

Dagorlad

y las ciénagas de los muertos™

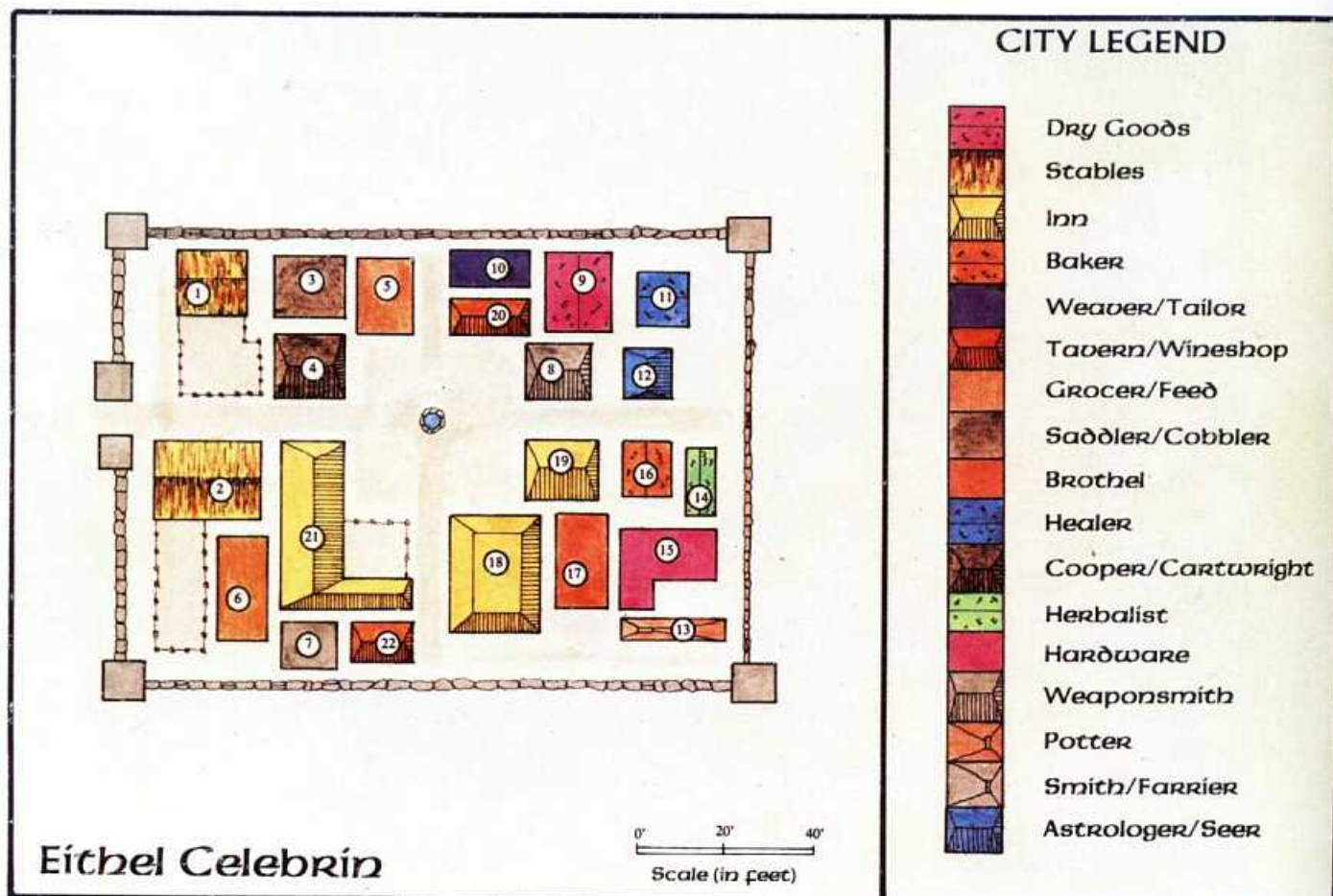
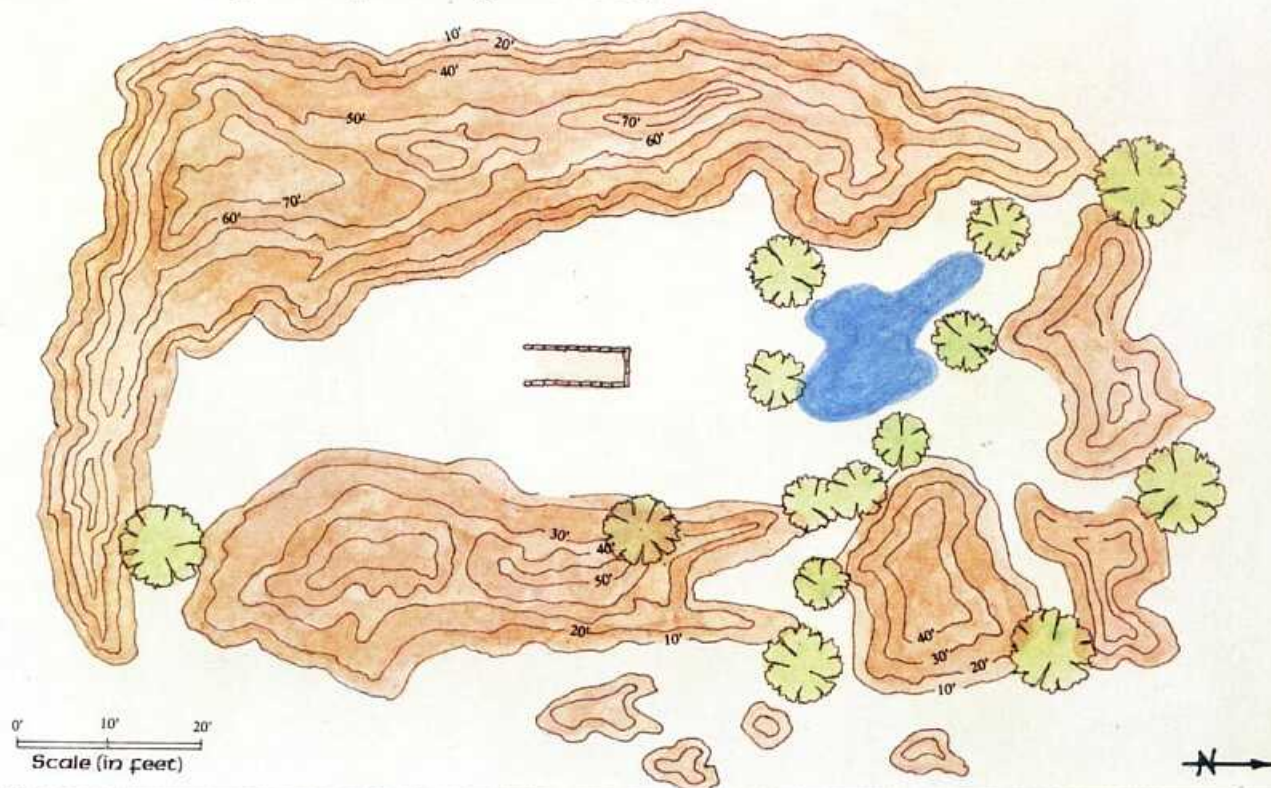


Un módulo de aventuras listas para jugar en la Tierra Media de J.R.R. TOLKIEN®

Para jugar con: El Señor de los Anillos-El juego de rol de la Tierra Media.
Estas aventuras son independientes y pueden prepararse en cuestión de minutos.



Sarnen Thuringwath (Thuringwathost)



Scale (in feet)= Escala (en pies), CITY LEGEND= LEYENDA, Dry Goods= Secano, Stables= Establos, Inn= Posada, Baker= Panadero, Weaver/Tailor= Modisto/Sastre, Tabern/Whineshop= Taberna/Vinos, Grocer/food= Verduras/Comida, Brothel= Albergue, Healer= Sanador, Herbalist= Herborista, Hardware= Herramientas, Weaponsmith= Forjador de Armas, Smith/Farrier= Forja/Herrero, Astrologer/Seer= Astrónomo/Vidente.

CONTENIDOS

1. NOTAS GENERALES SOBRE EL USO DE LOS MÓDULOS DEL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA	2
1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS	2
1.11 Abreviaturas	2
1.12 Definiciones	3
1.13 Conversión de bonificaciones y de puntos de vida	3
1.14 Conversión de estadísticas para cualquier sistema JRF	4
1.2 CLAVE DEL MAPA A COLOR BÁSICO DEL ÁREA	4
2. UNA INTRODUCCIÓN A DAGORLAD	4
2.1 LA TIERRA, ANTES Y AHORA	4
2.2 EL CLIMA	5
2.3 LA FLORA	5
2.31 La judía de barro	6
2.32 El daynet	6
2.33 La apresadora	6
2.34 La cicuta acuática	7
2.35 El sauce rojo	7
2.36 El pang	7
2.37 El curulot	7
2.4 LA FAUNA	8
2.41 El ninevet o combainfiernos gigante	9
2.42 El cisne moteado	9
2.43 El cuervo de alas verdes	9
2.44 La víbora de las marismas	9
2.45 El visón negro	10
2.46 El gato pescador	10
2.5 LOS PUEBLOS DE LA REGIÓN	10
2.51 Los hombres de las marismas (Ninniden)	10
2.52 Los hombres de Gondor	11
2.53 Los asdriags	11
2.54 Los nórdicos burgueses	12
2.55 Orcos (S. "Yrch")	12
2.56 Trolls (S. "Tereg")	12
2.6 MUERTOS VIVIENTES	12
2.61 Necrófagos	12
2.62 Espectros	14
2.63 Fantasmás	14
3. POLÍTICA EN LA REGIÓN	14
4. LUGARES DE INTERÉS	14
4.1 LAS FORTALEZAS DE GONDOR	14
4.2 PUEBLOS DE GONDOR	15
4.21 Caras Gwindor	15
4.22 Eithel Celebrin	15
4.3 LAS TUMBAS DE DAGORLAD	15
4.4 TOL MALBOR, GUARIDA DE LOS BANDIDOS DE LAS CIÉNAGAS DE LOS MUERTOS	15
4.5 SARNEN THURINGWATH	15
5. CONSEJOS PARA AVENTURAS EN DAGORLAD Y LAS CIÉNAGAS DE LOS MUERTOS	16
5.1 ENFERMEDADES	16
5.2 ANTECEDENTES DE LOS P.J.	17
5.3 ESCOGER UNA AVENTURA	17
5.4 SUGERENCIAS AL DIRIGIR AVENTURAS	17
5.5 USO DE TRAMPAS	17
6. PUNTOS DE INICIO SEGUROS PARA AVENTURAS	17
6.1 TIR NINDOR	18
6.11 UNA GRAN FORTALEZA GONDORIANA	18
6.12 Los señores de Tir Nindor	18
6.13 Descripción de la fortaleza de Tir Nindor	20
6.2 CARAS GWINDOR	22
6.21 Política y sociedad en Caras Gwindor	22
6.22 Comercio en Caras Gwindor	23
6.23 Los planos del pueblo de Caras Gwindor	23
6.24 El círculo de ladrones (una aventura)	24
6.3 EITHEL CELEBRIN	24
6.31 UN PUEBLO EN EL CAMINO DEL COMERCIO	24
6.32 Gente importante del pueblo	25

6.32 Descripción de Eithel Celebrin	25
6.33 Los asdriags cercanos a Eithel Celebrin	26
6.34 Espías en Eithel Celebrin (una aventura)	26
6.4 AVENTURAS EN TORNIO A TEL VERENAER	27
6.41 La vida en el pantanoso pueblo de Tel Verenaer	27
6.42 Descripción de Tel Verenaer	27
7. AVENTURAS CON LOS BANDIDOS DE TOL MALBOR	28
7.1 LOS BANDIDOS, LOS HOMBRES DE CAMBRE	28
7.2 DESCRIPCIÓN DE TOL MALBOR	28
7.21 El embarcadero de los bandidos	28
7.22 El exterior de Tol Malbor	30
7.23 El interior de Tol Malbor	31
7.3 LA CARAVANA DE REGALOS (UNA AVENTURA)	34
7.4 VIAJE A TOL MALBOR (UNA AVENTURA)	36
8. AVENTURAS EN THURINGWATHOST	36
8.1 LA SOMBRA DE LA GRAN FORTALEZA	36
8.11 La llegada de Miruimor	36
8.12 Miruimor y sus sirvientes	38
8.2 DESCRIPCIÓN DE THURINGWATHOST, UNA FORTALEZA DEL MAL	38
8.3 CAMLAN EL CURADOR, UN PODER DENTRO DE LAS CIÉNAGAS DE LOS MUERTOS	44
8.4 AVENTURAS SUGERIDAS	45
8.41 Exploración de Thuringwathost (una aventura para niveles medios)	45
8.42 Limpieza de Thuringwathost (una aventura para niveles altos)	45
9. AVENTURAS CON LOS MUERTOS VIVIENTES	45
HAUDH-EN-OHTARRIN-MORIN (UNA AVENTURA EN UN TÚMULO DE LOS NÚMENÓREANOS NEGROS)	46

ÍNDICE DE TABLAS

2.2 TABLA DE CLIMA Y CALENDARIO	6
2.3 HIERBAS Y VENENOS	8
2.4 SUMARIO DE CRIATURAS EN LAS ZONAS DE DAGORLAD Y LAS MARISMAS	9
2.6 SUMARIO DE MUERTOS VIVIENTES	13
4. CLAVE DEL MAPA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO	14
5.1 ENFERMEDADES DE LAS CIÉNAGAS Y DAGORLAD	16
6.1 PNJS EN LAS FORTALEZAS DE GONDOR	18
6.11 SUMARIO DE PNJS: GUARNICIÓN DE GONDOR	19
6.2 PNJS EN CARAS GWINDOR	22
6.3 PNJS EN LA ZONA DE DAGORLAD	23
6.31 RESUMEN DE PNJS: CAMPESINOS	25
6.32 PNJS EN EITHEL CELEBRIN	25
6.33 PNJS ASDRIAGS (TRIBU ASHKIRA)	26
6.4 PNJS HOMBRES DE LAS MARISMAS	27
7.1 PNJS EN TOL MALBOR	29
8.1 PNJS EN THURINGWATHOST	37
8.3 PNJS EN EL REFUGIO DE CAMLAN	44
9. PNJS EN EL TÚMULO	46

CRÉDITOS

Autor: Ruth Sochard
Editor: Peter C. Fenlon
Planos/diagramas: Terry K. Amthor
Ilustración de portada: Gail B. McIntosh
Ilustraciones interiores: Rick DeMarco
Gráficos interiores: Terry Amthor, Rick Britton, Pete Fenlon
Mapas: Pete "Zar" Fenlon
Contribuciones editoriales: John Ruemmler, Coleman "La Empereur" Charlton, Terry "el pastor" Amthor
Contribuciones especiales: Bruce R. Neidlinger, Larry "cosaco" Simms, S. Coleman Charlton, Chris "¿dónde está mi pupitre?" Christensen, Howard "pásame el azúcar" Huggins, Leonard "muskeg" Cook, Sam "ningún paseo" Irvin, Deane "¿podrías guardar a mi marido en algún sitio?" Begiebing, Heike Kubasch, Olivia H. Johnston, Kurt H. Fischer, Patti "¿qué crecimiento?" Spencer, Terry "te puedes ahorrar muchos problemas" Pryde
Traducción: Óscar Estefanía Hernández
Director de la colección: José López Jara

© 1985 TOLKIEN ENTERPRISES, una división de ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkeley, CA. *Dagorlad y las Ciénagas de los Muertos, El Hobbit y El Señor de los Anillos*, así como todos los personajes y lugares que en ellos aparecen, son marcas registradas propiedad de TOLKIEN ENTERPRISES.

