

Los peligros del mar Rhûn



LA COMPAÑÍA



R Los peligros del mar Rhûn

1.0 Notas Generales

- 1.1 CÓMO JUGAR
- 1.2 ADAPTANDO ESTE MÓDULO A TU JUEGO

2.0 Notas Generales

3.0 El Mar de Rhûn

- 3.1 GEOGRAFÍA
- 3.2 CULTURAS
- 3.3 POLÍTICA

4.0 Asesinato en Alta Mar

- 4.1 LOS PNJs
- 4.2 LA MISIÓN
- 4.3 ENCUENTROS

5.0 Rescatar a una Princesa

- 5.1 LOS PNJs
- 5.2 MINAS FALATH
- 5.3 LA MISIÓN
- 5.4 ENCUENTROS

6.0 La Masacre de la Atalaya

- 6.1 LOS PNJs
- 6.2 WINTIRION IAUR
- 6.3 LA MISIÓN
- 6.4 ENCUENTROS

7.0 Tablas

- 7.1 TABLA DE PNJs
- 7.2 TABLA DE BESTIAS
- 7.3 TABLA DE ENCUENTROS



RENUNCIA

El presente documento es una traducción fiel del módulo de aventuras *Perils on the Sea of Rhûn* para *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster* publicado, en inglés, por la empresa ICE en el año 1987. *Perils on the Sea of Rhûn*, *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
4-Noviembre-2004

1.0 NOTAS GENERALES

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

Peligros del Mar de Rhûn tiene cuatro partes. La primera parte, la Sección 1.0, trata sobre la manera de usar el módulo.

La segunda parte comprende las Secciones 2.0 y 3.0. La Sección 2.0 proporciona personajes pre-generados para los jugadores (que pueden ser usados como personajes no jugadores si así se desea). La Sección 3 proporciona una guía general de la geografía, las culturas y la política del Mar de Rhûn.

La tercera parte consiste en las secciones 4.0, 5.0 y 6.0, las aventuras. Cada aventura es independiente, aunque hay un tema común que las une. Pueden ambientarse en cualquier lugar de la Tierra Media en el que la historia parezca apropiada.

La cuarta parte consiste en la Sección 7.0, que incluye la Tabla de Bestias, la Tabla de PNJs y la Tabla de Encuentros.

1.1 COMO JUGAR

Cada aventura está pensada para un nivel distinto de dificultad. La que aparece en la sección 4.0 es un reto para personajes de primer y segundo nivel, o para jugadores inexpertos. La aventura de la sección 5.0 está pensada para aventureros de segundo y tercer nivel, mientras que la aventura de la sección 6.0 es para personajes de nivel cuarto, quinto o sexto.

Las aventuras se dividen en cinco partes: (1) la trama, que describe como comenzar en términos de ambientación, antecedentes y argumento; (2) los Personajes No Jugadores, los PNJs, una descripción persona a persona de los personajes no jugadores más importantes, incluyendo sus características; (3) los mapas principales: descripciones de los principales lugares de aventura con completos diagramas numerados y planos de planta; (4) la misión, una explicación sobre cómo iniciar la aventura, así como las ayudas, obstáculos, pistas y recompensas que aguardan a los aventureros; y (5) los encuentros que cubren los posibles y típicos encuentros entre los aventureros y los PNJs.

El DJ debe echar un vistazo a cada sección de la aventura antes de comenzar a jugar. Luego puede hacer que los jugadores escojan personajes pre-generados de entre los que vienen en la sección 2.0 o puede permitir que los jugadores creen sus propios PJs (Naturalmente, el DJ puede asignar él mismo los personajes, si así lo desea). Una vez iniciado el juego, el DJ debería consultar las tablas de PNJs y de Bestias que se encuentran al final del módulo.

1.2 ADAPTACION DE ESTE MODULO A TU CAMPAÑA

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

1.21 CONVERSION DE BONIFICACIONES Y PUNTOS DE VIDA

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

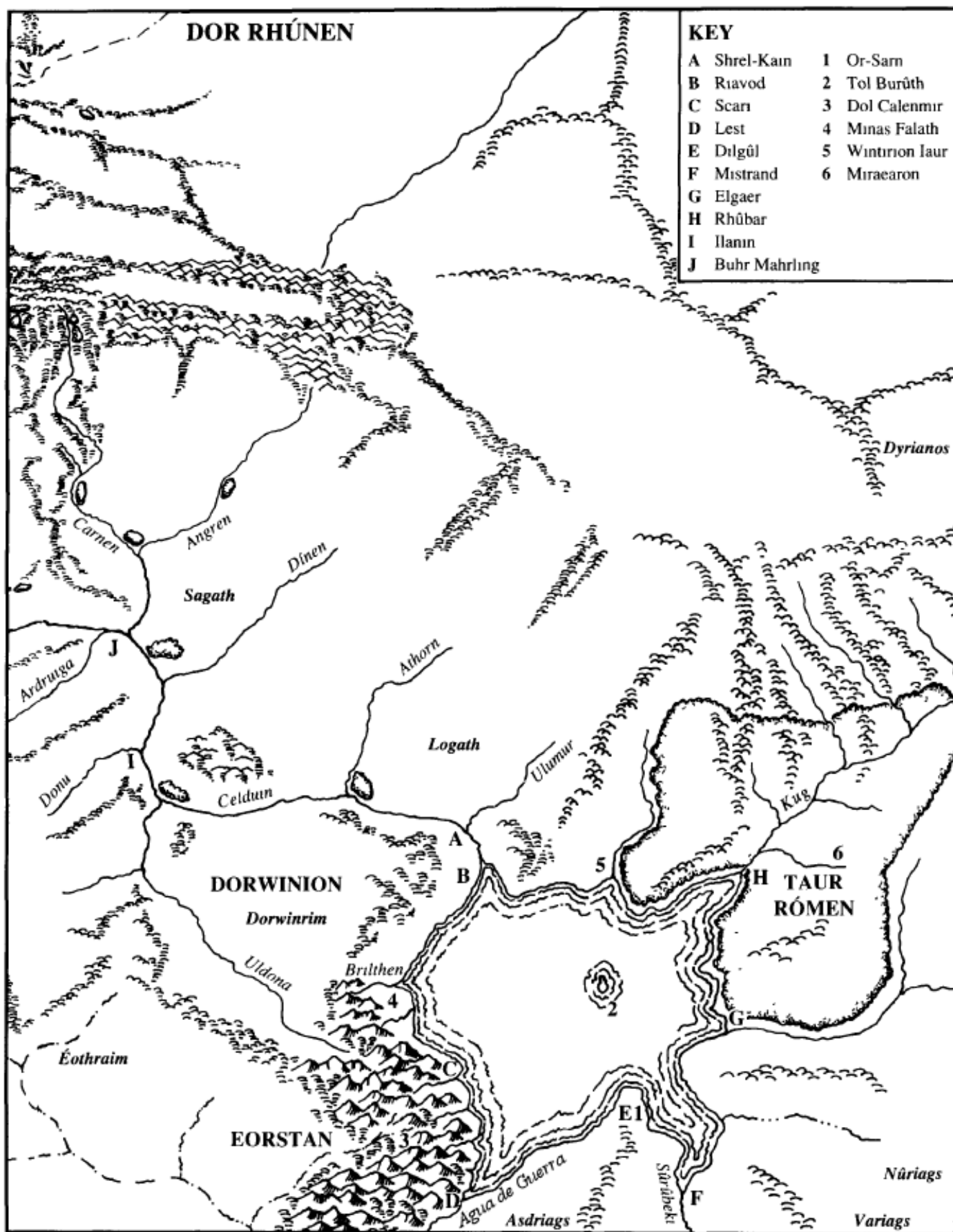
Puntos de vida: Las cifras de puntos de vida que se encuentran en este módulo representan solamente lesiones generales y traumas al sistema. Se refieren a pequeños cortes y magulladuras más que a heridas. Las lesiones por impacto crítico se usan para describir las heridas graves y los golpes mortales. Las cifras de puntos de vida que aquí se muestran son menos importantes que las que se usan en aquellos sistemas en los que la muerte se produce al sobrepasar (en pérdidas el número de puntos de vida del que se dispone. Si se usa un sistema de juego que no incluye resultados por impactos críticos (por ejemplo, *Dragones y Mazmorras* de TSR Inc.) deben doblarse las pérdidas de puntos de vida infligidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con que comienzan la aventura.

1.22 TABLA DE CONVERSIONES

Si juegas a algún juego que no sea *El Señor de los Anillos* o *Rolemaster* y no usas un sistema porcentual, utiliza la siguiente tabla para traducir los rasgos 1-200 a tu sistema de juego.

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

NOMBRE	PJ1	PJ2	PJ3	PJ4	PJ5	PJ6	PJ7	PJ8	PJ9	PJ10	PJ11	PJ12	PJ13	PJ14	PJ15	PJ16	PJ17	PJ18
Raza	Silvano	Nórdico	Silvano	Sinda	Dorwinadan	Haradan	Enano	Hobbit	Enano	Nórdico	Lossadan	Lossadan	Eodhrim	Dorwinadan	Beijabar	Nórdico	H. Bosques	Dyrano
Al/Peso	1,80/63,5	1,73/77	1,68/57	2,03/91	1,68/57	1,95/91	1,20/50	95/86	1,20/50	1,78/70	1,58/59	1,63/63,5	1,75/77	1,95/109	1,88/100	1,78/68	1,85/79	1,58/50
Pelo	rubio	rojo	negro	castaño	arenoso	castaño	rojo/barba	negro	rojo/barba	rubio	rojo cobre	rubio	rubio/barba	negro	rubio/barba	gris/barba	rojo	negro
Ojos	azules	verdes	grises	grises	azules	castaños	rojos	grises	rojos	verdes	azules	azules	azules	grises	rojos	castaños	verdes	castaños
Profesión	Bardo	Guerrero	Animista	Montaraz	Mago	Guerrero	Animista	Explorador	Animista	Montaraz	Mago	Guerrero	Montaraz	Bardo	Guerrero	Mago	Animista	Explorador
Nivel	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
PV	23	77	31	56	33	60	32	36	32	27	55	79	37	57	49	31	49	40
CA (BD)	No(10)	CM(40)	No(10)	No(15)	No(20)	CM(10)	No(5)	No(20)	No(5)	CE(25)	No(10)	C(55)	No(25)	C(25)	No(15)	No(15)	No(5)	C(10)
Y/B/G	/ /	/ /	C*/ /	/C*/ /	/ /	M/M/M	/ /	/ /	/ /	/C/C	/ /	/ /	/ /	/C/C	/ /	/ /	/ /	/ /
Reino	N	Y*	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	N
Esencia	Esencia	Armas	Canalización	Canalización	Esencia	Esencia	Canalización	Armas	Canalización	Canalización	Esencia	Armas	Canalización	Esencia	Armas	Esencia	Canalización	Armas
PP	6(9)	0	6(12)	9	12(24)	3	0	x	9	6	3(6)	x	3	9	0	6(12)	9(18)	x
BO (Sor B.)	13	0	6	0	6	0	0	0	6	0	0	0	0	3	0	6	6	0
Fuerza	47	92	48	67	46	100	90	25	66	79	45	95	100	95	101	52	90	50
Agilidad	90	90	92	97	92	90	90	99	81	68	90	101	58	45	96	50	87	91
Constitución	61	90	90	101	81	94	87	26	22	90	56	90	90	75	85	37	82	72
Inteligencia	90	66	53	36	102	90	90	48	99	90	94	45	31	90	46	97	80	68
Intuición	37	65	99	90	81	57	53	82	100	90	75	75	81	32	57	26	100	63
Presencia	95(100)	82	90	23	71	90	67	48	62	47	90	96	76	101	90	60	91	64
Apariencia	61	33	100	57	85	40	100	65	52	85	94	93	92	100	90	38	90	81
SA MM	25	15	20	25	15	10	20	25	10	0	15	40	20	0	25	10	15	20
CMM	x	x	10	10	x	x	5	10	x	x	5	10	x	15	15	x	x	10
CE MM	x	15	x	x	x	x	x	x	x	0	x	x	x	x	x	x	x	x
CM MM	x	5	x	x	x	5	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
BO IMF	28	84	5	11	x	59	23	18	x	36	x	34	61	64	38	15	10	38
BO IM C	x	29	x	x	x	9	53	38	45	16	x	34	x	x	x	x	x	x
BO 2M	x	29	x	x	5	54	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	50	x
BO Arrojadizas	x	x	x	x	x	29	18	x	15	6	25	94	x	x	38	x	x	38
BO Proyectos	58	54	35	101	25	24	38	48	x	26	x	19	31	x	x	5	x	x
BO Dunas Asta	x	x	x	x	x	64	x	x	x	6	15	69	51	x	x	x	x	23
Trepar	43	23	33	34	15	13	33	38	13	14	20	48	34	13	33	x	38	38
Montar	53	23	58	29	10	83	53	13	13	14	10	23	64	49	x	15	23	x
Nadar	43	23	43	34	15	18	77	18	42	9	35	58	24	13	28	x	28	38
Rastrear	x	x	x	44	x	x	x	13	13	64	20	10	29	13	38	20	23	23
Emboscar	1	0	0	2	0	0	1	5	0	1	0	3	2	1	0	0	0	0
Ace/Escondese	18	25	25	21	x	15	21	26	20	31	20	70	30	38	56	x	43	61
Abr. Cerrad.	33	x	x	x	20	15	31	36	30	x	x	x	x	x	11	x	x	61
Desact. Tramp.	8	5	x	5	x	15	11	26	15	20	x	x	10	x	11	x	x	41
Leer Runas	53	35	78	10	51	x	15	15	18	x	36	x	10	23	x	36	x	x
Usar Objetos	18	30	23	15	26	x	x	x	33	x	46	x	10	10	x	11	23	x
BO Sor. Dir.	23	x	36	x	74	x	x	x	16	x	39	x	x	x	x	49	21	x
Percepción	18*	20	28	41	15	25	29	29	53	26	50	40	33	28	34	5	48	39
TR Esencia	0	5	10	0	45	0	30	5	30	0	15	5	0	10	0	15	5	0
TR Canalización	5	50	35	5	15	0	25	0	25	10	20	5	5	5	0	0	25	0
TR Venenos	10	10	10	45	15	10	35	5	30	5	10	10	10	35	5	0	5	0
TR Enfermedad	100	10	100	100	5	10	30	55	25	5	10	10	10	5	5	0	5	0
Hab. Sec.	Maña50	Herreria35	Actuar45	Flechas55	Actuar25	Herreria35	Acrobacia25	Flechas20	Forrajea55	Forrajea25	Obs. E55	Navegar35	Tcuero40	Cantar50	Forrajea25	Tall. Mad20	Forrajea45	Acrobacia35
Hab. Sec.	Tall. Mad.20		Med65	Cordeleria20	Navegar15			Jugar35	Cocinar75	Observ. E25	Clima50		Musica35	Habl. Publ25	Cforma60	Sabid70	Acrobacia20	Contors55
Hab. Sec.	Musica30		Maña40	Navegar25	Acrobacia45									Actuar15			Cocinar25	
Hab. Sec.	Cantar55			Cocinar5	Habl. Publ.15													
Hab. Sec.	Flechas10																	
Idioma	Beth5	Oes5	Beth5	Sin5	Oes5	Apy5	Oes5	Oes5	Oes5	Oes5	Lab5	Lab5	Rob5	Oes5	Oes5	Oes5	Nah5	Dyr5
Idioma	Oes5		Oes4	Oes5	Log5	Oes4	Khu5	Sin5	Khu5	Beth5	Sin3	Oes3	Oes5	Log5	Alt5	Log3	Oes3	Oes4
Idioma	Que5		Que1	Oro2	Beth1			Beth3			Oes2	Sin2		Beth3	Nah5	Beth2	Sin2	
Idioma	Khu3			Que1				Log3							Wai5	Sin2		
Idioma	Adu3													Orocl				
Ilusiones5			DeISort5	ManNatur10	LeyFuego10	ManoEs3			DomPlant10	ViasNatur10	LeyVien10		ConSenda10	CanCont10		ViasEsl10	DomAnti10	
Lista Sort.	CaneCont10		ViasSort10	ConSenda10	DomISpir10				CanNatur10	ViasSang10	LeyAg10		ManNatur10	Sabidura10		ViasSort10	DomPlant10	
Lista Sort.			ViasL/S5	Protecc5	PuenteSub10				ViasSang10		LeyHi10			ConObj10		Ilusiones10	CanDir10	
Lista Sort.			MaesDetec5													LeyLuz10	ConNatur10	



2.0 PERSONAJES JUGADORES

Estos personajes se pueden utilizar en cualquiera de las tres aventuras. El DJ podría querer asignarlos a sus jugadores/as o dejarles que los eligieran de una lista. Se incluye un trasfondo de personalidad opcional para cada uno de ellos y sus estadísticas aparecen en la tabla anterior. Por supuesto, el DJ puede utilizar los PJs restantes como PNJs. Después de todo, los jugadores pueden diseñar su propio personaje o utilizar personajes ya diseñados previamente.

El DJ deberá, no obstante, recordar que, independientemente de cómo obtengan sus personajes los jugadores, cada aventura está pensada para un nivel de dificultad diferente. Sugerimos que se utilicen PJs lo suficientemente duros como para aceptar el desafío.

Códigos: Ver las características de los PNJs para tener una explicación de los códigos básicos. A continuación viene una lista de otros códigos y abreviaturas que se usan en esta tabla.

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

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

Armadura: TA = Tipo de Armadura (véase "Bonificaciones de Habilidad" más arriba); (BD) = Bonificación Defensiva; Y/B/G = Yelmo/Brazales/Grebas (M= metal, C= cuero, * = mágico, - = nada).

Tiradas de Resistencia: TR Es, Can, Ven, Enf = Tiradas de Resistencia contra Esencia, Canalización, Veneno y Enfermedad.

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

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

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

3.0 EL MAR DE RHÛN HACIA EL 1014 T. E.

Dor Rhunen, sus tierras y gentes y sus interacciones políticas y culturales, al igual que cualquiera de las variopintas tierras de la Tierra Media, cuenta con una cantidad de características que debieran ser tomadas en consideración a la hora de jugar al rol. Una descripción más amplia de la región puede encontrarse en *El Bosque Negro* y *Los Jinetes de Rohan*. Los siguientes párrafos, no obstante, aportan una información destinada a cubrir las aventuras descritas en este módulo.

3.1 GEOGRAFÍA

Los 46619 kilómetros cuadrados del Mar de Rhûn son el centro en torno al cual giran las vidas de las gentes de Dor Rhunen. El mar alcanza desde los cerca de 241 kilómetros en su punto más ancho hasta cerca de 80 en el más estrecho, y cuenta con cerca de 805 kilómetros de perímetro. Lo alimentan múltiples ríos, de los cuales los cuatro más importantes incluyen el Celduin (S. "Río Rápido") en el noroeste, el Agua de Guerra en el suroeste, el Kug en el noreste y el Surubeki (As. "Camino de las Manadas") en el sureste.

El Mar de Rhûn domina el clima de todas las tierras circundantes. Es muy común que los mordientes vientos que soplan sobre las aguas desde el noreste hasta alcancen lugares tan alejados como el Gran Anduin. La tierra tiene una vegetación exuberante, aunque los inviernos pueden ser fríos y agrestes. Las propias olas son siempre duras, impenitentes, y sujetas a súbitas turbonadas. Las orillas son rocosas, similares a acantilados y salpicadas de lagunas. Los capitanes que navegan por Rhûn deben hacerlo mediante una línea ajustada - nunca demasiado cerca de tierra, aunque rara vez perdiéndola de vista. Aunque los bancos de arena son peligrosos, el mar abierto lo es más aún, ¿pues no se sabe de ningún barco que haya cruzado con éxito el Mar de Rhûn!

Dor Rhunen, la "Tierra del Este", comprende todas las tierras que rodean el Mar de Rhûn. La porción norte está cubierta predominantemente por dispersos bosques y llanuras onduladas que se extienden hacia el este hacia las colinas de Dyr, los bosques de Lotan y las estribaciones de Kykorian Kyn. Al sur del gran mar, enormes planicies se extienden hasta las tierras de Khand y Harad. Bordeado por el norte por los yermos helados y por el sur por las tierras de Mordor, Dor Rhunen es considerada a menudo una región dura; no obstante, el Mar de Rhûn, el mayor mar interior de todo Endor, proporciona una gran cantidad de recursos a sus habitantes.

Muchas carreteras de importancia atraviesan Dor Rhunen, conectando el Este con el Oeste. El Men Romen se extiende hacia el oeste hasta el Anduin y hacia el este hasta el distante río Talathrant de Relmether. El Men Rhunen discurre hacia el sur desde las Ered Mithrim, rodeando por el norte las Colinas de Hierro, descendiendo entonces por el valle de Kug hasta Rhubar (Lo. "Kugavod"). El Men-in-Araw nace

en las cercanías del Bosqueverde y atraviesa Ilanin, comienza en Iach Celduin, donde el Men-in-Erebor lo conecta con la ciudad de Valle. Tras el puente cerca de Ilanin, la calzada discurre rumbo sur paralela a ambos bancales del Celduin hasta Shrel-Kain, siendo conocida también la carretera occidental como "Camino de los Caballos." Numerosos caminos menores, sendas y trochas de caballo se entrecruzan en Dor Rhunen, pero a menudo son difíciles y peligrosas de seguir.

Dor Rhunen puede dividirse en ocho regiones principales: el bosque de Taur Romen, las colinas de Eorstan, las tierras salvajes, los cuatro valles fluviales y las llanuras australes. Estas tierras herbosas en el sur de Dor Rhunen están bendecidas con un clima cálido durante en verano. Son muy fértiles, quizás el legado del viaje de las Ent Mujeres en una época muy temprana. Árboles dispersos, maleza y densa hierba cubren las ondulantes colinas durante kilómetros en todas direcciones. Los Eothraim y otras tribus errantes hacen su hogar de este medio exuberante, regado por el turbio Agua de Guerra y sus tributarios así como el más límpido y cubierto de guijarros Surubeki y sus afluentes.

El valle del río Celduin es la sangre vital de los Dorwinrim. Las ondulantes colinas de las tierras bajas circundantes dieron paso hace ya mucho a la acción de arrastre combinada del Celduin y sus tributarios. Discurriendo veloz durante cerca de 129 km, al Celduin se le une el sinuoso Carnen a unos 24 km al norte del mar y continúan serpenteando juntos hacia el sur. El Uldona aporta su poderosa corriente al caudal 80 km más tarde. El río combinado es alimentado durante su trayecto por muchas corrientes menores: Angren, Dinen, Athorn, Ulumur, Arduiga y Donu. A lo largo de los tramos inferiores y más lentos del Celduin y las ligeramente más escarpadas laderas del rugiente Uldona se encuentra los ricos y fértiles valles que se ganaron el nombre de "Tierras del Vino" o Dorwinion. Allí, y cerca de las orillas del norte de Rhûn, los Dorwinrim producen los vinos más finos de toda la Tierra Media.

Excepto por el valle fluvial del Celduin, las tierras salvajes constituyen casi todo Dor Rhunen al norte de las llanuras australes y al sur de las Colinas de Hierro. Las ondulantes colinas y desperdigados bosques, en su mayoría mezcla de hoja caduca y coníferas, proporcionan un hogar perfecto para las gentes seminómadas de Dor Rhunen como los Logath, Sagath, Gathmarig, Odhriag, Brygath, Asdriag, Kykuria y los distantes Dyrianos.

Al igual que las Colinas de Hierro en el norte, las colinas de Eorstan (Rh. "Montañas Sagradas") contienen una gran riqueza mineral, conteniendo oro y hierro tan sólo en una proporción menor. De hecho, la amplia mayoría de todo el cobre empleado al este de Khazad-dum y al oeste de Talathrant procede de estas minas. La edad y el desgaste de las faldas contribuye en gran medida a la facilidad y éxito de la minería. Aunque las antiguas colinas están rotas y desgastadas por los muchos y pequeños tributarios que fluyen hacia el mar, pocas sendas se han abierto nunca a través de esta región.

Los poderosos bosques que cubrieron una vez gran parte de la Tierra Media mantienen una última resistencia en el Taur Romen (Q. "Bosque Oriental").

donde se une al Men Dorwinion. El Men Dorwinion Al igual que los bosques de la antigua Beleriand, el Taur Romen es tan denso que incluso los Elfos rara vez tratan de penetrar más allá de sus lindes. Poderosos robles y hayas mantienen la mayoría de este bosque en sombras. Los Sindar han abierto numerosas sendas a través de su boscoso reino aunque pocas son visibles desde el exterior.

