto en la puerta de enfrente.
6. **Puerta Secreta.** Como en #5, excepto en que conduce a un puesto de vigilancia en la Cara Sur de la Colina Inclinada.

*NOTA: Tras el periodo en torno al 339 T. E. este puesto de vigilancia está bloqueado y un pasadizo/escalera de*

*caracol es construido en su lugar. Éste conecta Armoq-al-Wanu con las Estancias Superiores (Cámaras de los Jefes) del fuerte (véase 6.91, #12).*

7. **Vestíbulo Principal.** De 22,5 m de largo, 3 m de ancho y .9 m de alto. Tiene una trampa en el techo en la "C" Extremadamente Difícil de detectar (-30); una docena de finos hilos cuelgan del techo y, si se rozan, se inicia un constante goteo de Ácido de Camadarch (véase #12 más abajo).
8. **Habitación de Miffli.** Una caverna. En su día, la residencia de Miffli, el gravemente herido *Bram* se encuentra aquí tumbado y tan cómodo como es posible.
9. **Habitación de los guardaespaldas.** Una caverna natural. Este es el hogar de *Twi-Twir*, *Twi-Righa* y *Nagwech*, guardaespaldas de Mong-Finn. Un enorme pilar natural de granito domina la habitación desde las cercanías de la puerta.
10. **Antiguo pasillo.** Este es un pequeño pasadizo natural bloqueado mediante un rastrillo que se iza y se baja mediante una manivela localizada en el muro interior derecho en el punto en que el camino se ensancha.
11. **Cuartos de la guardia.** Bajando por el corredor hay tres habitaciones usadas por el resto de Montañeses de la banda de Mong-Finn cuando no tienen turno de guardia.
12. **Habitación de la fuente.** Una corriente natural surte un profundo estanque/fuente que desagua en su fondo. Un peculiar hongo verde y azul, *Camadarch*, crece en el techo por encima del agua e ilumina la caverna con un débil brillo azulado. El jugo de *Camadarch* es un potente veneno (normalmente de nivel 3): la piel de la víctima se torna azul durante el transcurso de un día y, después, cada rasgo externo debe pasar una TR o pudrirse, lisiando y desfigurando al pobre desgraciado. Cuando se mezcla con alcohol produce Ácido de Camadarch: la víctima recibe 1-2 críticos "E" de calor en el primer asalto, 1-2 críticos "C" de



- calor en el tercer asalto y 1-2 "A" en el quinto (véase #7, más arriba). Un hongo proporciona una dosis. La sala contiene treinta.
13. **Cuartos de Mong-Finn.** Su puerta oculta es Difícil (-10) de encontrar. Está cerrada (Muy Difícil, -20) y trapeada (Extremadamente Difícil, -30). La trampa deja caer cuatro bloques de piedra de 14 kg del techo, un +60 Caída/Aplastamiento. Mong-Finn descansa cómodamente sobre una pila de pieles de animales. Bien disimulada entre ellas hay una bolsa de hierbas con: 3 Zulsadura y 2 Kathkusa (véase tabla ST-5 de *El Señor de los Anillos*). Otra bolsa de cuero contiene 340 monedas de plata y 89 de oro; un pequeño cofre de 30 x 45 cm de madera simple se encuentra en el suelo junto a Mong-Finn. El cofre ha estado cerrado durante años con un mecanismo que es Locura Completa (-50) de abrir. En su interior se encuentra el botín de los días más afortunados de Mong-Finn, incluida una fina colección de ópalos y berilos valorados en torno a las 2000 mo y un anillo de mithril de 500 mo: añade +40 a las TRs contra Esencia del portador y le permite lanzar un *Rayo de Agua* +35 (1x/día).
  14. **Trampa.** Extremadamente Difícil (-30), dispara un virote de balista a todos los que pasan sin hacer sonar un instrumento similar a un cuerno de madera (en esta parte de los pasillos principales) colocado a la izquierda en la pared, donde gira el corredor. El cuerno emite el profundo sonido quejumbroso "Aik-Wanu". El virote se considera un virote de ballesta con un modificador de +20 y que inflige el doble de puntos de conmoción de lo normal.
  15. **Viejo cuarto de guardia.** Utilizado como residencia por el Mago Medio Orco *Nariga*. Se pueden encontrar numerosos venenos entre sus pertenencias. *Nariga* también ha dispuesto un *Símbolo de Ceguera* (trátase como un hechizo de nivel 15) en el quicio de la puerta para aquellos que osen entrar sin llamar.
  16. **Corredor transversal.** Termina en una caída de 3 m donde una escalerilla de bronce proporciona acceso al corredor #17 de debajo.
  17. **Pasillo trasero.** De 3m de ancho y 2,7 de alto, este corredor excavado en la roca avanza toscamente paralelo al pasillo principal. Al oeste, se abre a una cámara (#19); al este desemboca 3 m por debajo del nivel de las salas #15 y 21. Allí, una escalera de mano de bronce está empernada a cada lado de la pared para permitirle a uno acceder al pasillo transversal.
  18. **Cámara Religiosa de los Enanos Mezquinos.** Una cueva natural, sus tramos internos están marcadamente inclinados 1,2 m por encima del suelo normal. Cuando se encuentran en esta habitación, los bonificadores naturales de los Ta-Fa-Lisch se incrementan en +25 y cualquier punto de conmoción que se les inflija se divide por la mitad; los bonificadores normales para los hombres se modifican en -20.
  19. **Cámara de Entrada.** Una caverna excavada, se tallaron nichos en las paredes para que los guardias Enanos Mezquinos pudiesen montar guardia en ellos (son demasiado pequeños para los hombres). Unas puertas dobles de hierro bloquean la entrada del ancho vestíbulo posterior. Están encantadas y marcadas con múltiples Símbolos extraños. Las puertas están cerradas y son Muy Difícil (-20) de abrir; el manosearlas hará que se calienten rápidamente de modo que, en menos de seis asaltos, estarán al rojo vivo. Aquellos que las toquen mientras estén calientes recibirán un ataque de Bola de Fuego +50 a quemarropa cada turno en contacto.
  20. **Escalera.** Amplia pero baja, conduce a la Sección Oeste de Armoq-al-Wanu (véase 9.42, #14, más arriba).
  21. **Pasillo de Acceso.**
  22. **Pasillo transversal.** Conduce a la Forja y a la escalera principal de las minas. Al igual que #16, este pasadizo es 3 m más alto que el pasillo trasero (#17) y está conectado con este último mediante una escalerilla de bronce.
  23. **Corredor de la Forja.** Una puerta del #22 se abre hacia delante y hacia arriba, accionada mediante una palanca y un potente resorte. Aquellos que desconozcan que deben doblar la esquina para accionarla podrían recibir un ataque +45 de Enorme Embestida. Sigue una trampa de pozo idéntica a la de #4. Después se desliza otra pequeña puerta, cerrada y Extremadamente Difícil (-30) de abrir, en el interior del muro; si no se coloca el pequeño gancho que tiene adjunto en el agujero contiguo de la pared, la puerta se cerrará en 5 asaltos. El corredor sigue hasta unirse al pasillo transversal posterior (#24).
  24. **Pasillo transversal posterior.** Este pasadizo curvado conecta la Sala de Festejos con la Forja y el corredor de la Forja. Un rastrillo cierra el paso en cierto punto, aunque puede ser izado si primero se tira de él hacia abajo; una serie de agujeros en el suelo acomodan el final de las barras verticales.
  25. **Puerta secreta.** Difícil (-10) de encontrar, lleva hasta la escalera de caracol que desciende al interior de las minas.
  26. **Forja.** El oxidado equipamiento yace tirado por doquier aunque esta zona no ha sido usada en años. Un achaparrado yunque de acero se encuentra en la esquina entre una fuente y un enorme hogar para el fuego. Hay una puerta secreta tras el yunque que es Locura Completa (-50) sólo de encontrar. En ella hay tres pequeñísimos agujeros para llaves. Una vez más, son Locura Completa (-50) de abrir y tienen una trampa: un par de placas de acero de 2,1 x 1,2 m ostensiblemente empernadas al muro a ambos lados de la puerta pivotarán de pronto, girando hasta encontrarse, aplastando a la víctima en el transcurso. Evitarlo implica una maniobra Muy Difícil (-20) (Tabla MT-1 de *El Señor de los Anillos*, p. 180 o *RM: Manual de Combate* 8.22) con el resultado % menor de 100 igual al porcentaje del cuerpo que resulta completamente aplastado. Una vez se encuentran estas dos placas de 318 kg, se encajan, bloqueando la entrada a la puerta secreta. Tras la puerta se encuentra el Tesoro de los Enanos Mezquinos.
  27. **Tesorería de los Enanos Mezquinos.** Consiste principalmente en media tonelada (100) de lingotes de acero de baja calidad. Que merezca la pena hay:
    - veinte lingotes de oro, valorado cada uno en 200 monedas de oro y que pesan 1,4 kg cada uno
    - 8 sacos llenos de gemas sin refinar, un total de ciento cincuenta piedras, valorada cada una en 5 mo.
    - En el interior de un lingote de acero hueco se encuentra una caja de *laen* (cristal volcánico) que contiene unas exquisitas herramientas mágicas para la forja (*RM*: +25 a todas las tiradas de hechizos de alquimia). Con ellas el usuario puede, una vez al año, volver a forjar cualquier objeto en cualquier fuego; el resultado es un incremento de +10 en la bonificación del objeto.
  28. **Falsos corredores.** Cada uno tiene un delicado aguafuerte de una puerta falsa en el extremo más alejado. En realidad, estas zonas no contienen nada aparte de una trampa de pozo igual a la que se puede encontrar en #4.
  29. **Cuarto de guardia.** Contiene una abertura de vigilancia que observa todo el corredor de entrada que lleva desde la escalera (#20) hasta la Sección Oeste de Armoq-al-Wanu.