Publicado por JOC Internacional, S.A. con autorización de IRON CROWN ENTERPRISES.
 c/. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España

Compaginación: Edilnía, S.L. - c/. Sant Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà

Impreso en Hurope, S.A. - c/. Recared, 2 - Barcelona
 D. L.: B-25-298-1992 I. S. B. N.: 84-7831-080-0

Impreso en España - Printed in Spain

Allí estaban, casi treinta orcos luchando entre ellos por el botín conseguido en el saqueo del pueblo. Desde su ventajoso punto de observación, entre el antiguo montón de escoria, Jersella podía ver los torturados cuerpos de sus amigos, Skan y Stea. Se hallaban cerca del maléfico pantano, lejos de las fogatas del refugiado campamento. La ancha llanura de césped de Dagorlad se extendía hacia el sur y el este desde los límites del marchito pantano, y Jersella sabía que las criaturas estaban atadas a las negras extensiones de Mordor. Girándose hacia el invisible Bursug, le susurró con un deje apesadumado de esperanza: "Creo que nuestros compañeros aún están vivos, pues de lo contrario los orcos se los estarían comiendo ahora." El mago replicó silenciosamente: "Sin duda, pues el Señor Oscuro quiere respuestas." Trepano hasta la grieta desde el saliente inferior, Tanvar trajo noticias sobre la posición del enemigo: "Todos están festejando, incluso los guardias; debemos atacar ahora."

1. NOTAS GENERALES PARA EL USO DE LOS MÓDULOS DEL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA

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

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

EL LEGADO DEL PROFESOR TOLKIEN

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

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

1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS

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

1.11 ABREVIATURAS

Las abreviaturas están listadas alfabéticamente y dentro de subcategorías.

Sistemas de Juego

SA.....	El Señor de los Anillos
RM.....	Rolemaster

Características del personaje

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

Términos de juego

AM.....	Artes marciales
As.....	Asalto
BD.....	Bonificación defensiva
BO.....	Bonificación ofensiva
CA.....	Clase de Armadura
Car.....	Característica
Crit.....	Impacto crítico
D.....	Dado o dados
DJ.....	Director de Juego
D100.....	Dado porcentual
JRF.....	Juego de Rol de Fantasía
Mod.....	Modificador
mb.....	moneda de bronce
mc.....	moneda de cobre
me.....	moneda de estaño
mh.....	moneda de hierro
mj.....	moneda de jade
mm.....	moneda de mithril
mo.....	moneda de oro
mp.....	moneda de plata
N.....	Nivel
PJ.....	Personaje Jugador
PNJ.....	Personaje No Jugador
PP.....	Puntos de poder
R o Ra.....	Radio
TR.....	Tiro de resistencia

Términos de la Tierra Media

A.....	Adunaico
Be.....	Bethteur (Elfo Silvano)
C.E.....	Cuarta Edad
Cir.....	Cirth o Certar
Du.....	Dunael (Dunlendino)
D.....	Daenael (Dunael antiguo)
E.....	Edain
El.....	Eldarin
H.....	Hobbitico (dialecto del Oestron)

Har.....	Haradaico (Haradrim)
Hob.....	El Hobbit
Kd.....	Kuduk (antiguo hobbitico)
Kh.....	Khuzdul (Enano)
LN.....	Lengua Negra (Morbeth)
Mon.....	Montañés
O.....	Oestron (lengua común)
Or.....	Orco
P.E.....	Primera Edad
Q.....	Quenya
R.....	Rohirrico
Rh.....	Rhovanion
S.....	Sindarin
SdIA.....	Señor de los Anillos
S.E.....	Segunda Edad
Si.....	Elfo Silvano
T.E.....	Tercera Edad
Teng.....	Tengwar
V.....	Variag
Wo.....	Woses (Drúedain)

1.12 DEFINICIONES

A continuación se describen algunos conceptos fundamentales. La mayoría de los términos y traducciones de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* se encuentran en el texto propiamente dicho.

Anduin (S. "Gran Río"): El gran río que nace en las Ered Mithrin (S. "Montañas Grises") de Rhovanion, fluye hacia el sur y desemboca en la Bahía de Belfalas.

Asdriags: Un grupo de belicosas tribus nómadas que ocupan ciertas partes del centro y el este de Talath Harroch (S. "Llanura del Caballo del Sur"), justo al este de Dagorlad.

Ciénagas de los Muertos (S. "Loeg Fim"): Maléficos pantanos que se extienden al sur y al este del límite de las Eryn Muil (S. "Colinas del Terror"). Durante la Tercera Edad se extendieron hacia el este, hasta Dagorlad.

Dagorlad (S. "Llanura de la Batalla"): Una amplia y lisa llanura cubierta de hierba que yace al norte y al nordeste de Udûn, el paso principal hacia Mordor. Fue en esta llanura donde el ejército de la Última Alianza de Hombres y Elfos derrotó a las fuerzas de Sauron cerca del final de la Segunda Edad (S.E. 3534). Quienes cayeron en la batalla fueron enterrados en los grandes túmulos que se erigieron en la llanura.

Dúnedain: Estos altos hombres fueron aquellos edain ("padres de los hombres") que se establecieron en el continente isla occidental de Númenor, muy al oeste de la Tierra Media. Los dúnedain conquistaron y/o colonizaron muchas zonas a lo largo de las costas occidentales, meridionales y orientales de Endor durante la Segunda Edad, y fueron grandes señores entre los hombres. Desgraciadamente, su gran ansia de poder (al menos entre algunos de ellos) les condujo a la destrucción de su isla natal a mediados de la Segunda Edad. Esta "Caída" tuvo lugar como consecuencia de su invasión de las Tierras Imperecederas y su desafío a los Valar. Los llamados "Fieles" se opusieron a la política y el odio hacia los elfos que propiciaron la Caída, y fueron salvados cuando la isla se hundió. Posteriormente fundaron los reinos de Arnor y Gondor (en el norte y el sur del noroeste de la Tierra Media). Muchos grupos de "infieles" sobrevivieron en las varias colonias que los dúnedain establecieron en tiempos más felices (como por ejemplo los "númenóreanos negros" de Umbar). El término dúnedain se refiere a los númenóreanos y sus descendientes en la Tierra Media, grupos que poseen una considerable fuerza física y mental, longevidad y una

cultura ricamente influenciada por los elfos. Sólo son un grupo de los edain, una agrupación colectiva de hombres de cultura relativamente avanzada y restos de sangre élfica que habían prestado ayuda en las guerras contra Morgoth en la Primera Edad. Traducción: S. "Edain del oeste". Sing.: dú-nadan.

Primera Edad (P.E.): La primera edad que se recuerda de la Tierra Media. Su inicio data de un período relativamente temprano tras el amanecer del tiempo tal como nosotros lo conocemos y su punto final fue marcado por la expulsión de Morgoth (el "Enemigo Negro"), el señor y mentor de Sauron. La mayoría de los relatos de la Primera Edad se encuentran en *El Silmarillion* y los *Cuentos inconclusos* de J.R.R. Tolkien. Estos trabajos no son usados o descritos en este módulo, ya que nos centramos en la Tercera y Cuarta Edad.

Gondor (S. "Tierra de piedra"): El gran reino dúnedain que yace al oeste de Mordor. Incluye una serie de regiones como Ithilien, entre Mordor y el Anduin; y Anórien, al este y norte de las Ered Nimrais (S. "Montañas Blancas") orientales.

Mordor (S. "Tierra negra"): La tierra alta situada al este del Anduin que está protegida al norte por las Ered Lithui (S. "Montañas de la Ceniza") y al oeste y al sur por las Ephel Dúath (S. "Cerro de Sombra"). Estas dos cadenas montañosas convergen alrededor del valle de Udûn. Mordor, colonizada por primera vez por Sauron en el año 1000 S.E., siempre ha permanecido asociada al Señor Oscuro. Entre los años 3441 S.E. y 1636 T.E., los ejércitos de Gondor vigilaban la tierra, pero, últimamente, la vigilancia ha sido eliminada y los servidores de Sauron han comenzado a volver.

Nindalf (O. "Cancha Aguada"): El mayor pantano al sur de las Eryn Muil y al este de Anduin. Es alimentado por un arroyuelo local y las aguas del río Onodló (O. "Entaguas").

Hombres del norte: Un grupo de hombres altos, de piel y cabello claros, que forman la parte principal de la población de Rhovanion (O. "Tierras Ásperas").

Segunda Edad (S.E.): La segunda edad que se recuerda en la Tierra Media. Se inicia tras la caída de Morgoth, con la fundación de los Puertos Grises y Lindon. La Segunda Edad concluye en el año 3441 S.E., cuando Elendil y Gil-galad derrotan a Sauron, Isildur coge el Anillo Único y el Señor Oscuro y los Nazgûl pasan a las sombras. Se utiliza la abreviatura S.E. para indicar datos.

Tercera Edad (T.E.): La tercera edad que se recuerda en la Tierra Media. Se inicia tras la derrota de Sauron como resultado de la Última Alianza de Hombres y Elfos y acaba en el 3021 T.E., cuando los Portadores del Anillo cruzan el mar (desde los Puertos Grises). Se usa la abreviatura T.E.

1.13 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y DE PUNTOS DE VIDA

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

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

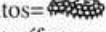
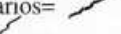
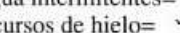
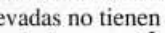
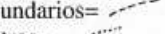
didadas de puntos de vida infligidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con que comienzan la aventura.

1.14 CONVERSIÓN DE ESTADÍSTICAS PARA CUALQUIER SISTEMA JRF

Todas las estadísticas e información numérica que se usa en este módulo está expresada en una escala abierta o cerrada con una base de 1-100. Están diseñadas para ser usadas con dados de porcentuales (D100). Usa la siguiente tabla para deducir las bonificaciones apropiadas o para convertir los números en base 1-100 en cifras adecuadas para tu sistema no porcentual.

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

1.2 CLAVE DEL MAPA A COLOR BÁSICO DEL ÁREA

- (1) 1 centímetro= 12 kilómetros
- (2) Montañas= 
- (3) Colinas= 
- (4) Bosques mixtos= 
- (5) Bosques de coníferas= 
- (6) Setos, matorrales y arbustos= 
- (7) Ríos principales= 
- (8) Ríos secundarios= 
- (9) Arroyos= 
- (10) Cursos de agua intermitentes= 
- (11) Glaciares y cursos de hielo= 
- (12) Campos nevados de montaña y regiones nevadas no tienen color
- (13) Caminos principales= 
- (14) Caminos secundarios= 
- (15) Senderos/rastros= 
- (16) Puentes= 
- (17) Vados= 
- (18) Ciudades= 
- (19) Pueblos= 
- (20) Mansiones, posadas y pequeños pueblos= 
- (21) Ciudadelas y grandes castillos= 
- (22) Pequeños castillos/mansiones/torres, etc.= 
- (23) Monasterios= 
- (24) Observatorios= 
- (25) Túmulos, camposantos y cuevas funerarias= 

- (26) Cavernas y entradas de cavernas= 
- (27) Elevaciones y mesetas= 
- (28) Lagos= 
- (29) Dunas= 
- (30) Terreno extremadamente agreste= 
- (31) Desierto= 
- (32) Bancos de arena= 
- (33) Arrecifes= 
- (34) Ruinas= 
- (35) Pantanos y marismas= 
- (36) Jungla= 
- (37) Lagos secos o estacionales= 
- (38) Laderas de colinas escarpadas o quebradas= 
- (39) Pueblos pantanosos= 
- (40) Torres de vigilancia= 

Ten en cuenta que los signos descritos anteriormente son aplicables a todos los mapas que contiene este módulo, sean a color o en blanco y negro. Sin embargo, puede que la escala en kilómetros no sea aplicable. La parte superior de un mapa es el norte, salvo que se especifique lo contrario.

2. UNA INTRODUCCIÓN A DAGORLAD

A continuación figura un panorama de la tierra, sus plantas y animales, y las gentes que en ella viven.

2.1 LA TIERRA, ANTES Y AHORA

Al sur de las Tierras Ásperas y al norte de Mordor, yace un paisaje ampliamente variado que se extiende desde las escarpadas montañas de las occidentales Emyrn Muil, a través de las ciénagas y pantanos de Nindalf, hasta la llanura pelada conocida como Dagorlad (S. "Llanura de la Batalla"). Antaño estas tierras eran agradables, similares a otros lugares salvajes, aunque nunca fueron muy favorecidas por sus colonizadores. Las tierras húmedas rebosaban de todo tipo de aves acuáticas y vibrantes que convivían con las canciones de las ranas y los negros pájaros. Las aguas de la región bullían de peces, y los alces pastaban en los prados de las ciénagas, únicamente preocupados por las expediciones de caza de las dispersas tribus de hombres de las marismas. Dichos pueblos fueron casi siempre solitarios, ignorantes de las guerras y las batallas que rugían a su alrededor, pues sus acuasas tierras siempre han sido demasiado difíciles para ser cruzadas por un ejército a cualquier velocidad, y ciertamente traicioneras para aquellos que no han nacido en las marismas.

Al contrario, los viajeros siempre han ido por la amplia llanura que se extiende ante la negra entrada de Mordor. Esta expansión estuvo antiguamente cubierta de plantas silvestres y otras hierbas que brotaron rápidamente para ocultar los restos de la gran batalla sucedida aquí a finales de la Segunda Edad. Los urogallos hacían sus nidos y picoteaban por allí, y el ganado salvaje pastaba apaciblemente. Aunque no estaban colonizadas por el hombre, eran tierras pacíficas y daban frutos hasta hace algunos cientos de años, cuando la Sombra comenzó a descender sobre ellas una vez más.