A pesar de las peligrosas aguas, la mayoría del tráfico cerca del mar se realiza por barco ya que los duros inviernos dejan las escasas carreteras y sendas bloqueadas e impracticables durante gran parte del año. Los bienes (notablemente vinos, marisco, tintes, aceitunas, uvas y aceite de oliva) se transportan hasta el norte de Shrel-Kain, la capital Dorwinadan y el mayor puerto de Rhûn, situado río arriba de las bocas del Celduin. Durante los 8-9 meses del año en que el clima permite viajar por mar, el tráfico es intenso entre las ciudades y asentamientos en torno a Rhûn. Las paradas notables incluyen Riavod (16 km al sur de Shrel-Kain), Scari (en las estribaciones de Eorstan), Lest (situada en el delta del Agua de Guerra), Dilgul (localizada en el pico norte de la costa austral), Mistrand (que marca la esquina sureste y la boca del Surfibeki), y Elgaer (cerca de Taur Romen). Pocos barcos visitan el puerto Élfico de Rhubar, dado que los Elfos mantienen la entrada oculta y bien custodiada. No obstante, los barcos Élficos frecuentan muchos puertos, especialmente en Eorstan, en Scari.

3.2 CULTURAS

Las tierras en torno al Mar de Rhûn son ciertamente el crisol del oeste de la Tierra Media. Numerosos pueblos llaman hogar a Dor Rhunen durante un tiempo al año. Los Dorwinrim ocupan la región que discurre hacia el sur desde el Men in Araw hasta la orilla noroeste del mar. Las llanuras de Rhovanion sirven como teatro y premio de las constantes luchas entre los Eothraim y sus agresivos vecinos seminómadas los Sagath, Logath y Asdriags. Los Aurigas y tribus de Variags y Nuriags también vagan por las tierras del sur y este de Rhûn. Aunque más aislados que las tribus antes mencionadas, los Elfos del Taur Romen y los Enanos de Eorstan todavía dejan sentir su presencia. El mar interior también es llamado hogar por gentes tan distantes como los Lossoth y los Dyrianos.

Los Dorwinrim controlan la mayor parte del comercio al norte del Celduin y sus navíos son mayoritarios en el Mar de Rhûn. Ellos mantienen fuertes a lo largo del Celduin, tan al norte como Ilanin y a lo largo de la costa norte del mar, para protegerse de las incursiones de los nómadas Orientales y para facilitar el comercio a las caravanas hacia el este y el oeste. Los Dorwinrim son famosos por ser un pueblo duro y adaptable, y sus valerosos marineros y ribereños ayudaron a instaurar a los Dorwinrim como los principales comerciantes de la región. Adicionalmente, la capital Dorwinadan de Shrel-Kain es considerada no sólo el centro comercial de Dor Rhunen, sino también diplomático. Maestros del comercio y la diplomacia, los Dorwinrim se han ganado un merecido nombre como astutos negociadores. Suele decirse que si crees haber

hecho un buen trato con un Dorwinadan, entonces está claro que has pasado algo por alto. Los Dorwinrim prefieren las ropas de colores brillantes pero rehuyen la joyería llamativa con la intención de evitar los celos ojos de sus agresivos vecinos los Orientales.

Los Eothraim de Rhovanion habitan las tierras al suroeste de Eorstan, extendiéndose su territorio hasta el Gran Bosqueverde. Estos fieros guerreros son firmes amigos de los Dorwinrim y ambos pueblos a menudo encuentran motivos para lanzar campañas conjuntas contra una o más tribus de Orientales. En ocasiones estos conflictos reciben la ayuda de soldados Dúnadan, pues la presencia del lejano Gondor es patente incluso aquí. Principalmente, los Eothraim pasan su tiempo como pastores y señores de los caballos. Valoran la honestidad y el coraje por encima de cualquier otra cualidad y los celos son raramente conocidos. Estos rasgos, unidos a una cabeza fría durante el combate, son la causa de que ningún jinete esté en igualdad de condiciones con un Eothraim. Las seis tribus de los Eothraim son, en su mayoría, una sociedad desunida. Sólo rara vez se reúnen para comerciar, discutir problemas y presentar quejas.

Numerosas tribus de Orientales, dominadas por los Sagath y Logath, controlan las planicies al oeste de Rhûn. De modo atípico, los Logath tienen una capital permanente en Riavod. Los Aurigas (particularmente los Sagath, Brygath, Gathmarig y Odhriag) frecuentan las tierras al este de Rhûn durante el invierno y la primavera, cuando su forrajeo les trae a estos fértiles pastos. Muchas otras tribus de Orientales han comenzado a aparecer en el sur, especialmente los Variags, Nuriags y Asdriags. Estos excepcionalmente brutales pueblos llegan a las tierras herbosas cada vez más frecuentemente y en cantidades cada vez mayores. Aunque todas las tribus tienen sus respectivas diferencias, tienen más en común que de distinto. Casi todos han sentido la mano del Señor Oscuro, por lo que su escasa aceptación para cualquiera que no pertenezca a su propio clan no es sorprendente. Sus tácticas de batalla son también bastante similares y consisten en un ataque simple cuando es seguro y huir cuando hay peligro, hostigando y atacando desde la distancia a sus enemigos en todo momento. Son jinetes competentes y cuentan con rápidos corceles, lo que les ha permitido a estas tribus de Orientales mantener una fuerza poderosa en Dor Rhunen.

Otro aliado en las luchas contra las tribus de Orientales son los Enanos de las colinas de Eorstan, restos del pueblo de Thelor, Rey Enano de la Quinta Casa. Conducidos por su joven señor, Thralin II, estos recios guerreros emergen de sus cavernas para expulsar a los invasores de las tierras circundantes más frecuente que esporádicamente aunque ellos preferirían trabajar las minas y evitar a todos los Hombres. Confían más en intervenir en nombre de los Nórdicos cuando el enemigo es sirviente del mal. Los Enanos de Eorstan son como los Enanos de cualquier otro sitio - sobrios, callados, posesivos, desconfiados y fieros guerreros. El antiguo dicho también se cumple aquí "Ningún amigo le hizo nunca un favor a un Enano ni ningún enemigo un agravio sin que fueran completamente reparados."

El bosque de Taur Romen es el hogar de los Elfos. Aunque gobernados por primos Sinda del Rey Thranduil, los Elfos Silvanos constituyen la mayoría de

la población, que se centra en Rhubar. La entrada al puerto es el secreto mejor guardado por los Elfos. No obstante, numerosos barcos Élficos surcan los mares con el propósito de comerciar. Los Elfos patrullan las fronteras de su boscoso reino muy cuidadosamente. No obstante, los Elfos Silvanos disfrutan aquí de su música, risas y celebraciones mucho más que la mayoría. Los habitantes del Taur Romen son de una naturaleza más ligera que aquellos que se encuentran en la mayor parte del oeste de la Tierra Media. Lo inaccesible del Taur Romen les deja al margen de la mayoría de los conflictos de los tiempos recientes. Los Sinda más ancianos mantienen contacto con sus parientes del Gran Bosqueverde, aunque la mayor parte de su atención se dirige al este, hacia Endor central y norte. Muchos de los Avari errantes orientales viajan hacia el oeste hasta el Taur Romen para compartir noticias de tierras distantes.



Durante el verano y otoño, algunos de los Lossoth del norte de Dor Rhunen viajan al sur en busca de trabajo en los barcos del Mar de Rhûn y para comerciar con los Dorwinrim suministros escasos. Vestidos con pieles y telas hiladas de sus tierras natales del norte, estos generosos, silenciosos, reservados y arrojados cazadores y marineros rara vez buscan trabajo durante mucho tiempo. Muchos son tripulantes veteranos de los barcos helados que surcan las aguas gélidas del Mar de Ilium y la Bahía de Utumno. Este tipo de entrenamiento les hace buen servicio en las traicioneras aguas del mar interior.

Durante el invierno y la primavera, algunos de los jinetes de la praderas de Dyr vagabundean hacia el oeste para viajar por las colinas al norte de Dor Rhunen. Estos misteriosos nómadas orientales buscan comida y tierras fértiles a cambio de sus artículos de loza y bienes. Poco se sabe de los Dyrianos, ya que sólo ocasionalmente se ven bandas de hombres errantes. Su apariencia es un tanto inusual, pues tienden a ser más bajos incluso que los Lossoth y tienen un pelo negro lacio. Son un pueblo seminómada y sus guerreros siempre son vistos luciendo el mismo curioso símbolo sobre su armadura - un sol poniente negro sobre un cielo rojo. Luchan bien desde la grupa de sus caballos, normalmente con arcos y a pie son bien conocidos por sus inusualmente largas y finas espadas y su experto estilo de lucha. Muchos están entrenados también en el uso de las artes marciales. Por todas sus obvias capacidades, el pueblo Dyriano se muestra en su mayoría calmado y sereno y son rápidos a la hora de compartir historias de sus viajes. Extrañas y maravillosas historias de montañas de hielo que flotan sobre el mar y llamas que saltan desde el océano, de enormes olifantes de pelo blanco y de un río tan largo que empequeñece al Gran Anduin pueden escucharse de boca de estos vagabundos.

3.3 POLÍTICA

Sauron, el Señor Oscuro, pasó a las sombras fuera de la Tierra Media a finales de la Segunda Edad. Sin el Anillo Único, que encarnaba gran parte de su esencia, necesitó mucho tiempo para tomar una nueva forma. Durante mil años reunió pacientemente su fuerza perdida y recompuso su espíritu. Volviendo a Endor, primero a Utumno, el Señor Oscuro ordenó a Hoarmurath de Dir que encargase a Din Ohtar, un Siervo del Anillo, que estableciese un centro de operaciones en Tol Sulereb, la isla perdida en el Mar de Rhûn, y rebautizarla como Tol Buruth. Sauron quería que esta fortaleza estuviera lista antes de trasladar su presencia hasta Dol Guldur. El retorno de los nueve Ulairi, o Nazgûl, y la ocupación de Dol Guldur estarían completas para el 1050 T. E.

Durante los últimos quince años, los secuaces del Señor Oscuro han estado ganando posiciones de influencia. Desde Tol Buruth manipulan las operaciones mercantiles locales, se infiltran en puestos de poder, promueven la piratería en mar abierto y eliminan a cualquier individuo virtuosos en el poder. Para estos fines, individuos cuidadosamente elegidos han actuado desde posiciones de poder dentro del gobierno Dorwinadan. Los oscuros habitantes de Tol Buruth reciben aviso de todos los asuntos de importancia debatidos en Shrel-Kain y tienen voz en muchos de ellos. Uno de tales espías, un astuto Hombre de los Bosques llamado Vinodorado Libre, ha conseguido casarse con la hija mayor del Señor del Reino. El descontento y la rebelión sembrados entre los pueblos Orientales se ha extendido hacia el oeste hasta Rhovanion. Los impulsivos Aurigas y Variags han sido presionados para realizar ataques sin provocación previa contra navíos mercantes en el mar. Los brutales Logath y Sagath han asaltado caravanas que iban en dirección norte y oeste a lo largo de las carreteras. Fuertes tácticas militares son empleadas a menudo para coaccionar a los comerciantes honestos a que paguen a cambio de protección o liquiden el negocio. El secuestro y el asesinato, la especialidad de los nuevos asesinos de élite de Din Ohtar, se emplean contra aquellos que resultan ser demasiado obstinados. Y los practicantes del Culto de la Larga Noche del Señor Oscuro, imaginando portentos en su fortaleza de Minas Falath, han decidido librar la región de todos los Magos que aún estén libres de la mancha del Señor Oscuro.

Los Pueblos Libres no han permanecido sin réplica. Cazadores de recompensas han sido contratados por el Señor del Reino de Shrel-Kain, Gaerandil Ciryá (lejanamente emparentado con el Rey Ciryandil), para acabar con las nuevas amenazas. Su hijo menor, el príncipe del Reino Frumgara, ha visitado a los Eothraime, incluso, al legado Gondoriano en Dor Rhunen, para buscar ayuda para las recientes dificultades. Actualmente está explorando la región para hacer un informe personal para su padre. Los Señores Elfos de Taur Romen, dirigidos por el Príncipe Lanthir, han considerado adecuado hacer circular a uno de los suyos, de alto linaje, por todo el mar interior para informar de las horribles mareas. Y Lady Nimrodel de Lorien, tras consultar con Lady Galadriel y otros de los Sabios, se ha sentido lo suficientemente preocupada como para

enviar a uno de sus exploradores de confianza a investigar la zona.

Actualmente hay tres tramas independientes en marcha que podrían afectar seriamente a la habilidad de los habitantes de Dor Rhunen para resistirse a los esfuerzos del Señor Oscuro. Dos sirvientes del Culto de la Larga Noche, Dernwyn y Grimwasa, tratan de eliminar a todos los Magos independientes de la voluntad del Señor Oscuro. Han decidido comenzar por Dilgul, cerca de Or Sarn. Al mismo tiempo, el maestro asesino, Lomelinde, planea raptar a la Princesa-adepta, Daelhaelin. La cautiva deberá ser llevada a Minas Falath para ser interrogada y, después, a Tol Buruth para decidir su destino. La princesa es una joven mujer extraordinaria cuyo poder potencial todavía está por hacerse realidad. Din Ohtar espera atraerla al servicio del Señor Oscuro. Si el Siervo del Anillo fracasa, exigirá rescate por ella para obligar al Señor del Reino de Dorwinion a hacer su voluntad, pero la intención del Siervo del Anillo es asesinarla en cualquier caso. La misión más importante concierne al propio Din Ohtar. Ha ido a Wintirion Iaur para obligar a los señores de la torre a entregarle el "Tomo de Golodhlor." El libro contiene las visiones del antiguo vidente ciego, Golodhlor, quien predijo el retorno de Sauron. El tomo fue largo tiempo olvidado por los guardianes de la torre, pero el Señor Oscuro ansía apropiarse de él, lo que aseguraría muchos años de segura recuperación y expansión. Si Din Ohtar tiene éxito, los Sabios no sospecharán el retorno de Sauron durante otros mil años.

Durante el último milenio la relativa paz ha mimado a los habitantes de Dor Rhunen y la mayor parte del oeste de la Tierra Media. Algunos están deseosos de creer que las cosas malvadas pueden estar realmente en movimiento de nuevo. Los cabezotas Enanos renuncian a implicarse, en su mayoría, en asuntos que no les conciernen. Repelen a los frecuentes invasores de sus colinas, pero raramente ayudan a otros pueblos, excepto allí donde se sabe que el enemigo es un siervo de la oscuridad. Para hacer aún peor las cosas, desde la partida del Señor Oscuro, pocos esfuerzos se han empleado en controlar el uso y expansión de las artes arcanas. El miedo a ser descubiertos por el Maligno nunca más penderá sobre la cabeza de un Mago como lo hiciese en el pasado y el cuidado del que, en su día, hicieron gala los usuarios de la Esencia se ha desgastado hasta virtualmente desaparecer. La paz de los reinos occidentales está próxima a su fin.

LOS SIERVOS DEL ANILLO

En los días de los herreros Élficos de Eregion, Annatar (Sauron disfrazado) les engañó para que le ayudasen a crear los maravillosos Anillos de Poder. Muchas historias se cuentan de los siete anillos de los Reyes Enanos; y de los nueve anillos para los Señores de los Hombres, posteriormente convertidos en los Nazgûl; y de los tres anillos de los Señores Élficos, los artefactos que Sauron nunca tocó pero buscó durante tanto tiempo. Pero algunas historias hablan de los anillos menores que forjó en los días de su aprendizaje con los artesanos Élficos. Algunos de estos primeros esfuerzos fueron posteriormente entregados a sus secu-

ces predilectos. Entre estos intentos iniciales, cinco anillos (LN, "Nazg-u-Krimp," o "Anillos de Atadura") se alzaron como sus primeros éxitos verdaderos. Eras simples bandas forjadas con el escaso metal galvorn, sin ningún tipo de señal o inscripción. Aunque no tan poderosos como los nueve, estos cinco Anillos de Poder menores colocaron en sus dueños muchas de las manchas que el Señor Oscuro deseaba.

Un usuario de un Nazg-u-Krimp se convierte, al igual que los emparentados Espectros del Anillo, en un Siervo del Anillo ("Ernil Ukai" o "Firn-i-Gumar") que permanece en la línea entre la vida y la muerte. Aunque poseen un cuerpo físico, es poco más que una forma sombría sustentada por energías oscuras y raramente sujeta a leyes naturales. Los Siervos del Anillo sobreviven drenando energía vital de sus víctimas y pueden derivar su poder de un foco; en este caso, sus anillos. No obstante, están encadenados al deseo del maestro del anillo durante el tiempo que sobrevivan. A diferencia de los Nazgûl, los Ernil Ukai no son inmortales, aunque la duración de su vida excede de largo lo normal. No pueden usar, ni se ven afectados por, cosas normales. No obstante, pueden emplear y ser heridos por objetos encantados y armas mágicas. Bastante a menudo Sauron empleó a los Ernil Ukai como maestros asesinos o espías, dadas sus habilidades antinaturales en tales reinos.

PODERES Y RASGOS DE LOS SIERVOS DEL ANILLO

Apariencia - La verdadera forma de los Siervos del Anillo es invisible y sólo se encuentra en parte en Arda. El resto permanece en las sombras fuera del mundo. Sólo aquellos que estén parcial o totalmente en el mundo de las sombras pueden verles en su verdadera forma. Mientras lleve el anillo, un Siervo del Anillo mantiene su aspecto físico y parece normal excepto por las luces rojas que centellean en sus ojos. Si se vuelve invisible, su forma inmaterial no puede interactuar con el mundo físico.

Forma Física - El principal beneficio de los anillos es el aumento de las habilidades físicas. La fuerza, rapidez y agilidad de quien lo lleva se elevan hasta niveles extraordinarios (102). Sus TRs se ven implementadas también y el usuario nunca puede ser aturdido.

Sentidos Aguzados - Mientras se encuentre en el mundo de las sombras, el usuario recibe un +25 a la percepción debido a sus sentidos aguzados de olfato y oído.

Presencia - Cualquiera en un radio de 3 m de un Ernil Ukai, en su forma física, debe pasar una TR contra nivel 6º de hechizo (Esencia).

Vulnerabilidad - Los Ernil Ukai son muy susceptibles al espíritu de Arda a su alrededor. De hecho, las fuerzas naturales les afectan tan enormemente que el calor y el frío (naturales o de otra índole) les hace el triple de daño. A plena luz del día se reducen a la mitad sus bonificaciones y niveles y, en ambientes nublados, pierden un 25%. Eventualmente la muerte puede reclamarlos. No obstante, el anillo prolonga la vida hasta 10x la duración normal.

4.0 ASESINATO EN ALTA MAR

Durante diecinueve años, el navío mercante de dos mástiles bautizado "Sonido del Océano" ha surcado las brascas aguas del Mar de Rhûn. Durante doce años, el Capitán Barlin ha tratado de acumular la riqueza necesaria para un nuevo barco. Como navío superviviente más viejo del mar, el barco y su capitán son bien conocidos en cualquier puerto. El "Ruido del Océano" se jacta de tener tres cubiertas y transporta tanto pasajeros como mercancías a una velocidad considerable para su edad. Esto se atribuye a las cualidades de sus veteranos capitán y tripulación más que a las líneas y diseño del barco. El conocimiento del Capitán Barlin de la línea de la costa, las mareas y los vientos dominantes le permiten navegar tan lejos como es posible durante el día y todavía encontrar un puerto seguro y retirado para la noche. El "Sonido del Océano" siempre llega a tiempo debido al atrevimiento e ingenuidad de Barlin.

El invierno ha llegado con inusual ferocidad este año. La mayoría de barcos han anclado en un puerto seguro durante la estación pero no así el "Sonido del Océano". Es el último navío que hace el circuito completo desde Elgaer hasta Shrel-Kain. Como resultado, muchos miembros de la tripulación habitual se han ido ya a sus casas a pasar el invierno. El capitán y el primero de a bordo han reclutado reemplazos en cada uno de los primeros tres puertos y la tripulación está completa a día de hoy.

Hoy, 11 de Hithui (Desvanecimiento), 1014 T. E., el capitán del "Sonido del Océano" tiene sentimientos encontrados. Está feliz por hacer el último viaje de la

LAIF BARLIN



temporada pero desearía que su nave fuera más robusta. Es un día frío y ventoso que amenaza con la primera tormenta de nieve del invierno. ¿Pudiera ser, no obstante, que los escalofríos que siente el capitán no fueran resultado del clima?

4.1 LOS PNJS

LAIF BARLIN

Laif Barlin (Rh. "Intrépido Superviviente") nunca ha navegado a estas alturas del año. No obstante, no es de los que rehuyen la fuente de su sustento y tiene reputación de ser un capitán arrojado e intrépido como cualquiera que haya en el Mar de Rhûn. Dirige un barco alto y no permite que nadie cuestione su autoridad. Es, no obstante, lo suficientemente sabio como para escuchar a su primero de a bordo y su tripulación. No se siente impresionado por la riqueza aunque su ambición de poseer una goleta de tres palos requiere su dinero. Por esta razón navega ahora y afrontará otros arriesgados viajes. Laif suele llevar una buena armadura de cuero suave y porta una espada ancha de gran calidad y una daga arrojadiza. En tierra disfruta contando historias, riendo, repartiendo abrazos y palmadas en el hombro y tomando bebidas fuertes. Al igual que la mayoría de los Dorwinrim, cuida bien de su vino.

LAIF BARLIN

Niv: 5

Raza: Dorwinadan

Profesión: Guerrero/Luchador

Apariencia: 1,83 m, 81,6 kg, 40 años, pelo castaño, ojos castaños.

Caract RM: Fue75; Rap52; Em58; In42; Pre47; Agi62; Con75; Mem69; Raz64; AD61.

Caract MERP: FUE75; AGI62; CON75; INT66; I42; PRE47; APA29.

Habilidades: Tregar 25; Nadar 50; Percepción 25; Hablar en Público 20; Navegar 50; Remar 30.

Lenguajes: Oestron 5; Logathig 5; Bethteur 2.

DERNWYN

Dernwyn (Rh. "Encantos en Secreto") es un miembro dedicado del Culto de la Larga Noche. Trabaja como piloto del barco aunque su verdadero propósito es ayudar a Grimwasa en la eliminación de los Magos a bordo. Es callado y no es fácil moverle a conversar. Un adepto lanzador de conjuros, tiene una habilidad natural que dobla sus rangos de hechizo. Luce un anillo de platino en todo momento. Este objeto maldito es el responsable de las creencias que sostiene en este momento. Cualquier otro que lo usase también desarrollaría simpatías por las metas de Sauron. El morral de Dernwyn contiene una Poción de Invisibilidad y un pergamino de nivel 10º que contiene un Voz de Mando. Si se articula cualquier tipo de magia a la vista u oído de Dernwyn, éste incluirá al lanzador o lanzadores en su lista de objetivos en la misión. Su única arma de mano es una pequeña daga.

DERNWYN

Niv: 8

Raza: Éothraim

Profesión: Animista/Astrólogo Malvado

Apariencia: 1,78 m, 81,6 kg, 37 años, barba/pelo castaño claro

Caract RM: Fue45; Rap67; Em95; In96; Pre96; Agi95; Con50; Mem60; Raz42; AD71.

Caract MERP: FUE45; AGI95; CON50; INT51; I96; PRE96; APA65.

Habilidades: Vías Luz/Sonido 10, Maestría Detección 10, Conocimiento Naturaleza 10, Purificaciones 10, Maestría Animal 10 y RM Vías Sonido 20, Vías Luz 20, Maestría Detección 20, Purificaciones 10, Conocimiento Naturaleza 20, Maestría Animal 10. 16 (32*) PP.

Lenguas: Oestron 4; Éothric 5; Nahaiduk2; Morbeth 2.

GRIMWASA

Grimwasa (Rh. "Melancólico y Cruel") es también un siervo dedicado del Culto de la Larga Noche. Ha sido reclutado como cocinero del barco pero su propósito principal es eliminar a todos los Magos a bordo. Es impulsivo, franco, un tanto ruidoso y muy amigo de canciones y bailes. También está muy versado en venenos; sus posesiones incluyen varias hierbas (1 Cathaana, 1 Asgurash, 1 Fruto de Magnolia, 2 Zur, 3 Draaf). Grimwasa es un paisano amigable pero refirirá ruidosamente si alguien critica su comida. No es muy brillante y suele busca el camino más directo hacia su meta. Siempre lleva cuero suave y una buena daga en la bota. También tiene un arco corto. Si se lleva a cabo algún tipo de magia a la vista u oído de Grimwasa, añadirá al lanzador o lanzadores a sus objetivos para esta misión.



TRIPULACIÓN DEL "SONIDO DEL OCÉANO"

Wafar, un Auriga, es un buen amigo del Capitán Barlin.

En la ejecución de sus deberes, el Primero de Abordo es fuerte, ágil, callado y bravo, aunque teme las tormentas de truenos.

Alukhor, un miembro Nórdico de la tripulación, es un experimentado y ágil trepador. Es abierto y trabaja duro.

Urgan, otro Nórdico, es práctico, agresivo y curioso aunque trabaja sin parar bajo presión.

Brothwen, un marinero experimentado, es Dorwinadan. Es muy brillante y amistoso pero no le caen bien los Elfos.

Tall Ejjena, otro Dorwinadan, es un buen navegante. No le gusta la autoridad pero trabaja duro.

Suvac, un guerrero Dyriano, es bajo, estoico y silencioso. Es extraño que un Dyriano trabaje en un barco pero Suvac se lo guarda para sí mismo, evitando preguntas.