## 9.5 LOS SEÑORES DE CAMETH BRIN

### MIFFLI EL IMPERECEDERO

Miffli vive parcialmente en el Mundo de las Sombras y, al igual que mucho poderosos No Muertos, posee una terrorífica presencia. Normalmente aparece como una sombra con la forma de su imagen viviente pero, desde ciertos ángulos, se le puede ver como realmente fue en su día. Lúgubre, supersticioso y taimado, es el epitome de la estampa de un Señor de los Enanos Mezquinos.

#### Objetos

- *Anillo Azul*: Una simple banda de una extraña aleación azul, se vuelve invisible cuando se usa. Propiedades: multiplicador x6 PP; proporciona un ataque (alcance de 120 m) +40 de *Maestría con los Espíritus (RM: Dominación Mental)*; otorga “inmortalidad” a quien lo usa, preservando su cuerpo en un estado semidecadente y permitiendo a su espíritu continuar en forma de Espectro.
- *Corona de Armoq-al-Wamu*: Hecha de basto hierro damasquinado con símbolos de bronce, es un antiguo artefacto. Propiedades: +50 a la TR contra hechizos de **Canalización**; +5 BD, obliga a todos los que se encuentren en un radio de 30 m a pasar una TR contra un hechizo de *Miedo* de 5º nivel o huir (cada vez que entren en dicho radio); controla las pepitas de *Iccronita* y sus fantasmas asociados, los Ta-Fa-Lisch.
- *Camisola de Mallas de Miffli*: Compuesta de una primitiva cota de malla, comienza a deshacerse en polvo. +15 BD.
- *Bastón de Apariciones*: este nudoso bastón es un sumando de sortilegio +7 que permite a su dueño crear 1-5 imágenes idénticas de sí mismo que se moverán como el usuario (radio de 30 m) o, si se concentra, una cualquiera se puede mover independientemente (las demás se vuelven estáticas).
- *Espada Exterminadora de Elfos*: Espada Corta +25 de acero taraceada con símbolos ininteligibles de mithril.

## MONG-FINN

Mong-Finn es todavía un hombre joven para los estándares de los Montañeses pero nadie cuestiona su derecho a reinar. Tiene tanto de Rey como cualquier Montañés: sabio, determinado, orgulloso y tradicional. Más que ningún otro, reconoce el peligro para la cultura de su pueblo y actúa como celoso guardián de sus costumbres.

Mong-Finn tiene una voz profunda que conviene a su posición como Targ-Arm. Bastante dado a cantar (especialmente cuando está borracho) es un consumado poeta, historiador y orador. Su mayor pasión, no obstante, son las mujeres, la guerra y la escalada – en ese orden.

#### Elementos de los Fam-Tarp-Argth (Mon. “Bienes del Alto Jefe)

- *Craig-ol-Ti* (Mon. Lanza de Hombre): Lanza +25 exterminadora de Hombres. Roble damasquinado de plata, muy antigua, con su extremo endurecido al fuego, sin punta de lanza.
- *Dran-Tark* (Mon. Abalorios del Jefe): utilizable una vez al día; x2 a la fuerza y/o rapidez pero reduce temporalmente la Con. en 5 ptos/poder/asalto mientras queden puntos de Con. La Con se recupera = 1 pto/minuto de descanso; estos abalorios son anillos de hueso que los Montañeses suelen lucir en sus largas trenzas; este par está grabado con runas.
- *Olga-Wama* (Mon. Cinturón de Wam): +25 BD; nueve placas de cobre, cada una con el símbolo de una de las tribus, unidas por cadenas doradas, bastante basto. No puede llevarse con armadura de metal.

TABLA DE PNJS PARA LA REBELIÓN DE MONG-FINN										
Nombre	Niv	PV	TA	BD	Esc	Gr	BO c/c	BO Proy	MM	Notas
Ardehir	17	146	Co/18	75*	S15	B/P	160ea*	100acp	10	Guerrero Dúnadan. ea +15. co +10. Grebas que no penalizan la BO o de Maniobra.
Gwindor	16	127	CM/13	50*	-	-	140ea*	75ac	20	Guerrero Dúnadan. Dos ea +15. malla +20. Ambidiestro, usa una espada ancha en cada mano
Huor	12	98	CM/14	60*	S10	P	80ma*	85al*	5	Guerrero Dúnadan Menor ma +5 al +10 malla +10
Frerin	14	116	CM/16	40*	N	B/P	95hc*	60ac	0	Explorador Enano. hc +10 malla +20.
Gordai	15	120	CE/9	55*	S	-	90la*	105al*	20	Montaraz Nórdico. la +5 al +15 CE +5. Amuleto +3 hechizos/día. Total 15 PP, 7 listas de hechizo.
Baragin	15	134	No/3	45*	N	-	65ha*	55da*	30	Bardo Dúnadan. Brazales +20BD ha+10 da+10. Anillo x3 PP. Total 90 PP, 9 listas de hechizo.
Arlaith	15	86	No/2	35*	N	-	70ba*	5da	30	Mago Dúnadan. Banda que actúa como yelmo, +10BD. Bastón +10 c/c, +10 sort. Dirigidos, 4xPP. Total 42 PP, 16 listas de hechizo.
Zardellum	14	92	No/1	60*	S15	-	80red	70red	25	Animista Dúnadan. Red +20, no hiere al objetivo (sólo lo incapacita). Guante, +4 hechizos/día. Total 42 PP, 16 listas de hechizo.
LOS FANTASMAS DE LOS TA-FA-LISCH										
Tipo	#	PV	TA	BD	Tam/Rap	BO c/c	Notas			
Menor	(3)	65	No/1	25	M/MR	MGa165	<b>RM:</b> No Muerto Tipo II. Sólo pueden ser heridos por armas mágicas. Su toque produce un crítico A de frío . Regenera 5 ptos/as.			
Mayor	(7)	85	No/1	45	M/IR	MGa195	<b>RM:</b> No Muerto Tipo II. Sólo pueden ser heridos por armas mágicas. Su toque produce un crítico C de frío . Regenera 5 ptos/as.			

## 10.0 EL RESCATE DE ALQUAWEN (AVENTURA)

**Localización:** El fuerte de Cameth Brin en el 1971 T. E. Úsense los mapas y descripciones de la Sección 6.0.

**Requisitos:** Un grupo de nivel medio y tamaño moderado.

**Ayudas:** Unos toscos bocetos del interior de Cameth Brin podrían resultar muy útiles. Éstos se encuentran disponibles en la ciudad de Talugdaeri, junto a la colina, a cambio de un precio.

### 10.1 TRASFONDO

Tras la invasión de 1409, Rhudaur languideció durante dos siglos. Las constantes incursiones a lo largo de las fronteras y muchas batallas menores debilitaron el país. Los tres estados del caído Eriador habían sufrido inmensamente y le supuso muchos años a Arthedain y Cardolan lograr su recuperación. En los primeros 1600s comenzó un resurgir generalizado y los Dúnedain del Norte comenzaron a celebrar causas perdidas y grandes hazañas en canciones e historias. La resurrección fue abrupta y brutalmente segada por la Gran Plaga de 1636-37, que se extendió desde el Sur y tuvo su origen en el horror que barrió el oeste de Rhovanion un año antes. Aunque no causó tantos estragos en el Norte, sus efectos fueron horriblos. Arthedain fue gravemente herido; Cardolan nunca se recuperó y terminó por desintegrarse.

En Rhudaur, la Gran Plaga provocó, comparativamente, escasa destrucción. El frío clima pareció amortiguar la severidad de la Plaga y, debido a que sus habitantes vivían en pequeños grupos aislados, la mayoría de ellos sobrevivieron. En la primera masacre de la Plaga, Cameth Brin fue abandonada y quizás el 15% de la población murió pero, en los años posteriores, la pérdida de vidas fue pequeña.

### 10.2 LA HISTORIA

Tan pronto como terminó la Plaga, todas las tribus de Rhudaur retomaron sus incursiones, tomando esclavos y enriqueciéndose con los fáciles saqueos – pues el poderoso Arthedain estaba lisiado y las fuerzas del Rey Brujo no se encontraban en disposición de explotar dicha debilidad. Angmar era incluso más fría que Rhudaur, pero sus Orcos vivían apiñados en sus dominios y, por esta razón, sufrieron enormes pérdidas. Así, el Rey Brujo exigió con firmeza que Rhudaur se hiciese cargo de una invasión planeada de Arthedain. Las tribus, no obstante, habían probado el sabor de la libertad y la vida fácil y se negaron a encargarse de asedios y batallas campales. El Rey de Rhudaur no pudo reforzar su autoridad y el Rey Brujo se vio obligado a “sustituírle” por *Maschbram* – un Hombre Dúnico – y su más leal criatura en Rhudaur. A los Montañeses les gustaba poco *Maschbram* y, recordando pasados abusos de sus libertades, se rebelaron abiertamente.