La llanura

Actualmente, la Dagorlad tiene, nuevamente, el mismo aspecto que adoptó tras la gran batalla en la que la Última

Alianza de Hombres y Elfos derrotara al poder de Sauron; una llanura pelada salpicada por doquier con montones de piedras y túmulos, así como otros cementerios menos formales. Las bandas tribales de orientales que viven más al este nunca vivieron aquí, pues hallaron escasos pastos y los cotos de caza totalmente agotados. El suelo mismo parece haber cambiado en la mitad este de la llanura: las plantas comunes en esta alegre región son raramente vistas en esta zona. Lo más normal suelen ser unos ralos penachos de centeno y algunos pequeños matorrales espinosos como el tojo; pero al acercarnos a Morannon, la Puerta Negra de Mordor, incluso estas tristes imágenes de verdor desaparecen. Los animales son escasos; un buen cazador con vista aguda podría pasar-se todo el día vigilando sin ver otra cosa que una liebre esquelética, o quizás algunos urogallos canijos corriendo por el pelado suelo. Tal es el estado de la Dagorlad en estos días, la tierra que Gondor esperaba pudiera servir como granero y campo de pastos. Parece ser víctima de una lenta pero constante enfermedad, pues en esta región la Gran Plaga no fue un desastre aislado, sino más bien el último y mayor de una larga serie de golpes recibidos. La mano del Señor Oscuro siempre está trabajando.

Las ciénagas

Similamente perjudicadas se hallan las marismas conocidas como las Ciénagas de los Muertos (S. "Loeg Fim"). Antaño, estos desolados pantanos y estancados lagos eran similares al próspero Nindalf, una tierra tan saludable como puede serlo un pantano, bullendo de vida animal. Como toda rica zona acuática, las ciénagas daban y recibían: eran siempre fuente de muchas enfermedades que afligían a los hombres de la zona. Pero esos mismos hombres sabían que comerían tan bien o mejor que en cualquiera de las tierras gobernadas por Gondor, puesto que estos acres pantanosos estaban entonces llenos de caza.

Las ciénagas occidentales contienen todavía vida, pero en los pantanos orientales se ha operado un gris cambio. El antaño saludable curso de las aguas procedente de las laderas de las Emyrn Muil orientales y las llanuras, ya no baja torrencialmente. Sus lagos se han estancado y están casi secos. Abundan los pantanos; de ahí proviene el nombre de las Ciénagas de los Muertos. Un gran número de insectos vive en estas aguas poco saludables, mientras que la mayoría de juncos y otras plantas están muriendo sin poder alimentarse de lo que les proporcionaba el arroyo. La mayoría de los árboles que florecían en los islotes y riberas están muertos. Los animales mayores, como el alce y los cisnes moteados, únicos en estas ciénagas, han huido, e incluso las ranas y los peces son escasos. Sólo las sanguijuelas y los caracoles parecen dar vida a la ciénaga. El aire de los pantanos, siempre húmedo y nublado, parece ahora un enorme banco de niebla, aunque quema la garganta como si se estuviera respirando humo caliente. Los cazadores ya no merodean por las riberas o reman por los arroyos; se fueron hace años, y sus cabañas de tierra y juncos han vuelto a ser tan sólo tierra y palos.

Los pocos recolectores de hierbas y buscadores de aventuras que se han adentrado recientemente en las Ciénagas de los Muertos cuentan extrañas historias sobre fantasmas y cadáveres andantes, sobre bandas de orcos merodeadores, cosas que no ha habido en esta región desde hace más de 1.600 años. También relatan historias sobre misteriosas luces parpadeando sobre las brillantes caras fantasmales que hay bajo los fétidos estanques, caras que atraen a los viajeros hasta una terrible muerte por ahogamiento, en el interior de la

suciedad repleta de algas que pasa ahora por ser estanques de agua. Dicen también algunos que la malévolta voluntad del Señor Oscuro está actuando allí, y que es él quien ha endemoniado a los antaño caídos guerreros de la Batalla de Dagorlad. Pero, ¿quién puede asegurar lo que es cierto en esta extraña y peligrosa tierra?

Aunque, como se dice, todos los vientos —aunque sean maléficos— traen algo de buena fortuna. La pestilente barrera de porquería y lodo, al este, ha salvado al Nindalf de lo peor de la Plaga. Parece ser que los principales portadores de pestes, los hombres y las ratas, no se atrevieron a cruzar las marismas, y el camino para rodear el pantano es bastante largo. Lo que es más misterioso aún, una cada vez más amplia franja de tierra fértil, una gran parte de zona pantanosa, aparentemente elevada y seca, ha aparecido entre el Nindalf y las Ciénagas de los Muertos. Uno de los topógrafos gondorianos que llegaron hasta aquí para levantar un puesto de vigilancia hace 200 años especuló acerca del hecho de que la tierra de las Ciénagas de los Muertos pudiera ser como una gran losa que se está hundiendo por el este y subiendo por el oeste, elevando esta zona fértil, aunque plagada de mosquitos, y obligando a las Ciénagas de los Muertos a arrastrarse lentamente sobre las tumbas de quienes murieron en la Batalla de Dagorlad, hace tantos años. La mayoría de sus compañeros y los nativos pensaron que estaba loco. La hipótesis que más prevaleció, y que incluso ahora se mantiene, es que todo el movimiento ha sido causado por algún Gran Ser Maléfico, quizás algún nuevo protegido de Morgoth, el Enemigo Negro del Mundo, un nuevo Sauron que estuviera flexionando sus músculos para probarse a sí mismo ante su Amo Negro.

En realidad, y a su manera, ambas teorías son exactas, como descubrirás.

2.2 EL CLIMA

El clima de la zona tiende a ser extremado, como suele ser habitual en las zonas centrales interiores. En la de Dagorlad, esta tendencia se ve exagerada por la enorme planicie del terreno y su carencia de vegetación. En las ciénagas, aunque la humedad ayuda a moderar la temperatura, el verano se siente más caliente y el invierno más crudo debido a la misma omnipresente humedad. Por eso los viajeros sensatos suelen intentar viajar a través de estos parajes a finales de la primavera o a principios de otoño. En particular, las Ciénagas de los Muertos son terribles en estaciones determinadas: en invierno, la helada aguanieve le hace a uno desear que nevase, mientras que en verano, los pocos habitantes de los pantanos son abrasados hasta que se sienten tan rojos y asados como las langostas cocidas que constituyen el plato favorito de los numerosos hombres de las marismas.

2.3 LA FLORA

Naturalmente, en un tiempo hubo muchas especies diferentes de plantas y animales en la Dagorlad y las Ciénagas de los Muertos. Ahora, la primera sólo está cubierta por escasas parcelas de hierba y pequeños arbustos espinosos semejantes a los tojos. En esta zona ya no crece en ningún lugar la extraña hierba conocida como tocahierba, común en Talath Harroch. La única hierba de valor que puede hallarse son las ocasionales parcelas de la común hierba curativa thurl, en su típica forma gris de las zonas secas.

La vida vegetal de las Ciénagas de los Muertos es casi

TABLA 2.2 TABLA DE CLIMA Y CALENDARIO

Meses	Níndalf	Ciénagas de los Muertos	Dagorlad
– Yestarë	(día intercalado: Yule)		
1. Narwain (Invierno)	(-7)-7° (nieve/lluvia, 40%)*	(-9)-4° (aguanieve/lluvia, 45%)	(-7)-4° (nieve/lluvia/aguanieve, 35%)
2. Ninui (Invierno)	(-12)-4° (nieve/lluvia, 45%)	(-12)-(-1)° (aguanieve/lluvia/nieve, 55%)	(-4)-4° (aguanieve/lluvia/nieve, 30%)
3. Gwaeron (Invierno)	(-9)-7° (nieve/lluvia, 40%)	(-9)-7° (aguanieve/lluvia, 45%)	(-1)-7° (aguanieve/lluvia, 30%)
4. Gwirth (Primavera)	(-4)-13° (aguanieve/lluvia, 40%)	(-7)-13° (aguanieve/lluvia, 45%)	2-10° (aguanieve/lluvia, 25%)
5. Lothron (Primavera)	2-18° (lluvia, 35%)	2-18° (lluvia, 35%)	4-15° (lluvia, 25%)
6. Nórui (Primavera)	10-21° (lluvia, 30%)	10-24° (lluvia, 30%)	7-24° (lluvia, 20%)
– Loëndë	(día intercalado: Año Medio)		
7. Cerveth (Verano)	15-27° (lluvia, 25%)	18-29° (lluvia, 30%)+	10-27° (lluvia, 15%)+
8. Urui (Verano)	18-32° (lluvia, 20%)+	21-35° (lluvia, 25%)+	15-35° (lluvia, 10%)+
9. Ivanneth (Verano)	15-27° (lluvia, 10%)+	15-29° (lluvia, 20%)+	15-32° (lluvia, 10%)+
10. Narbeleth (Otoño)	10-24° (lluvia, 25%)+	10-24° (lluvia, 30%)+	4-24° (lluvia, 10%)+
11. Hithui (Otoño)	4-15° (lluvia, 30%)	2-15° (lluvia, 40%)	2-15° (lluvia, 15%)
12. Girithron (Otoño)	(-1)-10° (lluvia, 35%)	(-4)-7° (lluvia/aguanieve, 45%)	(-4)-7° (aguanieve/lluvia, 25%)
– Mettarë	(día intercalado: Fin de Año)		

(N. del T.: las temperaturas vienen en grados centígrados. Las que figuran entre paréntesis son bajo cero.)

* Probabilidad por día de precipitación. El tipo depende de la temperatura, que es calculada cada mañana por el DJ. Simplemente mira las oscilaciones mensuales de temperatura y haz una tirada para ver cuánto sube la temperatura; por ejemplo, una tirada de 75 significaría que la temperatura es de 13° en un mes con una oscilación de 9° entre 4° y 15° (13° es tres cuartos de la escala mensual). Temperatura para los tipos de precipitación: *nieve*, por debajo de 0°; *aguanieve*, a 0°; *lluvia*, por encima de 0°. Si la temperatura indica nieve, tira de nuevo; con un resultado de 01= granizada; 02-05= tormenta de nieve. Si la temperatura indica lluvia, tira de nuevo: un resultado de 01-05 significa que habrá tormenta.

tan carente de variedad como la de Dagorlad. Todavía crecen algunos juncos atrofiados, así como la cicuta acuática y el nocivo pang. En los límites de la marisma, donde aún puede conseguirse algo de agua dulce subterránea, la vida vegetal es más exuberante. Aparecen algunos árboles (principalmente coníferas atrofiadas), y el daynet acuático, en los demás lugares una auténtica molestia, aquí puede ser considerado como un rasgo de verdor bastante notable. Ocasionalmente, puede hallarse alguna apresadora de gran tamaño, viviendo a costa de sus grandes raíces, pero hambrienta en busca de una alimentación más sustancial.

En Níndalf, la vida vegetal es completamente diferente. Entre las especies más comunes se hallan varios tipos de helechos, aneas, juncos, arroz silvestre, arbustos aromáticos, lilas acuáticas rosas, zanahorias y pastinacas silvestres, y, en las riberas e islotes más secos, arces, alerces, hayas, pinos y piceas. La mayoría de estas plantas tienen cierto interés para los Pueblos Libres en lo referente a comida, forraje o decoración. Pero la región posee algunas plantas que tienen un interés más que pasajero.

2.31 LA JUDÍA DE BARRO

A pesar de su nombre poco apetitoso, las semillas –y en realidad, la vaina entera– de esta planta pueden ser comidas perfectamente por hombres y animales. Como la mayoría de las legumbres, es muy nutritiva, aunque bastante difícil de digerir. A pesar de que puede ser comida cruda sin mayores contratiempos, se recomienda que sea cocinada para comodidad posterior del consumidor. La judía de barro es una plan-

ta muy común y resistente, y en los lindes de las Ciénagas de los Muertos pueden encontrarse algunos claros donde crece. En los pequeños jardines de los hombres de las marismas suele abundar una forma algo domesticada de esta planta. Cualquier variedad puede nutrir a una persona de forma continua.

2.32 EL DAYNET

Esta planta acuática cubre los, por lo demás claros, canales que hay entre los islotes, formando una impenetrable red durante el día, cuando se alza hasta la superficie en busca de luz y aire (N. del T.: de ahí su nombre en inglés, “daynet”, que podría traducirse como “red diurna”). Los botes de poco calado (los únicos que es sensato utilizar en las ciénagas) pueden pasar por encima suyo con bastante facilidad cuando se hunden en el fondo de los canales por las noches. Los hombres de las marismas lo consideran una molestia y suelen limpiarlo regularmente de las vías acuáticas más transitadas, aunque es aplastantemente persistente y vuelve a crecer rápidamente, lo que origina que deba repetirse la tarea con frecuencia.

2.33 LA APRESADORA

Esta pariente gigante de la diminuta e insectívora sundew raramente crece lo suficiente como para amenazar a un hombre de tamaño normal, aunque muchos especímenes basan su dieta en criaturas de tamaño medio, como perros, cabras, gatos pescadores (ver 2.4) y algún que otro ocasional niño perdido. (También podrían ser fatales para un hobbit.)

Sus pegajosas frondas son fuertes y elásticas, y resisten con facilidad tanto los cortes como los golpes de objetos contundentes, aunque arden fácilmente una vez se supera su humedad natural. Los hombres de las marismas utilizan aceite inflamable para destruir las apresadoras cuando las encuentran. Las apresadoras crecen rápidamente; en dos años, una semilla puede alcanzar el tamaño suficiente como para engullir a una criatura de veinte kilos, si no es descubierta por los hombres de las marismas y tiene la suerte de poder alimentarse de ranas y otras presas pequeñas durante sus años de formación. Un espécimen lo suficientemente grande como para atrapar, tragar y digerir a un humano de 75 kilos no tiene porque ser mayor de 6 ó 7 años. Las apresadoras también reaccionan de forma mucho más rápida que sus pequeñas parientes sundew. Quizás sólo uno de cada cien especímenes es capaz de capturar a un hombre y convertirlo en su comida, pero ¡ten cuidado!

2.34 LA CICUTA ACUÁTICA

Esta es una planta bastante común, extremadamente venenosa cuando se digiere. Parece y huele de forma semejante al perejil, con unas plumosas hojas de color verde y flores de un gélido color blanco. La raíz, en forma de tubérculo, es especialmente mortal y se parece de forma tentadora a sus parientes cercanas, la zanahoria y la pastinaca.

La cicuta acuática aparece en dos variedades: (1) cicuta normal y (2) cicuta de hoja. La cicuta es un claro líquido de color ambarino pálido que debe ser ingerido por la víctima para que tenga efecto. Cuando es ingerido, este veneno de nivel 3 puede ser mortal; un fallo en la TR por más de 25 tiene como resultado convulsiones y muerte en 6-10 asaltos. Aquellos que no consigan resistirlo por menos de 26, simplemente experimentarán espasmos abdominales, náuseas, vómitos y calambres que incapacitarán a la víctima durante 1-10 horas.