Suit, un Hombre de los Bosques bastante perezoso, tiene ojos agudos y disfruta con las bromas - tanto perpetrándolas como siendo la víctima de tales jugarretas.

Amarth, un guerrero Nórdico, es fuerte pero torpe y no especialmente brillante. Aunque le falta un ojo es un trabajador productivo y firme.

LORFALMA

Hasta hace poco, Lorfalma (S. "Ola Brillante") era una profesora de magia en la torre Or-Sarn. Viaja con su amigo y colega mago, Hirgond. Al igual que muchos Elfos, tiene un oído y una visión excelentes, es amante de la diversión aunque precavida. No obstante, evita el vino, la hidromiel, la cerveza y absolutamente todas las bebidas fermentadas. Luce un collar de oro (sumando de sortilegio +2) y una *Túnica de Protección* y lleva una varita que lanza *MERP/RM Proyección de Luz* de la *Ley de la Luz*. Su única arma es una daga corta.

HIRGOND

Hirgond (S. "Señor de Piedra") también enseñaba magia en la torre de Or-Sarn - siempre que estaba sobrio. Viaja junto a su amiga y colega Adepta, Lorfalma, que no aprueba sus hábitos con la bebida. Cuando se mantiene alejado del vino, Hirgond es noble y confiado aunque acusa la falta de autodisciplina. Cuando está borracho se convierte en impaciente y orgulloso. Porta un pergamino de 10º nivel de *Percibir Poder* y una poción ambarina que cura todo daño. Suele llevar un anillo de plata y un recio bastón de roble con cuchillas de hierro.

LOMELINDE

Quizás el Hombre más mortífero de todo Dor Rhunen, Lomelinde (S. "Rui señor"), es de hecho una mujer. Criada bajo su verdadero nombre Duvern (S. "Negra como la Noche") en las tierras en torno a Umbar durante el desorden que rodeó la toma de la ciudad por parte de Earnil I, Lomelinde trabajó duro para convertirse en una ladrona y exploradora experta. Sus extraordinarias habilidades de disfraz y actuación le permitió hacerse pasar tanto por hombre como por mujer e infiltrarse en las profundidades de cualquier organización enemiga. También desarrolló una habilidad considerable en venenos, trampas y la forma

de evitar ambas cosas. Su experiencia pronto le llevó a trabajar para el Culto Oscuro, sacerdotes del Señor Oscuro que querían más que simple información. Bajo un alias, Henefuin (S. "Ojos Relucientes"), se volvió experta en el asesinato y el secuestro de las víctimas seleccionadas por sus nuevos patronos. También demostró ser sobresaliente en la magia útil para su línea de trabajo. Durante casi sesenta años sólo realizó trabajos para los Sacerdotes Oscuros, ayudándoles a alzarse de su letargo para convertirse en una de las mayores fuerzas de Umbar.

Una tarde, hace cerca de cincuenta años, el Sumo Sacerdote tuvo una visión. Fundándose en la misma, instó a la asesina a viajar hacia el norte hasta el bosque de Lotan y, allí, esperar a un "mensajero sobre una bestia oscura." Asumiendo un nuevo alias, Lomelinde, buscó y encontró al mensajero, convirtiéndose en la primera de los asesinos de élite de Din Ohtar. Lomelinde ha adquirido numerosos objetos dignos de mención durante sus años de servicio: una capa gris entretejida con trazas de agamur, un anillo de kregona negro con la cresta de un dragón y una aguja envenenada oculta y Dolkir (S. "Cuchilla de Cabeza") una espada de verdugo a dos manos de factura Enana forjada en adacer. Su misión actual es raptar a la Princesa-adepta llamada Daelhaelin Ciryá y llevar con vida a la cautiva a Minas Falath para ser interrogada. Lomelinde no siente amor por el Culto de la Larga Noche puesto que los ve como rivales de ella misma y del Culto Oscuro al que sirve. Debe traer a Daelhaelin al culto para interrogarla pero no hará ningún otro esfuerzo para ayudarles. Una vez que el interrogatorio se haya completado debe llevar a Daelhaelin a Tol Buruth para pedir un rescate o ser sacrificada. Actualmente viaja disfrazada como un hombre que porta, además de los objetos mencionados con anterioridad, dos finas dagas arrojadas.

LOMELINDE

Niv: 15

Raza: Númenóreana Negra

Profesión: Exploradora/Nightblade Malvada

Apariencia: 1,88 m, 77 kg, 90 años, pelo negro, ojos grises.

Caract RM: Fue58; Rap92; Em37; In75; Pre99; Agi95; Con61; Mem90; Raz88; AD69.

Caract MERP: FUE58; AGI95; CON61; INT89; I75; PRE99; APA100.

Habilidades: Tregar 70, Nadar 50, DTrampas 60, ACerraduras 60, Acech/Esc. 70, Percepción 60, Runas 25, Emboscar 13, Actuar 90, Contorsionismo 25, Cocinar 60, Disfraces 60, RMas 50, Navegar 45, Const. Trampas 35.

Hechizos: MERP/RM Vías Apertura 10 y **MERP** Ilusiones 10, Percepciones Esencia 10 y **RM** Ilusiones Menores 10, Percepciones Esencia 10. 15 PP.

Lenguajes: Adûnaico 5, Oestron 5, Apysaico 5, Logathig 3, Morbeth 3, Haradaico 5, Nahaiduk 2.

DAELHAELIN CIRYA

La quinta hija de la familia noble regente de Dominio (en la orilla norte del Mar de Rhûn), Daelhaelin mostró afinidad para con la magia desde una edad muy temprana. Esto resultó bastante evidente a su más tierna edad cuando comenzó a emitir un brillo rojo cuando estaba emocionada, aturdida o sangraba. La causa de este inusual fenómeno nunca ha sido adecuadamente explicado. Dada su posición, y a pesar de la desconfianza de su padre hacia los encantamientos, Daelhaelin fue enviada a estudiar bajo la tutela del Adepto Sinda Findegil de Or-Sarn, una torre cercana a la ciudad de Dilgul, en la orilla austral del Mar de Rhûn. Allí creció independiente y vigorosa en el uso de las artes arcanas. Una estudiante con un talento natural, Daelhaelin también estudió interpretación y oratoria sin interrumpir sus frecuentes incursiones en las acrobacias y la navegación. Daelhaelin se graduó a la cabeza de su clase y fue recompensada con los ropajes grises de una Adepta y un Bastón de Llamas de fresno por sus logros. Habiendo completado sus estudios, Daelhaelin tomó un pasaje en el último barco disponible que volvía a Shrel-Kain por primera vez en muchos años. Está ansiosa por ver a su atractiva hermana mayor (y casi idéntica), Herufara, que es su mejor amiga. Junto a sus cinco baúles mínimos de ropa, Daelhaelin empaquetó un arco corto de gran calidad (Daelhaelin puede usarse como personaje jugador; el PJ5 de la Tabla de Personajes Jugadores, Sección 2.0, facilita sus características).

Posesiones: 2 mo, carcaj de 10 flechas normales, *Ropajes Grises de un Adepto* x2 PP, +10 BD, +10TR, +10 Lid/Inf, *Bastón de Llamas*, los hechizos basados en fuego cuestan la mitad, cuando se emplea como bastón, cualquier crítico inflige un crítico adicional de calor un nivel inferior, arco corto +10.

WAETHRYTH

Una de las dos Lossoth a bordo del barco, Waethryth (La. "Fuerza en Movimiento"), viaja de vuelta al norte durante el invierno en compañía de su amiga y líder, Osgari. Waethryth es un miembro veterano de la tripulación de un barco de los hielos del extremo norte de Dor Rhunen, pero ha estado trabajando como Maga del Viento/navegante en el mar durante los meses de verano y otoño. Ella y Osgari vuelven como pasajeras con la intención de disfrutar del último viaje de la temporada. A diferencia de otros muchos de su condición, Waethryth es atractiva y ha encontrado fácil aceptación entre los hombres de las tierras en torno al Mar de Rhûn. Posee una afinidad especial con el reino de la Esencia y ha escuchado a menudo las palabras y canciones de los espíritus del viento a los que invoca. Pocas cosas se escapan a su atención y ha sido ampliamente dotada por los espíritus con un Anillo de Llamada del Viento de esteatita -llamado "Aierfind". Sus orígenes sólo se ven delatados por su abrigo de pieles de diseño típico y la lanza que lleva siempre consigo (Waethryth puede usarse como personaje jugador; el PJ11 de la Tabla de Personajes Jugadores, Sección 2.0, facilita sus características).

Posesiones: 10 mo, *Anillo de Llamada del Viento* de esteatita, "Aierfind", que puede lanzar *Llamar la Brisa de MERP* Llamar al Viento o *Llamar la Brisa de RM* Vías del Clima 3 veces al día.

OSGARI

Osgari (La. "Lanza de Eru") es una heroína y líder natural, combinando su presencia y su notable apariencia para controlar la atención de todos los que se encuentran a su alrededor. Conserva el respeto en virtud de sus agudos sentidos y sus increíbles poderes de combate. Entre los Lossoth ha sido capitana de un barco de los hielos durante muchos años y se ha ganado renombre por su atrevida navegación. Aunque es hábil con muchos tipos de armas, sobresale con su lanza arrojada. Esta lanza de hueso de excelente calidad fue un botín de una dura batalla contra incursores malvados de la Bahía de Utumno. Osgari ha trabajado como capitán de un navío mercante en el Mar de Rhûn durante los últimos meses. Viaja de vuelta al norte con su camarada, Waethryth y disfruta de este último viaje como pasajero. Osgari es agresiva en la batalla, reservada en los encuentros sociales y desconfiada de las intenciones de los hombres en general. Suele ir ataviada con una armadura de cuero suave y lleva un escudo de madera y hueso (Osgari puede usarse como personaje jugador; el PJ12 de la Tabla de Personajes Jugadores, Sección 2.0, facilita sus características).

Posesiones: 12 mo, látigo, red, honda con 20 piedras, lanza de hueso +20, "Behebite", cuya cabeza está hecha a partir del diente de un Kraken.

OTROS PASAJEROS DEL "SONIDO DEL OCÉANO"

Deorwin es un Nórdico ligeramente rechoncho. Tiene 40 años, pelo y ojos castaños, mide 1,73 m y pesa 84 kg.. Ha viajado a través de la mayor parte del noroeste de Endor en sus días como mercader, comerciando principalmente con criaturas raras y exóticas que él mismo caza o compra de comerciantes locales. Deorwin es un buen orador y comerciante pero tiene poca paciencia cuando se siente amenazado. Viaja hacia Shrel-Kain para pasar el invierno y, después, continuar hacia el norte hasta Esgaroth, su hogar. Ha almacenado una gran cantidad de animales en la bodega del barco, la mayoría dentro de jaulas y cestas cerradas. Habla Oestrón bastante bien y un poco de Logathig.

Tanto Styb como Leofa son Dorwinrim y Wili es su hijo de seis años. Los tres estaban de viaje hacia Shrel-Kain tras haber vivido los últimos cinco años en Mistrand. Styb trabajaba en los muelles como cargador mientras que Leofa hacía trabajos de costurera. La vida se ha vuelto peligrosa en Mistrand últimamente, por lo que Styb decidió volver a casa y vivir con sus hermanas durante una temporada. Todas sus posesiones están en el barco. Ambos padres son jóvenes y ordinarios en la mayoría de aspectos (aunque se sabe que Leofa flirtea cuando Styb no está mirando), pero Wili es, por supuesto, el terror que puede ser cualquier niño pequeño. Es extremadamente curioso, lleno de preguntas ¡y este es su primer viaje en barco desde que era un bebé!

Ceorl y Hilic están recién casados. Los dos amantes embarcaron en Mistrand y van a Shrel-Kain de luna de miel. Ceorl es el hijo de un comerciante afortunado de Mistrand y Hilic es la única hija del alcalde. Ceorl es un hombre de mundo y está al tanto de las fuerzas malignas que están en marcha en su ciudad natal. Su padre ha sido obligado a pagar tasas de "protección"



desde principios de este año y Ceorl está deseoso de encontrar y derrotar a la figura oscura que hay tras los rufianes. Hilic es muy hermosa, pero no le preocupan demasiado los sucesos que la rodean excepto, quizás, el precio de un buen vestido de seda. Ambos viajan con montones de equipaje y Ceorl guarda una gran cantidad de oro (250 mo) en su camarote.

4.2 LA MISIÓN

En este viaje los aventureros deberán desentrañar un conjunto de pistas para poder descubrir a los verdaderos asesinos a bordo. Hay numerosos pretextos para desviar su atención del hallazgo de los asesinos del culto hasta que sea demasiado tarde pero si se presta atención a los detalles éstos desvelarán las principales pistas. Incursores nocturnos, asesinato silencioso, serpientes venenosas y tormentas en el mar podrían suponer una excitante aventura para una tarde.

4.21 CÓMO EMPEZAR

Los PJs pueden comenzar la aventura de múltiples modos. Todos ellos podrían aprovechar el último barco de la temporada y tropezarse con los planes de los asesinos del culto en el transcurso. El DJ puede alterar fácilmente los puertos en los que los PJs toman el barco o hacer que sea en un mismo puerto si así lo desea. Alternativamente, los PJs podrían estar ahondando en las fuerzas malignas en funcionamiento en la región o en las actividades del culto merced a pistas logradas con anterioridad en cualquier otro sitio. Dicha información podría conseguirse cerca de Valle, las Colinas de Hierro o metiéndose con villanos en uno de los muchos puertos sórdidos del Mar de Rhûn.

4.22 AYUDAS

Poca cosa similar a la ayuda está disponible para los PJs. La asistencia de Lomelinde no es intencionada ni deseada en el largo viaje. Si los PJs resultan agradables a la tripulación y los pasajeros, podrían encontrar algunas pruebas esenciales que resultarían muy útiles antes de que fuera demasiado tarde. Preocupados de que uno de ellos pudiera ser la próxima víctima, la tripulación ofrecerá asistencia aunque sus esfuerzos serán a menudo más un estorbo que otra cosa. El mal tiempo y los ataques de forajidos deberían tener como consecuencia la pérdida de algunos marineros; el resto del viaje demostrará ser más difícil pero empujará rápidamente a los PJs al grueso de los eventos.

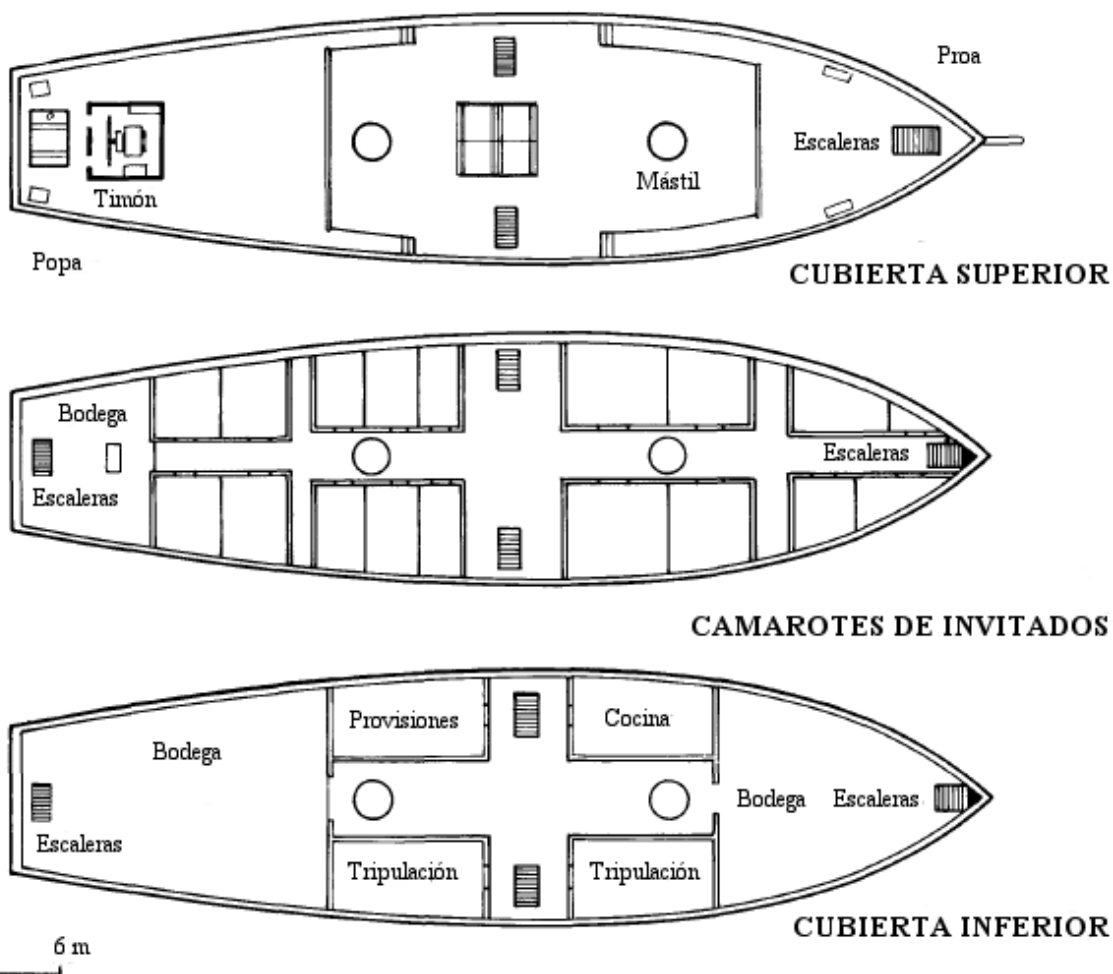
4.23 OBSTÁCULOS

El obstáculo principal al que tendrán que enfrentarse los PJs es la completa falta de información. Ellos no saben que hay dos asesinos y no tienen conocimiento alguno de Lomelinde. Es importante que los PJs empleen todo su ingenio para superar estas deficiencias. Deberán prestar especial atención a los detalles sin perder de vista el conjunto. Lo obvio quizás no sea tal. ¿Y por qué hay siempre tantas pistas?

El encuentro a medianoche (#3 en los encuentros de la Sección 4.3) está pensado para proporcionar algo de lucha limpia. Este ardid del "ataque por sorpresa" ha sido empleado anteriormente por los forajidos y lo llevan a cabo bastante bien. Los forajidos planean capturar el "Sonido del Océano" desprevenido y, por esto mismo, no esperan demasiada resistencia. De hecho, si mueren más de la mitad de los forajidos, son muy capaces de saltar por la borda.

Durante la serie de asesinatos que se suceden, debe hacerse todo lo posible para mantener todas las pistas reveladas tan vagas y ambiguas como lo permitan las circunstancias. Se proporcionan muchas maneras de malentenderlo. Primero, Lorfalma muere mientras estaba aparentemente borracha, pero ella no bebe vino o aguamiel. Sólo un examen detenido del cuerpo revelará la verdadera naturaleza de la muerte. Entonces, Hirgond muere con una porción del nombre del asesino en sus labios (De...wyn) y ésta recuerda mucho al nombre de uno de los pasajeros - Deorwin - que ha sido amigable hasta ahora. No gozará de mucha paciencia si es acusado. ¡Dado de Dernwyn es callado y reservado, puede incluso que los PJs no sepan su nombre! Con la muerte de Grimwasa (#5 en los encuentros de la Sección 4.3), los PJs podrían pensar que todo vuelve a la normalidad. Esto haría el siguiente intento aún más inesperado (excepto para los más atentos). La utilización de uno de los animales de Deorwin podría atraer más sospechas sobre él, pero ciertamente haría que los PJs tuvieran cuidado de los rincones oscuros hasta que el animal fuera capturado. ¡Y el arreglo provisional de la tripulación tiene sus propias peculiaridades! El pequeño Wili debería usarse para introducir digresiones ajenas al asunto para distraer a los PJs de su meta.

EL "SONIDO DEL OCÉANO"



4.24 RECOMPENSAS

Esta aventura no reportará un tesoro enorme a los PJs aparte de las 100 mo de recompensa por la captura de miembros del culto - ¡vivos o muertos! No obstante, los PJs podrían obtener una información valiosa si Dernwyn es capturado - ya que sabe de Minas Falath - así como una considerable fama regional en el transcurso.

4.3 ENCUENTROS

Esta aventura ha sido diseñada para encajar en una serie estructurada de eventos. Esto está, por supuesto, abierto a cualquier modificación a discreción del DJ. De hecho, algunos eventos podrían requerir interposición o supresión, dependiendo de las acciones de los PJs. Debe tenerse cuidado de considerar la misión de los asesinos a medida que se revelen los eventos.

- 1) Lorfalma es la primera víctima. Es eliminada con un veneno administrado por Grimwasa. Cathaana, un polvo blanco, provoca una euforia instantánea y destrucción cerebral en un intervalo de diez minutos. La euforia podría parecer ebriedad, ¡pero Hírgond sabe que Lorfalma no bebe brebajes fermentados! El único signo revelador es la sangre blanca que aparece en los oídos (Tirada de Percepción -10).

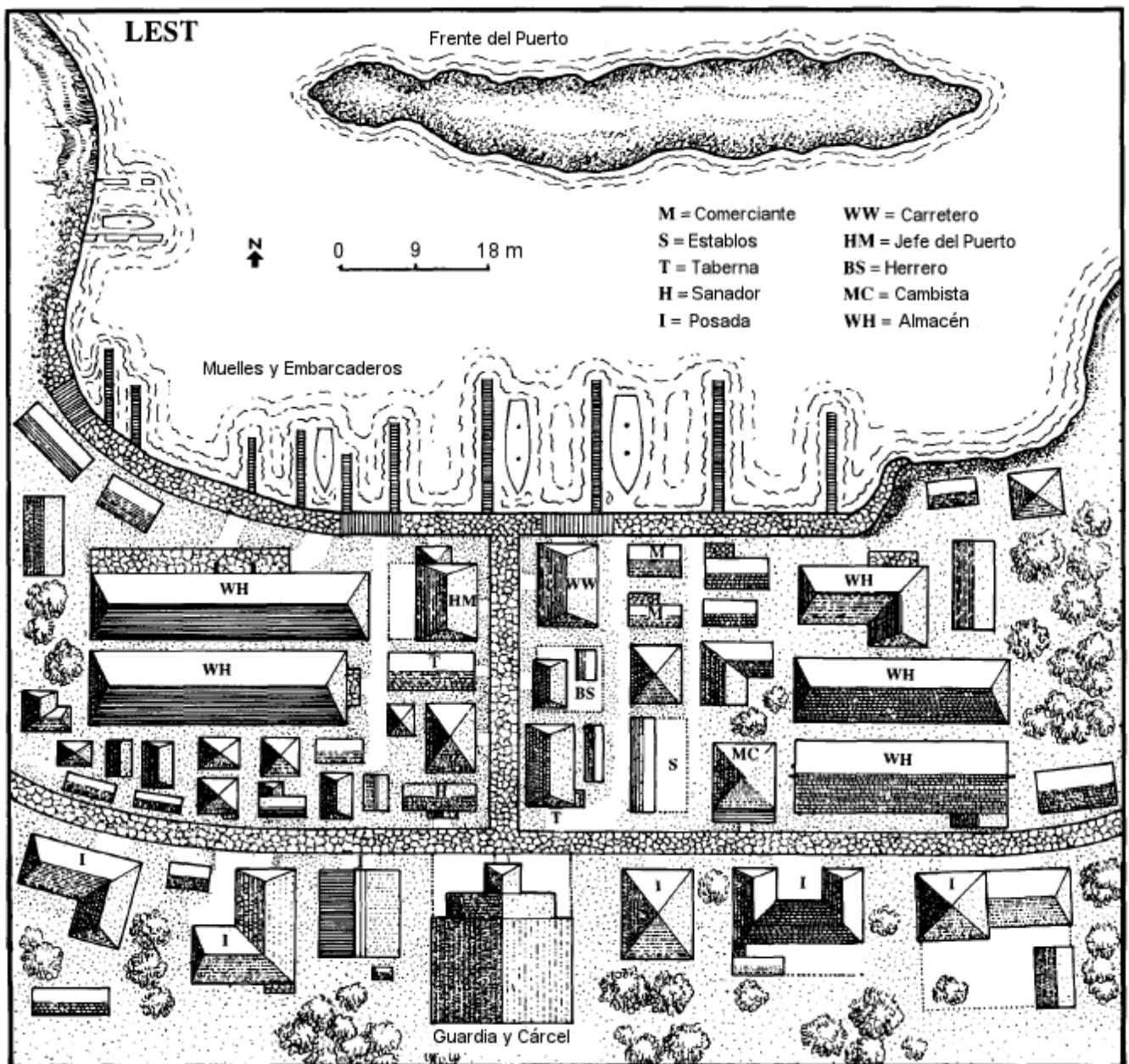
Lorfalma muere en la mesa durante la cena. Esto debería golpear emocionalmente a Daelhaelin, en cuyo caso comenzará a "brillar" y quedará patente que es Maga.