Los Montañeses se rebelaron contra el fatigado *Maschbram*, quien pronto se vio obligado a pedir la ayuda de los Orcos del Rey Brujo y otros mercenarios. No obstante, aunque habían perdido numerosas batallas y su fuerza había disminuido a través de los años, los Montañeses se negaron a rendirse. Su tozudez demostró ser más fuerte que el deseo de Sauron por conquistarles, especialmente mientras la oportunidad de destruir Arthedain se escapaba rápidamente. El Amo Oscuro ordenó al Señor de los Espectros del Anillo aplacar temporalmente a los Montañeses y dedicar todas sus fuerzas a la derrota de Arthedain. En Rey Brujo decidió entonces que sería necesario sacrificar al leal pero inútil *Maschbram* y

seducir al líder de los rebeldes, *Broggha*, el Targ-Arm de los Montañeses.

#### La Seducción del Rey Broggha

Para seducir a *Broggha* de entrar al servicio del mal, el Rey Brujo eligió a *Korekalwen*. *Korekalwen*, cuyo nombre significa “Aquella que se alza en la Oscuridad”, es uno de los miembros del extremadamente reducido grupo de Elfos que naturalmente aman la crueldad y la maldad. Originariamente una Elfa Silvana del este de la Tierra Media, fue traída al oeste recientemente por *Khamûl*, el *Nazgûl*, como una hermosa, bien que un tanto falta de experiencia, herramienta de terror.

Dado que los Montañeses odian a los Elfos, *Korekalwen* no podría ser efectiva en su forma original, por lo que se le dio un anillo que le permitiera adoptar forma humana sin disminuir sus considerables poderes. De esta manera, primero se presentó ante *Broggha* como *Wilda*, una guerrera Nórdica, doncella escudera, y rápidamente se convirtió en su consejera de confianza. Con su consejo y la connivencia de *Angmar*, *Maschbram* fue asesinado y *Broggha* se convirtió en Rey de Rhudaur. La paz con *Angmar* sirvió para los secretos fines de ambas partes, aunque ambos aparentaron relucencia. *Angmar* accedió a pagar una reparación, pero se permitiría a sus Orcos y mercenarios permanecer en la franja más al norte de las Tierras Altas. Por su parte, *Broggha* juró que Rhudaur retomaría su guerra con Arthedain.

Con toda su fuerza y sutileza, *Broggha* resultó un objetivo muy fácil para *Korekalwen*. Durante la rebelión pareció adorar al rey y animó tímidamente su orgullo y majestuoso porte. Tras la victoria, *Korekalwen* reveló su verdadera naturaleza a *Broggha* y selló su destino. *Broggha* conocía demasiado bien las historias Dúnedain de heroicos reyes, y le pareció que estaba destinado a tomar parte en este gran sino.

#### La Trama Contra Arthedain

El primer paso para tomar el control del imperio Dúnedain sería el más débil entre los enemigos que todavía quedaban: Arthedain. Aunque las comunicaciones de Arthedain estaban prácticamente cortadas por completo y los incursores Montañeses iban básicamente a donde les daba la gana, las perspectivas de conquista parecían escasas. Las fuerzas de Arthedain se habían recuperado lo suficiente como para defender sus propias tierras, donde podían confiar en buenas carreteras y fuertes, pero carecían de pretensiones territoriales. Esto suponía un problema para *Angmar*, no obstante, ya que los Hombres de Arthedain, aunque pocos, eran guerreros arrojados que habían levantado fuertes torres para defenderse contra el Rey Brujo.

El Señor de los *Nazgûl* sabía que podría superar a los Dúnedain más fácilmente en las tierras salvajes. Se dio cuenta de que, si se pudiera empujar al ejército de Arthedain a las tierras salvajes, podría ser aplastado. No obstante, Arthedain no había lanzado una ofensiva merecedora de tal nombre durante 300 años – y la última sólo se había iniciado para recuperar sus propias tierras.

Con la intención de sacar a los Dúnedain, el Rey Brujo desarrolló un plan con el que explotar su fiero orgullo. Esta conspiración tuvo su origen, posiblemente, en la coronación del nuevo Rey de Arthedain en 1670 T. E., *Arvegil*, el undécimo señor del Reino Edain. Aunque fuerte de cuerpo y de mente, *Arvegil* era considerado demasiado imberbe como para sobreponerse totalmente a la pasión de la juventud. El consejo del Rey Brujo buscó el defecto con el que colgar al nuevo monarca y *Korekalwen* dio con él.

*Arvegil* estaba profundamente enamorado de su regañona prometida, *Alquawen* de *Caras Fornen*, por lo que *Korekalwen* decidió secuestrar a la dama para usarla de cebo en sus planes. La Elfa Oscura creía que *Arvegil*, tras recibir unos términos imposibles e insultantes a cambio de su liberación, seguramente marcharía sobre Rhudaur y sellaría el destino de Arthedain. Este plan requería de una cuidadosa preparación y ayuda de *Angmar*,

pero Korekalwen persuadió a su señor de sus méritos y se le concedió plena cooperación.

### El Rapto de Alquawen

En el invierno de 1670, todo estaba preparado. En Mettarë, el último día del año, Alquawen estaba de viaje en el sur de Arthedain con tan sólo una pequeña escolta cuando fueron asaltados por una ventisca de inusual severidad. Cuando la tormenta escampó, los guardias fueron encontrados desperdigados y asesinados, al parecer por lobos, pero no se encontró ninguna pista de la princesa. Arvegil inició una masiva e inmediata búsqueda pero, antes de estar plenamente en marcha un Gorceuervo trajo un mensaje de Rhudaur; en esencia, anunciaba que Broggha había tomado a Alquawen como rehén. Permanecería prisionera hasta que Arvegil jurase lealtad a Broggha como verdadero Alto Rey de Arnor. El mensaje tuvo el deseado efecto de enfurecer a Arvegil, quien ordenó asesinar al pájaro.

El primer impulso de Arvegil fue lanzarse hacia Rhudaur con tan sólo su guardaespaldas a su lado, pero prevaleció su sabiduría. Tan sólo juró asolar Rhudaur y poner la cabeza de Broggha en una pica. En el transcurso de un día, sus ayudantes planearon el trabajo de campo para una campaña invernal a través del vasto Oiolad. Arvegil no prestaría atención a aquellos que proponían esperar a lanzar la campaña en primavera o hasta movilizar por completo las fuerzas de Arthedain. Buscaba la sorpresa y, quizás intuyendo la trampa, no quería arriesgar todas las huestes de su Reino. El Rey preparó su partida en tres semanas.

### 10.3 LA MISIÓN

El Mayordomo del Rey, *Eagatar*, sabe demasiado bien lo inútil que resulta discutir con su señor, pero teme que un apresurado ataque sea lo que buscan los secuestradores. Así, ha decidido actuar por su cuenta, incluso cuando piensa que, incluso de tener éxito, se granjeará la ira de Arvegil. Aunque comprende la resolución del Rey y se da cuenta de que sus mortales enemigos no pueden ser contenidos sólo mediante

ruegos y una defensa pasiva. *Eagatar* piensa que se necesita una misión cauta y secreta.

*Eagatar* tiene unos cuantos agentes de confianza entre los mercenarios de Rhudaur. Se le ha hecho llegar un aviso a estos Hombres de que debe intentarse inmediatamente el rescate, quizás desesperado, de la Princesa Alquawen de los oscuros escondrijos de Cameth Brin. Para aquellos que acepten esta desalentadora misión hay grandes cantidades de dineros y objetos de gran valor como recompensa: 500 mo y una escogida selección de los pertrechos reales esperan al aventurero. No obstante, el simple viaje desde la base de los mercenarios en Caldeburg hasta Cameth Brin en medio de los rigores del invierno ya es de por sí difícil. Lo peor de todo es que tal intento de rescate es esperado, seguramente.

### 10.4 NOTAS PARA EL DESARROLLO DE LA AVENTURA

**NOTA:** para un mapa detallado de Cameth Brin véase la Sección 6.0.

Esta historia está pensada para proporcionar una aventura larga o una pequeña campaña centrada en intentar rescatar a Alquawen o, en cierto modo, de frustrar los planes de Korekalwen y el Rey Brujo. Dado que Rhudaur es ahora un estado malvado, resultará difícil mantener cualquier cosa que no sea un grupo malvado, aunque pueden pasárselo en grande. El grupo puede ser extraído de los mercenarios de Caldeburg o de un grupo que haya vagado hasta la ciudadela o dejado la cercana ciudad de *Nothva Rhaglaw* (D. "Refugio del Señor").