Los factores venenosos de la cicuta pueden ser tintados y preparados para su uso tópico añadiéndole las flores de su antídoto curulot. El resultado es la menos común cicuta de hoja, una pasta de color verde pálido. Puede ser utilizada para untar el filo de un arma de tajo, y tendrá efecto siempre que sea inyectada en la circulación sanguínea de la víctima. (En combate, la inyección puede conseguirse mediante un resultado de impacto crítico de tajo o perforación.) Los resultados son los mismos que los de la cicuta normal, aunque la pasta suele ser un veneno de nivel 6. (Consulta la tabla 2.3 para las características de ambos.)

2.35 EL SAUCE ROJO

Las hojas de este pequeño árbol parecen mostrar a primera vista el típico color verde plateado del sauce común, pero, a principios de verano, inician una lenta transformación, volviéndose primero de un rosa plateado y después, en otoño, de un brillante escarlata. El extracto de las hojas, calentado y destilado, constituye una excelente cura para la fiebre, y es una de las armas más importantes del curandero de las marismas en su interminable guerra contra las numerosas enfermedades causantes de fiebre presentes en la ciénaga. Si se prepara combinado con la común hierba curativa thurl, dobla el poder curativo de esta última, y también elimina el dolor y las hinchazones. En esta forma, puede mezclarse con cualquier buen vino, envasarse al vacío y conservarse de forma indefinida, lista para su uso. La poción escarlata resultante es a menudo llamada caranan (S. "Regalo rojo") o vino de las marismas. Una onza es una dosis; pueden consumirse hasta 10 onzas en un día, pero la ingestión

de cantidades mayores causa náuseas, descenso de la presión sanguínea, e incluso coma, si es que el ignorante curandero persiste en la administración de la poción. Las hojas del sauce rojo también son utilizadas en la preparación del ungüento curativo himros (S. "Espuma refrescante").

2.36 EL PANG

Este pequeño árbol matoso forma, a menudo, densos matorrales en los islotes o a lo largo de los canales. Sus ramas y hojas están cubiertas por unos bonitos y cortos pelos, aparentemente suaves pero que, en realidad, son lo suficientemente afilados como para atravesar la piel de los seres humanos (aunque el áspero pellejo de un orco podría ser algo más resistente). Cuando han atravesado la piel, los cabellos causan un abrasador picor masivo cuyo resultado es una considerable pérdida de coordinación y agilidad (-50); en los casos más críticos, el dolor se extiende a zonas no tocadas por los pelos, haciendo a menudo que la víctima se retuerza por el suelo en medio de incontables espasmos musculares, gritos y gemidos de dolor (ver la tabla 2.3 para más detalles sobre este veneno). Para aliviar algo las zonas afectadas debe bañárselas con vino, pero si las heridas de la víctima incluyen las manos, se verá incapaz de llevar a cabo ningún tipo de tarea manual compleja (p. ej., abrir cerraduras) durante 6-60 horas, y aun entonces permanecerá ligeramente torpe durante un período de tiempo de la misma duración. Puede lograrse una cura completa con el ungüento curativo himros, o con cualquier otra preparación de hierbas que cure quemaduras de segundo grado. Sin embargo, recuerda que, si hay grandes zonas del cuerpo afectadas, serían necesarias gran cantidad de medicamentos.

Un paseo a través de un arbusto de pangs podría tener como consecuencia un agudo ataque: (1) con una tirada de 01-03, los pelos causarán ceguera en ambos ojos de la víctima; (2) con una tirada de 04-10, la víctima se verá cegada de un ojo; (3) con una tirada de 11-15, la víctima respira sobre los cabellos y debe resistir un ataque de nivel 2 o toserá hasta morir agónicamente; (4) con una tirada de 16-25, la víctima debe resistir un ataque de nivel 2 o sufrirá quemaduras limitadas de tercer grado (-50 a las BOs y a las maniobras durante 10 días) y se verá dolorosamente inmovilizada durante 100 horas, y (5), con una tirada de 26-50, la víctima debe resistir o estará a -50 durante 1-10 días. (Una tirada de 51+ indica que no hay ataque.)

Una nota final de aviso: aunque las pieles y ropas protejan de los pelos, éstos rajarán y se adherirán a esas superficies, y a continuación podrían rozar la piel. Dichos pelos hacen un ataque de nivel 1, pero normalmente no será el de cegar; en su lugar, (1) con una tirada de 01-02, serán aspirados y la víctima deberá resistir o morirá tosiendo; (2) con una tirada de 03-10, deberá resistir o operar con -50 durante 1-10 asaltos, sufriendo una dolorosa y abrasadora inmovilización durante 1-100 horas, (3) 11-100 no sucede nada. Salvo que las ropas del viajero sean limpiadas, debe hacerse una tirada cada día.

2.37 EL CURULOT

Esta pequeña flor de color azul pálido no tiene ningún uso particular por sí sola, pero tiene propiedades de gran valor para el animista o mago que se especialice en hierbas o en alquimia, pues puede ser utilizada para "absorber" las esencias vitales de las hierbas que normalmente deberían ser ingeridas para que surtieran efecto. Después, las propiedades de esas mismas hierbas pueden ser aplicadas como ungüentos o inyecciones (con una aguja o un dardo) con un

efecto inmediato en momentos posteriores. El curulot (S. "Flor astuta") es muy raro. La mayoría de los ungüentos requieren cinco flores de curulot para preparar una dosis.

2.4 LA FAUNA

Las Ciénagas de los Muertos y Dagorlad carecen tanto de vida animal como de vida vegetal. Actualmente, las marismas contienen caracoles, sanguijuelas, insectos (especialmente moscas y mosquitos) y otras criaturas que se alimentan de ellos como, por ejemplo, los cuervos. Sin embargo, pueden hallarse ocasionalmente algunos miembros aislados

de especies que antaño vivieron aquí. La Dagorlad todavía contiene algunas liebres flacuchas, cabras (más pequeñas y precavidas que las de Talath Harroch), urogallos, perros salvajes y el halcón de patas rojas, que vive principalmente de la carroña, pero que a menudo se dedica a atacar a otras bestias indígenas.

Níndalf, por supuesto, es otra historia. Pueden hallarse gran cantidad de especímenes de peces, ranas, tritones, tortugas, aves cantoras y acuáticas, ciervos, castores, jabalíes, osos negros y animales similares en abundancia. A continuación, se describen algunas de las criaturas más interesantes.

TABLA 2.3 HIERBAS Y VENENOS

Códigos de clima:	(1) árido= a; (2) semi-árido= s; (3) caliente y húmedo= h; (4) clima templado= m; (5) clima fresco= t; (6) frío= c; (7) frío intenso (helado)= f; (8) fríos eternos= e.			
Códigos de localización:	Glaciares/campos nevados= G; Alpino= A; Montaña= M; Brezal/maleza= H; Bosque de coníferas= C; Bosque mixto de hoja caduca= D; Jungla/bosque pluvial= J; hierba corta= S; hierba alta= T; cañadas/uadis= B; Tierras baldías= W; Desierto= Z; costas y riberas de agua dulce= F; costas oceánicas, de agua salada= O; Volcánico= V; Bajo tierra (cavernas, etc.)= U.			
Dificultad de encontrar:	Rutina (+30)= 1; Fácil (+20)= 2; Escasa dificultad (+10)= 3; Dificultad media (0)= 4; Difícil (-10)= 5; Muy difícil (-20)=6; Extremadamente difícil (-30)= 7; Locura Completa (-50)= 8; Absurdo (-70)= 9.			
Códigos de brújula:	El último código de la secuencia muestra la zona de la Tierra Media en la que la hierba es indígena, o donde es más común. "U" equivale a universal. "M" indica el centro de Endor.			
Códigos de preparación:	Aplicación (crudo o como cataplasma, 1-10 asaltos); infusión (hervir, esperar 20 asaltos); gas (machacar, inhalar); ingerir (comer, masticar, inhalar o beber); inyectar (como ingerir, pero puede ser administrada en combate si se consigue un impacto crítico); líquido (permanece efectivo durante una hora, puede ser aplicado a las armas o a la comida); pasta (permanece efectiva una semana); polvo (puede mezclarse con la comida o la bebida).			
Efecto:	Basado en una dosis de unos quince gramos. Para los venenos, el efecto suele ser el mismo sea cual sea el ataque y la potencia de la dosis, aunque el nivel de ataque afectará la habilidad de la víctima para resistir. Ver la tabla ST-5 de SA, págs. 187-189, para más definiciones y detalles.			
NOMBRE	CÓDIGOS	FORMA/PREPARACIÓN	COSTE	EFEECTO
Caranan	**	Mezcla/ingestión	3 mo	Cura 2-8 puntos de vida; alivia el dolor y la hinchazón; máximo 10 dosis/día.
Cesto de Elendil	f-H-3N	Raíz/infusión	8 mo	Purifica el agua; ralentiza los efectos del veneno a una décima parte. Dura 12 horas.
Himros	**	Mezcla/aplicación	55 mo	Cura quemaduras de segundo grado, alivia las inflamaciones causadas por el pang.
Latha	c-F-4N	Tallo/ingestión	10 mp	Bonificación +10 a las TR contra enfermedades. Cura los constipados. Cura 1-2 puntos de vida.
Menelar	c-C-5N	Piña/infusión	65 mo	Cura las infecciones.
Sauce rojo	t-F-2O	Hoja/infusión	5 mp	Febbrífugo (disminuye la fiebre)
Galenas dulce	m-H-4NO	Hoja/infusión	5 mp	Relaja (-75%) durante 1-10 asaltos. El humo tiene el mismo efecto.
Tyr-fira	f-A-9U	Hoja/ingestión	1200 mo	Resurrección a menos de 56 días de la muerte.
Ucason	m-O-7U	Hierba/ingestión	75 mo	La inhalación del humo cura la ceguera.
Ul-Naza	e-W-7N	Hoja/ingestión	450 mo	Antídoto para cualquier veneno si es tomado en el día posterior al efecto del veneno.
Zulsendura	a-V-7U	Seta/ingestión	70 mo	Rapidez (3 asaltos).
Venenos				
Veneno de víbora	m-F-7O	Pasta/inyección	75 mo	(Niv 10) Veneno de víbora y flor de curulot. Fallo de la TR por 01-50= parálisis flácida durante 1-100 asaltos; fallo de la TR por 51+= muerte en 5 asaltos.
Cicuta de hoja	m-F-6O	Pasta/inyección	58 mo	(Niv 6) Cicuta y curulot. Fallo de la TR por 01-25= incapacidad durante 1-10 horas; fallo de la TR por 26+= muerte en 6-10 asaltos.
Pang contra piel	m-F-3O	Líquido/aplicación	22 mo	(Niv 2) Del matorral/árbol pang. Las fibras marrones contienen veneno. Fallo de la TR= víctima a -50 durante 6-60 horas. Ver sección 2.36 para más detalles.
Pang contra ojos	m-F-3O	Líquido/aplicación	—	(Niv 2) Fallo de la TR= ceguera. Ver sección 2.36.
Pang contra pulmones	m-F-3O	Líquido/ingestión	—	(Niv 2) Fallo de la TR= quemaduras y toses o muerte. Ver sección 2.36.
Shirollos	m-H-8NO	Líquido/ingestión	84 mo	(Niv 10) Destilación de galenas dulce y vino blanco, claro y amarillo. Fallo de la TR por 01-50= somnolencia (-100 a las maniobras); fallo de la TR por 51+= estado semejante al trance (1-100 horas); abierto a la sugestión pero no puede moverse.
Thuryik	s-V-8SO	Gas/ingestión	85 mo	(Niv 10) Fallo de la TR= sueño profundo (1-10 horas).
Ul-Acaana	f-M-8U	Pasta/inyección	500 mo	(Niv 10) Fallo de la TR por 01-20= coma (1 día); fallo de la TR por 21+= muerte instantánea.
Planta de cicuta acuática	m-F-7O	Líquido/ingestión	18 mo	(Niv 3) Líquido claro de color ámbar pálido. Derivado puro. Efecto igual al de la cicuta de hoja.

** Compuesto por varios ingredientes, todos comunes en el norte, noroeste y centro de Endor.

2.41 EL NINEVET O COMBAINFIERNOS GIGANTE

Esta extraña y repugnante criatura es un carnívoro acuático, un anfibio que ha perdido gran parte de su habilidad para desplazarse por tierra, aunque puede respirar aire. Un ninevet adulto suele medir alrededor de un metro y medio de longitud, pero se conocen especímenes que han llegado a medir hasta 2,40 metros de largo. Le gusta flotar justo por debajo de la fangosa superficie de un estanque o canal a la espera de una presa, sea un pato, un ciervo, un castor o incluso un hombre, dependiendo del tamaño del ninevet. La criatura surge justo por debajo de su víctima, desequilibrándola totalmente y cortándole el aliento. El combainfiernos atrapa entonces a su víctima con sus correosas garras anteriores y posteriores y la arrastra hasta el fondo, donde la bestia espera que su comida cese de luchar. A continuación, se traga entera a su presa, pues sus mandíbulas son muy anchas y extremadamente sensibles. (Recuerda que si la víctima se opone con una buena lucha, el ninevet abandonará el combate en 3-6 asaltos, pues, a pesar de ser muy rápido y fuerte, tiene poca resistencia.) Algunos cazadores fiables han llegado a hablar de enormes ninevets vistos en los lagos estancados de las Ciénagas de los Muertos. Nadie sabe cuánto tiempo puede vivir un combainfiernos, pero pueden pasarse semanas sin comer.

2.42 EL CISNE MOTEADO

Estas grandes y elegantes aves son de un color blanco cremoso, salpicadas y moteadas con numerosas manchas de color negro y gris. Posiblemente, es la más inteligente de las aves herbívoras, pues es capaz de recordar a quienes han ayudado o dañado a miembros de su raza. Hay historias sobre cisnes moteados (S. "Elph Tithen") que han guiado a viaje-

ros perdidos hasta terreno seco y elevado a través de densas nieblas. Los hombres de las marismas creen que son sirvientes de la vala Yavanna (la Señora de la Tierra) y por ello se niegan a cazar estas nobles aves, aunque los bandidos y los cazadores furtivos son propensos a matarlas por sus suaves y abundantes plumas y su succulenta carne.

2.43 EL CUERVO DE ALAS VERDES

Este gran pájaro inteligente ha sido a menudo domesticado con éxito y utilizado como mensajero, incluso habiendo sido capturado en su edad adulta. A diferencia de las palomas mensajeras, no necesitan ser enviados siempre en una única dirección; en realidad, con el entrenamiento adecuado pueden hallar el camino de vuelta a su punto de origen desde cualquier dirección, en un círculo con un radio de 115-150 kilómetros con el punto de origen en el centro. Sin embargo, son empedernidos ladrones, y se ven atraídos por cualquier objeto pequeño y brillante. Puede identificárseles fácilmente mediante la gran mancha de color verde iridiscente que lucen en la "espalda" de sus alas, una marca que hizo que los elfos les bautizaran con el nombre de Crebain Gelremen (S. "Cuervos de alas verdes").