- 2) Lomelinde sabe todo lo concerniente al Culto de la Larga Noche. También reconoce a Grimwasa y Dernwyn al verlos. Aunque es una sierva de la oscuridad no siente especial afecto por sus rivales. Cuando Daelhaelin se revele como Maga, Lomelinde protegerá a su propia víctima de los asesinos del culto.
- 3) Durante la primera noche, cerca de la medianoche, el barco es atacado por 9-12 forajidos que se aproximan silenciosamente en unas chalupas desde la orilla. Deberían ser eliminados con facilidad. Si cualquier PJ emplea la magia, Dernwyn y Grimwasa lo añadirán a su lista de víctimas.
- 4) Hírgond es la segunda víctima. Dernwyn conduce el barco al interior de una tormenta y usa su pergamino para ordenarle a Hírgond que trepe al aparejo en medio del viento y la gélida lluvia. Allí, el Adepto Dúnadan se enreda con las cuerdas y muere por exposición a los elementos. Es descubierto por la mañana, cerca de la muerte. El nombre "De.....wyn" se escapa de sus labios antes de morir. Los pasajeros podrían no saber el nombre de Dernwyn pero, definitivamente, sí conocerán el de Deorwin. Deorwin podría convertirse en sospechoso.

- 5) Grimwasa utilizó su única dosis de Cathaana para asesinar a Lorfalma y supone que matar a Daelhaelin no le supondrá un gran problema. Planea llevarle un "ponche caliente" la noche siguiente bajo el pretexto de calmar a la agitada mujer. Entonces la apuñalará y matará con su cuchillo largo. Sin que Grimwasa lo sepa, Lomelinde se encuentra en frente de la entrada, protegiendo a Daelhaelin. La asesina vendrá al rescate de la Princesa-adepta y matará a Grimwasa. El grupo supondrá que, ahora que el propio asesino ha sido eliminado, todos los que se encuentran a bordo están a salvo.
- 6) Dernwyn hace otra tentativa de asesinato, esta vez contra algún otro Mago descubierto o contra Lomelinde en venganza por su compañero. Sacando partido de las sospechas acerca de Deorwin, Dernwyn usa la lista de **MERP/RM** Maestría Animal para robar una de las venenosas áspides que Deorwin transporta en la bodega. Esa tarde coloca al animal en el cuarto del objetivo y espera lo inevitable esa noche. Tira la cesta del animal en el

primer lugar que encuentra - uno de los corredores vacíos del barco. El pequeño curioso, Wili, encuentra la cesta vacía más tarde y llama la atención de su padre sobre el objeto.

- 7) Este encuentro puede usarse para comenzar la aventura de la Sección 5.0. A pesar del tiempo el grupo resuelve los asesinatos y caza a Dernwyn, ciertos sucesos tienen lugar después de que el barco ataque en Lest. El Capitán Barlin para dar parte de los eventos de los días pasados a las autoridades. Esto llevará unas cuantas horas. La misión de Lomelinde es raptar a Daelhaelin y tratará de hacerlo en este puerto. Sin que lo sepan Lomelinde ni Daelhaelin, la casi idéntica hermana de la princesa, Herufara, se encuentra en la ciudad para reunirse con ella. Si el grupo baja del barco, Lomelinde raptará a la hermana equivocada durante su excursión. Si el grupo permanece a bordo, Lomelinde rapta a Herufara en los muelles mientras ésta espera a su hermana. Lomelinde tiene un pequeño y rápido velero esperando para llevarla a ella y a sus secuaces lejos de Lest a toda prisa.



5.0 RESCATAR A UNA PRINCESA

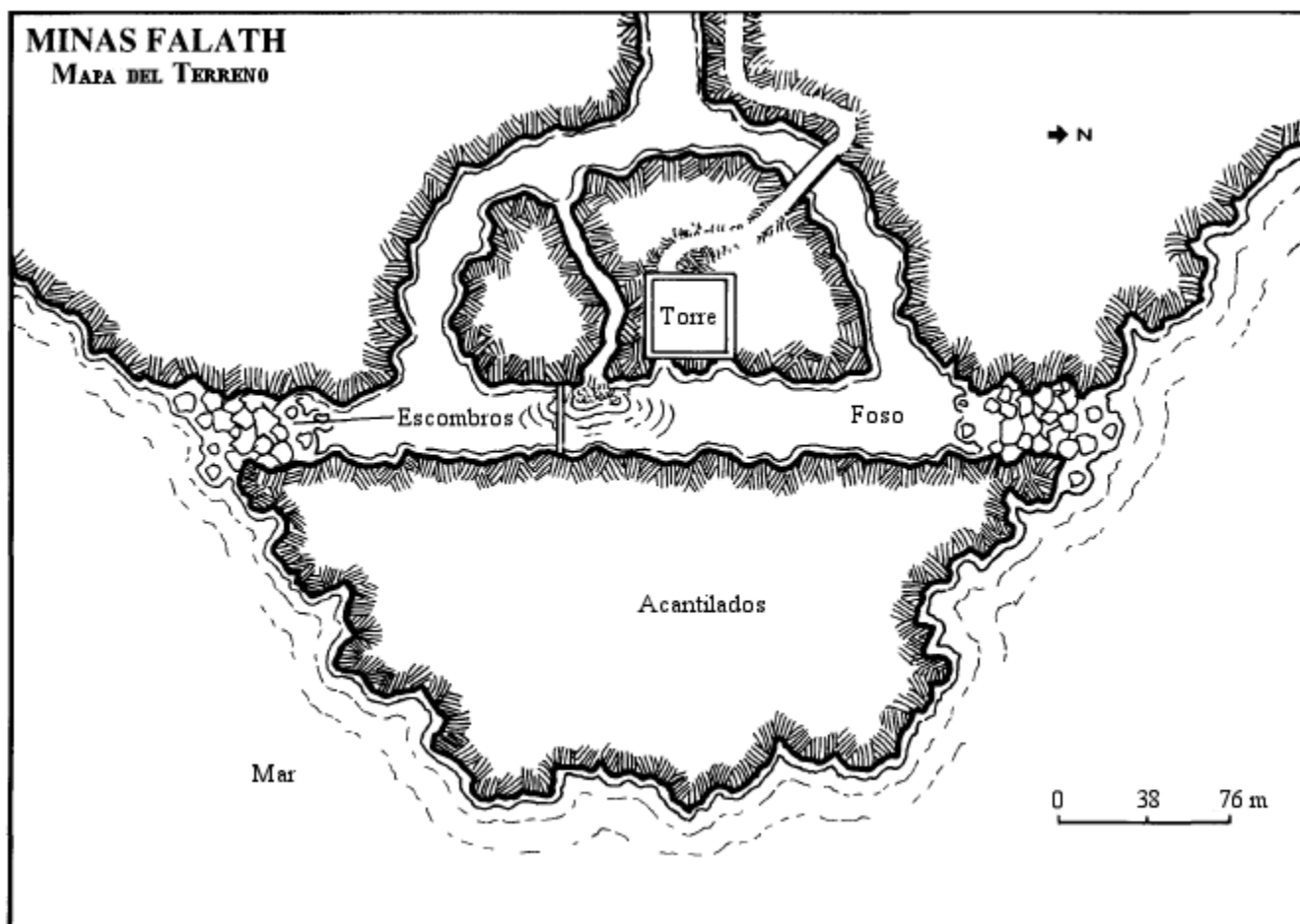
Un peligroso secuestrador ha huido con la Princesa Herufara. En lugar del alegre encuentro que esperaba tener con su casi idéntica hermana, la Princesa Daelhaelin, las vacaciones de Herufara han tomado un catastrófico giro. La Princesa Herufara considera sus deberes en la corte tan aburridos como innecesarios y rara vez es capaz de mantener su mente fija en una misma cosa durante demasiado tiempo. La impaciente princesa ha hecho poco durante años que no fuera pasárselo bien. Abandonando la ciudad de Shrel-Kain sin notificárselo a nadie (como de costumbre), Herufara viajó sin escolta hasta la ciudad costera de Lest. Separada de su hermana durante cuatro años, esperaba sorprender a Daelhaelin en los muelles.

Entrado el día llegó el "Sonido del Océano", Herufara se enteró de que el barco ya estaba amarrado al muelle. Apresurándose hacia el agua, prestó poca atención a los extraños de apariencia malvada que se acercaban a ella hasta que la echaron sobre el hombro de un guerrero. Sus alaridos instintivos obtuvieron su recompensa, no obstante. Mientras los secuestradores de la Princesa la arrastraban hasta el navío que les esperaba en el embarcadero, muchos de los miembros de la tripulación y pasajeros del "Sonido del Océano" escucharon la conmoción e intentaron darles caza. Llegando tan sólo unos segundos demasiado tarde, los frustrados rescatadores vieron alejarse el pequeño navío

con su forcejeante cargamento. Un providente viento pareció acelerar su rápida partida y una súbita oscuridad se adelantó a toda posible persecución. Varios de los pasajeros y tripulación reconocieron a uno de los secuestradores como Lomeline, un pasajero a bordo del "Sonido del Océano."

Los testigos aseguraron que la víctima era la propia Daelhaelin hasta que la Princesa-adepta apareció. Daelhaelin inmediatamente se percató de que debía ser su hermana mayor la que había sido secuestrada y estructuró un plan para atrapar a los villanos. El capitán del "Sonido del Océano", con la promesa de una recompensa adecuada, accedió a perseguir el navío fugitivo. Tras tomarse las numerosas horas necesarias para aprovisionar su barco, se hizo a la mar en dirección al navío fugitivo - hacia el norte.

Varios días después, retrasados por el horrible tiempo y los vientos desfavorables, los perseguidores por fin avistaron el navío, varado con la marea baja en la orilla rocosa. Por encima de la línea de la costa se alzaban unos acantilados impracticables. Esta magnífica edificación de roca sirvió en su día como defensas orientales de una antigua torre Humana - Minas Falath. La cima de la ruinosa torre apenas puede verse sobre los acantilados desde la cubierta del "Sonido del Océano." El Capitán Barlin les dio a los rescatadores un bote y un día para rescatar a la Princesa - con la próxima marea, deberá llevar anclas y continuar camino hacia Shrel-Kain.



5.1 LOS PNJS

MORLAMMEN, SUMO SACERDOTE DE MINAS FALATH

Morlammen (S. "Voz Negra") descende de una larga línea de sirvientes del Señor Oscuro. Su familia ha vivido en el norte de Rhovanion durante varios centenares de años, si bien ellos eran originarios de las tierras cercanas a Harondor. Morlammen fue iniciado en el Culto de la Larga Noche por su padre y demostró ser un rápido aprendiz de las artes arcanas. Logró una temprana confianza, alcanzando gran influencia en las fortalezas del culto cerca del norte del Bosqueverde, aunque también ganándose poderosos enemigos. Morlammen demostró ser un líder capacitado y su facción dominó las políticas del culto. Aburriéndose por fin de sus conservadores camaradas, Morlammen y un pequeño grupo de seguidores partieron, en busca de un nuevo baluarte desde el que difundir más vigorosamente las creencias del Señor Oscuro. Morlammen se asentó en la antigua torre abandonada de Minas Falath y comenzó a restaurar la fortaleza. Aquí, hace menos de 15 años, Morlammen conoció al Emisario Oscuro, Din Ohtar. Llegó con una curiosa oferta: ¡le daría a Morlammen un poder increíble a cambio de la punta de su rodilla izquierda! A pesar del inusual temor que Morlammen sintió en presencia de este extraño, aceptó el regalo. El mensajero dijo la verdad; el Sumo Sacerdote obtuvo pleno uso de **RM** Vía de la Voz y de **MERP** Dominio Espiritual y Serenar Espíritus, pero su pierna izquierda nunca más se doblaría y ha caminado con cojera desde entonces. El Emisario Oscuro ha vuelto numerosas veces a lo largo de los años con órdenes e instrucciones y, recientemente, con el regalo de un bastón encantado. Morlammen siente que el largamente ausente Señor de la Oscuridad pronto retornará.

MORLAMMEN

Niv: 10

Raza: Númenóreano Negro

Profesión: Animista/Clerigo Malvado

Apariencia: m, kg, 85 años, pelo negro.

Caract RM: Fue42; Rap83; Em65; In100; Pre90; Agi82; Con91; Mem81; Raz74; AD73.

Caract MERP: FUE42; AGI82; CON91; INT78; I100; PRE90; APA76.

Habilidades: Trepar 30, Nadar 60, Montar50, Acech/Esc 15, Percepción 70, Runas 60, Bast&Varit 60, Sort Dir 60, Emboscar 3, Sed 70, Navegar 50.

Hechizos: **MERP** Dominio Espiritual 10, Serenar Espíritus 10, Maestría Detección 10, Ilusiones 10, Protecciones 10, Defensa Hechizos 10, Canalización Directa 10, Ley Luz 10, Vías Músculos/Huesos (Revertido) 10 y **RM** Vía de la Voz 50, Conocimiento Oscuro 20, Maldiciones 20, Nigromancia 20, Peste 20, Canalización Oscura 20, Defensa Hechizos 20. 30 (60*) PP.

Lenguajes: Oestrón 5, Haradaico5, Adûnaico 3, Morbeth 3.



5.2 MINAS FALATH

Minas Falath (S. "Torre en la Costa") es una antigua estructura construida sobre los acantilados que otean el mar interior. Aunque fue rescatada de la ruina por Morlammen, la piedra de la torre está seriamente erosionada y los muros mantienen una inestabilidad acorde. Desde la distancia, Minas Falath parece deshabitada.

LAS CUEVAS INFERIORES

Las cavernas inferiores proporcionan una entrada secreta bien disimulada a la torre de Minas Falath. Los piratas que sirven al culto han sido instruidos para dejar en paz la roca y, así, preservar su aspecto natural. Por esta razón, los piratas establecieron su base en la parte trasera de las cavernas.

1. Entrada a la Cueva. La abertura de la caverna tiene 9 m de ancho y está oculta tras las grandes rocas de la línea de la costa; es *Muy Difícil* (-20) de descubrir. Alcanzar la abertura de la caverna con un bote requiere una tirada *Extremadamente Difícil* (-30) de maniobra en navegar o remar. Cualesquiera PJs que se lancen por la borda deberán pasar una maniobra de nadar *Muy Difícil* (-20) para evitar ser arrastrados por la fuerte corriente. La rocosa orilla termina abruptamente en la base de un acantilado de 60 metros. Escalar la cara del acantilado deberá considerarse una maniobra *Absurda* (-70). Desde la orilla no es visible la torre de arriba.

2. Túnel de la Caverna. El túnel que se adentra en la caverna principal es representativo de la mayoría de los túneles que pueden encontrarse en las cavernas inferiores. Algunos están nivelados, la mayoría oscila

entre 1,5 y 4,5 m de ancho y unos 3 m de alto. Muchos son fangosos (-10 a maniobras de salto o escalada) y están cubiertos de una cantidad razonable de algas. El suelo del túnel de entrada lo cruza una corriente de agua dulce que fluye rápida hacia el mar. El agua tiene unos 60-90 cm de profundidad, oscilando entre 1,2 y 1,8 m de anchura, y corre a lo largo del lateral derecho del túnel.

3. Caverna Principal. Dejando la luz del túnel de entrada, los PJs entrarán en la caverna principal. Ésta tiene 15 m de ancho y 9 de alto. Aunque el suelo sólo tiene unas cuantas estalagmitas, el techo está cubierto de estalactitas. Poca cosa será visible para los PJs a menos que lleven antorchas o linternas. La luz ambiental que entra del exterior es suficiente para un Elfo o un Enano, pero no para un Humano. Los muros de piedra desnuda tienen incrustados depósitos de sal hasta una altura de 2,4 m y muchos pequeños crustáceos se arrastran o barrenan por el suelo y las paredes de la caverna natural. La rápida corriente que se encuentra a la entrada del túnel se bifurca esta caverna y emana de la pared más alejada. Para alcanzar alguna de las salidas en el lado derecho de la caverna, los PJs deberán pasar una maniobra de salto o vadeo *Difícil* (-10) dada la rápida corriente y lo resbaladizo del suelo. Las formaciones cristalinas de roca en el lado izquierdo de la caverna podrían atraer la atención sobre el bulto de llamativas algas rojas que hay justo encima de ellas. Esta alga (Gylvir - 8 dosis) es en realidad una hierba que, en caso de ser ingerida, permitirá al consumidor respirar bajo el agua durante un período de hasta 4 horas. Hay una probabilidad (01-10) de encontrarse a 1-10 de los piratas ganduleando por esta caverna.

4. Vieja Caverna de Almacenamiento. Los túneles que se aproximan a esta caverna se inclinan marcadamente hacia arriba y los suelos se encuentran libres de lodo. La caverna de almacenamiento tiene 60 m de anchura y casi 60 sobre el nivel del mar. No se ha usado en varias décadas. Desperdigados por su interior hay cajones, barriles de vino y botellas más pequeñas, todo podrido e inservible. Hay unos cuantos sacos de comestibles pero un rápido examen revelará que están enmohecidos e inutilizables. Todo lo que hay presente se ha deteriorado enormemente.

5. Caverna de la Corriente Media. La corriente que pasa por la caverna principal fluye primero a través de esta caverna, dividiendo el espacio y surgiendo de la pared más alejada. Para alcanzar el lado derecho de la caverna es necesario que los PJs hagan una maniobra de salto o vadeo *Difícil* (-10) dada la rápida corriente y lo resbaladizo del suelo.

6. Estanque de Agua Salada. Esta pequeña caverna tiene 4,5 m de ancho y tiene un estanque de agua salada justo en el medio. El estanque tiene 1,8 m de profundidad, 1,8 m de ancho y, por lo demás, no tiene nada fuera de lo común.

7. Caverna de la Fuente del Riachuelo. La fuente del arroyo que se encuentra en la caverna principal, fluye del suelo cerca del muro más alejado y divide la zona. Para llegar al lado derecho de la caverna los PJs pueden caminar junto a la pared más alejada o hacer una maniobra de salto o de vadeo *Difícil* (-10) dada la rápida corriente y lo resbaladizo del suelo. Unas formaciones de roca azul verdosas en el lado izquierdo de la caverna

cerca de la fuente del riachuelo podrían atraer la atención aunque no tienen nada fuera de lo común.

8. Estanque de Agua Salada. Esta pequeña caverna tiene 4,5-9 m de ancho y tiene un estanque de agua salada justo en el medio. El estanque tiene 1,8 m de profundidad, 1,8 m de ancho y, por lo demás, no tiene nada fuera de lo común.

9. Pequeña Caverna. Esta pequeña caverna sólo tiene 3 m de lado a lado y tiene unas formaciones rocosas de curiosa apariencia en el lado derecho.

10. Estanque de Agua Dulce. Los túneles que hay según se aproxima uno a esta caverna se inclinan ligeramente hacia arriba, alcanzando los 3 m sobre el nivel del mar. La caverna tiene 7,5 m de lado a lado y contiene un estanque de agua dulce en el punto más alejado del lado derecho. El estanque tiene 1,2 m de profundidad y 1,8 m de anchura. Hay una probabilidad (01-10) de encontrar 1-10 piratas aquí.

11. Viejo Tesoro Pirata. Los túneles que dan paso a esta caverna se inclinan pronunciadamente hacia arriba, alcanzando 2,4 m más de un total de 5,4 m sobre el nivel del mar. Enterrado en el suelo arenoso hay un cofre de madera con refuerzos de cobre bastante bien conservado. El azul claro de los deslustrados refuerzos de cobre sólo lo hace *Difícil* (-10) de localizar. El pequeño cofre fue enterrado alrededor de hace 200 años por los piratas de la costa que un día frecuentaron estas cuevas. La cerradura está intacta (*Muy Difícil*, -20) y, si los PJs pueden abrirlo, encontrarán lo siguiente:

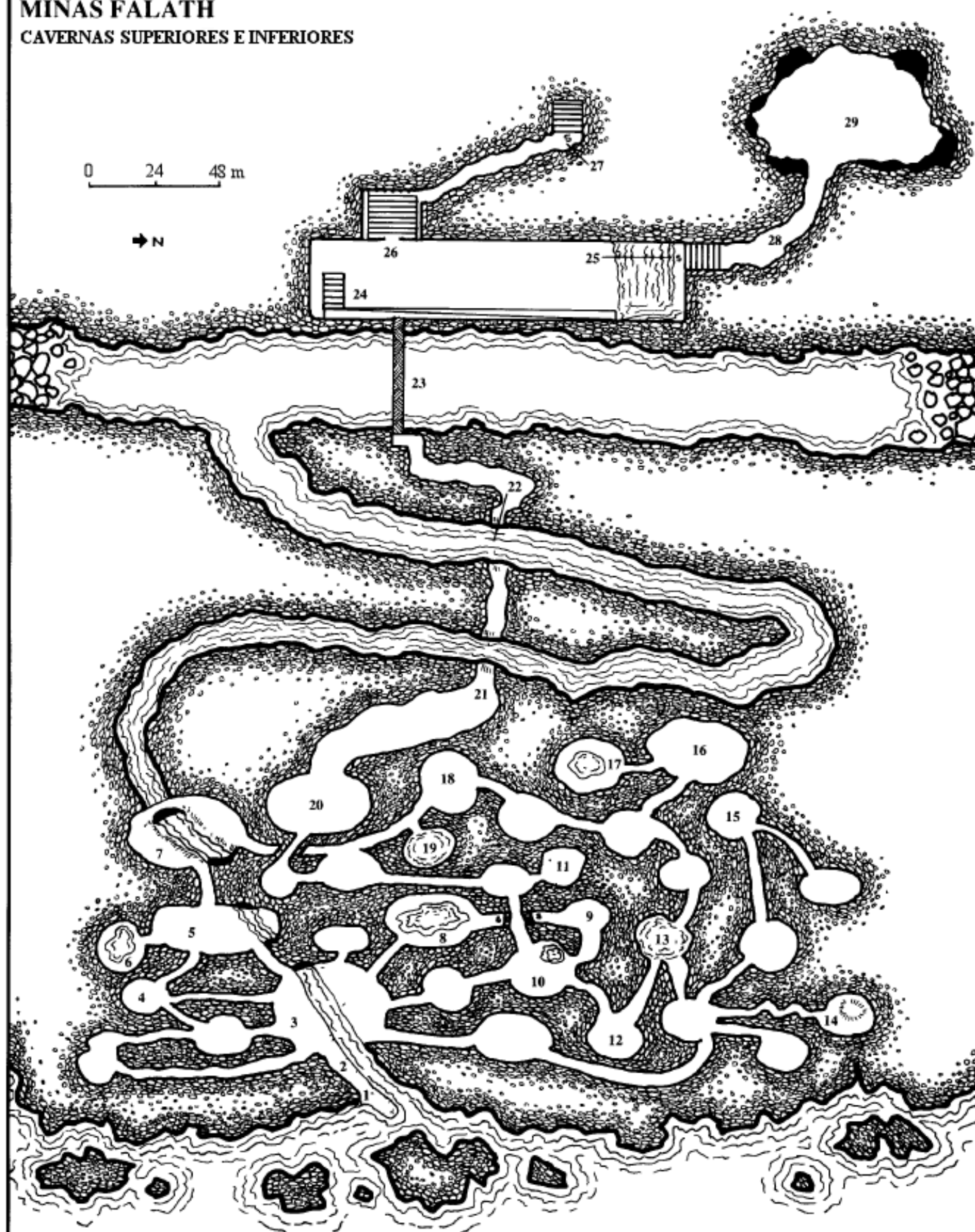
- 100 monedas de plata.
- 50 monedas de oro.
- una pequeña bolsa de gemas de gran calidad, 4 piedras de la luna y 1 ojo de gato, cada una valorada en 25 mo.
- una daga enjoyada con la empuñadura taraceada de hilos de plata y pomo de ónice negro (valorado en 75 mo).
- un anillo de oro adornado con ópalo (15 mo).
- un anillo de plata adornado con tres amatistas (15 mo).
- brazaletes de malaquita pulida (40 mo).
- un collar de oro adornado con ámbar (30 mo).

12. Pequeña Caverna. Sólo se puede llegar a esta caverna mediante el estanque de agua dulce (#10). El túnel se inclina suavemente hacia abajo hacia el espacio de 3 m de ancho. En el muro más alejado brillan unas curiosas formaciones rocosas que producen pequeños arcos iris en el muro cuando la luz impacta en ellas.

13. Kraken. La caverna de 4,5 m de ancho se ha convertido en el hogar de un joven y pequeño Kraken que tuvo la desventura de ser arrojado a las cavernas durante una fea tormenta. El Kraken ha sobrevivido fácilmente gracias a los peces y crustáceos arrastrados por la marea. Algún pirata ocasional se convierte en un buen aperitivo también. El Kraken reside en un profundo estanque de agua salada que llena la caverna. Una estrecha cornisa se extiende a lo largo del muro norte. El Kraken es un cazador soberbio y saldrá a la superficie 2-6 asaltos después de que alguien entre en la caverna, incluso si se hace el mínimo ruido posible, durante 3 asaltos si está presente una antorcha o se hace un ruido normal. La bestia aparecerá en 1 asalto si el estanque es removido. Siempre está hambriento.