El DJ podría desear que el grupo conociese a *Belechor*, segundo al mando de los mercenarios y el agente más avanzado de los amigos de Arthedain. Este viejo Guerrero puede proporcionar ayuda al grupo, pero no arriesgará su propio cuello. *Belechor* proporcionará un salvoconducto para viajar hasta Cameth Brin para entregarle un secreto e incomprensible informe a Broggha. Semejante truco puede servir para introducir al grupo pero, una vez dentro, serán desarmados y

PNJS PARA LA AVENTURA DEL SECUESTRO										
Nombre	Niv	PV	TA	BD	Esc	Gr	BO c/c	BO Proy	MM	Notas
Alquawen	11	73	No/1	20	-	-	55da	15da	25	Bardo Dúnadan. Princesa de Arthedain. Anillo de Barahir (herencia y anillo de compromiso). Collar +4 hechizos/día. Total 22 PP, 8 listas de hechizo.
Wilda/ Korekalwen	14	93	CM/13	70*	S5	-	70ea*	55ac	15	Bardo Elfa Silvana que finge ser Wilda la Dama del Escudo, una luchadora. Anillo Cambioformas (véase 10.4), +10 BD, ea +15, lanza un <i>Rayo de Descarga</i> +45 2x/día. Brazaletes 2xPP Correr 10 asal/día. Amuleto +10 a todas las TRs. Total 56 PP, 13 listas de hechizo.
Broggha	12	120	CE/12	60*	S10	B/P	100la*	85la	10	Mtaraz Montañés, Targ-Arm de los Montañeses. Tiene los Fam-Tarp-Argth: lanza, cinturón y abalorios. Tiene los Cu-Saggha-Brath (véase 10.5). Anillo 2xPP. Total 24 PP/día. Todas las listas de Montaraz.
Valadan	10	132	CM/13	45	N	-	115ea*	70acp	25	Guerrero Dúnadan Menor. Capitán de la Fuintir. Amuleto +5BD, malla +15, hc +15, +50 Leer Runas.
Seammu Briam	7 7	86 127	CE/10 C/8	40 25*	S10 N	P -	85ha* 90la	80ac 75ja	5 15	Guerrero Dúnico/Montañés. Capitán de la Guardia. ha +5, ac +10. Montaraz Montañés. Armadura C +10, la +5. Cinta +1 hechizo/día. Total 14 PP, 3 listas de hechizo.
Ap-Coleen & Ap-Brigg	6	82	C/8	20*	N	-	80la	80ja	10	Montaraces Montañeses. Gemelas. Armadura C +10, la +5. Collar +1 hechizo/día. Total 6PP, 2 listas.
Chukka	8	54	No/2	40*	N	-	15da	50da	25	Animista Oriental da +5. Ropajes +20 BD, 3x PP Total 48 PP, 9 listas de hechizo.
Feundig Beran Bram-op- Bram	8 6 7	83 98 120	C/8 CM/13 CE/9	30* 40* 30*	S5 S5 S	- - -	75la 65ec 70la	50mg 60ac 40la	5 0 5	Guerrero Dúnico Guerrero Dúnadan Menor Montaraz Montañés
Ethem	4	100	No/1	25	S	-	35ga	20la	5	Explorador Oriental
Sigwerd	6	82	No/1	30	S	-	60da	30acp	10	Explorador Nórdico
Saddro	3	34	No/1	25	S	-	15da	20ac	5	Explorador Dúnico
Llewen Brend	7 6	140 43	No/1 No/1	35 20	S N	- -	80ha 20ba	50ha 5da	15 15	Guerrero Montañés Animista Montañés, ba+10, +3 hechizos/día. Total 18 PP, 7 listas de hechizo.
Belechor	9	87	CM/13	35*	S5	-	85ma	60ac	0	Guerrero Oriental. ma +5

LA GUARNICIÓN DE CAMETH BRIN											
Nombre	#	Niv	PV	TA	BD	Esc	Gr	BO c/c	BO Proy	MM	Notas
Líderes Fuintiri	5	5	87	CM/1 3	40*	S5	-	85ec	55ac	5	Dúnadan Menor.
Guardias Élite Fuintiri	35	3	64	CM/1 3	35	S	-	65ec	45ac	0	Mejor en la oscuridad.
Líderes de la Guardia	5	4	74	CE/10	30	S	B/P	75la	40ac	0	Pobre iniciativa.
Guardias	50	2	45	C/8	25	S	-	50la	25ac	0	Tropas de la guarnición.
Líderes Montañeses	6	5	90	CE/9	40	S	-	75la	65ja	10	Ansiosos de marcharse.
Montañeses Veteranos	100	4	70	C/8	15	N	-	65la	50ja	10	Montaraces. Armadura +5C.
Montañeses	120	3	60	C/7	10	N	-	55la	40ja	5	Preferirían estar en casa. Armadura +5C.
Líderes Dúnicos	3	4	79	CE/9	35*	S5	-	80la	55mg	0	No son de confianza.
Señores Guerra Dúnicos	40	2	49	C/8	30	S	-	50la	30mg	5	Sólidos.
Novatos Dúnicos	170	1	30	C/8	25	S	-	40la	25mg	0	Baja moral.
Orcos de Delos	10	3	65	CE/9	30	S	-	50ci	40da	0	Contentos.
Uruck-hai Korekalwen	4	5	95	CM/1 5	10	N	-	85my	55da	15	Les encanta la sangre.
Girge-tarel	1	10	400	Co/20	50	N	-	-	-	-	Usa la Tabla para Grandes Criaturas.

vigilados estrechamente. También proporcionará fondos al grupo – hasta 200 mo. Belechor también tiene unos objetos mágicos menores y la *Varita de Rhuadinors* (desafortunadamente, dos de las tres llaves se han perdido y el significado de la inscripción se ha olvidado). Por último, Belechor tiene los nombres de tres contactos en la zona. Uno, *Bolcar*, cuelga en el cadalso a las afueras de Talugdaeri; *Ethem*, el patrón de la taberna “Pezuñas Rojas”, es un agente doble. Sólo *Sigwerd* el Cocinero es seguro (véase 6.6, 20, 24).

Alternativamente, pueden ser introducidos en el escenario por otros medios: por ejemplo, podrían actuar como un grupo de retorno organizado en Rivendel o de vagabundeo por Rhudaur, o podrían encontrarse al único superviviente del desafortunado grupo inicial. También es posible que algunos Montañeses hayan descubierto la verdadera naturaleza de Wilda/Korekalwen y hayan montado un intento de “salvar” a su Targ-Arm de las garras de la odiosa “Amiga Blanca” (ES una Elfa, después de todo).

Los PJs también pueden desarrollar su propio plan. Cualquier conocimiento del trazado o la historia de la ciudadela podría, alternativamente, señalar uno o más caminos alternativos de entrada: el Cubil Troll, Tanoth Brin, la Torre, la puerta oeste de Armoq, etc. A pesar de todo siguen su propio camino, no obstante, esta es una misión desesperada que exige jugadores experimentados y llenos de recursos – y un grupo bien equilibrado. Una “victoria moral” puede conseguirse asesinando a Broggha o a Korekalwen.

## 10.5 FIGURAS PROMINENTES EN 1671 T. E.

### REY BROGGHA

Broggha, aunque un tanto joven, demostró ser un guerrero fiero y un sabio líder en la reciente rebelión de los Montañeses y, por eso, nadie se sorprendió de que se convirtiera en Targ-Arm, su líder reconocido. A pesar de que es un tanto irregular para los cánones Montañeses, infunde un respeto tremendo. Mide unos 1,80 m, lo que señala algo de sangre Dúnedain. Esto apoya su temeraria afirmación de que es descendiente de una hija ilegítima de uno de los Reyes Dúnedain, historia que nadie osa discutir en su presencia. Como Targ-Arm, Broggha mantiene la apariencia de un guerrero a la antigua usanza. No obstante, su comportamiento es una simple fachada pues los sueños de Broggha no se limitan a reinar un Rhudaur libre y sin intrusiones. Broggha fue educado en el conocimiento de los Dúnedain y, quizás, este conocimiento agitó su sangre, pues aspira a ser Rey de las tierras y pueblos más allá de las fronteras de Rhudaur (véase 6.6, #27 y 6.92, #8).

### Objetos

- *Fam-Tarp-Argth*: Los tres símbolos mágicos del Alto Jefe; lanza, cinturón y abalorios (véase 11.5).
- *Cu-Saggha-Brath*: El “Yelmo de la Tortuga” (Du. “Clogaid Cruban”) es un regalo de Angmar. Está hecho de acero, con un forro de piel de Bestia Maligna. Sus placas exteriores de cobre verde están diseñadas para que compongan la forma de la piel de una tortuga, lo que le da a quien lo lleva la apariencia de tener una repugnante cabeza de tortuga. Propiedades: alcance 90 m; controlar cualquier Tortuga, independientemente de su tamaño; +10 a la BD de quien lo lleva; permite a su dueño ver y oír normalmente bajo el agua, en niebla o bruma o bajo la lluvia.

### ALQUAWEN, PRINCESA DE ARTHEDAIN

Alquawen es la hija menor del Aran (Señor) de Caras Fornen, una pequeña pero reverenciada ciudad localizada al norte del gran *Lago Nenuial* de Arthedain. Creció un tanto consentida y, al igual que su padre, tiene un fiero humor. Su sangre es Dúnedain pura, lo que explica su noble porte y sus imponentes rasgos. Alquawen mide 1,78 m y tiene pelo negro y una complexión hermosa. La traicionan sus ojos, no obstante, pues uno es gris y el otro azul. A pesar de su belleza, los Montañeses la odian; su lengua retorcida y su desprecio por los “Hombres menores” no le permiten hacerse querer por sus captores (véase 6.6, #37).

### KOREKALWEN

Como ya se mencionó, Korekalwen es una Elfa Silvana disfrazada. Sabiamente, ha elegido hacerse pasar por una mujer Nórdica, de modo que su 1,75 m de altura no resulte sospechoso, ni su pelo rubio u ojos azules. Hace uso de su exótico atractivo y sensualidad natural para obtener grandes efectos pues ningún hombre en Cameth Brin ha escapado enteramente a su sutil poder. Desenfadada, suspicaz, implacable, es la elección ideal para un agente en los Dominios Reales de Rhudaur.

Korekalwen siempre está en guardia para no delatarse, pues en buena conocedora del odio que los Montañeses profesan hacia los Elfos. Esta obsesión con el secretismo encaja aquí, pues se encuentra un tanto paranoica (véase 6.91, #10).

- *Anillos Cambiaformas*: De platino, permite a quien lo lleva cambiar de forma (hasta un 10% del tamaño) a voluntad. Korekalwen sólo puede tomar la forma de Wilda. +10 BD.