2.44 LA VÍBORA DE LAS MARISMAS

Esta gran serpiente acuática es altamente venenosa, y sus moteadas escamas de color gris y marrón le permiten nadar de forma casi imperceptible a través de las aguas de la ciénaga. Se le asusta muy fácilmente, y muerde a cualquiera, por poco que le provoquen. Se alimenta de todo tipo de criaturas de pequeño tamaño que pueda apresar: ranas, castores, peces, ratas acuáticas o crías de pato, aunque atacará a criaturas de tamaño mayor si se siente amenazada. Su veneno está adaptado para tener efecto sobre muchos tipos diferentes de ani-

TABLA 2.4 SUMARIO DE CRIATURAS EN LA ZONA DE DAGORLAD Y LAS MARISMAS

Tipo	Niv	NºEnc	Tam	Vel	PV	CA	BD	Ataque (Prim./Sec./Ter.)	Notas
Apresadora	4-5*	1	M-G	-/R	125	SA/I	50	70GApr/-/-	Digiere con ácido a las víctimas que no se resisten; cada asalto= 2 puntos de vida + crítico "A" de calor.
Ninevet	4*	1	G*	N/MR	130	C/7	10	70GTo/80GApr/40MMo	Ahoga a su presa.
Víbora marismas	1	1	P	R/MR	12	SA/I	60	50Di/-/-	Acuática y terrestre; veneno potente (ver tabla 2.3).
Visón negro	1	7-12	P	MR/MR	50	C/3	60	50MMo/-/-	No le afectan los aturdimientos; luchará hasta que muera.
Gato acuático	1	1-5	P	MR/MR	50	C/3	50	30MGa/20PMo/-	Puede ser domesticado si se atrapa cuando es joven.
Ciervo (Venado)	2	4-8	M	MR/R	70	C/3	40	20MCu/20MPs/-	Huirá, no luchará a menos que se vea acorralado.
Oso negro	4	1-2	G	MdR/MdR	140	C/8	20	50GApr/40GGa/10MMo	Puede apresar o cargar.
Jabalí salvaje	3	1	M	R/N	120	C/4	30	30MEEm/20MPs/30PCu	Cargará en cuanto vea a su oponente; mal humor.
Perro salvaje	2	6-15	M	R/R	75	C/3	40	60MMo/-/-	Inteligentes, cazan en manadas; no temen a los hombres; atacarán a hombres y caballos.
Cabra de Dagorlad	1	4-8	M	R/R	50	C/3	50	60PEm/30PCu/20PPs	Rápidas y cautelosas; sólo lucharán si se ven acorraladas.
Caballos de guerra	5	cualquiera	G	R/R	160	C/4	30	70MPs/30MEEm/-	Entrenados para el combate.
Caballos asdriag	4	cualquiera	G	R/R	140	C/4	30	50MPs/30MEEm/-	Rápidos y resistentes.
Caballo básico	3	cualquiera	G	R/R	110	C/3	30	40MPs/20MEEm/-	Se asustan fácilmente.

* Las estadísticas mostradas se refieren sólo a especímenes lo suficientemente grandes como para atacar a seres inteligentes. Las apresadoras de los dos tamaños mayores pueden hacer lo siguiente: si son de nivel 4 o superior, pueden atacar a hobbits, niños, perros de caza, etc. Las de nivel 5 o superior pueden atacar a un hombre de tamaño normal.

Códigos: Mira *El Señor de los Anillos*, tabla ST-2, página 193, para una descripción detallada. Los códigos de ataque empiezan con la BO. La primera letra indica el tamaño y seriedad del ataque: D= diminuto, P= pequeño, M= mediano, G= grande, E= enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque: Em/To= embestida/topetazo, Mo= mordisco, Ga= garra, Ap= aplastamiento, Apr= apresar, Cu= cuerno, Ps= Pisotón, Ar= arma. Por ejemplo: "50PGA"= "BO 50, ataque pequeño, garra".

males. Sus grandes mandíbulas inyectan el veneno profundamente, lo que permite que éste actúe con mucha rapidez.

Cuando se inyecta de forma natural, el veneno de la víbora de las marismas (S. "Lyg Loeg") es un veneno de nivel 10. Las víctimas que no consigan resistirlo por más de 50 puntos morirán en 5 asaltos debido a una parálisis respiratoria. Quienes no lo resistan por menos de 50, caerán víctimas de una flácida parálisis (sus articulaciones se relajarán y quedarán inmóviles durante 1-100 horas). (Ver tabla 2.3 para un resumen sobre los venenos.)

2.45 EL VISÓN NEGRO

Estos mamíferos carnívoros, de tamaño medio, son mayores que la mayor parte de las criaturas de su tipo, y son poderosos nadadores. Algunos llegan a medir hasta 1,2 metros y pesar hasta 40 kilos. Son devoradores voraces y, a menudo, parecen estar poseídos por un sorprendente grado de inteligencia maléfica; se sabe de especímenes que han permanecido acechando hasta que una cría de animal se alejara demasiado de su madre para a continuación atacarla y, peor aún, han llegado a asimilar los horarios de trabajo de los hombres de las marismas para aprovecharse y atacar a los niños en sus zonas de juego mientras los adultos están ausentes. Aunque normalmente son solitarios, en primavera se unen en grupos de 7-12 individuos para elegir pareja para el resto del año. En esos momentos, suelen enloquecer de furia, y atacarán en masa a cualquiera que se cruce en su camino, incluyendo a seres de tamaño humano. No podrán ser rechazados y habrá que matarlos, luchando hasta que sean literalmente descuartizados, ignorando las heridas menores así como la pérdida de un miembro (aunque, naturalmente, dicha pérdida reducirá su rapidez). Si se logra obtener una de sus pieles intacta (mediante el veneno, el ahogamiento o un golpe en la cabeza), podrá venderse por bastante dinero (6-10 mo), pues poseen un pelaje fabuloso: grueso, negro, brillante y totalmente impermeable.

2.46 EL GATO PESCADOR

Estos gatos salvajes poseen el moteado pelaje gris marrón de camuflaje imprescindible para cualquier criatura que quiera deslizarse con sigilo por las marismas. Están adaptados a la vida acuática, son capaces de nadar distancias moderadas y de pescar a la manera de los osos (que también pueden hallarse, de forma escasa, en las ciénagas). También comen pájaros y ranas, si logran atraparlas, pero son más hábiles pescando. Pueden ser domesticados, aunque con dificultad, y entrenados para traer su presa a sus propietarios, aunque sólo las crías de gato suelen ser "cariñosas"; los gatos adultos son bastante fieros y son mascotas de una sola persona.

2.5 LOS PUEBLOS DE LA REGIÓN

2.51 LOS HOMBRES DE LAS MARISMAS (NINNIDEN)

Los hombres de las marismas serán descritos en primer lugar, pues son ellos los más antiguos habitantes de esta poco hospitalaria tierra. Según lo que han podido averiguar los eruditos —por su lenguaje, que aún muestra una ligera semejanza con el sindarin, y por su esperanza de vida, de unos 90 años (a pesar de los muchos contratiempos de las ciénagas)—, este robusto pueblo debe descender de los edain, pero nadie puede llegar a adivinar cómo y en qué momento llegaron a Cancha Aguada. Los hombres de las marismas no mantienen

ningún registro escrito, aunque, con el reciente influjo de los colonos gondorianos, algunos de ellos han comenzado a utilizar las rúnicas Cirth para escribir tanto en oestron como en su propia lengua, a la que llaman ninnelen (abreviada Nn.).

Cultura de los hombres de las marismas

Los hombres de las marismas llevan una vida bastante sencilla, basada principalmente en la caza y en la pesca. Recientemente —desde el enfrentamiento que ellos llaman "La Gran Batalla" (la Batalla de Dagorlad, S.E. 3434)—, empezaron a cuidar rebaños de cabras y a cultivar algunos vegetales en sus jardines. En ese momento se volvió importante el Culto de Yavanna, centrado en la vala a la que ellos llaman Jevinnë. Anteriormente, todos los valar, excepto Oromë (Nn. "Eremi"), eran adorados como grupo. Eremi era venerado con gran devoción como el Señor de la Caza, aunque con el tiempo, Jevinnë, Señora de la Agricultura, llegó a tener la misma importancia. Ningún culto tiene tanta importancia para los hombres de las marismas como el del Gran Dios Eru (Nn. "Iroi"), pero conciben a Iroi como una sublime abstracción, fría y distanciada, mientras que Eremi y Jevinnë son como unos amados abuelos a los que uno puede recurrir cuando se tienen problemas. Por ello, estos valar suelen recibir la mayor parte de las oraciones, si no la mayor de las reverencias, por parte de los ninniden. Los sirvientes (sacerdotes) de Eremi son normalmente hombres, mientras que los de Jevinnë son normalmente mujeres, aunque son comunes las excepciones a estas reglas.

Los hombres de las marismas viven en pequeños pueblos, separados en islas o grupos de islotes, a través de las ciénagas. Debido a un flujo de refugiados de las, ahora infames, zonas orientales (las Ciénagas de los Muertos), el extraño recurso de construir cabañas sobre balsas de juncos se ha vuelto bastante común. Los hombres de las marismas consideran esta situación temporal, pues aunque han tardado algún tiempo en organizarse (los hombres de las marismas son muy solitarios y suelen estar muy apegados a sus pueblos), hay actualmente algunos grupos de jóvenes hombres de las marismas dedicados totalmente a limpiar nuevas tierras en islotes no utilizados previamente, y dejarlas listas para ser colonizadas. Mientras tanto, muchos de estos desafortunados han hallado un hogar temporal en las chozas de los pueblos ya existentes. Aunque los hombres de las marismas tienden a ser tímidos y solitarios, si se enteran de que hay alguien con problemas se vuelven muy afectuosos y generosos, hecho frecuente entre la mayoría de los pueblos primitivos y aislados.

Generalmente, los hombres de las marismas hacen escasas diferencias entre sexos, excepto en las ya mencionadas categorías del sacerdocio (que no es celibatario) y los casos obvios de partos y nacimientos de niños. Como norma general, creen que cada persona hace lo que mejor sabe hacer, así que la mujer con su niño recién nacido debe permanecer cerca del pueblo, preparar comidas, raspar pieles o cuidar las plantas, pero también se espera lo mismo del hombre más torpe o de la persona más anciana. Es normal que una muchacha de pies ligeros y vista aguda salga de caza con sus hermanos. Lo más importante para los hombres de las marismas es que todos y cada uno traigan tanta comida, herramientas o ropas como les sea posible. La admitida superioridad física del hombre sólo se considera a la hora de llevar hasta casa un ciervo, un oso o un jabalí entero, lo que ocurre en contadas ocasiones. Las mercancías normales suelen ser aves acuáticas, peces o ranas.

Los hombres de las marismas son un pueblo de baja es-

tatura; los varones miden entre 1,63 y 1,75 metros, y las mujeres entre 1,50 y 1,65 metros. Tienen la piel pálida y cetrina, y los ojos y el cabello oscuros, aunque ocasionalmente pueden hallarse individuos con ojos azules o grises y cabellos rojos o rubios. Suelen ser tímidos pero amables y corteses con los extranjeros, a pesar de que les gusta pelearse entre ellos. Dichas peleas se resuelven, en el peor de los casos, con una disputa con postes, pero más a menudo se deciden mediante una pelea o un concurso de habilidades. No construyen espadas u otras herramientas que puedan matar a los hombres; sus únicas armas son los cuchillos de caza, los arcos y las lanzas, y todas ellas tienen propósitos prácticos. Incluso los postes utilizados en las luchas de postes tienen el objetivo cotidiano de matar ciervos.

Los hombres de las marismas suelen vestir con pieles, aunque recientemente han comenzado a comerciar ropa con los colonos gondorianos. Llevan túnicas, polainas, botas impermeables de tripas de nuevevet para pescar en invierno, chaquetas forradas de piel y botas blandas o zapatillas. Sus casas suelen ser edificios de uno o dos pisos, hechos de juncos cubiertos de barro colocados sobre un armazón de madera. Trabajan poco el metal, pero tejen elaborados cinturones y diademas hechos de cuero y plumas, teñidos con las abundantes materias de tinte de las marismas.

Gobierno de los hombres de las marismas

Los hombres de las marismas viven aislados en sus pueblos islas la mayor parte del tiempo, pero una vez al año tienen una reunión en concilio masivo de los jefes y personal religioso en la isla sagrada de Tel Belarín. Allí viven el sumo sacerdote de Eremi –Envir– y la suma sacerdotisa de Jevinë –Kerit. El concilio, que dura una semana, finaliza con el festival del solsticio de verano. Cualquiera puede asistir al festival y realizar preguntas y peticiones. Durante el año, las preguntas complicadas que no pueden ser solucionadas por los jefes locales y que no pueden esperar al concilio anual, son enviadas a Envir y Kerit. Si éstos deciden que no pueden resolver el problema por sí solos, convocan un concilio especial. Esto ocurrió recientemente, cuando las noticias sobre la Plaga llegaron a Nindalf.

Aunque tradicionalmente, los hombres de las marismas han permanecido con los de su propia raza, las costumbres cambian. La cada vez mayor desolación de las ciénagas orientales y la tentación de la vida más sofisticada de los colonos de Gondor, han hecho que algunos de los más jóvenes hayan abandonado las marismas. Para pena y vergüenza de los hombres de las marismas, uno de los miembros de la banda de cinco bandidos que fueron colgados por decreto del comandante de Tir Nindor, era un joven hombre de las marismas.

2.52 LOS HOMBRES DE GONDOR

Hasta la llegada de la Plaga, un gran número de colonos había emigrado rápidamente hacia esta zona desde las tierras más civilizadas situadas al oeste. Primero vinieron los soldados, que construyeron los caminos y las fortalezas en nombre de Gondor. Tras sus pasos vinieron los colonos, en su mayoría hijos menores de buenas familias con la intención de apoderarse de un feudo y convertirse en Requain (S. “Caballeros”). Después vinieron los comerciantes, los artesanos y los posaderos, que construyeron ciudades en los pozos y encrucijadas, animados por la oferta del gobierno de tierra barata y protección militar de los bandidos (que normalmente llegaba en forma de empalizadas construidas por el gobierno o incluso algunas ciudades cercanas con muros de piedra). Finalmente llegaron los artesanos del lujo: sas-

tres, joyeros, músicos, mercaderes de vino, bailarinas y gente de oficios semejantes. Al poco tiempo, docenas de prósperos pueblos proveían las rutas comerciales procedentes de Rhovanion y tierras más al este. La civilización había llegado a las posesiones orientales de Gondor.