MINAS FALATH

CAVERNAS SUPERIORES E INFERIORES



14. Viejo Túmulo Funerario. El único túnel que conduce hasta esta pequeña caverna se inclina suavemente hacia arriba y el suelo está libre de limo. La caverna se encuentra 7,5 m por encima del nivel del mar y está muy seca. El suelo de piedra está lleno de agujeros de cangrejo, excepto cerca del túmulo, y numerosos cangrejos deambulan por el suelo. Están hambrientos y se convertirán en una molestia si la caverna es ocupada durante mucho tiempo. Los cangrejos no son devastadores, pero llevará 15-30 minutos matar una cantidad suficiente de ellos como para desanimarlos. El túmulo es la tumba de un antiguo guerrero Adan malvado. 15-30 minutos de excavación revelará el esqueleto y los restos. El esqueleto lleva lo siguiente:

- una banda lisa para la cabeza de oro, otorga a quien la lleva *Visión Nocturna* de **MERP/RM** Enaltecimiento Físico.
- un anillo azul de laen, un *Anillo de Frio*, permite al usuario hasta 10 PP al día de hechizos de **MERP/RM** Ley del Hielo.
- un saco podrido que contiene 50 mo (las monedas tienen unos 4000 años de antigüedad).
- un garrote de madera con empuñadura de metal negro encantado, malvado; si es empuñada por un sirviente de Sauron, hará saltar o dejará inservible cualquier armadura de metal contra la que entre en contacto al infligir un crítico (las armaduras de mithril y encantadas pueden hacer una TR); si la usa alguien aliado con los Pueblos Libres, el primer golpe convertirá a quien la empuñe en piedra (TR contra nivel 10°).
- Una cota de malla y un escudo de hierro muy oxidados e inservibles.

15. Caverna de la Grieta Oculta. Bajo la caverna se encuentra una profunda grieta que se extiende casi unos treinta metros hacia abajo. El suelo de la caverna de 4,5 m de ancho es tan delgado que, incluso si el Hombre, Enano o Elfo más pequeño pone el pie en él, enviará a la desafortunada criatura en una caída en picado hacia las profundidades. Sólo los ocasionales cangrejos pueden moverse por el suelo sin peligro. Esta trampa natural es *Muy Difícil* (-20) de ver, pero prevalecerá la precaución si se prueba el suelo antes de entrar. La caída inflige un crítico "D" y un crítico "B" de impacto. Si la desafortunada víctima usase armadura de metal los críticos se convertirían en "E" y "C", respectivamente.

16. Caverna de la Grieta Oculta. Una peculiar formación rocosa en la pared más alejada convierte esta caverna de 9 m de ancho en una trampa mortal: numerosos pedazos de gran tamaño de pirritas de hierro (oro de los tontos) se agrupan en el extremo más alejado formando un mosaico natural que brillará como oro sólido a la tenue luz. Tan sólo un astuto Enano podría identificar desde 9 m la verdadera naturaleza del mineral. A los PJs avariciosos que se lancen impulsivamente hacia las pirritas les aguarda la misma suerte que la descrita anteriormente (#15).

17. Tesoro Pirata. Esta caverna tiene 6 m de ancho y tiene un estanque de agua dulce (1,8 m de profundidad y 1,88 m de ancho) en el centro. Un pequeño cofre que es *Difícil* (-10) de ver se encuentra en el fondo del estanque. El cofre fue escondido recientemente por un pirata que pensó que sería inteligente guardar algunos

de los objetos robados para usar en el futuro o para venderlos. En el interior del cofre se atesora lo siguiente:

- 3 juegos de túnicas bordadas de blanco, con tela negra tejida con pelo humano, estas túnicas pertenecen al culto y son su atuendo ceremonial, están envueltas en una pieza de cuero hermético.
- pergamino de *Dulces Sueños* de **MERP** Serenar Espíritus o *Sueño Oscuro* de RM Canalización Oscura, encerrado en un tubo de hueso y sellado herméticamente con cera en los extremos.
- 100 mp.

18. Caverna. Esta caverna sólo tiene 6 m de lado a lado y tiene formaciones rocosas rojas y verde brillante en el extremo derecho.

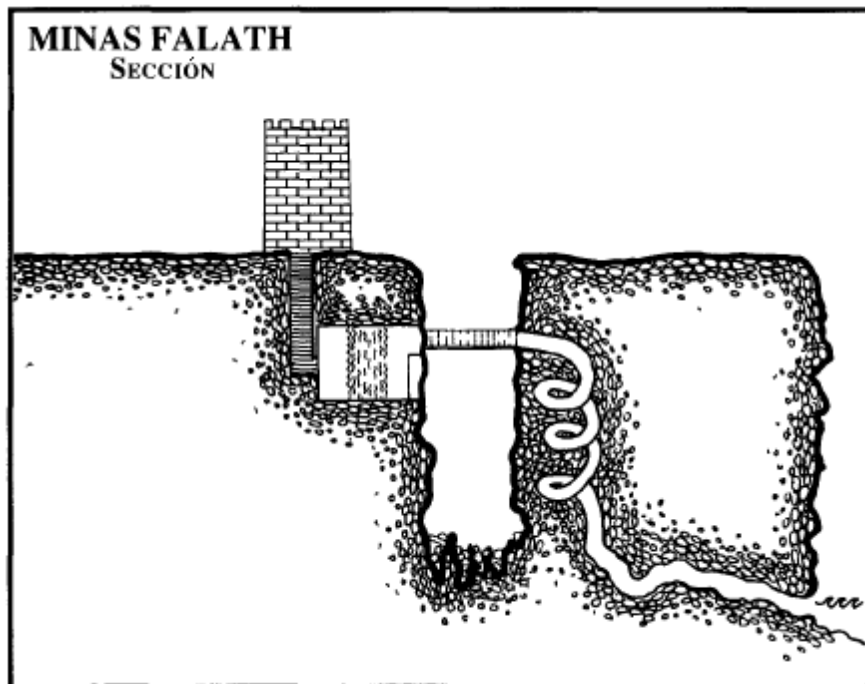
19. ¡Almeja Gigante! El túnel que lleva a esta caverna se inclina repentinamente hacia abajo en un ángulo de 30 grados y es muy resbaladizo. Un PJ imprudente deberá pasar una maniobra *Extremadamente Difícil* (-30) para evitar caer al estanque que hay justo debajo. Si los PJs están siendo muy cuidadosos, entonces sólo será *Muy Difícil* (-20) evitar esta trampa. Un estanque de agua salada llena por completo la caverna y, en su interior, aguarda una Mulkandar (Almeja Gigante) con su boca abierta, esperando al almuerzo. La marea baja suele traer peces y cosas por el estilo al interior del cubil. La Mulkandar tiene unas fuertes mandíbulas y su boca está revestida de un desagradable veneno (Jitsu, 1-50 puntos, nivel 5). Unos flancos firmes hacen que tratar con este enemigo sea incluso más difícil.

20. Nueva Habitación de Almacenaje. Es obvio que esta cámara ha sufrido la mano del Hombre, aunque su forma general sigue la de la caverna original. Es la primera habitación de este tipo y los suelos y muros no están cubiertos con el habitual lodo. Los piratas que hacen uso de estas cavernas, a cambio de los servicios rendidos al culto, han colocado sus provisiones y suministros aquí. Cajones de fruta fresca, botellas de agua dulce, sacos de harina y otros comestibles están dispuestos ordenadamente a lo largo de las paredes. Unos ganchos sostienen carne seca, ropas y unos aparejos para el clima muy sucios. El espacio está bien iluminado por numerosas antorchas. Hay una probabilidad (01-20) de encontrar 1-10 de los piratas en esta habitación.

21. Corriente de Agua Dulce. El túnel que sale de la habitación de almacenaje es bastante ancho (6, 7,5 m) y se extiende unos 30 m antes de estrecharse (hasta 1,8 m). Una rápida corriente de agua dulce cruza el pasadizo en este punto. La corriente fluye de derecha a izquierda, tiene 1,8 m de ancho, 1,2 m de profundidad y es muy fría. Una gran atención a las paredes de los túneles (-15 a la Tirada de Percepción) revelará muchos ganchos pequeños a ambos lados del agua para anudar una cuerda. Los pocos piratas que recorren este camino los emplean para atravesar el peligroso torrente. Vadearlo es una maniobra *Difícil* (-10), aunque más fácil que la *Muy Difícil* (-20) de atravesarlo nadando. Cualquier contacto con el agua resultará en 1D10 de daño por asalto (a no ser que se pase una TR contra CON) dada su gélida temperatura y caer en su interior supone un crítico "B". Una maniobra normal será necesaria después para recuperarse. A lo lejos, en el tú-

nel, a unos 3 m pasada la corriente, hay un pequeño cúmulo de musgo. El musgo es en realidad una hierba (Edram - 2 dosis) que, de ser ingerida, ayuda a la curación de huesos.

22. Tesoro Pirata. El túnel se inclina hacia arriba, subiendo 3 m a lo largo de los siguientes 18 m. El sonido de agua corriente llena el pasadizo, que está interrumpido por un río subterráneo (3,6 m de ancho y 2,4 m de profundidad). Al igual que en el cruce previo (#21), hay ganchos para amarrar cuerdas. Cruzar con la ayuda de una cuerda atada es una maniobra *Muy Difícil* (-20), por lo que resulta más fácil nadar (-15). Cualquier contacto con la gélida agua supondrá 1D10 puntos de daño por asalto (a no ser que se haga una TR contra CON). Un viejo cofre, perdido hace muchos años por unos piratas, yace escondido en el lecho del riachuelo. Su madera está casi podrida. Enterrado en la arena, el cofre es *Muy Difícil* (-20) de ver y no puede ser sacado de una pieza. contiene 150 mo en total, que deberán ser rescatadas del desmoronante cofre a razón de un puñado por vez.



interior de un pequeño canal que la evacua de la sala. La cascada no es fuerte pero oculta una salida secreta de esta habitación.

LAS CAVERNAS SUPERIORES

Las cavernas superiores no son usadas con frecuencia, ni siquiera por los piratas. Cuando éstos trepan hasta la torre usan la entrada secreta (#27). De hecho, ninguno de los piratas sabe que hay otra entrada (#29).

23. Puente de Cuerda. Una vez cruzado el ancho riachuelo, el túnel trepa abruptamente en espiral durante 45 m y, después, vuelve a nivelarse en lo alto del acantilado. Termina de pronto, oteando un enorme abismo. Un pequeño puente de cuerda salva el hueco, en cuyo fondo borbotea un gran estanque formado por la acción combinada de dos cataratas. Espumajeando desde 12 m por encima del puente hacia el abismo que éste tiene debajo, el agua no puede fluir hacia el mar a causa de las pilas de enormes rocas y piedras que sellan ambas entradas del abismo. La torre puede verse desde el puente y viceversa. La fortaleza es obviamente en reparaciones todavía, pero podría haber guardias apostados (01-50) sobre los muros. El puente de cuerda tiene 15 m de largo y sólo 30 cm de ancho. Atravesarlo es una maniobra *Difícil* (-10) y caer de él será casi una muerte segura.

24. Balconada de Piedra. Del otro lado del puente de cuerda, un pequeño recibidor sobresale de la cara del desfiladero. En su lado más alejado y a través de un corto túnel una balconada de piedra observa desde lo alto el interior de esta enorme habitación. La cámara tiene 9 m de lado a lado, 7,5 m de alto y 39 m de largo. A 6 m a la izquierda del túnel unas escaleras descienden desde la balconada al suelo de la cámara. Frente a la base de las escaleras se abre un portal que da a unas escaleras que suben. A la derecha, una pequeña cascada emana desde lo alto de la pared y chapotea hasta el



25. Salida Secreta. Oculta tras la cascada, una caja de escalera trepa durante 15 m.

26. Trampa Mortal. La caja de escalera oculta una trampa mortal. Las condiciones de falta de uso del último escalón son *Muy Difícil* (-20) de descubrir y los agujeros del rastrillo son *Difícil* (-10), +10 si se buscan trampas, de ver. Si se toca el último escalón (18+ kg), caerá un rastrillo al final y otro al principio de las escaleras para sellar la caja de escalera. Una piedra grande y redonda caerá entonces del techo, a este lado del rastrillo superior, y rodará hacia abajo por las escaleras, justo hacia el rastrillo inferior. Cualquier PJ atrapado en la caja de escalera o inmediatamente debajo de los rastrillos sufrirá unos críticos "C" y "A" (añádase un nivel si usan armadura de metal). El rastrillo en lo alto de las escaleras prevendrá cualquier posible viaje posterior en dicha dirección.

27. Entrada Secreta. Si se evita la trampa, un túnel que hay después del escalón superior conduce a una entrada secreta al interior de la torre. El pasadizo termina en unas escaleras que suben. Una palanca en el muro en lo alto de los escalones desliza el techo de piedra cuando es accionada. La trampilla se abre a un pasillo del sótano de la torre (#2).

28. ¡Serpientes! Más allá de las escaleras que hay tras la cascada, los muros del túnel están acibillados de agujeros. Si los PJs se detienen a indagar, hacen ruido o

usan una antorcha, las serpientes emergerán de detrás de las paredes. No son venenosas pero sus mordiscos duelen y se originará un gran griterío en medio de la confusión, alertando a los guardianes de la siguiente caverna (#29).

29. ¡Pozo de los Ghouls! La caverna natural que sigue a los agujeros de las serpientes (15 m de lado a lado y 6 m de alto) se alza en forma de cúpula taladrada por un agujero (1,8 m de diámetro). El pozo fue en su día la apertura de una fuente, hace tiempo abandonada. Huesos, comida en descomposición, basura y otros desperdicios cubren el suelo y un repugnante hedor hiere el olfato. Los nichos llenos de sombras desperdigados por los muros de la caverna son las madrigueras de los guardianes de las cavernas superiores: diez horribles Ghouls, sirvientes del señor de Minas Falath, Morlammen. Los Ghouls están acostumbrados a alimentarse de las víctimas y desperdicios que les arrojan a través de la abertura del techo. No obstante, no dudarán en atacar a los intrusos de los agujeros de las serpientes si algún ruido o luz atraen su atención.

SÓTANOS DE LA TORRE

Los sótanos conectan el nivel del suelo de la torre con las cavernas superiores. Las cavernas no han sido completamente exploradas o utilizadas. Por esta razón, ni el capitán ni Morlammen saben de la entrada secreta del cubil de los Ghouls (#29) a través del agujero del pozo. Los guardias saben de la otra entrada (#27), las escaleras trampeadas, pero las consideran bien protegidas.

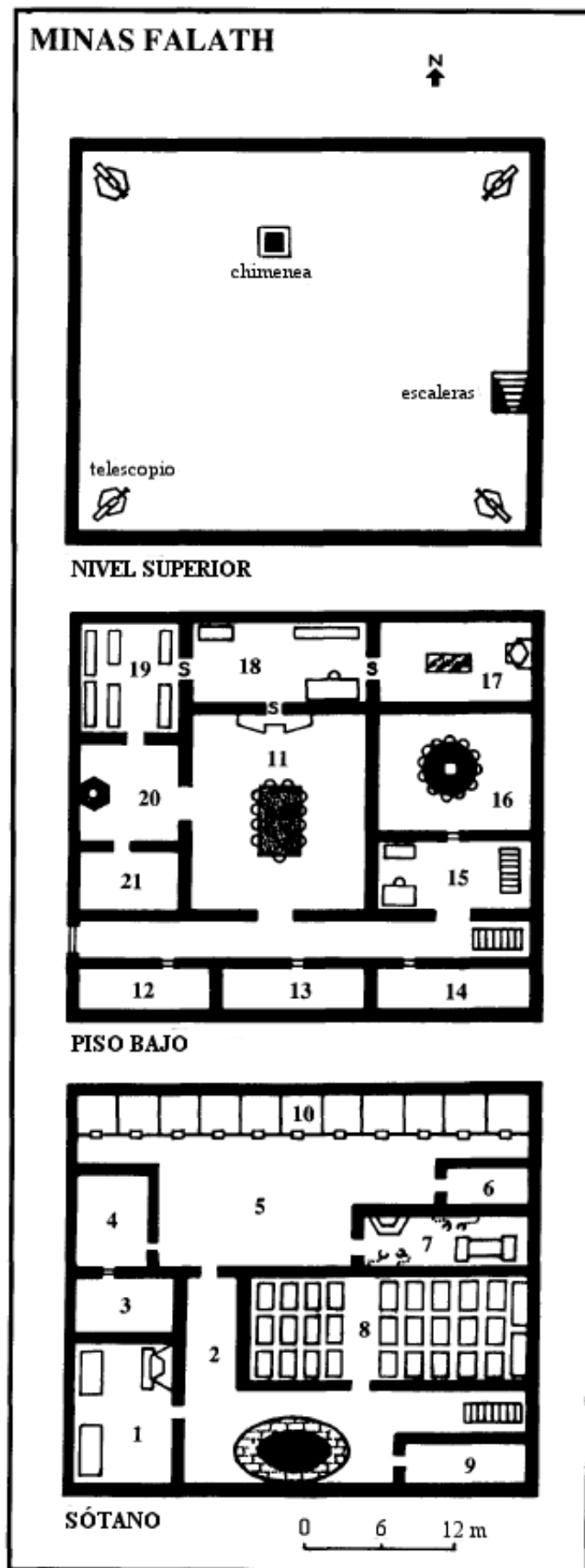
1. Cocina. Todas las comidas para los guardias y sacerdotes se preparan aquí.

2. Pasillo. Las escaleras de la habitación de guardia (#15) en el nivel del suelo descienden a este pasillo. Un viejo pozo abandonado, usado hace mucho, cuando el nivel del agua era más alto, domina el espacio. Ahora el pozo es empleado para deshacerse de las sobras de la mesa y los cadáveres de los prisioneros. Cerca de la sala de prácticas (#5) se abre la trampilla hacia las cavernas inferiores tirando del mango de un hachero próximo.

3. Habitación del Capitán. Oficina y cuarto personal del capitán de la guardia de Minas Falath, Tarfuluth (S. "Señor Cazador"), la puerta está cerrada cuando el capitán no se encuentra presente. Tarfuluth vigila personalmente el interrogatorio de los prisioneros y supervisa las defensas generales de la fortaleza. Se deleita con el primero de dichos deberes y sobresale en el segundo. También ha administrado la reconstrucción de la torre en ruinas cuando tales esfuerzos eran una prioridad. Hay una probabilidad (01-50) de que el capitán esté en esta habitación.

4. Habitación de Servicio. Esta habitación aloja a los otros guardias de servicio. Siempre habrá 5 guardias aquí como mínimo y, durante el cambio de la guardia, hasta 15 guardias estarán presentes. Hay una probabilidad (01-25) de que Grimling (Lo. "El Cruel"), el inmediato subordinado de Tarfuluth, esté presente también.

5. Sala de Prácticas. La zona abierta entre las habitaciones suele usarse para que los guardias practiquen.

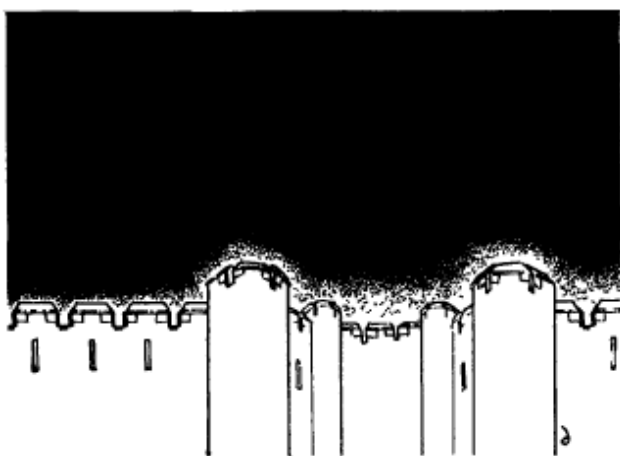


Numerosos aparatos de madera descansan junto a la celda vacía (#10).

6. Almacén. Esta habitación es el almacén general tanto para la cocina como para los guardias de la torre. Está llena de sacos de alimentos básicos y botellas de vino y cerveza, así como todas las herramientas y madera empleadas en la reconstrucción de la torre.

7. Cámara de Tortura. Esta habitación es el lugar de muchas y muy crueles escenas ya que el Capitán Tarfuluth disfruta "interrogando" a los prisioneros del culto y suele tener éxito en sus preguntas. Un potro, un hogar lleno de hierros candentes y numerosas esposas llenan la habitación.

8. Cuartel. Esta amplia habitación sirve de cuartel a los guardias de la torre. Puede albergar hasta 200, aunque la habitación está más escasamente ocupada en este momento. Generalmente, habrá al menos 5 guardias de servicio aquí, dependiendo del momento del día.



9. Armería. Esta habitación sirve como armería de la torre. Tarfuluth y Morlammen supervisan el rápido auge de su secta, por lo que la habitación está bien provista de armas, armaduras, escudos, etc. Justo fuera de la armería hay lo que en su día fue un pozo.

10. Celdas de la Mazmorra. Doce celdas se alinean en la pared maestra de la torre. Están vacías salvo por la posible excepción de Lomelinde. Fingirá ser una dama Dúnadan llamada Doleniel que afirma haber sido capturada y encarcelada por el culto. Sólo Tarfuluth y Grimling tienen las llaves de las celdas. No obstante, las cerraduras de las celdas son *Fácil* (+10) de abrir.

NIVEL DEL SUELO DE LA TORRE

Morlammen ha completado la restauración del nivel del suelo de la torre. Las piedras superiores permanecen en ruinas. Un camino de adoquines discurre a través del único puente sobre el río Brilthen (desviado para formar un foso en torno a la torre) y la enorme puerta frontal. La puerta es de roble negro, reforzado con hierro y abre a un estrecho pasillo.

11. Gran Salón. Justo fuera del pasillo frontal se encuentra el generoso y refinado gran salón. El suelo es de mármol verde pulido y unas cortinas rojas y negras adornan las paredes. Una enorme mesa de roble negro, con 13 sillas, está situada en el centro de la habitación. Aunque el muro más alejado contiene un gran hogar, han pasado muchos meses desde la última vez que ardió

un fuego en él. El muro posterior del hogar oculta una puerta secreta hacia los cuartos de Morlammen (#18). Una apertura arqueada en el muro lateral conduce al santuario (#20). Independientemente de cuánta gente haya en el santuario, éste siempre parece oscuro y completamente vacío desde el gran salón. Hay una posibilidad (01-10) de que 1-5 de los sacerdotes estén comiendo en el gran salón.

12-14. Habitaciones de los Sacerdotes. Una robusta puerta de madera da paso a cada una de estas habitaciones. Cada cámara está diseñada para alojar a 8 adeptos pero sólo unas pocas de las camas están siendo usadas en este momento. Los sacerdotes tienen escasas, si no ninguna, pertenencias y sus espartanos cuartos así lo reflejan. El Gran sacerdote, Tar Balan (S. "El Grande y Poderoso"), ocupa en solitario la habitación #14.

15. Cuarto de Guardia. Esta habitación es el centro administrativo de la torre. Todos los visitantes deben detenerse aquí después de entrar o antes de salir la fortaleza y se conservan considerables registros de los invitados, sus contactos y movimientos. Una puerta en el muro posterior da a la sala de reuniones (#16). Numerosas sillas, una mesa de madera y un escritorio lleno de papeles decoran la sala de guardia. Unas escaleras suben a lo alto de la torre. El escritorio y la puerta suelen estar cerrados y el guardia de servicio guarda las llaves. Siempre habrá al menos un guardia aquí y, además, en determinados momentos (01-25) podría haber 1-3 guardias más, (01-25) el sargento podría estar presente y (01-25) el capitán también podría estarlo.

16. Sala de Reuniones. Morlammen mantiene reuniones diarias con sus seguidores. Estas sesiones sirven para interpretar las nuevas o actuales órdenes del Emisario Oscuro y para discutir los asuntos de sus competidores y el modo de frustrar sus metas. Una gran mesa circular de piedra negra con trece sillas a su alrededor domina la sala. Un cuadrado de 60 cm de laen negro ocupa el centro de la mesa. En la cara inferior de la mesa, junto a la silla de Morlammen, hay tres botones.

El botón de la izquierda hace girar el cuadrado de laen sobre unas bisagras para dejar al descubierto un compartimiento oculto. Contiene varios documentos referentes a actividades del culto. Si los PJs le dedican tiempo, encontrarán referencias a otras fortalezas del culto, altos oficiales de los reinos Dorwinadan y Gondoriano "en deuda" con Morlammen y detalles del encuentro entre Morlammen y el Emisario Oscuro. Estos documentos podrían reportar una recompensa si llegaran a las manos de la gente adecuada.

El botón de en medio hace que el cuadrado de laen brille como la luz de la luna, revelando un mapa de Dor Rhunen. Unos puntos indican los lugares de interés, como la isla oculta de Tol Buruth, los fuertes Dorwinadan y fuertes situados en o cerca del Mar de Rhûn (véase mapa detallado). Los hitos geográficos están perfilados y marcados con puntos de oscuridad que parecen emanar del propio cristal. El mapa encantado fue un regalo del Emisario Oscuro.

El botón de la derecha activa una trampa. Empotrado en la mesa de piedra negra hay un poderoso símbolo que sólo es revelado cuando el botón es presionado. Este símbolo es un *Dulces Sueños* de **MERP** Serenar Espíritus o un *Sueño Oscuro* de **RM**

Canalización Oscura y requiere una TR. El símbolo afecta a todos los que miran a la mesa y el efecto dura 1 asalto/5% de fallo.