GUERREROS DE RHUDAUR, 1671 T. E.											
Nombre	Niv	PV	TA	BD	Esc	Gr	BO c/c	BO	MM	Notas	Proy
<b>Banda de Hakknash</b>											
Orcos Novatos/1000	1	35	C/7	25	S	-	35ci	20ac	0	Orcos Menores	
Guerreros Orcos/650	3	65	CM/13	30	S	-	70ci	30ac	0	Orcos Menores	
Uruk-hai/100	4	80	CM/14	35	S	B/G	80ea	50acp	0	Orcos Mayores	
Líderes Orcos/20	5	95	CM/13	40*	S5	-	95ci	45ac	5	Mezcla de Veteranos.	
<b>Banda de EspHEME45</b>											
Caballería Oriental/500	2	45	No/1	35*	S5	-	55le	35ac	15	Orientales. Frágil Moral.	
Cab. Lig. Nórdicos/150	3	60	CE/9	30*	S5	-	60ea	30ac	5	Nórdicos. También usan lanzas	
Infant. Lig. Nórdicos/150	2	50	CE/9	30	S	-	45ha	35ac	0	Raza Mixta.	
Jinetes de Lobo/200	3	58	CE/9	25	S	-	60ci	40ac	0	Orcos Menores	
Huargos/200	3	120	No/4	55	N	-	60MMo	-	40	Grandes Lobos	
Trererath/48	5	80	CM/14	15	N	-	80e2	50acp	20	Dúnedain Menores	
Líderes Caballería/20	6	105	CM/13	40*	S10	-	95ea	65acp	0	Raza Mixta. Muy Experimentados	
<b>Banda de Broggha</b>											
Novatos Dúnicos/2100	1	30	C/6	25	S	-	35la	20mg	5	Dunlendinos. No muy fiables	
Guerreros Dúnicos/700	2	45	C/8	30	S	-	45la	30mg	5	Dunlendinos. Indisciplinados.	
Novatos Montañeses/400	2	40	C/6	5	N	-	40la	30ja	10	Montañeses. Buena Moral.	
Montañeses/700	3	55	C/8	10	N	-	55la	45ja	5	Montañeses. Implacables y determinados. Armadura CE+5.	
Montañeses Exper./400	4	80	C/8	15	N	-	75la	55ja	10	Montañeses. Incluyen varios Montaraces. Armadura CE+5.	
Mercenarios/200	3	55	CM/13	30	S	-	60ec	40ac	0	Raza Mixta. Normalmente Brutales.	
Líderes/40	5	85	CM/13	35	S	-	90la	55ja	5	Raza y Armas Mixtas. Bien entrenados y preparados	

## 10.6 LOS SIRVIENTES DE CAMETH BRIN

### SEAMMU

*Seammu*, como comandante de la guardia regular de Cameth Brin, ha visto venir y marcharse a muchos gobernantes. Hace mucho aprendió que era más seguro ser despreciado por todos y temido por nadie. Sus orígenes mitad Dúnicos, mitad Montañeses le han ayudado a lo largo del tiempo; su servil y cobarde actitud, no obstante, irrita a cualquiera. *Seammu* es un efectivo administrador con escasa imaginación.

### BRIAM, MOIC-TARRA-MOIC

Briam se convirtió en Targ, o Jefe, de los Montañeses *Moic-Tarra* cuando el Rey Broggha se convirtió en Targ-Arm. Briam es en realidad el primo mayor de Broggha y es fanáticamente leal. Sospecha de Wilda (Korekalwen) – y, al igual que cualquiera que no fuera Montañés – se manifestó en contra de la guerra contra Arthedain; pero en cuanto Broggha estuvo al mando, Briam obedeció sin hacer preguntas. El Jefe está ahora en Cameth Brin con la Banda de Guerra de su tribu, preparados para avanzar.

### AP-COLLEEN Y AP-BRIGG

*Ap-Colleen* y *Ap-Brigg* son hermanas gemelas, famosas cazadoras de la tribu *Moic-Fin*. Son las guardaespaldas de la secuestrada Alquawen y, aunque tienen órdenes de no matar a la Princesa para prevenir un rescate, lo harían de todos modos. Son impetuosas en batalla, reservadas en el resto de ocasiones.

### CHUKKA

Como embajador oficial del Rey Brujo en Rhudaur, Chukka no es una figura muy popular. Conoce el secreto de Wilda/Korekalwen, pero tiene órdenes de su señor de hacerse el desentendido. Chukka es un Oriental de la tribu Asdriag.

### VALADAN

*Valadan* es el comandante de los Fuintiri, la guardia de élite de Cameth Brin, posición de gran influencia. Con 2,03 m, Valadan tiene, obviamente, una parte Dúnedain; algunos afirman que vino “del Sur”, pero Valadan no fomenta esas especulaciones. Anteriormente un mercenario, fue capturado

por Broggha y, posteriormente, entró a su servicio. Pronto resultó evidente que las habilidades con las armas de este Guerrero eran soberbias, con lo que demostró ser un poderoso luchador y se ganó la confianza del Rey al salvarle la vida en una emboscada. Broggha creía en la lealtad de Valadan y estaba impresionado con la gracia del extraño en la oscuridad y su pericia con los Símbolos mágicos. El Rey no tuvo problema en promocionarlo a su actual posición. Aunque es una figura significativa en la Corte de Cameth Brin y se sabe que persigue a las mujeres hermosas con vigor incansable, ni siquiera Korekalwen conoce los verdaderos sentimientos de Valadan.

### LOS FUINTIRI

Los Fuintiri, guardias de élite, están entrenados para matar silenciosamente; incluso su respiración es imperceptible. Estos Montañeses fanáticos conocen bien su camino a través de la sala oscura como boca de lobo dada su larga experiencia. Dado que otros no pueden hacerlo, los visitantes son vendados y conducidos por un mareante camino a través de la sala. Los señores de Cameth Brin siempre llevan algo de la extremadamente escasa hierba Sha, que permite una visión limitada en esta oscuridad mágica. La posesión de Sha por parte de otros se castiga con la muerte instantánea.

## 11.0 LA LIMPIEZA DE CAMETH BRIN (AVENTURA)

- Localización:** El fuerte de Cameth Brin en los albores de la Cuarta Edad (Úsense los mapas y descripciones de 6.0 y 9.4).
- Requisitos:** Un grupo de nivel bajo a medio de buenos Hombres en busca de acción y posiblemente un feudo.
- Ayudas:** Ninguna, aparte de los rumores e historias de las comadres que circulan por Bree o a la recientemente reconstruida Última Posada junto al Iant Iaur.

### 11.1 EL MARCO DE LA CUARTA EDAD

Es casi cierto que el último hombre que puso un pie en Cameth Brin lo hizo en 1975 T. E. Un ingeniero de Gondor fue enviado para demoler el fuerte tras el derrumbamiento de Angmar el año anterior. No mucho después, criaturas malvadas comenzaron a husmear en torno a las ruinas, sin intentar ninguna reparación. La mayor parte de Eriador se había visto despoblado y el foco de la historia se desplazó hacia el sur, a Gondor (Sauron no vio la necesidad de mantener costosos fuertes en Eriador para vigilar a los Elfos, los cuales, tras la caída de los Dúnedain del Norte, parecían la única amenaza que quedaba. Tal misión podían llevarla a cabo lobos y pájaros malignos).

Durante la Guerra entre los Enanos y los Orcos, se libró una batalla menor en las cercanías de Cameth Brin, pero este fue el único evento digno de mención durante más de mil años. Durante la Guerra del Anillo que puso fin a la Tercera Edad, pocos sucesos de Rhudaur merecieron atención (Gandalf el Gris atravesó las Landas de Etten). A finales de dicha Edad, Rhudaur continuaba siendo un desierto desolado sólo habitado por Trolls. Ya en el año decimoquinto de la nueva Edad, se extendieron rumores de desapariciones cerca de Cameth Brin entre las criaturas de corazón límpido de Rhudaur. Las preocupadas gentes del Bosque de los Trolls sospecharon que un nuevo terror habitaba la Colina Inclinada.

### 11.2 LA HISTORIA DE LEEGRASH EL URUK

Parece ser que Cameth Brin fue reocupada a través de la entrada secreta de las minas, un pasadizo ignorado por los ingenieros de Gondor o desenterrado posteriormente por Trolls. Un refugio, una vez más, la Colina Inclinada es hoy día hogar de la Hueste de *Leegrash el Uruk*.

Criado en *Cirith Ungol*, Leegrash comienza a medrar en cuestión de años. Fue enviado a las guerras en Harad y, posteriormente, en Rhûn en su juventud, donde se desarrolló muy bien, convirtiéndose en uno de los más jóvenes Orcos (*Uruk-hai*) que llegaba a *Drartul*, o sargento. Durante años, después de aquello, Leegrash sirvió en la guarnición de Mordor Oriental. Fue transferido al oeste a tiempo de unirse al asalto de Osgiliath en Junio de 3018 T. E. En la batalla Leegrash perdió el brazo del escudo justo por debajo del hombro. Fue entonces enviado a los dominios Orcos de las Montañas Nubladas para servir de instructor de barrena. En los años posteriores a la Caída de *Barad-dûr*, Leegrash vivió bien hasta que se vio inevitablemente involucrado en la venganza de los Elfos.