Naturalmente, mucho de lo anteriormente explicado ha cambiado. Hay ciudades enteras vacías cuya población casi desapareció totalmente debido a la reciente plaga (1635-7 T.E.), mientras que los supervivientes han huido hacia el oeste. Actualmente, haciendas y fortalezas yacen abandonadas. De los aproximadamente doce pueblos presentes en la zona circundante, sólo cinco están todavía poblados. Sólo tres de los ocho estados feudales continúan existiendo, y sólo uno de ellos sigue siendo capaz de reunir una milicia de tropas. Dos fortalezas tuvieron que ser abandonadas y sus tropas enviadas de vuelta al oeste o reasignadas a las tres ciudades restantes. Gondor ya no es la presencia dominante en esta zona que era antaño.

Aun así, los hombres de Gondor conservan su orgullo. Los curanderos que quedan vivos, normalmente los mejores de la zona, siguen ayudando a los campesinos. Los comerciantes logran lo máximo que pueden extraer de los bienes que consiguen. Los comandantes de las tres fortalezas y su señor siguen intentando administrar la justicia de Gondor con igualdad a través de toda la zona.

Así como son los principales comerciantes de la zona, los hombres de Gondor también son los principales usuarios de monedas acuñadas. Los hombres de las marismas y los orientales de la zona se dedican a comerciar casi exclusivamente mediante el trueque. Los gondorianos son asimismo casi la única fuente de bienes manufacturados de buena calidad en la zona, ya se trate de espadas, sedas o perfumes. Tanto los hombres de las marismas como los orientales compran la mayoría de sus cuchillos, ropas y puntas de flecha a los mercaderes gondorianos.

2.53 LOS ASDRIAGS

En la región de Dagorlad pueden hallarse dos tribus de estos relativamente pacíficos nómadas orientales. Sufrieron cruelmente a causa de su falta de buenos poderes curativos durante la Gran Plaga de 1635-7 y su número se ha reducido mucho. (A pesar de ser nómadas que, según la mayoría de las teorías sobre enfermedades contagiosas, deberían haber evitado los peores males de la Plaga. Pero la Gran Plaga quebrantó muchas reglas aceptadas.)

Cultura asdriag

Los asdriags son una raza morena y rechoncha (los hombres miden sobre 1,77 metros y las mujeres alrededor del 1,64) que cuida ganado y cabras en la parte occidental de Dagorlad. Este no ha sido nunca un medio de subsistencia cómodo, pues el forraje era apenas el adecuado para las bestias, y los demás tipos de comida –excepto en lo referente al comercio– casi no existían. Aun así, esta bastante estéril llanura sigue constituyendo un hogar seguro para las tribus de los Ashkira (As. “Hacedor de Flechas”) y de los Vethrig (As. “Hoja Afilada”). Nadie más quiere esta tierra, así que pueden montar sus chozas de fieltro y pieles, que denominan “Arshtia” (singular, “Arsht”), en paz.

La religión ha sido una gran fuente de consuelo para los asdriags en los terribles momentos recién pasados y en el estéril presente, pues poseen la creencia de que la Gran Época de los Asdriags vendrá precedida de un tiempo de grandes problemas, con gran número de maléficas muertes por enfermedad y traición. La poderosa sacerdotisa (As. “Hûriga”)

de los asdriags, al percibir la superior cifra de supervivientes entre los gondorianos durante la plaga, ha comenzado a hacer hincapié en la importancia de elegir de forma adecuada entre los dos rivales Dioses Mayores (As. "Hûr-hurhûdria") de los asdriags: "Kor-Sharhaigun", o el Amo Negro, normalmente identificado con Morgoth y popular entre los orientales belicosos, y "Hûr-Iriga", o el Señor de la Luz, generalmente identificado con Eru y popular entre las sacerdotisas asdriags. Dicen las leyendas que aquellos que escogan de forma equivocada serán expulsados de Arda y lanzados a la eterna oscuridad del Vacío.

Gobierno asdriag

Las dos tribus de asdriags presentes son las más pequeñas y débiles de todas las tribus. Cada cinco años, viajan hacia el este para encontrarse con sus hermanos de otras tribus, intercambiar parejas, elegir a un nuevo Hûrdriak o "Rey de Todas las Tribus", contar historias salvajes y cosas similares. Entretanto, la tribu está gobernada por un jefe que es aconsejado por la sacerdotisa de mayor rango de la tribu, que elige a los Hûka, o ungidos guerreros de élite.

2.54 LOS NÓRDICOS BURGUESES

Estos colonos, procedentes de las ciudades de Nan Celduin (S. "Valle del Río Corriente"), son principalmente comerciantes que desearon compartir la buena fortuna asociada con las ricas rutas comerciales que atraviesan las zonas occidentales de Dagorlad. Siguen pareciéndose a sus ancestros y primos tribales: son altos (aunque no tan altos como los hombres de Gondor), con el pelo rubio o pelirrojo y los ojos azules o grises. Sin embargo, han adoptado la forma de vestir de Gondor, con la excepción de que los hombres llevan barba. Todos hablan el idioma de Rhovanion, así como la Lengua Común, el oestron, y se consideran a sí mismos como un pueblo diferente, aunque se mezclan libremente con la gente de Gondor tanto en los negocios como en sociedad. Los matrimonios interraciales siguen sin ser muy bien vistos por los conservadores de ambos grupos, pero cada vez se están volviendo más comunes.

2.55 ORCOS (S. "YRCH")

Algunos pueden no considerar a los orcos como un pueblo, pero al poseer forma humanoide, una dispersa estructura tribal y cierto grado de inteligencia, aquí sí que son considerados como tal. Estas fuertes, feas y peleonas criaturas fueron una de las primeras creaciones de Morgoth. Para crearlos, el Enemigo Negro llevó a cabo experimentos reproductivos con los elfos que había capturado, y de esta forma creó una raza que, aunque no era inherentemente maligna, se veía fácilmente corrompida por los aspectos del mal. Los orcos aparecen en diversas variedades, las más importantes de ellas son: (1) grandes y fornidos guerreros; (2) pequeños rastreadores de anchas narices, y (3) los imponentes e inteligentes uruk-hai (singular Uruk), a quienes se les confía el mando y los puestos de guardia clave.

Hasta hace poco tiempo, no se veían orcos en estas regiones desde la caída del imperio de Sauron, a finales de la Segunda Edad, pero hace casi 50 años, una gran partida de orcos fue vista marchando a lo largo del límite oriental de las Ciénagas de los Muertos. Los testigos—cazadores destinados a un estado gondoriano que ha sido abandonado por las crecidas— apenas lograron escapar con vida. Desde entonces ha habido noticias esporádicas sobre orcos que han sido vistos en las Ciénagas de los Muertos. Nadie sabe lo que están haciendo ni cómo sobreviven, pues las Ciénagas de los

Muertos tienen poco que ofrecer en cuanto a comida, aunque el consumidor sea alguien tan poco exigente en cuanto a la dieta como un orco.

2.56 TROLLS (S. "TEREG")

La gente que defiende a los trolls como un pueblo, es menos numerosa aún que la que defiende a los orcos, pero son una raza y esa clasificación les da tanto derecho como cualquier otra. Así como los orcos son una versión retorcida y distorsionada de los elfos, así los trolls son la versión de Morgoth de los ents, los amables y enormes pastores de árboles del bosque de Fangorn. Los trolls son grandes y poderosos, pero extremadamente estúpidos, y las variedades más comunes se convierten en piedra cuando se ven expuestas a la luz solar. Los olog-hai, una raza superior desarrollada por Sauron, pueden soportar la luz solar y son más inteligentes que los demás trolls.

Los trolls no son nativos de esta zona, pero hay noticias de miembros de esta raza, o de alguna muy parecida, que han sido vistos en los últimos diez años en la franja sureste de las Ciénagas de los Muertos. Si, en efecto, se trata de trolls, deben de ser olog-hai, pues dichas noticias hablan de que fueron vistos a plena luz del día. Pocos vuelven a estos hediondos pantanos tras sus expediciones nocturnas.

2.6 MUERTOS VIVIENTES

Debido a la intervención de Sauron y a la inundación de las principales tumbas, mojones y túmulos de Dagorlad por el movimiento hacia el este de las Ciénagas de los Muertos, cada vez pueden hallarse más muertos vivientes en esta región. Este hecho satisface las necesidades del Señor Oscuro, pues esta zona está a medio camino entre la fortaleza maligna de Dol Guldur y Mordor, la Tierra de la Sombra. Sauron está repoblando y reconstruyendo silenciosamente sus fuerzas en Mordor, y utiliza las salvajes tierras de Dagorlad y las Ciénagas de los Muertos para ocultar el movimiento de sus sirvientes.

La naturaleza general de los muertos vivientes

Los muertos vivientes son criaturas mortales cuyo espíritu permanece activo dentro de Arda. Todos ellos están vinculados a algo, sea un lugar específico o un objeto específico. A menudo esta unión proviene de algún sortilegio, pero normalmente el lugar o el objeto fue importante para el espíritu cuando éste era un ser vivo o se hizo importante a la hora de su muerte. La criatura no puede alejarse de este foco, aunque los espíritus más poderosos tienen más libertad en este aspecto, y si el foco es portátil (por ejemplo, una espada) y es movido, el muerto viviente puede seguirlo.

Se cree que hay tres grandes tipos de muertos vivientes (diferenciados según su sustancia): físicos, parcialmente físicos o totalmente espirituales. Sin embargo, dentro de estas tres clasificaciones, la potencia y habilidades de cada uno de los diferentes individuos puede variar mucho.

2.61 NECRÓFAGOS

Los necrófagos son cadáveres o esqueletos animados por la voluntad de un espíritu muerto viviente. Son capaces de causar daño físico con armas o utilizando sus dientes y sus largas uñas en forma de garras. Como pueden extraer la energía de los restos de sus cuerpos físicos, no siempre necesitan extraer tal fuerza de los vivos. Aunque son, sin excepción, devoradores de carne que se alimentan de sus víctimas, generalmente son los menos peligrosos de los muertos vi-

TABLA 2.6 SUMARIO DE MUERTOS VIVIENTES

Tipo	Niv	NºEnc	Tam	Vel	PV	CA	BD	Ataque (Prim./Sec./Ter.)	Notas
Necrófago	1	cualquiera	M	N/R	25	SA/1	10	25PGo/ 30PGa/10PMo	Cadáver animado; recientemente muerto. 25% de probabilidades de que la herida de la víctima se infecte. Estúpidos, sólo les importa matar a los intrusos. Clase I para RM.
Necrófago mayor	3	cualquiera	M	MdR/R	50	SA/1	20	40MGo/50PGa/45Ar	Habitan las marismas. Cadáver conservado por la vegetación. Su horrorosa apariencia obliga a todos los que estén a una distancia de 3 metros a hacer una TR contra un ataque de Miedo de nivel 3 o permanecerán aturridos durante un asalto. 50% de probabilidades de que la herida de la víctima se infecte. Estúpidos, sólo les importa matar a los intrusos. Clase II para RM.
Esqueleto	7	cualquiera	M	R/R	100	SA/1	30	50Ar/ 60MGo/-	Ser formado por huesos pelados. Quienes estén a 3 metros deberán hacer una TR contra un ataque de Miedo de nivel 7 o permanecerán aturridos durante un asalto. Algo más inteligentes, utilizarán los objetos que tengan cerca. Después de 3 asaltos de permanecer a 3 metros de distancia, comenzará a drenar 3 puntos de Constitución por asalto hasta que la víctima muera. Clase III para RM.
Señor esqueleto	10	cualquiera	M	MR/MR	135	SA/1	40	95Ar/70GGo/-	Ser formado por huesos pelados de un señor muerto. Quienes estén a 3 metros de distancia deberán hacer una TR contra un ataque de Miedo de nivel 10 o huirán. Después de 4 asaltos, todos los que estén empezarán a perder 4 puntos de CON por asalto hasta que la víctima muera. Son inteligentes pero no pueden lanzar sortilegios, usar varitas, etc. Clase IV para RM.
Vela cadavérica	7	1-5	M	R/-	100	SA/1	30	-/-/-	Tabla de críticos para grandes criaturas. Restos de un cadáver, protegido por una ilusión que hace que parezca entero. Acecha en el agua y parece despedir una llamativa luz. Su único ataque es un sortilegio de nivel 7; si la víctima falla la TR, cae en un trance y pierde 4 puntos de CON por asalto hasta morir. Clase III para RM.
Linternas cadav.	10	1-2	M	MR/-	135	SA/1	40	-/-/-	Tabla de críticos para grandes criaturas. Semejante a la vela cadavérica, pero el ataque es de nivel 10 y la víctima que falle la TR se ahogará intentando llegar hasta la ilusión. Drena 5 puntos de CON por asalto. Clase IV para RM.
Estrellas pantano	5	1-2	L	MR/MR	20	SA/1	70	-/-/-	Aparece como una pequeña luz brillante. Intenta atraer a sus víctimas hasta aguas profundas, pantanos o arenas movedizas, utilizando un sortilegio de Atracción de nivel 5. Mientras la víctima perece, la estrella del pantano le irá extrayendo 6 puntos de CON por asalto. Clase IV para RM.
Fantasma	7	1-5	M	R/R	100	SA/1	30	-/60MGo/50Ar	Tabla de críticos para grandes criaturas. Espíritu menor que aparece como una ligera y vaga imagen de un ser vivo. La víctima debe hacer una tirada de percepción para descubrir la ilusión. Utiliza los engaños para permanecer cerca de la víctima. Cuando está a 3 metros de su víctima, le extrae 3 puntos de CON cada asalto hasta que muere. Clase III para RM.
Fantasma mayor	15	1-2	M	MR/MR	165	SA/1	50	/110Ar/ 90GGo	Tabla de críticos para grandes criaturas. Espíritu mayor. Aparece como un ser vivo. Utiliza los engaños para acercarse a la víctima. Quienes estén a 3 metros de distancia deben hacer una TR o caerán en un trance, que durará 1-100 asaltos, durante el cual el fantasma drenará 5 puntos de CON por asalto. Tipo V para RM.
Tumulario	15	1-2	M	MR/RS	165	SA/1	40	110Ar/90GGo/-	Espectros. Restos de un cuerpo encubiertos mediante una sombría ilusión; aparecen con oscuras formas con ojos semejantes a luces difusas. Son inteligentes, pueden lanzar sortilegios y utilizar objetos poderosos. Quienes estén a 3 metros de distancia deben hacer una TR o caerán en un trance que les conducirá hacia la residencia del tumulario. Allí, el tumulario le extraerá 5 puntos de CON por asalto hasta que la víctima muera. Tipo V para RM.

vientes, aunque hay especímenes que pueden ser bastante temibles. Son repugnantes y horribles en apariencia, hay pocas probabilidades de confundirlos con seres vivos. Raramente son inteligentes, y tienden a ser unos aburridos huéspedes de comidas.