17. Altar Secreto. El altar secreto de Morlammen es donde se encuentra con el Emisario Oscuro. El Sumo Sacerdote frecuenta la cámara en otros momentos para contemplar eventos y planear sus estrategias. Es oscura y carente de toda decoración, un trono de vidrio oscuro ocupa una pared y un altar llena el centro de la habitación. El trono está hecho de laen negro con el almohadillado del asiento tejido con pelo humano y se alza casi 1,8 m de alto. El altar es un bloque rectangular de ónice (2,1 m x 60 cm x 60 cm) con grandes púas melladas de cuarzo negro empotradas. Unas manchas oscuras cubren la cara superior y los laterales de la piedra. En la pared tras la entrada secreta de la cámara del sumo sacerdote (#18), el enorme ojo maligno del Señor Oscuro está inscrito en rojo oscuro sobre el muro. El orbe tiene casi 3 m de ancho y los PJs deberán tener cuidado de no mirarlo fijamente durante más de unos cuantos segundos cada vez - ¿quién sabe quién puede estar mirando?

18. Cámara del Sumo Sacerdote. Morlammen pasa gran parte del tiempo en esta habitación. Es devoto de su Señor y disfruta buscando antiguos rituales y conjuros en su tiempo libre. El escritorio siempre está cerrado y en su interior descansan las notas de las actuales investigaciones del Sumo Sacerdote y algunos objetos que él considera importantes.

- pergamino de *Dedo Taurico* de **RM** Canalización Oscura o *Reparación Ocular Mayor* de **MERP** Reparación Organos.
- pergamino de *Dedo de Clase* de **RM** Canalización Oscura II o *Nube Mortal* de **MERP** Ley del Viento.
- pequeña caja de roble que contiene 8 rubíes de sangre (valorados en 250 mo cada uno) y 50 mo.

Además de la entrada secreta del gran salón (#11), hay una entrada secreta a la biblioteca (#19) adyacente a esta cámara y al altar secreto (#17). Cada entrada es activada empujando cierta parte de cada muro en cuestión, el cual pivota para permitir el paso.

19. Biblioteca. Esta habitación es la biblioteca personal de Morlammen. Numerosos tomos, muchos traídos consigo de sus días en el norte de Rhovanion, se alinean en las polvorientas estanterías. La mayoría de los volúmenes están encuadernados en piel de cabra negra, aunque su adquisición más reciente está encuadernada con las escamas grises de una piel de dragón. Sus páginas hablan de oscuridad, clericalismo maligno y las antiguas historias recogidas por los escribas dedicados al Señor Oscuro. Morlammen desea aprender de los errores de los señores del pasado al trazar sus propios planes. Tal y como es costumbre en las fortalezas del culto en el norte, varios de los tomos contienen trampas. Cada tercer libro no tiene nada escrito pero alternan runas de 9º nivel de "Muerte" y "Dormir". Cada sacerdote conoce las trampas y Morlammen les permite usar la biblioteca a voluntad. Además de la entrada desde el santuario (#20), hay una entrada secreta en el muro más alejado que conduce a la cámara del Sumo Sacerdote (#18). La puerta, que se activa tirando del lomo de uno de los libros, pivota para dejar pasar. También hay una probabilidad (01-25) de encontrarse al Gran sacerdote en esta habitación.

20. Santuario. Esta es la habitación del altar común para los sacerdotes del culto. Al adentrarse en las sombras que tapizan sus pasillos porticados aparece el altar y las habitaciones adyacentes dejan de ser visibles. Al volver atrás las habitaciones se revelan igual que antes. El altar es un obelisco negro con una esfera de cristal oscuro encima. El maligno ojo rojo oscuro (1,8 m de ancho) del Señor Oscuro está inscrito en la pared sobre el altar. Almohadones tejidos y rellenos de pelo humano están desperdigados por el suelo. Varios pares de esposas están dispuestos en el suelo frente al altar. Sólo Morlammen y Ar-Balan tienen una llave, aunque las cerraduras no son difíciles. Herufara se encuentra encadenada aquí durante los interrogatorios a que la somete Morlammen. Una pared está perforada por una entrada a la biblioteca (#19), otra por una entrada al gran salón (#11). Si no se ha dado la alarma, Herufara se encontrará en esta habitación.

21. Habitación de Canalización. Los seguidores de Morlammen pasan muchas horas de contemplación, meditación y práctica en la habitación de canalización. La cámara parece oscura hasta que uno cruza su entrada arqueada. Entonces, la luz recuerda el crepúsculo en un prado y el techo se cubre de estrellas. Unos hechizos luminiscentes de canalización, escritos en Lengua Negra, se entrecruzan por las paredes. Los sacerdotes a menudo estudian un hechizo, concentrándose en el propio encantamiento y, entonces, vuelven al santuario (#20) para rogar por el poder necesario para ejecutarlo.

LA CÚSPIDE DE LA TORRE

La reconstrucción de Minas Falath no ha progresado mucho más allá del nivel del suelo. De hecho, los niveles superiores fueron destruidos tan completamente que pocos esfuerzos se han hecho por reabrirlos. La única parte funcional de los niveles superiores es la chimenea (se extiende desde el nivel del suelo hasta el tejado, unos 18 m) y las escaleras del cuarto de guardia (#15) que llegan a lo alto del tejado. El tejado de la torre está relativamente intacto y es utilizado como puesto de observación por los guardias de Morlammen. Hay cuatro telescopios para este propósito así como para que los sacerdotes observen los cielos nocturnos en busca de señales portentosas. Al menos dos centinelas permanecen de guardia siempre y, la mitad del tiempo, habrá dos más ayudándoles.

5.3 LA MISIÓN

En este escenario los aventureros deberán rescatar a la Princesa Herufara y volver al barco en veinticuatro horas. Los traicioneros mares generarán un difícil cruce con el bote. Una caverna de entrada oculta, mareas altas, trampas mortíferas y guardias hostiles harán que los subterráneos de la torre sean difíciles de ganar. Una vez dentro de Minas Falath la rapidez de pensamiento, la buena planificación y el subterfugio serán necesarios para llevarse de vuelta a la Princesa de entre las garras de los sacerdotes y sirvientes del Culto de la Larga Noche.



DAELHAELIN
Y HERUFARA

5.31 CÓMO EMPEZAR

Además de la aventura de la Sección 4.0, lo aventureros podrían comenzar este escenario como resultado de una recompensa ofrecida del Señor del Reino Dorwinadan por el rescate de su hija o por la promesa de riqueza y pillaje en las antiguas ruinas. Los rumores de las actividades del culto en la región también podrían atraer a los aventureros a la caza de sicarios del culto por la recompensa o, simplemente, para destruir esta oscura amenaza.

5.32 AYUDAS

Hay disponibles numerosas fuentes de información y asistencia. Mientras esperan a que el "Sonido del Océano" esté preparado, pueden hacer pesquisas en Lest para obtener información sobre los raptos y su posible destino. Los rumores de las actividades del culto en Minas Falath se podrían haber extendido a Lest. Si se utilizó la aventura previa, entonces la captura de Dernwyn podría haber proporcionado mucha información sobre la torre. Una vez lleguen a Minas Falath los PJs podrían encontrar y vencer a algunos de los piratas locales que se encuentran en las cavernas inferiores. Si alguno sobrevive podría ser interrogado, revelando algo de lo que sabe. Un granuja particularmente poco voluntarioso podría incluso cambiar de bando - ¡a cambio de una recompensa adecuada!

5.33 OBSTACULOS

Numerosos obstáculos se presentan ante los rescatadores. La entrada a la torre, excepto a través de las cavernas inferiores, podría parecer una locura si no imposible. No obstante, el peligro del cruce desde el barco hasta la orilla a bordo del bote no debiera dejar de señalarse. Los PJs deberían darse cuenta, incluso por aviso de la tripulación si fuera necesario, de la verdadera naturaleza mortífera del Mar de Rhûn en invierno. Y aunque la marea sea baja cuando lleguen, subirá en unas seis horas.

El laberinto de las cavernas inferiores proporciona numerosos desafíos a los PJs. Si desvían su atención a la búsqueda de tesoros o la lucha contra los habitantes de las cavernas, deberían reservar una buena cantidad de tiempo a causa de la marea. Los PJs serán recompensados por un progreso cauteloso y tranquilo, prestando mucha atención a sus resbaladizos alrededores. Tomar nota de la línea del agua y otras señales similares podrían aportar pistas a los PJs sobre el curso más ventajoso. Si son afortunados, los PJs podrían capturar a un pirata local vagabundeando por las cavernas y extraerle cierta información sobre lo que hay encima de ellas.

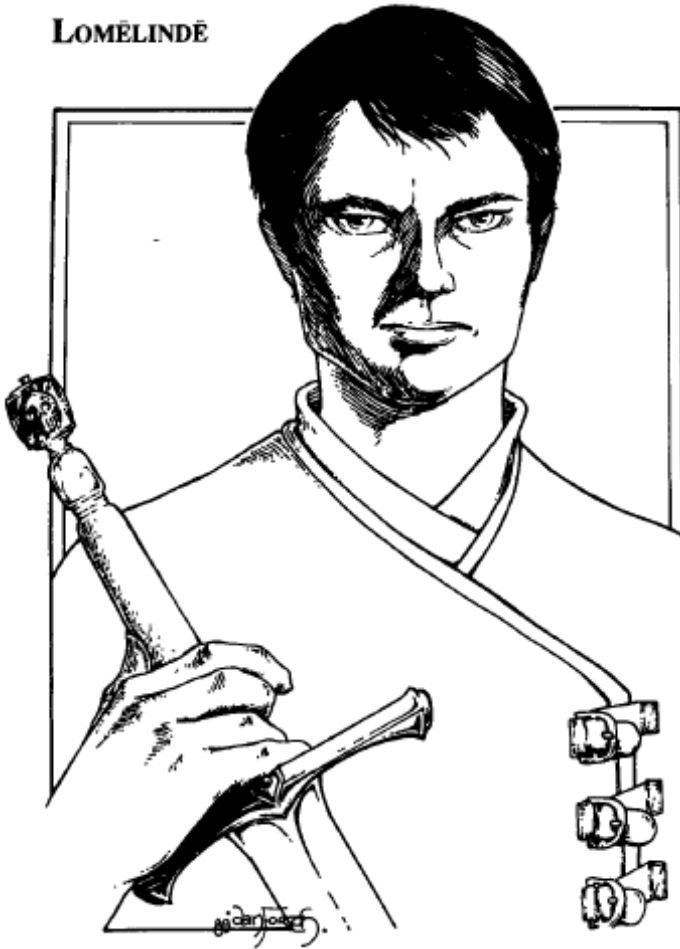
La antigua torre Humana estuvo, y todavía está, bien cubierta de trampas y obstáculos, tanto naturales como artificiales. El rápido torrente, el puente de cuerda, las escaleras trampeadas y la catarata podrían retrasarlos, si no detenerlos, en su intento de entrada. Los Ghouls que habitan la habitación del pozo también podrían causar considerables dificultades. Una vez en el interior de la estructura principal los PJs deberían moverse rápidamente para localizar y liberar a la prisionera sin alertar a los nuevos habitantes de Minas Falath. Los sacerdotes y sirvientes del Culto de la Larga Noche no deberían tomarse a la ligera.

El obstáculo final podría ser su némesis original, Lomelinde. Si los PJs son capaces de localizar a la Princesa con los mínimos contratiempos, Lomelinde no intervendrá directamente, ya que se deleitaría viendo caer en desgracia al culto por la huida de Herufara. En su lugar, siendo una actriz sobresaliente, se disfraza de aventurero o, incluso, de prisionero de la torre, con la intención de unirse a los rescatadores. Otro intento de capturar a la Princesa "correcta" y traerla a Tol Buruth tendrá lugar después.

5.34 RECOMPENSAS

Esta aventura proporciona numerosas oportunidades de ganancia personal. Obviamente hay una recompensa ofrecida (probablemente por Daelhaelin) por el rescate de la Princesa Herufara. Adicionalmente, hay una recompensa de 100 mo por la captura de los secuaces del culto - ¡vivos o muertos! Finalmente, un tesoro considerable, enterrado en las cavernas inferiores por piratas y forajidos de días antiguos, espera ser descubierto por algún aventurero afortunado.

LOMELINDĒ



5.4 ENCuentros

LOMELINDE

Lomelinde se arrastra por las sombras de los subterráneos de la torre y el nivel del suelo. Si los PJs logran acceder a los subterráneos sin alarmar a los sacerdotes, posiblemente se la encontrará (01-65) en el gran salón (#11) o (66-90) en la sala de reuniones del culto (#16) o (91-00) vagando por el nivel del suelo. Lomelinde no se mostrará como a bordo del "Sonido del Océano" sino que utilizará su actual alias, "Henefuin", un comerciante Dúnadan varón. Él (¿ella?) afirma estar presente por requerimiento del culto y por motivo de una oferta de comercio con él; ahora que conoce la verdadera naturaleza del culto simplemente quiere asegurarse una vía de escape.

No obstante, si los PJs han desencadenado algún tipo de alarma, Lomelinde adoptará un nuevo disfraz para ser encontrada en las celdas de la mazmorra (#20). Como una dama Dúnadan que afirma haber sido apresada y encarcelada por el culto, ruega por su rescate. Su nombre es Doleniel (S. "Dama Oculta"); la mantienen como rehén para obligar a su padre, el mando militar Gondoriano de Romenost, a hacer lo que el culto le exige.

Para ambos roles, es Locura Completa, -50, detectar el disfraz o sospechar su actuación.

MORLAMMEN

Aunque Morlammen es el Sumo Sacerdote del culto en esta región, sus inquietudes no afectan a la defensa de la torre sino a la persecución de los oscuros designios de su señor. De este modo, permanece solo en la cámara del Sumo Sacerdote (#18) y no se involucrará con los PJs a menos que entren en su cuarto o él se entere de su presencia en la sala del altar secreto (#17). El foco de sus estudios oscuros ha sido el reino de la persuasión y ha sido implementado por su excepcional voz y sus seductoras maneras.

Si los PJs encuentran a Morlammen en su cámara (#18), éste tratará de calmarlos, empleando la razón y la lógica hasta que llegue el mejor momento para golpear. Ofrecerá el paradero, o supuesto paradero, de Herufara como una herramienta prescindible. No tiene intención, no obstante, de dejar ir a su prisionera o permitir que los aventureros abandonen la torre con vida. Si Daelhaelin está presente se dará cuenta de que tiene a la prisionera equivocada y tratará de remediar el error.

Si Morlammen descubre a los PJs en la habitación del altar secreto (#17) atacará a través de la puerta secreta tras alertar al resto de sacerdotes. Si su vida se encuentra en serio peligro huirá.

Las actividades actuales de Morlammen se centran en la prisionera que mantiene en sus celdas. Sus órdenes fueron recibir e interrogar a la Princesa y, después, enviarla a Tol Buruth. Cree que la prisionera es Daelhaelin. No se da cuenta de que, en realidad, está reteniendo a la hermana de Daelhaelin, Herufara. Morlammen expande las órdenes del Emisario Oscuro para gobernar el comportamiento de otros Magos, también; es por esto que el culto ha contraído y preparado la eliminación de varios en los últimos meses. El Sumo Sacerdote piensa que la amplia interpretación y ejecución de sus órdenes redundará favorablemente sobre su liderazgo. Morlammen está decidido a que su voluntad se alce para gobernar a los demás capítulos del Culto de la Larga Noche y otros poderes oscuros como la Religión Negra y ansía frustrar los esfuerzos de otros poderes oscuros por alcanzar esta meta.



6.0 LA MASACRE DE LA ATALAYA

El Adepto de la Corte del Señor del Reino Dorwinadan ha sido horriblemente asesinado. Seis meses atrás, Gaerandil Cirya escuchó rumores en Shrel-Kain de espantosas semillas en las tierras del este y el sur. Graves dudas hicieron fruncir el cejo al Señor del Reino y, apoyado por el Medio Elfo Noldatan (Q. "Hombre de Conocimiento"), Gaerandil envió exploradores a reconocer los territorios en torno al Mar de Rhûn. Ninguno volvió. Mientras tanto, Noldatan el Vidente tuvo sombrías visiones de un suceso tan temible que no pudo apagar nunca más la linterna de aceite que siempre tiene junto a su cama por la noche. Visiones de una figura espectral con brillantes ojos rojos, recitando encantamientos en la oscura lengua de Mordor, llenaba los sueños del vidente por la noche. Buscando entender el tétrico portento obtuvo permiso del Señor del Reino para viajar hasta la antigua torre de Wintirion Iaur, lugar de una vieja biblioteca y escuela.

Ahora el Señor del Reino ha recibido malas noticias. Unos viajeros de tierras lejanas encontraron el cuerpo de Noldatan, muerto a pocos kilómetros de la escuela. El cadáver estaba profanado y las ropas de su cargo no se encontraron por ningún sitio. Los cuerpos de la guardia personal y los ayudantes de Noldatan estaban desperdigados en un campo de batalla de varios centenares de metros y sus miembros mutilados e, incluso desaparecidos, indicaban que unas monstruosas bestias se habían alimentado de estas víctimas. Dado que la hija del Señor del Reino, Herufara, ha estado desaparecida durante dos meses la mayoría de sus hombres de armas más preparados se han ausentado en su busca. Pocos han vuelto. Y un temprano invierno ha golpeado amargamente la tierra, el Mar de Rhûn se agita bajo los latigazos de los tormentosos vientos y casi todo el tráfico se ha cerrado.

En su desesperación, Gaerandil se ha presentado ante los aventureros en busca de ayuda. Encargará al "Sonido del Océano", el único barco disponible del puerto, que les lleve a la torre de Wintirion Iaur. Quizás los Adeptos del lugar puedan determinar el significado oculto de las visiones de Noldatan. Si los aventureros pudieran también descubrir quién asesinó al Mago, mucho mejor. En el ínterin, la Princesa Daelhaelin ha sido nombrada Adepta de la Corte; ella acompañará a los aventureros para asegurar la cooperación de los notablemente reclusivos Adeptos de la escuela. Un mensaje con el sello real será confiado a Daelhaelin para que se lo muestre a Henelena (S. "Ojos de las Estrellas"), la guardiana de la torre. Cuando el barco se hace a la mar (después de que el capitán se dé cuenta de que no le queda otra opción) un largo y frío viaje transpira antes de alcanzar Wintirion Iaur. La torre está localizada a ocho kilómetros tierra adentro y los aventureros no ven nada delante de ellos que no sea una solitaria orilla cubierta de nieve.

6.1 LOS PNJS

DIN OHTAR

Din Ohtar (S. "Guerrero Silencioso") fue en su día Príncipe y campeón de los clanes de Dir de Endor central y norte. No obstante, un encuentro en el 3262 S. E. con el Espectro del Anillo Hoarmurath puso fin a aquellos días. Din Ohtar poseía extraños talentos físicos y un intenso deseo de sobresalir. El Nazgûl persuadió al Príncipe de que podría cumplir más provechosamente su destino sirviendo al Señor Oscuro. De este modo, Din Ohtar fue el quinto mortal que aceptó uno de los Anillos de Atadura menores de Sauron. Se convirtió en uno de los Ernil Ukai (S. "Príncipes de la Oscuridad"), conocidos por los Elfos como Firn-i-Gumar (S. "Muertos que Viven"). A finales de la Segunda Edad pasó a las sombras junto a sus amos; fue el primero de los Siervos del Anillo que volvió a Endor, y lo hizo cerca del bosque de Lotan en el 1001 T. E. Conocido como el "Emisario Oscuro" se preparó para el día en que su señor y los nueve Ulairi, o Nâzgûl, volvieran.

Din Ohtar ha estado ocupado. Él descubrió y colonizó la isla perdida de Tol Sulereb, dándole el nuevo nombre de Tol Buruth, y la preparó para el retorno del Señor Oscuro y los Espectros del Anillo. Fundó una nueva orden de asesinos y entrenó a estos secuaces para ser rápidos y despiadados. Entonces volvió su atención hacia fuera para alzar a los sacerdotes de las religiones oscuras de Dor Rhunen, el Culto de la Larga Noche y la Religión Oscura. Su actual misión es localizar la biblioteca de la torre llamada Wintirion Iaur. Allí deberá obtener el antiguo



LA BESTIA MALIGNA DE DIN OHTAR

Tomo de Golodhlir (S. "Palabras de Sabiduría") que predecía la manera y momentos exactos del retorno de Sauron.

DIN OHTAR

Niv: 18

Raza: Urdar

Profesión: Guerrero/Monje Guerrero Malvado

Apariencia: 1,83 m, 77 kg, 1200 años, pelo rubio.

Caract RM: Fue100 (102); Rap95; Em78; In84; Pre98; Agi99 (102); Con97; Mem69; Raz77; AD96.

Caract MERP: FUE100 (102); AGI99 (102); CON97; INT73; I84; PRE98; APA86.

Hechizos: **MERP/RM** Dominio Espiritual 5, Puente Sublime5, 18 PP.

Habilidades Especiales: ataque de capa - un súbito y muy rápido giro hace que esta capa se abra en un amplio círculo en torno al Siervo del Anillo; se le ha añadido peso a la parte baja de la prenda que, además, oculta unas afiladas hojas retráctiles que se extienden con la fuerza centrífuga; tratar como tres ataques de espada ancha +95 con un alcance de 1,5 metros.

Lenguajes: Oestron 5; Adúnaico 3, Morbeth 5, Umitico 2, Sindarin 3.

MORNADAK

Mornadak (LN. "Batallador Oscuro") tiene más inteligencia que los Orcos sobre los que manda pero ha sido ascendido y degradado numerosas veces por una debilidad manifiesta. Cuando olfatea sangre Élfica no puede hacer nada hasta que el enemigo Élfico ha sido destrozado. Todo su ingenio está dedicado a dicha meta y matará a todo aquello que se encuentre en su camino. En cualquier otra batalla, no obstante, despliega sus tropas de un modo cuidadoso y prudente, utilizando sus fuerzas con gran efectividad.

Mornadak y sus guerreros Orcos proceden del bosque de Lotan en el norte de Endor central. Obligados a prestar servicio por Din Ohtar, la tribu se llama ahora a sí misma Gulsnaga (Or. "Esclavos del Espectro"). Los Gulsnaga consideran la carne de caballo su comida favorita y constantemente están saqueando los rebaños de caballos de sus vecinos Dyrianos para lograr tal delicia. La tribu comparte el fruto de sus saqueos con sus compañeros, los Lobos de Guerra. No obstante, durante los típicamente duros inviernos de esta zona, los Orcos comerán casi cualquier cosa. Prefieren usar armas envenenadas y, al igual que Mornadak, no sienten gran amor por los de sangre Élfica.

El Uruk Drartul no tiene miedo de nada ni de nadie - a excepción de Din Ohtar y sus amos. Siente una afinidad especial por los Lobos de Guerra que viajan con su tribu. A menudo atiende sus necesidades antes que las de sus soldados Orcos. Su mando actual comprende 25 Orcos y 4 Lobos de Guerra. Su primer objetivo ha sido cumplido. El ataque contra el Adepto de la Corte y su guardia de Humanos fue casi demasiado fácil. El subsiguiente acercamiento a la torre, Wintirion Iaur, no fue descubierto por sus ocupantes hasta que fue demasiado tarde. El ataque a la escuela produjo escasas bajas entre los Orcos, sólo seis

MORNADAK



han desaparecido. Din Ohtar está enormemente satisfecho. Mornadak debe ahora mantener segura la torre contra intrusos hasta que Din Ohtar encuentre los objetos que busca (Mornadak lleva las ropas de Noldatan - sin que él o cualquier otra persona lo sepa, el Tomo de Golodhlir descansa en un bolsillo oculto).

6.2 WINTIRION IAUR

Los PJs alcanzan la costa al sur de Wintirion Iaur por la noche. La luna llena ilumina la orilla cubierta de nieve y la senda que conduce a la torre. Hay una marcha de cuatro horas (a paso normal) hasta llegar a lo alto de una colina que otea la fortaleza. Desde este punto avanzado, puede observarse el entorno táctico. A continuación se detalla un sumario de posibles observaciones:

La Torre. (Percepción +0) alzándose de unos muros cobertores de dos pisos de altura hay un edificio de piedra circular de cuatro pisos. Poca luz emana de la estructura pero es evidente que hay antorchas encendidas en los niveles más bajos.

Los Muros. (Percepción -5) Los muros que rodean el patio son de suave piedra y se alzan una altura de 9 m. La puerta principal está cerrada y consiste en una gran puerta de madera reforzada con metal de 3 m de alto y 1,5 de ancho.

Orcos. (Percepción -15) Patrullando los muros, cuatro Orcos darán la voz de alarma en cuanto descubran a los intrusos. Afortunadamente, las tropas no han terminado de pelearse sobre el botín de la torre; hay una posibilidad (01-45) de que sus argumentaciones les impidan una buena vigilancia desde los muros.