En el decimocuarto año de la nueva Edad, las fuerzas de los hermanos Elfos descubrieron el cubil de Leegrash y les sacaron. Leegrash y una pequeña banda de seguidores escaparon a las tierras salvajes de Rhudaur. Leegrash pronto estableció su liderazgo en el grupo cortando unas cuantas dubitativas cabezas. Tras vagar por el Bosque de los Trolls,

Leegrash y sus Orcos fueron atraídos hacia Cameth Brin y se encontraron con una pequeña banda de Trolls de los Bosques que vivían allí, liderados por *Tol-tuk*. Leegrash pronto traicionó a sus aliados. Los más estúpidos Trolls se emborracharon por completo y fueron arrastrados al exterior para despertarse, brevemente, a la luz del sol matutino. Todavía se alzan allí, como lugar de descanso para los cansados pájaros de Rhudaur. A Tol-tuk y sus ayudantes se les perdonó la vida y trabajaron con Leegrash con un complicado compañerismo (ahora, Tol-tuk y otros tres viven en el abandonado asentamiento militar de Tanoth Brin, mientras que su compañero *Kadash* está prisionero en el interior de Cameth Brin).

Leegrash está encantado con su nuevo agujero. Ha sido capaz de establecer un control absoluto sobre los Orcos, Trolls, Lobos y Gorceuervos en torno a Cameth Brin. Ha comenzado a planear una incursión a través del Oiolad contra los escasos Hombres y Hobbits que viven allí. No obstante, Leegrash aún no sabe que muchos más Orcos se están congregando en torno a las ruinas de Coron Iaur (véase 4.1), lejos en las Tierras Altas, aunque sus espías lo averiguarán pronto.

### 11.3 LA MISIÓN

Leegrash permanece ignorante de los planes de Elessar (*Aragorn*, *Trancos*, etc.) el retornado Rey de Gondor, quien ha enviado un mensajero a Eriador para apremiar a las rústicas gentes a armarse y protegerse por sí mismos. Elessar espera que pronto los valerosos y aventureros estarán viajando por las tierras salvajes de Eriador, buscando renombre y tesoros en las ruinas que fueron una vez parte del antiguo Arnor.

Para hacer las tierras salvajes algo más seguras y comenzar a reconstruir el Reino del Norte, el Rey ha ofrecido 1000 monedas de oro a cualquier grupo que libre de Orcos y Trolls alguno de los fuertes de Rhudaur o Angmar. Alternativamente, Elessar ha ofrecido asegurar al grupo que tenga éxito 2000 acres de tierra a su elección; en algunos casos esto incluye la retomada fortaleza. Hasta ahora ha habido pocos que intentasen la misión pero la Cuarta Edad es la Edad de los Hombres y serán esos Hombres los que deberán nuevamente reclamar como suyas tierras como Rhudaur.

### 11.4 NOTAS PARA LA AVENTURA

Esta aventura está diseñada para comenzar una campaña en las tierras salvajes. La historia está situada en un momento no muy alejado de los grandes asuntos de la Guerra del Anillo; los famosos personajes de **El Señor de los Anillos** todavía viven en la Tierra Media y los PJs podrían encontrárselos. Si el grupo se mete en problemas en Cameth Brin, podrían prestarle ayuda los Montaraces del Norte y los pocos Elfos que aún quedan.

#### Las Condiciones y Trazado de Cameth Brin

En este período, una apreciable caverna se encuentra donde una vez se alzó la puerta principal de la Fuintir; las torres de guardia exteriores se han desintegrado. Esta cueva, aunque espaciosa, no es demasiado profunda, adentrándose sólo unos cuantos pasos en el interior de la antigua Fuintir. Se necesitarían mineros hechos y derechos y buen equipamiento para adentrarse en un, aunque estrecho, desconocido espacio por el que uno se puede arrastrar entre los escombros. Esta cueva ha sido el cubil de muchos Osos de las Cavernas a lo largo de los años y uno particularmente grande todavía vive aquí. Tanto Orcos como Trolls consideraron prudente dejar a este Oso tranquilo. Los exploradores sabios deberían hacer lo mismo. En su lugar, la única entrada al complejo está en el Ureithel por medio del pasadizo que corre junto al arroyo en las minas (véase la Sección 6.3, #5, 6).

## 11.5 AVENTURAS ANEXAS EN LA CUARTA EDAD

Pueden sugerirse otras tres opciones:

(1) Los PJs pueden andar tras la pista del Anillo de Miffli, que es de naturaleza malvada y está unido a Sauron. Se encuentra protegido por los Fantasmas de los Enanos Mezquinos (Ta-Fa-Lisch), que han regresado a su antiguo hogar y buscan protegerlo de todos los intrusos. Hasta ahora, los Orcos no se han abierto paso hasta las salas de los Enanos Mezquinos, pero es sólo cuestión de encontrar la entrada secreta desde las Cámaras de los Jefes en las Estancias Superiores (véase 6.91, #1). Los ahora libres Ta-Fa-Lisch ocupan los dos niveles de Armoq-al-Wanu (véase 9.4 para el trazado), pero pasan la mayor parte de su tiempo en la Torre de encima (véase 8.2 para trazado). Miffli suele encontrarse en la Cámara Religiosa (9.42, #18) o en su trono (9.42, #1). Para esta aventura deben usarse los PNJs de 9.0 y 11.0.

(2) PJs al servicio de los Dunlendinos de las Tierras Brunas, posiblemente los descendientes de los últimos Montañeses, podrían decidir que es un buen momento para regresar y recuperar el antiguo Reino Montañés.

Los PJs podrían desear recuperar el Tesoro Perdido del Rey Broggha, que fue enterrado en un cofre de 91 kg recubierto de oro y que yace bajo una losa de piedra colocada en lo alto de la isla que hay en el Ureithel. Los “lugareños” de la remota Última Posada recuerdan una leyenda del tesoro:

*En la atalaya del Río,  
Una roca inclinada cortada por Reyes,  
Descansa el estanque maldito.  
En aguas turbulentas,  
Donde gobierna la oscuridad, día o noche  
Se encuentra una bestia acorazada  
Que duerme sobre la puerta  
Donde yace el corazón del Rey Broggha,  
La fortuna de nuestra tierra.*

La Taberna fue recientemente reconstruida en su emplazamiento tradicional, a 129 km al sur, junto al Ian Methed. Allí, las historias del tesoro pueden hablar de ciertos objetos:

- *Clogaid Cruban* (Yelmo de la Tortuga): alcance 90 m; controlará a una tortuga cualquiera independientemente de su tamaño; +10 a la BD de su dueño; permite a su dueño

ver y oír con normalidad bajo el agua, en la niebla o bruma o bajo la lluvia.

- *Craig-ol-Ti* (Mon. Lanza de Hombre): Lanza +25 exterminadora de Hombres. Roble damasquinado de plata, muy antigua, con su extremo endurecido al fuego, sin punta de lanza.
- *Dran-Tark* (Mon. Abalorios del Jefe): utilizable una vez al día; x2 a la fuerza y/o rapidez pero reduce temporalmente la Con. en 5 ptos/poder/asalto mientras queden puntos de Con. La Con se recupera = 1 pto/minuto de descanso; estos abalorios son anillos de hueso que los Montañeses suelen lucir en sus largas trenzas; este par está grabada con runas.
- *Olga-Wama* (Mon. Cinturón de Wam): +25 BD; nueve placas de cobre, cada una con el símbolo de una de las tribus, unidas por cadenas doradas, bastante basto. No puede llevarse con armadura de metal.

### El Botín

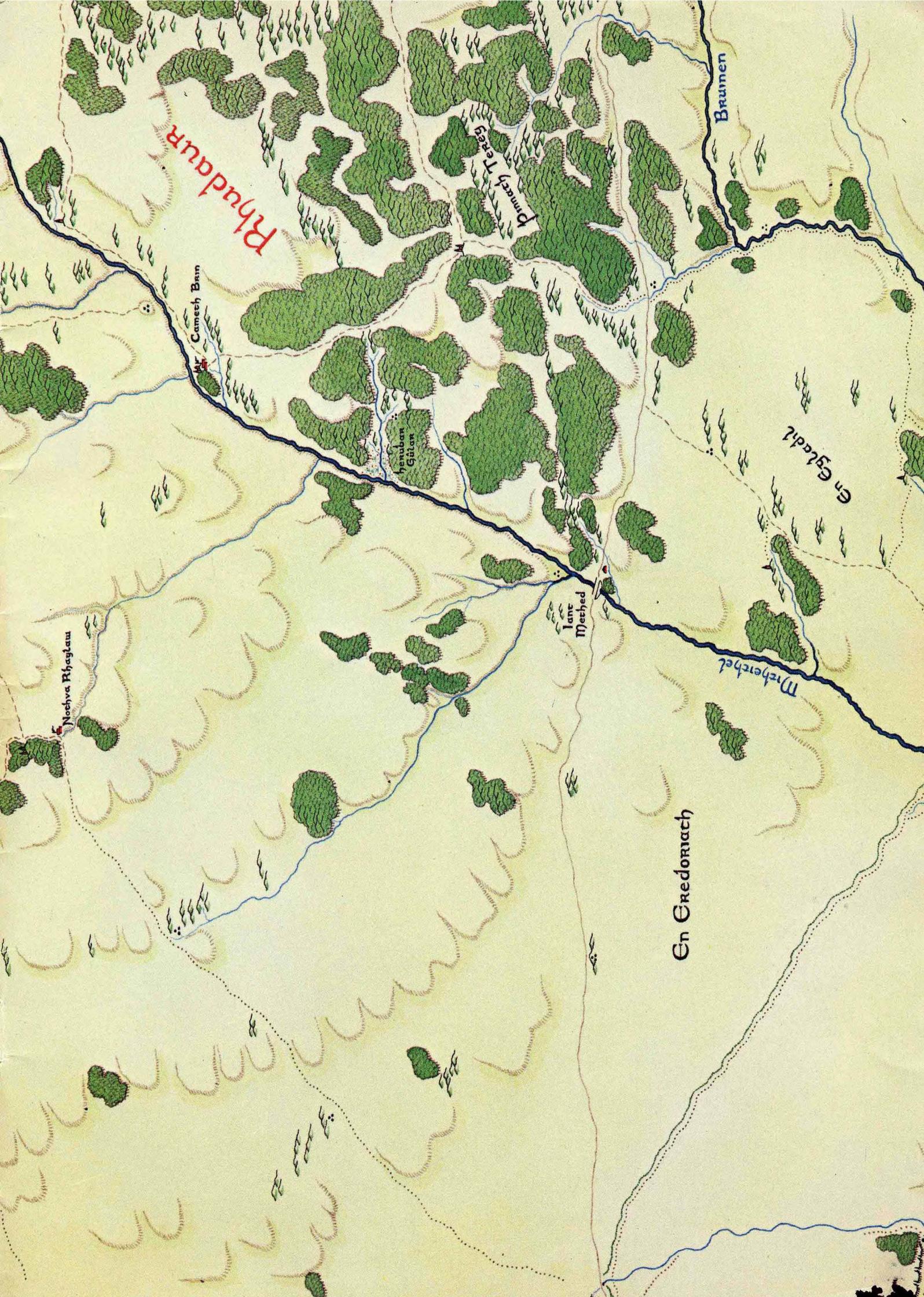
Tesoros y objetos mágicos les esperan, encerrados en la caja fuerte del Rey (6.92, #10):