2.62 ESPECTROS

Los espectros, por el contrario, pueden ser bastante inteligentes. Los espectros son también la única forma de muertos vivientes que no necesitan ser creados a partir de una muerte violenta: los Espectros del Anillo de Sauron son un claro ejemplo. Están en la línea entre la vida y la muerte, viven y mueren al mismo tiempo. Un espectro es una criatura cuya estructura física ha sido tan cambiada mediante la magia, tanto antes como después de su muerte, que sólo existe parcialmente en el mundo físico. Esto es lo que le ha ocurrido a algunos magos maléficos que han buscado la inmortalidad y han recurrido a una magia corrompida. Otros espectros fueron antaño señores muy poderosos que "se negaron a morir", aquellos que fallecieron sin poder llevar a cabo hechos que habían pensado.

Los espectros casi siempre drenan energía de sus víctimas, aunque los que poseen otra fuente de poder pueden elegir entre hacerlo o no. Sus formas sombrías no son lo suficientemente físicas como para permitirles el uso de armas ordinarias, pero pueden utilizar objetos encantados. Los espectros pueden, si lo desean, asumir una forma bastante hermosa durante un corto período de tiempo, pero no son muy hábiles a la hora de hacerlo, y aunque la ilusión no siempre tiene aspecto "maligno", a menudo parece "errónea" a todo el mundo salvo a la criatura menos perspicaz.

2.63 FANTASMAS

Los fantasmas son en muchos aspectos los peores de los muertos vivientes, pues carecen de ataduras físicas, y son criaturas formadas por espíritu y energía puros. En realidad, ni siquiera pueden llegar a existir, a menos que una fuente de energía (por ejemplo, un ser vivo) se acerque a ellos para "alimentarlos". Normalmente, yacen dormidos e invisibles al ojo humano o a los sortilegios normales. Cuando un fantasma se manifiesta, aparece con el aspecto original de la criatura, siendo la ilusión más o menos perfecta según el poder de la criatura. Los fantasmas pueden ser detectados mediante sortilegios que perciben presencias, el bien, el mal, etc., pero sólo cuando se han manifestado por sí mismos. Los sortilegios más potentes, que proporcionan una información más detallada (como la raza) pueden mostrar lo que realmente son.

Los fantasmas son bastante inteligentes y muestran los mismos sentimientos que tenían cuando eran seres vivos. En realidad, raramente perciben que están muertos. Un fantasma "bueno" que era muy inteligente o altruista mientras estaba vivo puede ser convencido para que entre en el otro mundo por sí solo, pero la mayoría tienen que ser exorcizados por clérigos o animistas, o destruyendo el foco. (Un intento de este último caso provocará un ataque inmediato y muy agresivo por parte del fantasma.) Otros fantasmas están simplemente esperando que algo ocurra (por ejemplo, un guardia que fue muerto mientras estaba protegiendo un puesto crucial podría transformarse en un fantasma que no podría abandonar la zona o este mundo hasta que fuera relevado de su puesto). En cualquier caso, es muy complejo y peligroso tratar con los fantasmas, ya que mientras negocias con un fantasma "bueno", éste te estará extrayendo consciente e inconscientemente energía vital.

En la tabla 2.6 pueden encontrarse ejemplos de los diversos tipos de muertos vivientes que hay en la zona de Dagorlad y las Ciénagas de los Muertos.

3. POLÍTICA EN LA REGIÓN

El poder político más obvio de esta zona es Gondor, que, incluso tras los estragos de la Plaga, sigue siendo la fuerza visible más significativa. Las escasas tribus orientales de la zona no se atreven todavía a desafiar el poder de Gondor, pues aún pueden ver fortalezas de piedra y columnas de tropas, tropas del tipo que estos pobres asdriags nunca podrían superar. Pero aun así, el poder de Gondor está disminuyendo. El hecho de que en los pocos fuertes que todavía vigilan Mordor hayan debido retirarse en parte, ha permitido entrar en escena a un nuevo actor: Sauron, disfrazado como el Nigromante de Dol Guldur.

En las zonas antiguamente transitadas por ricos mercaderes, acechan ahora bandas de ladrones, soldados descontentos y campesinos enloquecidos por la plaga y medio muertos de hambre, ninguno de ellos aliado con ninguna de las facciones. Estos individuos viajan tanto por las rutas más peligrosas como por los caminos. Para estos carroñeros sin tierra, estos chacales humanos, Sauron es sólo una vieja leyenda para asustar a los niños, y Gondor es sólo una fuente de botines.

4. LUGARES DE INTERÉS

La zona de Dagorlad y las Ciénagas de los Muertos posee una historia rica y sirve como encrucijada para el comercio entre Gondor y las vastas extensiones del este. Este pasaje es la entrada a los territorios que Gondor llama Dor Rhûnen (S. "Tierras orientales"), y comprende asimismo el camino principal para entrar en la extraña tierra de Mordor. Hay muchos lugares intrigantes en esta región, pero hay algunos particularmente importantes.

TABLA 4. CLAVE DEL MAPA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

- 1- Tir Nindor/Caras Gwindor
- 2- Tel Verenaer
- 3- Tir Ingon
- 4- Tir Nimmen
- 5- Eithel Celebrin
- 6- Tol Malbor
- 7- Refugio de Camlan
- 8- Haudh-en-Ohtarrin Morin
- 9- Thuringwathost
- 10- Ciudades malditas
- 11- Campamentos de invierno de los asdriags

Nota: consulta el mapa a color de la zona, en la parte interior de la portada.

4.1 LAS FORTALEZAS DE GONDOR

Las robustas fortalezas de piedra erigidas por Gondor para la defensa de las tierras orientales son todavía un tes-

timonio del poder de esta nación, incluso en estos sombríos tiempos. Una de las más impresionantes es Tir Nindor (S. "Vigía de la tierra húmeda"), el cuartel general de toda la zona. Este hermoso edificio se eleva sobre un túmulo artificial situado cerca del punto donde el camino desde Gondor se separa hacia el sur, hasta Ithilien, y al este hacia la frontera. Este es el hogar de Targen, el comandante de la región, y es supervisado por Bergil, un hombre de excelente reputación, tanto en la fortaleza como en la ciudad. Se dice que hay 147 hombres en Tir Nindor, además de gran número de carpinteros, albañiles, cocineros, mozos de cuadra y personal similar, no combatiente, necesario para mantener una fortaleza en buenas condiciones. Naturalmente, hay aquí enfermedades y descontento, al igual que en todas las demás fuerzas de Gondor durante estos días, pero ciertamente, Tir Nindor parece mantener el control sobre la región. Dentro de su alta muralla exterior, reforzada con muchas torres pequeñas, se elevan unas torres interiores todavía más altas. Un resistente puente de madera lleva por encima del profundo foso seco hasta las macizas puertas frontales. Estas conducen al patio exterior, donde trabajan los artesanos para el mantenimiento de la fortaleza y donde los mozos de cuadra, halconeros y cuidadores de perros ejercitan a sus mascotas, posean pezuñas, alas o patas. Otro gran juego de puertas lleva desde aquí hasta el patio interior, donde viven los soldados, los oficiales y los curanderos. Tir Nindor siempre rebosa de tropas y patrullas que entran y salen, lo que es un buen símbolo de la continua vigilancia de Gondor sobre la zona. Sólo quienes tuvieran la vista aguda podrían descubrir que los veteranos holgazanean en sus puestos y se emborrachan en la ciudad, o que sus armas están oxidadas y que las piedras que forman las torres se están comenzando a derrumbar por los flancos.

4.2 PUEBLOS DE GONDOR

En los últimos años, muchas de las poblaciones de la región se han visto despobladas o abandonadas. Las que permanecen son semejantes a la mayoría de las ciudades gondorianas que pueden hallarse al este del Anduin y al norte de Ithilien: están fortificadas y situadas en caminos cruciales a una distancia prudencial de una de las muchas ciudadelas de Gondor.

4.21 CARAS GWINDOR

Este pequeño pueblo, rodeado por un robusto muro de piedra y situado cerca de la fortaleza de Tir Nindor, posee un porcentaje de trabajadores profesionales mucho mayor que lo que se considera normal en un pueblo de su tamaño. Esto es debido a su proximidad al fuerte y a la ruta comercial, así como a la lejanía de cualquier otro tipo de fuente de ingresos. Los visitantes pueden comer, alquilar una habitación, curarse, bañarse o emborracharse, todo por un buen precio. En los alrededores están los Graneros del Senescal, donde se guarda el grano antes de enviarlo a la nueva capital, Minas Anor (Minas Tirith), varias granjas pequeñas, un matadero, una herrería, un constructor de carros y un establo, donde pueden mantenerse los propios caballos o comprar nuevos. En el pueblo siempre se alegran de ver nuevas caras, pues las nuevas caras suelen traer consigo nuevo dinero.

4.22 EITHEL CELEBRIN

Eithel Celebrin está quizás más adaptado a las necesidades del viajero, pues está situado en una ruta comer-

cial que es actualmente uno de los últimos de los muchos apeaderos que antaño utilizaban los numerosos mercaderes que viajaban por aquí en tiempos mejores. Está protegido por una empalizada de madera, y es un próspero lugar con muy pocos niños y jardines, aunque con muchos artesanos y posadas. El herbolario, el curandero, el armero e incluso el nuevo astrólogo tienen buena reputación entre quienes frecuentan el pueblo. En particular, suelen recomendar la Posada del Manzano.

4.3 LAS TUMBAS DE DAGORLAD

Estos lúgubres monumentos salpican la llanura que figura ante la Puerta Negra; muchos de ellos han sido engullidos por las Ciénagas de los Muertos. Otros han sido saqueados por los bandidos. Uno de los que no lo ha sido es el infame Haudh-en-Ohtarrin Morin (S. "Túmulo de los Guerreros Negros"), del que se dice que es la tumba de algunos de los sicarios humanos del Señor Oscuro. Este largo túmulo de poca altura está pobremente cubierto por las escasas hierbas de la zona y posee una maciza puerta de madera de roble orientada hacia el este. Nadie se ha atrevido todavía a abrirla.

4.4 TOL MALBOR, GUARIDA DE LOS BANDIDOS DE LAS CIÉNAGAS DE LOS MUERTOS

Antaño había en el este de Dagorlad un hermoso feudo llamado Parth Mallin ("Campos dorados"). Pero las ciénagas se arrastraron gradualmente hasta estas propiedades y comenzaron a engullir sus edificios. Su amo y señor intentó en vano construir diques que contuvieran las aguas, pero las fuerzas de la naturaleza y los muertos vivientes fueron demasiado para el estado y su pueblo; el hijo mayor del señor fue atraído hacia las aguas una noche mientras construía un dique. Nadie volvió a verle nunca. Desolado, el señor reunió al resto de su familia y sirvientes y volvió a Imloth Melui, en Gondor. Su hermosa mansión, con sus jardines cuidadosamente atendidos, permaneció abandonada durante casi 70 años.

Actualmente, Parth Mallin tiene un nuevo nombre, Tol Malbor ("Isla del Puño Dorado"), y un nuevo amo, un bandido que ama este lugar al menos tanto como su antiguo señor. Una vez más, Parth Mallin se ha vuelto tan "hermoso" como la tierra que lo rodea.

4.5 SARNEN THURINGWATH

Esta siniestra formación de rocas al sudeste de las Ciénagas de los Muertos ha sido siempre un lugar lleno de misterio y terror para los nativos de la zona. Se dice que era hogar de demonios y fantasmas, pues extrañas luces parpadaban sobre las montañas de piedras, por la noche, y los pocos que se atrevían a dirigirse allí nunca eran vistos de nuevo con vida.

Ahora, los rumores se han vuelto realidad con una venganza. A menudo se ve a orcos y trolls vagabundeando por los alrededores, en la llanura o en la ciénaga, por la noche. Una negra figura con un aura oscura ha sido vista cabalgan-

do hacia las rocas, y una partida de jóvenes hombres de las marismas que se aventuraron en las cercanías fue atacada; dos de sus miembros desaparecieron para siempre. Miruimor está haciendo notar su presencia.

Aunque si alguien fuera lo suficientemente osado, cauteloso y estúpido como para acercarse hasta Thuringwathost (como sus habitantes la llaman) y consiguiera sobrepasar los escarpados muros de piedra natural y los centinelas, hasta llegar al interior, hallaría una paradoja: un hermoso y pequeño jardín, con un estanque, bancos y árboles. Se trata del refugio privado de Miruimor, y pocos de los que lo ven llegan a ver otra cosa nunca más. Uno sólo puede imaginarse qué aspecto puede tener el resto de la fortaleza de una mujer semejante.

5. CONSEJOS PARA AVENTURAS EN DAGORLAD Y LAS CIÉNAGAS DE LOS MUERTOS

Esta sección contiene algunas notas útiles para el Director de Juego relacionadas con la dirección de aventuras en las zonas de Dagorlad y las Ciénagas de los Muertos. El DJ debería leer estos consejos antes de seleccionar y estudiar una de las aventuras que siguen en las secciones 6 hasta la 9.

5.1 ENFERMEDADES

Desafortunadamente, las enfermedades son una parte cotidiana de la vida en esta zona. Las enfermedades dejadas por la Plaga y los malestares típicos de las marismas, combinados con los efectos de los cadáveres sin enterrar de algunas zonas, hacen que sea casi inevitable contraer alguna enfermedad. La Tabla de Enfermedades, a continuación, describe los malestares serios más comunes que circulan por la zona en estos tiempos. Los personajes jugadores (PJs) sólo deberían correr peligro de contraer alguna enfermedad en caso de encontrarse en las circunstancias apropiadas: por ejemplo, sería improbable que contrajeran una enfermedad transmitida por las pulgas mientras estuvieran en Dagorlad, donde hay pocos animales, y menos humanos. Sin embargo, si toman riesgos innecesarios (por ejemplo, beber agua de dudoso origen, dormir en las camas sucias de una posada barata, tomar comida hallada en el escondrijo de un ladrón, etc.), deberían sufrir el riesgo de contraer alguna enfermedad.

Este hecho se resuelve haciendo que el PJ involucrado haga dos tiradas de resistencia, contra dos tiradas de ataque de enfermedad, utilizando cualquier bonificación posible por raza y características. La primera TR es para evitar la contracción de la enfermedad completamente. Por eso, el factor de contagio de la enfermedad se añade al ataque. La segunda TR se hace si el personaje contrae en efecto la enfermedad, y dicha tirada muestra cómo aguanta el cuerpo del paciente los efectos de la enfermedad. Para esta tirada se utiliza el factor de virulencia de la enfermedad.

Si los PJs no poseen los sortilegios o las hierbas necesarias para luchar contra la enfermedad, entonces deben utilizarse los medios no mágicos descritos en la última columna.