Bestia Maligna. (Percepción -30) Encaramada en la balconada del nivel más alto de la torre, una Bestia Maligna permanece inmóvil entre las sombras. Cuando quiera que los PJs avancen hacia la torre, la bestia podría verlos (01-65 por la noche y 01-35 por el día). Si es así atacará desde las alturas en un intento de empalarlos con sus afiladas garras. La bestia sólo chillará en señal de alarma si es herida de muerte.

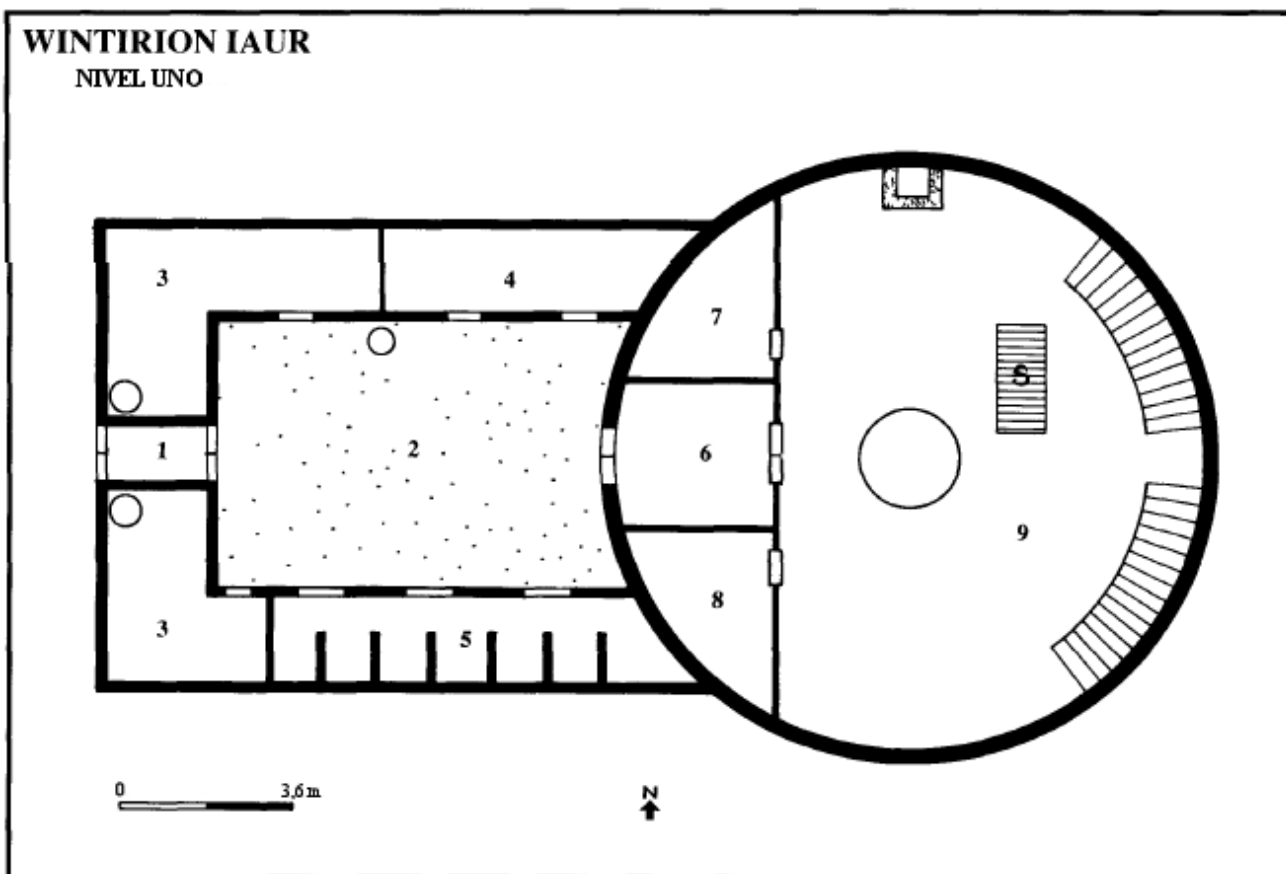
NIVEL UNO

1. Callejón Defensivo. Este callejón entre la puerta delantera y el patio mide 3,6 m de largo y 1,8 de ancho. A lo largo de cada lado hay agujeros de ataque a través de los que pueden ser arrojadas lanzas a aquellos que están atrapados entre ambas puertas. La puerta del patio es de roca sólida con sus bisagras colgando del mortero de los propios muros interiores. La entrada al patio (#2) puede ganarse presionando la parte baja de la esquina derecha de la puerta de piedra.

2. Patio. Este es un patio al aire libre de medidas 12,6 m por 9,6 m. A la izquierda hay una fuente natural. Detrás de ella hay tres puertas normales de madera. La primera conduce al cuarto de guardia de la izquierda (#3) mientras que las otras dos dan a la cocina (#4). El muro de la derecha contiene una puerta de madera y tres arcos abiertos. La puerta lleva al cuarto de guardia de la derecha (#3) y los arcos son entradas a la zona de los establos (#5). El portal de la torre misma está en el muro más alejado y está cerrada. El suelo está hecho de tierra apisonada. Por la noche, los muros de la fortaleza crean profundas sombras en las esquinas. Hay una probabilidad (01-10) de que 1-4 Lobos de Guerra duerman entre los sombríos arcos de los establos (#5).

3. Cuartos de Guardia. El cuarto de guardia de la izquierda es una habitación con forma de L de 3,6 m por 9 m en uno de sus lados y 3,6 m x 7,2 m en el otro. Hileras de lanzas, así como numerosas espadas, cuelgan de las paredes. La habitación apesta a muerte y numerosos cuerpos han sido desmembrados en las mesas del interior. Una cuidadosa (aunque espantosa) inspección revelará que la carne mutilada corresponde a 5 cuerpos Humanos. Todas las cabezas han sido separadas de sus torsos y los PJs deberán pasar una TR contra nauseas (CON -20) o estarán a -10 en todas las actividades durante 6 asaltos. En la boca de una de las cabezas hay un anillo liso y negro (+10 BD) oculto allí de los atacantes cuando su propietario murió.

El cuarto de guardia de la derecha es un tanto más pequeño (3,6 m x 7,2 m y 3,6 m x 5,8 m) pero los contenidos son casi idénticos. Hay tres cuerpos pero sólo dos están desmembrados. La víctima intacta todavía está viva, aunque sus pies han sido parcialmente devorados. Yar Vagor es el último de los guardianes de la torre. Si se le devuelve a la consciencia relatará que Henelena, la guardiana de la torre, fue eliminada por un asesino invisible. Cuando las muertes de tres Adeptos de la torre y sus estudiantes le siguieron, todos los guardias fueron convocados en el interior de la torre para buscar al asesino. Entonces fue cuando atacaron los Orcos. La lucha fue corta y fútil y el único Adepto con vida se rindió de inmediato. Los guardianes, todavía vivos, fueron llevados de vuelta a los cuartos de guardia por los festejantes Orcos y, allí, los Lobos de Guerra se dieron un festín. Yar Vagor está seriamente herido y muere al terminar su historia. No sabe dónde se encuentra el Tomo de Golodhlir.



Cada cuarto de guardia cuenta con una escalera de caracol que conduce a la garita situada sobre la puerta que hay en lo alto de la muralla. Están en cada una de las esquinas más cercanas al callejón defensivo (#18).

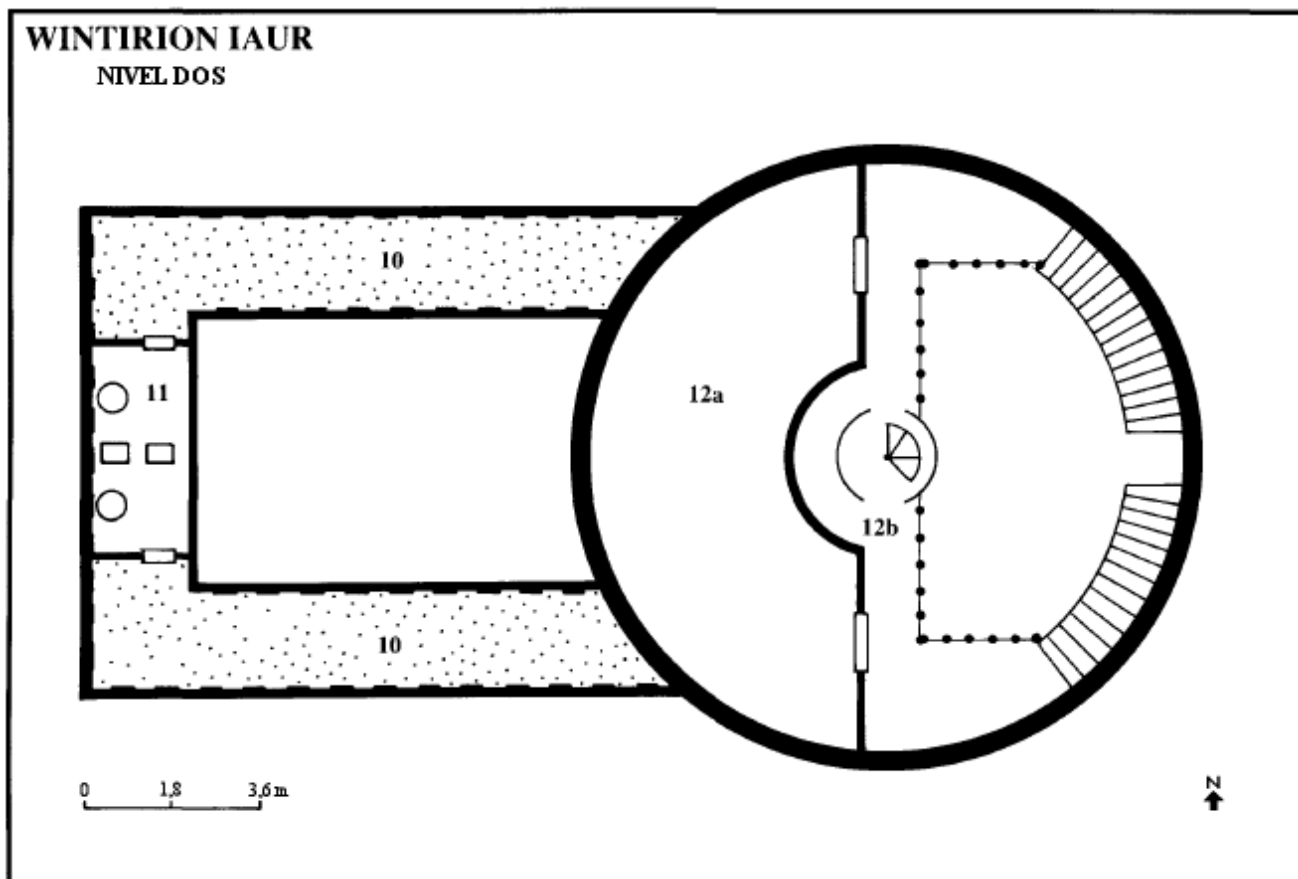
4. Cocina. Esta habitación rectangular está llena de humo y olor a carne de caballo quemada. En cualquier momento podría haber 3-5 Orcos de servicio (#1-40). La habitación mide 3,6 m por 9 m y cuenta con un gran hogar en el muro más cercano a la torre. Dos grandes mesas de madera ocupan el centro de la habitación y los utensilios de cocina y ollas cuelgan de ganchos en las paredes. Hierbas y especias empleadas para sazonar llenan el pequeño armario que hay en una de las esquinas. Entre este conglomerado de hierbas puede encontrarse Culkas (1 dosis), Jojojopo (3 dosis) y Siriena (1 dosis).

5. Establos. Esta zona es, quizás, la menos alborotada de todas las que se encuentran dentro de los muros exteriores de la torre. En el interior de este recinto de 3,6 m x 12,6 m hay 7 buenos caballos de monta. Están nerviosos y relincharán audiblemente si alguien se les acerca. Esta agitación es producto no sólo de la cercanía de los Orcos sino por los restos destrozados de la yegua del último departamento y cuyo hedor flota en el silencioso aire. El henil sobre el quinto compartimiento oculta a una joven estudiante Dorwinadan llamada Aew (S. "Pequeño Pájaro"). No tiene experiencia práctica con las armas pero puede aportar a los PJs un conocimiento básico del trazado de la torre. No está familiarizada con la habitación de Henelena o el observatorio. Más aún, aunque está al tanto de la existencia de la biblioteca secreta que contiene extraños libros, desconoce su localización.

6. Sala de Espera. Esta habitación cuadrada de 5,8 m por 5,8 m está revestida con paneles de pino. Dos sillas de madera poco cómodas de respaldo recto descansan contra la pared de la derecha. También hay un espejo plateado de 60 cm cuadrados en el muro izquierdo a través del cual los Adeptos de la torre observaban a aspirantes eventuales para determinar los límites de su paciencia y dedicación (#7). No hay absolutamente nada en esta habitación que pudiera aliviar el aburrimiento. Unas puertas de roble cerradas en muros opuestos conducen hacia el patio (#2) y hacia la gran cámara (#9).

7. Almacén. Esta habitación de extraña forma guarda los víveres almacenados en la torre. Botellas de vino Dorwinadan y cerveza, fardos de pan ácimo, cajones de raíces y verduras, sacos de grano, quesos encerados y carnes ahumadas atestan el suelo de la habitación. Contra el muro más cercano a la sala de espera hay una cómoda silla y una pequeña mesa. Un espejo encantado bidireccional, a la altura de los ojos de un Humano normal sentado en la silla, permite ver la habitación adyacente. Mirando a través del espejo, el observador puede observar la sala de espera al completo (#6) sin ser visto.

8. Laboratorio. Numerosos bancos de trabajo flanquean las paredes. La habitación era un laboratorio y los mecanismos de medida y contenedores se alinean en el suelo. Las baldosas están empañadas por un vapor gris pero se pueden ver trozos de cristal por todas partes. El vapor es nocivo, un fallo de la TR supone que el PJ duerma durante 1 hora, necesita una exposición de 3 asaltos. En una esquina, dos finos tubos de vidrio



contienen un espeso líquido rojo, una poción de *Purificación de Veneno* de **RM/MERP** Purificaciones.

9. Gran Cámara. La cámara central de Wintirion Iaur proporciona confort a los viajeros fatigados así como a los emisarios del Señor del Reino. Una chimenea graciosamente acanalada se eleva del centro del pulido suelo hasta los exquisitos murales pintados de la cúpula. Brillantes pendones se agitan nerviosos contra los muros, mientras que la doble escalera de caracol fabricada en roble tallado sube al siguiente piso. Alfombras de lana adornan los suelos de madera encerada y almohadas de Urge reposan a ambos lados del fuego. Contra el muro de la izquierda se encuentra una gran silla de mármol, los brazos, esculpidos para recordar unas leonas agazapadas, sujetan una pareja de zafiros. Desde este podio dirigía Henelena los negocios y entrevistas de los candidatos a estudiantes. Detrás de la silla, inscrito en el muro, están las palabras "Wintirion Iaur mantiene una puerta abierta para todos los estudiantes que lo merezcan".

Hay una entrada secreta a la biblioteca de extraños libros (#20) en el suelo, oculta bajo una alfombra carmesí entre el hogar y la mitad izquierda de la escalera de caracol. La alfombra está arrugada, mostrando el suelo bajo ella, pero la trampilla permanece oculta. Puede abrirse trazando las palabras "ábrete puerta" en el muro que hay detrás de la silla del Adepto. La silla está protegida por un hechizo guardián - un símbolo de *Golpe de Relámpago* de **RM/MERP** Ley de la Luz - ajustado para atacar a cualquier sirviente de la oscuridad que se atreva a sentarse sobre su pulida piedra.

Al otro lado de la silla, pegado al muro, yace un cadáver ensangrentado. Con la garganta cortada y el horror reflejado en cada músculo, su cara recuerda poco los orgullosos rasgos de la guardiana de la torre, Henelena. Una cuidadosa inspección revelará que hay trazas de sangre en la silla, lo que indica que la Adepta fue asesinada mientras estaba sentada allí. Una búsqueda entre los ropajes de la Adepta revelará tres objetos: una daga de obsidiana (+15, nunca pifia), un pergamino de Esencia de *Cambio de Tamaño* de **MERP** Cambio Vital o *Cambio a Tamaño* de **RM** Cambio y una pequeña caja negra sin adornos que contiene un anillo de oro de un encantamiento bastante apreciable (quien lo lleva puede ver lo invisible pero no lo visible).

NIVEL DOS

10. Parapeto. La parte superior del muro exterior está abierto a la observación por parte de cualquiera que esté en la colina cercana. Las almenas permiten a los defensores disparar sobre los invasores mientras permanecen protegidos. Siempre hay cuatro Orcos de guardia y hasta 1-4 Orcos más en cualquier momento.

11. Garita. Esta pequeña estructura de madera cuelga directamente sobre el callejón defensivo (#1). Dos trampillas en el suelo permiten arrojar brea ardiendo sobre los enemigos que se encuentran en el interior del callejón. De unas cadenas dispuestas junto a cada trampilla cuelga un gran caldero de metal sobre un pequeño brasero. En esquinas opuestas de la garita dos escaleras de caracol descienden a los respectivos cuartos de guardia.

12A. Biblioteca. Aunque se trata de una gran habitación sin lámparas ni antorchas, la biblioteca está

bien iluminada. Unas piedras luminiscentes colocadas en el muro proporcionan iluminación suficiente para leer cualquier manuscrito sin necesidad de estrechar los ojos o arriesgarse a encender una antorcha. Los muros están cubiertos desde el suelo hasta el techo de librerías de madera aunque los libros que en su día llenaron las estanterías están desparramados por el suelo. Las propias estanterías han sido arrancadas de las paredes y destrozadas en varios puntos. Cinco cadáveres están desperdigados entre los libros arrojados al suelo, tres de los cuales lucen ropajes de Adepto y son Humanos. Los otros dos son Elfos y van vestidos a la usanza de los estudiantes. Todos ellos están completamente desmembrados aunque una inspección cuidadosa mostraría las señales de haber sido torturados hasta el extremo antes de morir. Un pequeño fuego arde cerca del centro de la habitación, donde chisporrotea una pila de manuscritos. Seis Orcos atienden el fuego, alimentándolo con libros y manuscritos. En el centro de la cámara hay una escalera de caracol (#12B).

12B. Escalera de Caracol. El único pasadizo entre la biblioteca (#12B) y los cuartos de los ocupantes de la torre es esta escalera de caracol central. La escalera conduce a un rellano en el siguiente piso. Los escalones se han suavizado a causa del paso de generaciones de estudiantes. No obstante, las manchas de sangre y vísceras en los escalones y la barandilla hacen que subir sea más difícil de lo normal.

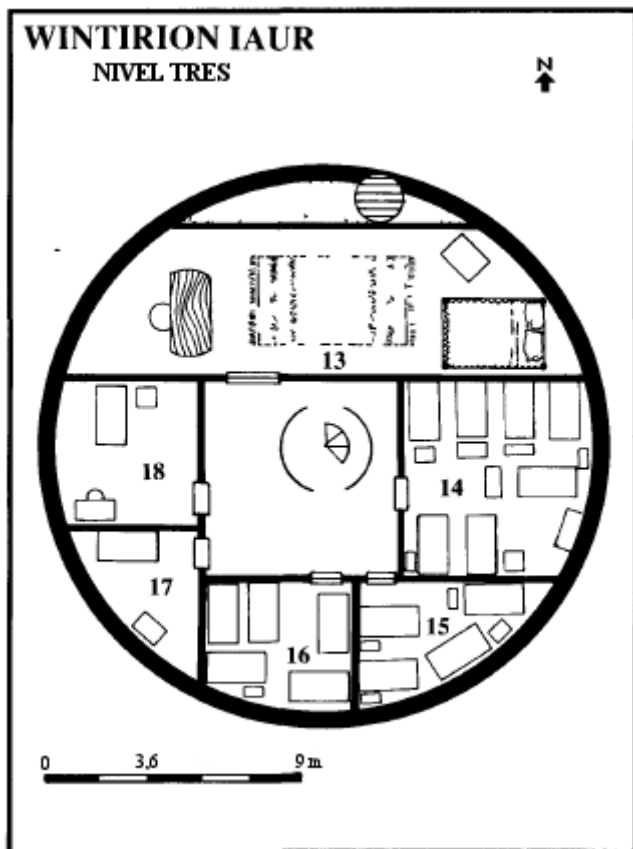
NIVEL TRES

13. Dormitorio de Henelena. Una cama con cortinas y tres colchas de seda bordadas cubriendo sus sábanas ocupa uno de los muros. El baúl que hay a un lado está tallado en cedro y reforzado con cobre. Cerca del muro de enfrente se alza un ornamentado escritorio y una mesa.

El baúl parece haber sido abierto y vaciado. Esto es una ilusión. Si un PJ trata de meter su mano en el baúl "abierto", él o ella sufrirá un crítico "C" de la tabla de críticos de frío. Para poder abrir el baúl, los PJs deberán ver a través de la ilusión (Percepción -20) y usar la llave correspondiente o descerrajar la cerradura *Fácil*. Un error al descerrajarlo activará el mismo crítico "C". Dentro del baúl hay lo que sigue: un anillo de plata grabado con antiguas runas Elficas (+10 BD), un pergamino (*Invisibilidad* de **MERP** Ilusiones o *Invisible* de **RM** Vías de la Invisibilidad I), un pequeño vial con un fluido opaco y un aroma punzante (*Poción de Curación - Unión* de **MERP** Vías de la Sangre o *Sanar Verdadero* de **RM** Vías de la Superficie) y un rubí rojo sangre de 2,6 cm de diámetro (valorado en 500 mo).

Numerosas pinturas de aficionado cuelgan de la pared frente a la puerta. Detrás de la quinta hay un pequeño panel que oculta una palanca. Cuando es accionada abre la puerta secreta que hay en la pared, revelando la escalera de caracol que lleva al observatorio (#19).

14. Dormitorio de los Adeptos. Esta habitación perteneció a los Adeptos de la torre. Los muros de piedra gotean de sangre y dos de los cuerpos de los Adeptos han sido abandonados en el suelo. Siete camas



pequeñas, cada una con un cofre a sus pies, son el único mobiliario. Los cofres han sido vaciados y sus contenidos, en su mayoría ropa, están desperdigados por el suelo. Si los PJs registran, encontrarán 20 mp y 200 mc. Un pergamino (*Calentar Sólido* de **MERP** Ley del Fuego) descansa entre el polvo que hay bajo una cama. Tres pinturas, una describiendo un hermano y una hermana jugando en un manzanal, otra con una luna llena iluminando un paisaje invernal y la última con un jinete esgrimiendo su espada, cuelgan de la pared.

15. Dormitorio de los Estudiantes. Esta habitación alojaba a cuatro estudiantes. Las camas son pequeñas y cualquier decoración brilla por su ausencia. Las notas correspondientes a las actuales investigaciones de cada uno de los estudiantes y unas cuantas piezas de ropa ocupan unos ganchos que hay en la pared y la estantería que tienen encima. Cuatro cadáveres bloquean la puerta abierta.

16. Dormitorio de los Estudiantes. Cinco estudiantes tenían su cuarto aquí. Cuatro cuerpos más están tirados por el suelo.

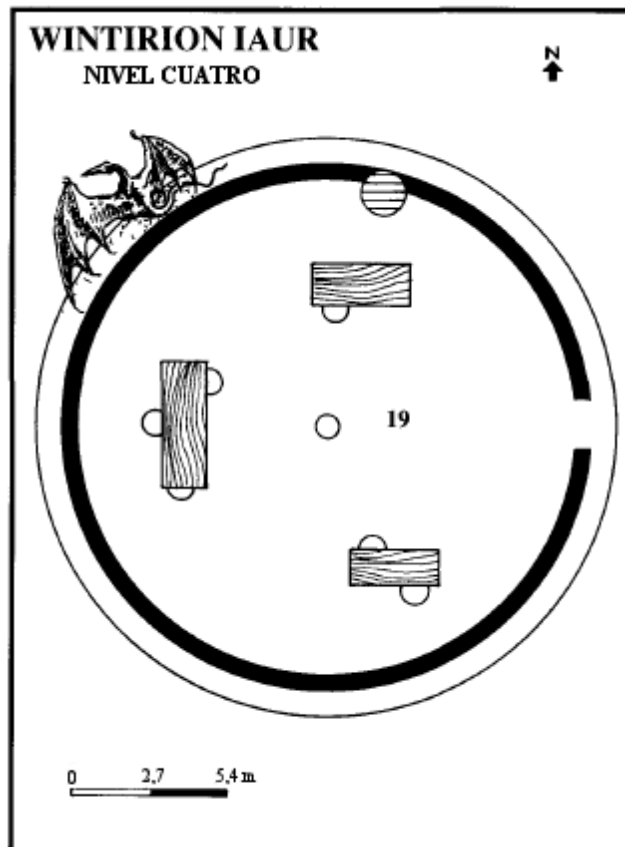
17 Dormitorio de los Estudiantes. Cinco estudiantes dormían en esta cámara. Cuatro cadáveres están apilados en una pequeña cama. De debajo de la cama sobresale un pequeño pedazo de tela marrón que es Difícil (-10) de ver. Es el extremo del fajín que lucía el asustado estudiante, Vanamel (Q. "Amor Justo"). Se ha estado escondiendo aquí desde que comenzó el asalto, teme moverse - incluso si los PJs le piden que salga. La visión de sus compañeros estudiantes muertos le ha arrojado a un profundo estado de conmoción. Sus manos sostienen notas referentes al Tomo de Golodhlir, que le fueron dadas por Noldatan para que se las entregara a Henelena. Sólo con muchos y muy delicados ánimos será capaz de narrar a los PJs que Noldatan

cogió el tomo. Estaba esperando a que Henelena terminara una reunión en la gran cámara cuando la guardiana de la torre fue repentinamente asesinada. Vanamel huyó.