- 550 mo;
- Seis juegos de armaduras +10 de pieles de Losrandir (C/5);
- Tres juegos de Cotas de Malla +10 (CM/13);
- Un Hacha Exterminadora de Trolls;
- Una Espada +10 Exterminadora de Gigantes;
- Tres esmeraldas valoradas en 100 mo cada una;
- Bastón de Resistencia al Agua: el agua corriente, que cae o sea proyectada no se acercará a menos de 90 cm de este bastón de madera verde;
- Anillo de Desviación: +100 a la BD contra un ataque de proyectiles al día.
- Botas de Correr en la Roca.
- Yelmo de Losrandir: cuero; alcance 30 m; permite a su dueño controlar un Losrandir por vez (p. ej. montando, atacando, etc.).
- Daga +15 Exterminadora de Orcos: una vez lanzada flotará hasta la mano de la última persona que la blandiese a un ritmo de 3m por asalto.

Como acicate para futuras aventuras, para cuando el grupo llegue a Cameth Brin, Leegrash ya habrá recibido la información sobre una horda de Orcos mayor formándose en las Landas de Etten. Este conocimiento podría ser de gran interés para los líderes de los Pueblos Libres de Eriador.

PNJS DE LA CUARTA EDAD											
Nombre	Niv	PV	TA	BD	Esc	Gr	BO c/c	BO Proy	MM	Notas	
Leegrash	7	92	CM/13	30	S	-	95ci	60da	0	Guerrero Orco. ec +20, hechizo de Luz 1/día. ci +10	
Uunk	4	71	C/7	10	N	-	65mg	35ac	0	Guerrero Orco. Segundo al mando. Un martillo de guerra a dos manos: como un hacha de batalla excepto porque inflige un crítico de Aplastamiento y uno de Perforación.	
Gorron	4	65	C/5	25	S	-	50da	40da	0	Guerrero Orco. Usa dos dagas +5, una en cada mano.	
Nurl	3	45	No/1	25	S	-	45ci	30ac	5	Guerrero Orco.	
Urfá	2	25	CM/13	25	S	-	45ha	25da	0	Guerrero Orco.	
Narkga	2	32	C/8	30	S	-	40la	25ac	5	Guerrero Orco.	
Rekka	2	25	C/8	0	N	-	30ci	25ac	0	Guerrero Orco.	
Utsar	2	11	Co/17	25	S	-	35ma	25da	-5	Guerrero Orco.	
Rask	2	37	No/1	25	S	-	40ci	30ac	5	Guerrero Orco.	
Ikgor	1	25	C/5	0	N	-	25ala	10ac	0	Guerrero Orco.	
Lurd	1	20	No/1	5	N	-	20ec	15ac	5	Guerrero Orco.	
Barfka	1	19	CM/13	25	S	-	30ci	15da	-5	Guerrero Orco.	
Urmek	1	23	No/1	25	S	-	10ci	20ac	5	Guerrero Orco.	
Kadak	4	94	CE/12	20	N	-	70ga	70ro	0	Guerrero Troll. Tratar lanzamiento de roca como ataque de garrote. Un Troll es una criatura “Grande”.	
<b>Grupo de Tol-tuk</b>											
Tol-tuk	7	110	CE/11	15	N	-	90**	60ro***	5	Recio Troll de los Bosques. Guerrero.	
Huntan	6	101	CE/11	10	N	-	70**	50ro***	0	Troll de los Bosques. Guerrero.	
Waren	4	84	CE/11	10	N	-	57**	62ro***	5	Troll de los Bosques. Guerrero.	
Kur-tuk	3	73	CE/11	15	N	-	54**	50ro***	10	Troll de los Bosques. Guerrero.	

\*\*Estos Trolls de los Bosque pueden hacer tanto un ataque de garrote como un ataque de Gran Garra. \*\*\*Tratar el ataque de roca (ro) como de garrote.



Rhudaur

Braumen

Camech Bein

Inubon Gitan

Pmacty Terey

En Egladi?