18. Dormitorio de Invitados. Esta habitación de 5,8 m x 5,8 m suele estar reservada para invitados. La puerta de la habitación está cerrada y es difícil de abrir a causa de los siete cuerpos apilados contra ella. Cuando la puerta esté abierta por fin los PJs encontrarán, tras la pila de cadáveres de Orco a un guerrero Sindarin muerto, reconocible quizás como el Príncipe Aramacar (Q. "Noble Espadachín") de Rhubar, con su espada firmemente enterrada en el pecho del último Orco. Una sonrisa tétrica contorsiona la cara del Elfo y es evidente que los seis Orcos fueron eliminados por él. Su hoja es una espada con runas de plata Élficas que pueden traducirse como Arbalaur (S. "Poder Real del Sol"). Arbalaur tiene los siguientes poderes: +15 contra No Muertos, cuando es empuñada brilla con una suave radiación azul si hay sirvientes de la oscuridad en un radio de 15 m, +10 contra secuaces de Sauron. El Príncipe Élfico luce una cota de malla pero ésta se encuentra destrozada y es inservible ahora.

NIVEL CUARTO

19. Observatorio. A esta habitación circular se llega sólo a través de la escalera de caracol secreta de la habitación de Henelena (#13). El techo tiene forma de cúpula y es transparente, permitiendo una maravillosa vista del cielo nocturno. Una balconada de piedra recorre el contorno exterior del observatorio. La Bestia Maligna de Din Ohtar está encaramada aquí. No entrará en los pequeños confines del observatorio, pero permanece atenta para llevarse volando a su amo hasta un lugar seguro si surgiese la necesidad.



En el centro de la habitación hay una chimenea circular que comienza en la gran cámara (#9) y se eleva a través del techo. Enormes escritorios y sillas decoran la cámara. Tablas, dibujos y mapas que describen el movimiento de las estrellas y constelaciones cubren la superficie de cada escritorio. Modelos y diagramas astronómicos adornan las estanterías y muros, respectivamente.

SÓTANO

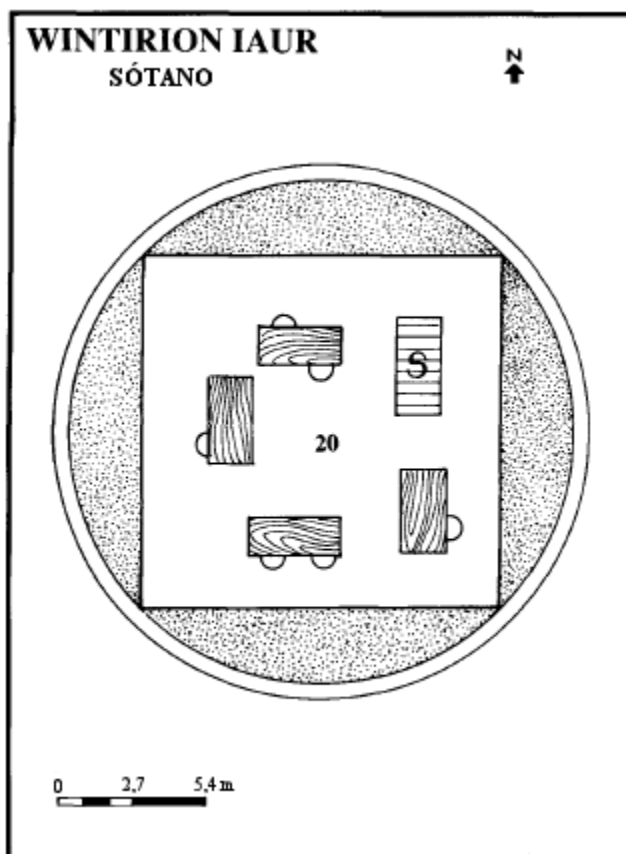
20. Biblioteca de Libros Poco Comunes. Este es el refugio oculto de la torre. Accesible sólo mediante la escalera de caracol oculta en la gran cámara (#9), la biblioteca de extraños libros contiene muchas de las arcaicas y olvidadas historias de la tierra. La mayoría están escritos en lenguas antiguas y ya olvidadas, aunque algunos podrían ser descifrables por los PJs. Estos contienen los eventos de la Primera y Segunda Edades y están desvirtuados desde el punto de vista de sus autores. Hay cuatro pequeños escritorios, cada uno con una silla confortable. Aquí, al igual que en la biblioteca principal de más arriba, una luminiscencia encantada hace que el fuego sea innecesario. Una mirada cuidadosa a ciertos volúmenes de las estanterías mostrará que son demasiado delicados como para moverlos (por medios no mágicos) sin destruirlos. Los libros están colocados alfabéticamente por autor y hay un apreciable espacio donde deberían descansar los trabajos de Golodhlir.

6.3 LA MISIÓN

Los aventureros deben buscar la torre de Wintirion Iaur y determinar los presagios que predijo Noldatan, puesto que lo que presenció fue ni más ni menos que el retorno de uno de los Espectros del Anillo de Sauron, de cuya llegada Din Ohtar no es más que un presagio. Los rigores del invierno harán que la aproximación inicial a la fortaleza deba ser, necesariamente, rápida. No obstante, si los aventureros no toman suficientes precauciones, alertarán a los Orcos ocupados en saquear la escuela. La entrada a la torre misma requiere finura si no se quiere que salte la alarma. Una vez en el interior, los aventureros deberán buscar respuestas con igual sigilo. Enfrentarse a Din Ohtar, o la compañía de relevo de Orcos, es una confrontación más adecuada para historias elevadas. Sin planear y con un poco de mala suerte, la aventura podría volverse peligrosa y sangrienta.

6.31 CÓMO EMPEZAR

Además de la aventura de la Sección 5.0, los aventureros podrían comenzar este escenario mediante una reunión del Señor del Reino con aquellos mercenarios y otros individuos capaces y disponibles para cumplir la misión. El asesinato del Adepto de la Corte y sus guardaespaldas ofrece una buena posibilidad de entablar una honorable lucha a los guerreros y un viaje a la legendaria biblioteca de Wintirion Iaur debiera tentar a los Magos.



6.32 AYUDAS

Los PJs podrían recibir información de tres fuentes claramente diferenciadas antes de subir al barco rumbo a Wintirion Iaur.

Los aventureros no tendrán ninguna información acerca de los enemigos a los que se van a enfrentar. Si se le pregunta, el Señor del Reino afirmará que la guardia de Noldatan ascendía a diez personas aunque no había motivos para sospechar un peligro real o inminente. En el último recuento había cuatro Adeptos y seis estudiantes en la torre. Ninguno de estos había sido conocido personalmente por Gaerandil aunque varios eran amigos de Noldatan.

Si buscan a los extranjeros que trajeron las nuevas al Señor del Reino los encontrarán en la taberna local. Tras unos cuantos asaltos de cerveza gratis los jinetes describirán la condición de los cuerpos del Adepto descuartizado y su compañía - despedazados miembro a miembro - y un jinete mencionará que identificó huellas de lobo en la nieve. No obstante, sus amigos les dirán a los PJs que "ve sombras donde no las hay".

Una visita a las habitaciones de Noldatan revelará que la mayoría de sus pertenencias se fueron con él - como si se tratara de un largo viaje. Numerosos libros y papeles intrascendentes yacen por toda la desordenada habitación, conteniendo referencias al Tomo de Golodhlir.

6.33 OBSTÁCULOS

Los obstáculos son un tanto fáciles; aunque superarlos es un problema algo más difícil. Los PJs deberán decidir si entrar en la torre durante la noche o esperar a la luz del día. Deberán determinar la razón de la muerte de Noldatan y la naturaleza de su visión. Deberán determinar cuándo evadirse de los invasores de la torre y cuándo destruirlos. Deberán descubrir la presencia de Din Ohtar y su bestia y, de surgir la confrontación, estar preparados para luchar por sus vidas. Finalmente, deberán llevarle noticias de Din Ohtar al Señor del Reino, volviendo al "Sonido del Océano" antes de que llegue una compañía de reemplazo de Orcos al día siguiente. Los Orcos viajan sin miedo bajo el pálido sol invernal.

La aproximación a la torre discurrirá por un campo abierto y cubierto de nieve. La fortaleza misma no puede verse hasta que los PJs coronen la colina que hay justo antes. Numerosos grupos de huellas van y vienen de la torre. No son diferentes y sólo revelan que 10-20 individuos han marchado por aquí en los últimos dos días. Si los aventureros entran en la torre por la noche en lugar de por el día serán más fácilmente avistados por los Orcos apostados en los muros, los cuales darán la alarma.

Los invasores Orcos no son el único problema, no obstante. La antigua estructura tiene sus propias trampas y escollos para los descuidados y los aventureros no tienen conocimiento previo del trazado de la torre. Deberán buscar habitación por habitación para poder cumplir su misión. La rapidez es esencial, ya que otra compañía de Orcos llega la mañana siguiente. Un Orco que sea capturado podría ser persuadido (o puede que sea lo suficientemente engreído) para informar a los PJs de este suceso inminente.

El paso final es la vuelta al barco con su información. Si los PJs se llevan todo lo que se encontrasen (libros, pergaminos, etc), irán tan cargados que los 15 km que hay hasta la orilla les llevarán varias horas. Si la compañía de reemplazo les diera alcance, los PJs podrían verse obligados a arrojar el botín. No obstante, si permanecen en la torre para descifrar sus averiguaciones, deberán eludir a los cuarenta Orcos y lobos extra que merodean por la vecindad.

6.34 RECOMPENSAS

El Señor del Reino les ha ofrecido una recompensa, en oro, por averiguar el significado de la visión de Noldatan y la identidad de sus asesinos. La devolución del Tomo de Golodhlir y los informes sobre el Siervo del Anillo supondrán riqueza y fama adicionales. Más aún, la propia torre es un almacén de pergaminos, pociones y artefactos mágicos. ¡Los Orcos también podrían tener unos cuantos objetos de interés para los arrojados PJs!

6.4 ENCUENTROS

DIN OHTAR

Din Ohtar estará, bien en la biblioteca del segundo piso de la torre con los Orcos (01-20), bien en el dormitorio de Henelena (21-00). En cualquier caso, no estará de muy buen humor. La biblioteca en sí es un completo caos, con libros desgarrados y estanterías derribadas cubriendo por completo el suelo. El dormitorio también está en ruinas.

Aunque absorto en su búsqueda, Din Ohtar permanece atento a su alrededor. Su excelente percepción hace que resulte difícil sorprender al Siervo del Anillo. Si se da la alarma Din Ohtar asumirá su forma de sombra (invisible) para esperar a los intrusos.

Si le sorprenden, Din Ohtar tratará de hechizar a algún tonto PJ para que llegue a su alcance. Si esto fallase asumiría su forma sombría, reapareciendo para atacar a los PJs que quedaran aislados de los demás. Los ataques llegarán en forma de rápidas cuchilladas de su cuchillo de Morgul envenenado o de un ataque de la capa que es su marca. El Siervo del Anillo tratará de descubrir si los PJs conocen el paradero del Tomo de Golodhlir.

Si, en cualquier momento, Din Ohtar siente que su vida peligra huirá hacia arriba, al observatorio, y escapará en su Bestia Alada.

MORNADAK

A pesar de sus limitaciones, Mornadak es un buen sargento de la guardia. Se le podrá encontrar en el cuarto de guardia (01-25), en la cocina junto a cuatro Lobos de Guerra (26-55), en la gran cámara (56-80) o en las murallas, supervisando a los Orcos de guardia (81-00). Cuando se enfrente a los PJs Mornadak hará una de estas dos cosas. Si hay un Elfo presente el Uruk rugirá de modo estentóreo y le atacará, excluyendo cualquier cosa o persona presente hasta que el Elfo haya muerto. Si ningún Elfo se encuentra presente Mornadak ordenará a cualquier Orco o Lobo de Guerra que tenga junto a él que ataque mientras él da la alarma e informa a su señor de la intrusión.

Mornadak lleva las ropas ensangrentadas de su posición pertenecientes al asesinado Noldatan que arrancó de su cuerpo aún caliente. Sin que él lo sepa, no obstante, los ropajes contienen un bolsillo secreto en el que se encuentra el Tomo de Golodhlir - ¡el mismo libro que tan ansiosamente busca su amo!

Códigos: Las estadísticas describen cada **PNJ**; descripción más detallada de los **PNJs** puede obtenerse del texto principal. La mayoría de los códigos son intuitivos: **Niv** (Nivel), **Ptos V**, **Esc** (Escudo) y **MM** (Bonificación de Movimiento y Maniobra). Las más complicadas están explicadas abajo.

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

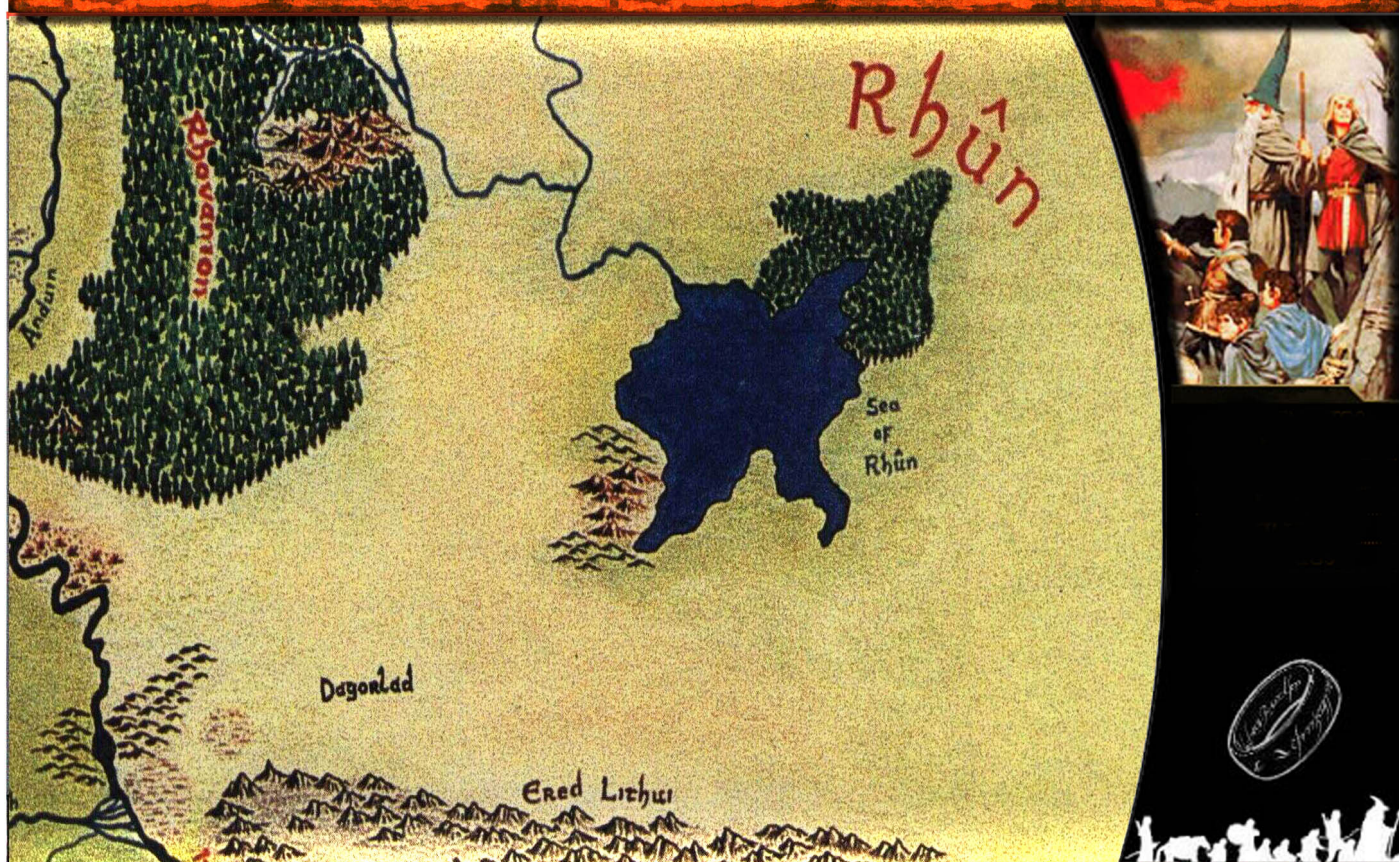
BD (Bonificación Defensiva): Notar que la bonificación incluye las estadísticas y el escudo. Las referencias del escudo incluyen una bonificación.

BO (Bonificación Ofensiva): Las abreviaturas de armas siguen a la BO: eb-espada bastarda, ea-espada ancha, acp-arco compuesto, da-daga, ha-hacha de mano, ja-jabalina, ky-kynac (corto), arp-arpón, ma-maza, AM-Artes Marciales (tanto golpes como giros), lu-lucero del alba, ba-bastón, eq-estoque, ac-arco corto, ci-cimitarra, ec-espada corta, sh-shuriken, ho-honda, la-lanza, Go-Artes Marciales, Golpes, Gi-Artes Marciales, Giros y Lanzamientos, e2-espada a dos manos, az-azadón.

Características: Agi=Agilidad, Con=Constitución, Adi=Autodisciplina, Mem=Memoria, Raz=Razonamiento, Fue=Fuerza, Rap=Rapidez, Pre=Presencia, Emp=Empatía, I=Intuición. Para MERP, hacer la media entre Raz y Mem para encontrar la Inteligencia (Int).
Habilidades: las abreviaturas de las habilidades son: Trep – Trepár, Nad – Nadar, Cab – Cabalgar, Per – Percepción, RBV – Runas, Bastones y Varitas, Can – Canalización, Sort Dir – Sortilegios Dirigidos, Adr – Movimientos Adrenales (todos), Corr – Correr (Adrenal, Fuer – Fuerza (Adrenal), At – Aterrizar (Adrenal), DT – Desactivar Trampas, AC – Abrir Cerraduras, A/E – Acechar/Escondarse, Emb – Emboscar, Def – Defensa Adrenal, Acro – Arobacia, Act – Actuar, CA – Curar Animal, EA – Entrenar Animal, Tas – Tasar, Quim – Química, Cont – Contorsionismo, Coc – Cocinar, Ba – Bailar, Des – Desarmar, Dip – Diplomacia, Zam – Zambullida, Fals – Falsificación, PA – Primeros Auxilios, Forr – Forrajear, Fre – Frenesí, Ju – Jugar, Ar – Artefactos, Pas – Pastorear, Her – Heráldica, Ia – Iai, Int – Interrogar, Ki – Ki, LL – Leer los Labios, Ma – Matemáticas, Me – Meditación, Mu – Música, Pi – Piloto Náutico, HP – Hablar en Público, CS – Correr al Sprint, GR – Golpe del Revés, Cor – Cordelería, Nav – Navegar, Sed – Seducción, OE – Observar las Estrellas, Can – Cantar, Señ – Señales, E/T – Estrategia/Tácticas, Som – Someter, Ras – Rastrear, Com – Comerciar, CT – Construir Trampas, Mañ – Maña, Cai – Caida, Cli – Climatología, Yd – Yado.

7.3 TABLA DE ENCUENTROS							Utilización de la Tabla de Encuentro y Códigos:
Encuentro	Mar de Rhin	Bosque de Romtaurë	Colinas de Eorstan	Tierras Salvajes	Valle del Celduin	Llanuras del Sur	
Peligros Naturales	01-15	01-04	01-03	01-04	01-04	01-03	El DJ debería determinar la localización del grupo y la columna apropiada y entonces tirar los dados para un posible encuentro. El período de tiempo cubierto por cada tirada es o el Tiempo dado en la tabla o el tiempo que tarde el grupo en recorrer la distancia señalada en la tabla, lo que sea más corto. Si la tirada es menor o igual que el porcentaje de encuentro dado en la tabla, una segunda tirada (0-100) se hará para determinar la naturaleza del encuentro.
Hombres							
Hombres Urbanos	16-25	–	04	05-07	05-09	04	Un encuentro no requiere siempre una lucha o actividad similar; el grupo puede evitar o aplacar algunos de los peligros/encuentros con la reacción apropiada o con buenas tiradas de dados. Esta tabla sólo le da al DJ una guía pera encuentros de inusualmente potentes peligros o criaturas.
Hombres Rurales	26-33	–	05	08-11	10-12	05-06	
Orientales	34-45	–	06-09	12-15	13-16	07-17	N – Estas criaturas son entera o preferiblemente nocturnas. Si son preferiblemente nocturnas (Orcos, ciertos tipos de No Muertos, etc) sólo aparecerán en un 50% de los casos a la luz del día y nunca si se trata de criaturas enteramente nocturnas (ciertos No Muertos, ciertos tipos de Trolls, etc). Por supuesto, si los PJs están bajo tierra estas restricciones no se aplican.
Eóthraim	–	–	10-12	16-18	17-18	18-28	
Enanos	–	–	13-20	19	19	29	§ – Otras Criaturas son, generalmente, solitarias, normalmente poderosas y, a menudo pero no siempre, malvadas. Pueden ser Magos, Señores, monstruos, etc. El DJ deberá tirar de nuevo o construir idealmente un encuentro con un grupo o individuos únicos, como una de las entradas de la tabla de PNJs.
Elfos	46-50	05-20	–	20	20-21	–	
Lossoth	51	–	–	21	22	–	
Dyrianos	52	–	–	22	23	–	
Dúnedain	53-55	–	21-22	23-25	24	30-36	
Animales							
Murciélagos (N)	–	21-29	23-25	26-29	28-29	37	
Cisne Negro	–	–	–	30-31	–	28-39	
Crebain	–	–	–	32-33	30-32	40-41	
Bestias Malignas	56-58	30	26-27	34	33	42	
Gorcervos	–	–	–	35-37	34-37	43-45	
Cuervos	–	31-35	28-31	38-40	38-40	46-48	
Águilas de Orejas Cortas	–	36-38	–	–	–	–	
Zorzales	–	39-45	32-35	41-47	41-42	49-51	
Tortugas Malignas	59-62	–	–	–	–	–	
Kraken	63-64	–	–	–	–	–	
Lampreas	65-75	–	–	–	–	–	
Sanguijuelas	76-85	–	–	–	43-46	–	
Mabelmaikli	86-90	–	–	–	47	–	
Lucio	–	–	–	–	48-50	–	
Cocodrilo Marino	91-96	–	–	–	–	–	
Angusaiwéli	–	46-48	36-40	48	51	52	
Coireal	–	49-53	–	49-51	–	–	
Víboras de Egil	–	–	41-42	52-54	52-53	53-55	
Áspides Verdes	–	–	43-44	55	54	56-60	
Nethairin	–	54-56	45	56	55-56	61-63	
Ernaithrach	–	–	–	57-59	–	–	
Aurych	–	–	–	60	–	64	
Caru	–	57-59	–	61	57-58	65	
Culcarnix	–	–	–	62-63	–	66-67	
Fintonarki	–	60-64	46-48	64-65	59-61	68-70	
Losrandir	–	–	–	66	–	–	
Vaca de Araw	–	–	49-53	67-70	62-65	71-72	
Nimfiara	–	65-73	–	71-73	–	–	
Caballos Salvajes	–	–	54-55	74-75	–	73-75	
Osos Negros	–	74-76	56-57	76	66-67	76-77	
Visones Negros	–	–	–	–	68-69	–	
Chetmig	–	–	58-67	–	–	–	
Lobos Terribles	–	77-79	–	77-79	70-73	–	
Gatos Pescadores	–	80-83	–	–	74-78	–	
Martas Gigantes	–	84-87	–	80-83	79-83	–	
Glutani	–	88-90	68-72	84-85	84-87	–	
Lobos Grises	–	91	73-74	86	88	78-79	
Mastines de las Marismas	–	–	–	–	–	80-84	
Chucho Salvaje	–	–	75-80	87-88	89-91	85-89	
Undarlaif	–	–	81-84	89-90	–	90-93	
Lobos de Guerra	–	92	85	91	92	–	
Lobos Blancos	–	–	–	92	93	–	
Jabalíes Salvajes	–	93-97	–	–	94-95	–	
Otros							
Dracos	97-98	–	86	93	–	–	
Orcos (N)	–	–	87-91	94-95	96-97	94-97	
Trolls (N)	–	98	92-95	96-97	98	–	
No Muertos (N)	–	99	96-98	98	99	98-99	
Otras Criaturas (§)	99-00	00	99-00	99-00	00	00	

Los peligros del mar Rhûn



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

y

cavernaderol.blogspot.com