Nechva Rhaglau

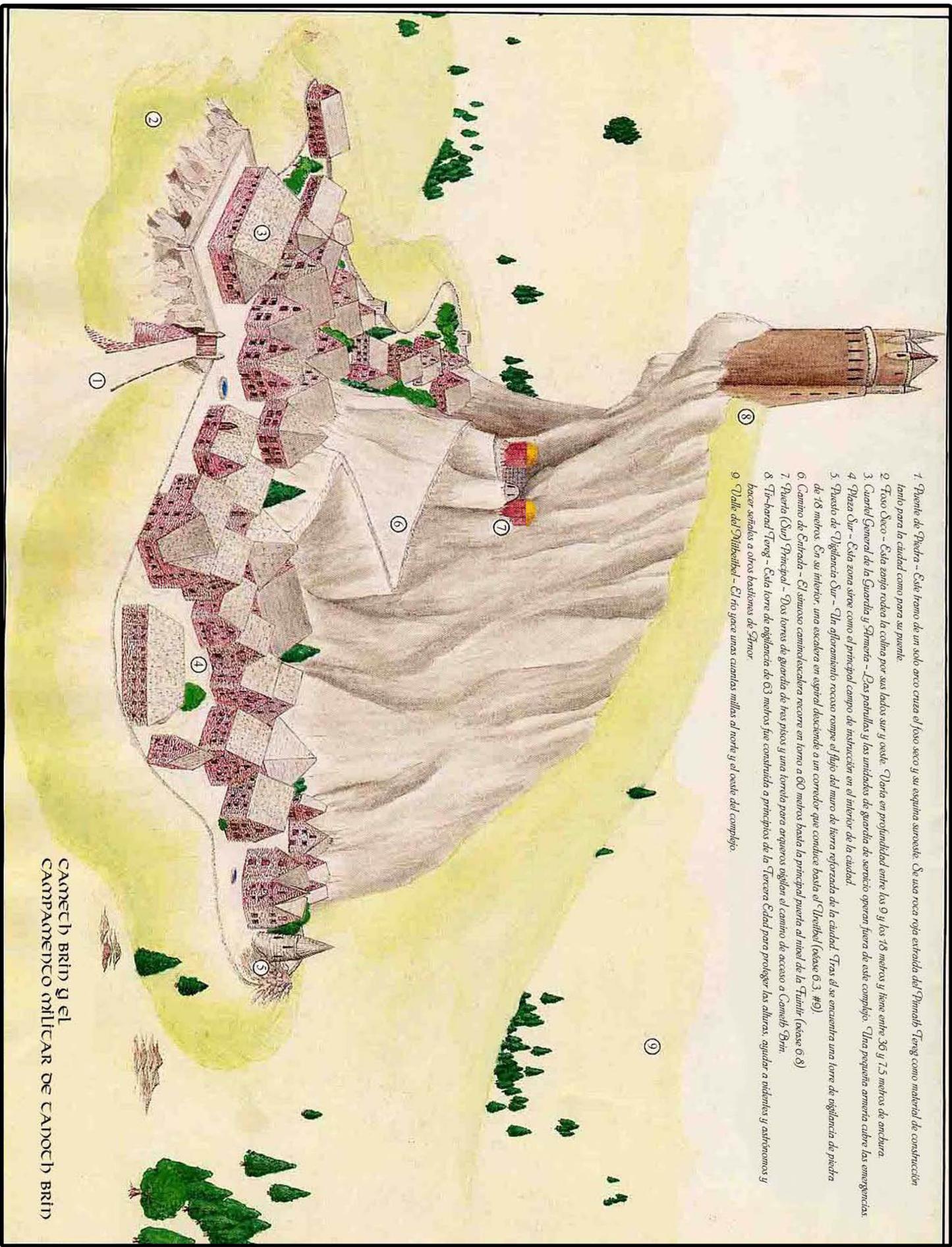
Jane Meched

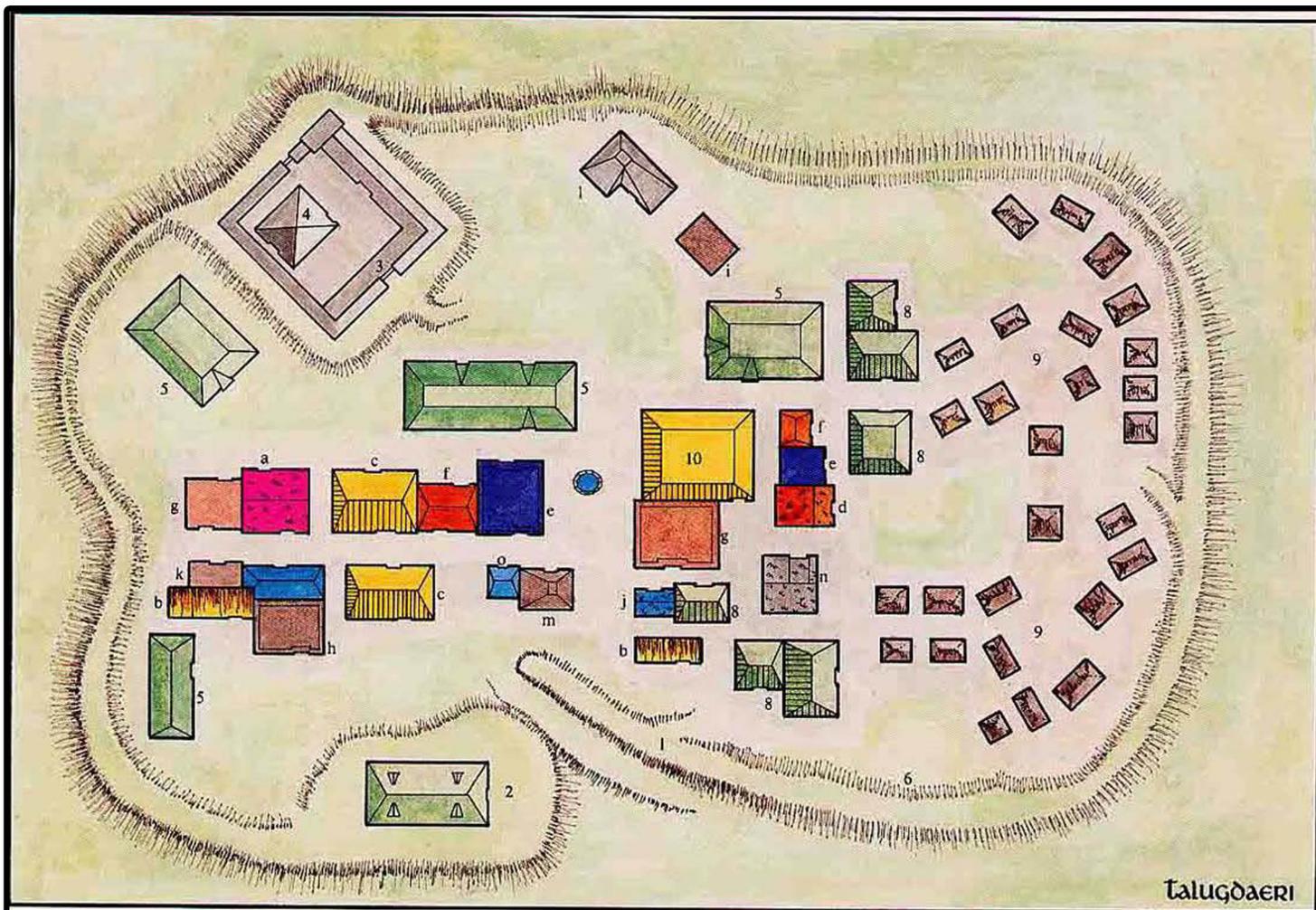
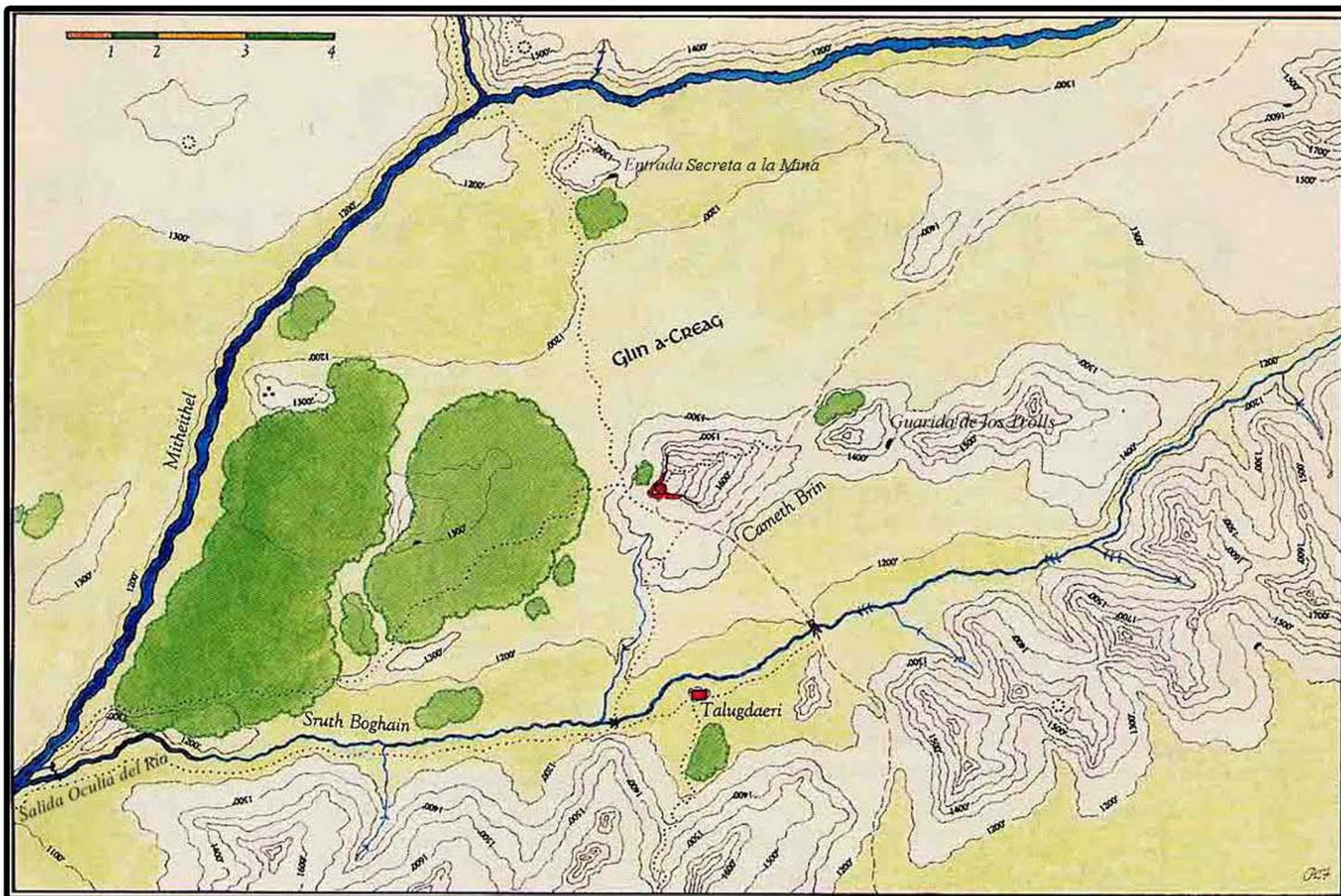
Michechel

En Gredoriach

1. Puente de Piedra - Este tramo de un solo arco cruzó el foso seco y su esquina suroeste. Se usó roca extraída del T'mnab T'eng como material de construcción tanto para la ciudad como para su puente.
2. Foso Seco - Esta zona rodeó la colina por sus lados sur y oeste. Varía en profundidad entre los 9 y los 18 metros y tiene entre 36 y 7,5 metros de anchura.
3. Cuartel General de la Guardia y Sarnenta - Dos parrillas y las unidades de guardia de servicio operan fuera de este complejo. Una pequeña amonesta cubre las emergencias.
4. Plaza Sur - Esta zona sirve como el principal campo de instrucción en el interior de la ciudad. Tras él se encuentra una torre de vigilancia de piedra de 16 metros. En su interior, una escalera en espiral desciende a un corredor que conduce hasta el U'weithal (véase 6.3, #9).
5. Camino de Entrada - El sinuoso camino-escalera recorre en torno a 60 metros hasta la principal puerta al nivel de la T'mnir (véase 6.8).
6. Puerta (Sur) Principal - Dos torres de guardia de tres pisos y una torreta para arqueros vigilan el camino de acceso a Cametb T'rin.
8. T'p-hanad T'eng - Esta torre de vigilancia de 63 metros fue construida a principios de la Tercera Edad para proteger las alturas, ayudar a mantener y astronómicos y hacer señales a otros bastiones de S'mor.
9. Valle del U'weithal - El río yace unas cuantas millas al norte y al oeste del complejo.

CAMETB BRIN y EL  
CAMPAWENDCO MILITAR DE CADOTB BRIN





Talugdaeri

# M Bosque de los trolls MONTAÑESES



Edición 2ª por Vecino398, Marzo 2011

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

**ROL**  
No desaparezca.

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

y

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