TABLA 5.1 ENFERMEDADES DE LAS CIÉNAGAS Y DAGORLAD

Enfermedad	Fuente	Periodo de incubación	Factor de contagio	Factor de virulencia
Fiebre de las marismas	Comida o agua contaminada	12-24 horas	30	20
Fiebre cíclica	Garrapatas, piojos	12-24 horas	15	15
Fiebre roja	Comida o agua contaminada	8-12 días	40	25
Reuma amarillo	Mosquitos	3 días	30	30
Fiebre temblorosa	Sanguijuelas	1-3 días	35	20

Efectos de las enfermedades (en orden de aparición)			
Enfermedad	Mínimo (fallo de la TR por 01-25)	Máximo (fallo de la TR por 26+)**	Tratamiento***
Fiebre de las marismas	Diarrea, vómitos, retortijones, dura 1-3 días.	Deshidratación y coma, dura 2-7 días, 20% de probabilidades de muerte debido al shock (01-20).	Fluidos, sal, descanso, dieta líquida
Fiebre cíclica	Sudores, fiebre baja y visión borrosa, dura dos días, y después una remisión de una semana, seguida por 1-2 ciclos de los mismos síntomas.	Fuerte fiebre durante 4 días, seguido por una remisión de una semana como en el efecto mínimo pero con 3-12 ciclos. 50% probabilidades de ceguera (26-75); 25% probabilidades de muerte (01-25).	Febrífugos, descanso.
Fiebre roja	Dolor de cabeza, fiebre fuerte, agitación y hemorragias nasales durante 7-10 días, tras 6 días aparece por encima un sarpullido rojo.	Vómitos; la enfermedad dura 10-14 días, 40% de probabilidades de muerte por la neumonía, peritonitis (intestinos agujereados), meningitis (inflamación del cerebro) o fallo cardíaco.	Febrífugos, descanso, dieta líquida.
Fiebre amarilla reumática	Dolor de cabeza, dolor de espalda, fiebre vómitos e ictericia (la piel se vuelve de color amarillo) que dura 4 días, seguidos por un periodo de debilidad (-30 a todas las acciones) que dura 6-11 días.	Vómitos sanguinolentos y hemorragia interna durante 6 días, seguidos por 11-18 días de debilidad, 20% de probabilidades de muerte (01-20).	Febrífugos, dieta líquida, descanso.
Fiebre temblorosa	Glándulas hinchadas, fiebre, temblores en los miembros, membranas mucosas irritadas (nariz, garganta, etc.) y durante 3-5 días.	Fiebre fuerte, tos pectoral y violentos espasmos musculares durante 6-10 días. 30% de probabilidades de pérdida de 1-20 puntos de Constitución, 15% de probabilidades de muerte (01-15%).	Febrífugos, relajantes musculares, descanso.

* Período desde el contacto con la fuente de infección hasta la aparición del primer síntoma.

** Además de todos los efectos mínimos (excepto la duración de la enfermedad).

*** Tratamiento no mágico. Los sortilegios y las hierbas especiales o drogas pueden ser de gran ayuda.

5.2 ANTECEDENTES DE LOS PERSONAJES JUGADORES

La región en torno a Dagorlad y las Ciénagas de los Muertos está principalmente poblada por hombres, aunque se han visto en la zona algunos elfos y enanos. Naturalmente, es a los hombres a quienes la zona les ofrece un mayor número posible de antecedentes. Los animistas hallan fascinante la amplia variedad de hierbas y venenos, y están muy solicitados como curanderos. Los guerreros (luchadores) y los montaraces vienen hasta aquí para servir al ejército de Gondor, tanto como tropas profesionales como en milicias. Las tropas profesionales poseen generalmente mejores habilidades de combate, mientras que las milicias conocen, a menudo, mejor la zona y poseen una variedad más amplia de habilidades no combativas. Las fuerzas fronterizas de este pasillo requieren también una buena cantidad de exploradores, pues los yermos de Mordor y las ciénagas son difíciles de vigilar con este limitado número de tropas. Al igual que los soldados profesionales y de las milicias, muchos de los rastreadores, delincuentes y exploradores asociados con el ejército de Gondor vienen a vivir aquí una vez finalizado su período de servicio. La tierra está floreciendo tras la Plaga. Una vez asentados, estos hombres se unen a los demás residentes de la región en su defensa común contra las incursiones tribales, las incursiones de los orcos, los ataques de los muertos vivientes y las omnipresentes acciones de los ladrones.

Los no humanos son más difíciles de situar en la zona. Los enanos vienen aquí ocasionalmente como mercaderes o enviados para enseñar el trabajo del metal a los herreros del ejército (como muestra de amistad hacia el Senescal de Gondor) y, aunque los elfos evitan las zonas desoladas, los comerciantes y aventureros élficos son visitantes poco frecuentes. Muchos de los Primeros Nacidos proceden del puerto de Pelargir, en el Anduin, o de las comunidades silvanas de Lórien y el norte del Bosque Negro, mientras que otros vienen del lejano Lindon en busca del lugar donde murieron tantos inmortales a finales de la Segunda Edad. Por la misma razón, magos de todas las razas sienten gran interés por los restos de los campos de Dagorlad; dentro de las tumbas de los caídos yace un gran poder.

5.3 ESCOGER UNA AVENTURA

Las secciones 6-9 se centran en lugares de aventuras concretos y están organizadas de acuerdo con su disposición. En ellas se describen los principales planos y PNJs, así como una serie de líneas argumentales. Todas están acompañadas por una historia y una aventura sugerida, aunque un DJ podría optar por un curso de acción diferente. Para una mayor flexibilidad, al final de cada sección figura una lista de aventuras alternativas. A cada trama se le ha asignado un factor de dificultad.

El DJ debe fijarse en la fuerza y experiencia de los PJs implicados en el juego y elegir una aventura que ofrezca un desafío, pero que no sea demasiado difícil. Como guía, puede decirse que las aventuras suelen ser más difíciles cuanto más se avanza en el texto (es decir, las de la sección 7 son, en general, más fáciles que las de la sección 8). En realidad, la sección 6 es la que cubre las zonas más seguras y pobladas para comenzar una aventura o campaña. En dichas zonas, los PJs pueden comprar y vender bienes y solicitar ayuda e información. Los jugadores pueden emprender sus viajes desde uno de los puntos descritos en la sección 6.

5.4 SUGERENCIAS AL DIRIGIR AVENTURAS

Familiarízate con los personajes no jugadores (PNJs). Debes leer lo que figura en las secciones 6-9 y en las tablas de PNJs sobre los principales PNJs de una zona, y tratar de pensar como lo haría cada personaje en particular. Recuerda, por ejemplo, que Cambre, el líder de los bandidos, es muy carismático y astuto, e intentará reclutar a un PNJ que parezca pudiera hacer un buen servicio a su banda, ¡incluso si Cambre les halla entrando por la fuerza en su cuartel general!

Observa los planos de los complejos y anota los puestos de guardia y los puntos débiles. Incluso si una habitación no tiene adjudicado un ocupante (por ejemplo, la biblioteca de Thuringwathost), considera la posibilidad de que alguien esté allí cuando los personajes entren (por ejemplo, Camallin, Turgarín y Miruimor pasan mucho tiempo en la biblioteca, Camallin durmiendo mientras los otros dos leen).

Guarda tus armas más pesadas para las situaciones más extremas. La mayoría de los grupos tendrán suficientes problemas en Thuringwathost (si recuerdas todas las trampas y guardas) sin que haga falta que Fëagwath esté allí de inspección.

5.5 USO DE TRAMPAS

Los planos de las secciones de la Parte III (sec. 6-9) incluyen frecuentes referencias a trampas y cerraduras. Para agilizar el juego, las siguientes referencias se dan para los DJs que usen *El Señor de los Anillos* o *Rolemaster*.

Para calcular el éxito o fracaso de los intentos de desactivar o abrir estos mecanismos, haz que el PJ haga una tirada de dados, suma sus bonificaciones apropiadas y resta el factor de dificultad asignado a la cerradura o la trampa. Luego consulta la tabla MT-2 de SA, página 180, (o RM: sección 15.32 de *Ley de los Personajes*).

Los resultados de los ataques animales y de Caída/Aplastamiento pueden determinarse usando las tablas CST-2 y AT-5 o AT-6 de SA, todos en la página 165 ó 163 (RM: *Ley de la Garra*).

Los ataques de armas se calculan usando las tablas CST-1 y AT-1 a AT-4 de SA página 164 (o RM: *Ley de las Armas*).

Los objetos no mágicos sólo son utilizados con *Rolemaster*. Cuando utilices *El Señor de los Anillos*, todos los objetos con bonificaciones son mágicos.

6. PUNTOS DE INICIO SEGUROS PARA AVENTURAS

Las zonas bajo el control de Gondor son relativamente pacíficas y estables. El poder militar de Gondor, aunque está desvaneciéndose, es aún capaz de asegurar el orden, excepto en las más remotas de las zonas salvajes. Los aventureros que viajen a Dagorlad y a las regiones cenagosas descubrirán que los pueblos y las fortalezas son refugios estables, y bases ideales desde las cuales aventurarse hacia lo desconocido.

6.1 TIR NINDOR, UNA GRAN FORTALEZA GONDORIANA

Tir Nindor es el principal centro del poder gondoriano en la región, y funciona como la residencia del Targen gobernante. Su posición domina las principales encrucijadas y le permite a la guarnición un fácil acceso a la Dagorlad o las zonas pantanosas. También funciona como protección más inmediata para el cercano pueblo de Caras Gwindor.

6.11 LOS SEÑORES DE TIR NINDOR

El targen, o subcomandante de la zona de Dagorlad (por debajo del Regente de las Tierras Orientales), es Derufin, un hombre cuya experiencia en el gobierno civil es tan pequeña como grandes son su coraje y experiencia militar. Se distinguió en varias campañas en el este y fue recompensado con la posición de Targen de las Fuerzas de las Marismas. Es muy riguroso con la etiqueta militar y cree sinceramente que los gondorianos son superiores a los hombres de cualquier otra raza. Esta actitud no le granjea las simpatías de nórdicos, marismeños y orientales de la región donde gobierna. Su experiencia con el derecho militar y los casos de

tribunales militares tampoco le hacen muy efectivo como juez civil, que es lo que requiere de él su cargo actual. Tiene poca suerte a la hora de hacer actuar a los fatigados veteranos de segunda fila asignados a las fortalezas fronterizas, recibidos como las tropas de primera línea que está acostumbrado a comandar. Normalmente muestra este desagrado interfiriendo en las vidas profesionales de sus inferiores inmediatos, los thengyn (capitanes) de las tres fortalezas bajo su control, tras el masivo empujón que necesitaban las guarniciones después de la Plaga.

Los dos primeros thengyn son oficiales de carrera de mediana edad quienes no gustan de sus asignamientos, pero no tienen forma de cambiarlos. Son Angbor, asignado a Tir Ingon, la fortaleza septentrional a los pies de las Emyrn Muil, y Rincar, thangon de Tir Nimmen, en la fértil franja de las antiguas marismas del sur. El tercer thangon asignado a Tir Nindor, el cuartel general de la zona, es algo totalmente diferente.

Bergil, thangon en Tir Nindor

Bergil es un hombre relativamente joven (34 años) y ambicioso. Comenzó con una brillante carrera en el ejército de Gondor, asumiendo el cargo de un innovador y perspicaz

TABLA 6.1 PNJS EN LAS FORTALEZAS DE GONDOR

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br./Gr.	BO c./c.	BO proy	Mov M	Notas
Derufin	20	175	CO/18*	75*	S15	Gr	190ea*	170acp*	30	Dúnadan guerrero (guerrero). "Ramthoron", ea +20; acp +10 de metal; escudo normal +15; cota de maila de mithril = peto de metal; su collar niega el 25% de los críticos en el cuello; amuleto de Mantenimiento de Vida (1 vez al día, funciona instantáneamente, un uso).
Bergil	12	135	CE/10	65*	S15	Gr	145ea*	140acp*	20	Dúnadan montaraz, ea +15; levita para defender con +30 durante 3 asaltos; escudo diana +15; acp +10; brazalete de coagulación, cura hemorragias equivalentes a 3 puntos de vida/ asalto.
Handir	13	50	CE/9	30*	N	—	60alf*	20ac	15	Dúnadan animista (curandero lego), alf +5 = ea +5 con una bonificación +10 contra CM o CO; amuleto, +10 a la BD, x3 PP; varita de Vías de la Sangre (Dominio de la Sangre), permite utilizar gratis estos conjuros una vez al día; anillo, permite lanzar sortilegios que no tienen alcance a una distancia de 3 metros; total 78 PP/día; 18 listas de sortilegios.
Mallin	7	50	CE/10	50*	S10	Gr	60alf*	40acp	10	Dúnadan menor bardo, alf +5 = ea +5 con una bonificación +10 contra CM o CO; escudo diana +10; anillo, x3 PP; total 42 PP/día; 8 listas de sortilegios.
Angbor	12	130	CO/18	65*	S15	Gr	140ea*	135acp*	15	Dúnadan menor guerrero (guerrero), ea +15, acp +10; escudo +15; amuleto +10 a las TRs contra Canalización.
Rincar	11	125	CO/18	65*	S15	Gr	140ea*	135acp*	15	Dúnadan guerrero (guerrero), ea +15; acp +10; escudo +15; anillo de Salir (30 m., 1/día)

*- Objeto(s) mágico(s) incluido(s) en la bonificación.

CÓDIGOS Y COMENTARIOS:

- El escudo equivale a una bonificación de 20 ó 25 a la BD. Si se está utilizando *Rolemaster*, un * significa que la armadura está hecha de forma mágica o especial.
- Obsérvese que las bonificaciones defensivas incluyen las características y el escudo. Las referencias al escudo incluyen una bonificación por calidad (por ejemplo, "S5" significa "sí, un escudo +5"). Los combatientes no entrenados en un tipo de armas (por ejemplo, orcos no entrenados en armas de proyectil) sufren una penalización de -25 mientras atacan. Las bonificaciones de cuerpo a cuerpo y de proyectil incluyen la bonificación de la mejor arma del combatiente en dicha categoría.
- Las abreviaturas de las BO de las armas son las siguientes: ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espadón, ma-maza, ha-hacha, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón de guerra, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto o de caballería, al-arco largo, bsl-ballesta ligera, bsp-ballesta pesada, bo-boleadoras, ear-estrella arrojada, ab-alabarda, bs-ballesta, uss-usriev (N. del T.: espada lanza utilizada por algunos de los pueblos del este), alf-alfanje. Los ataques de animales se abrevian usando códigos de la "tabla de criaturas".
- Los números tras la Clase de Armadura determinan la armadura exacta de los personajes. El número se aplica a la clase de armadura pertinente de *Rolemaster*. Br indica el uso de brazaletes y Gr indica el uso de grebas. Se supone que todos los PNJs con armadura llevan yelmos.

Ohtarín en la fortaleza de Durthang, en las mismas murallas de Mordor. Era amado por sus hombres y por sus compañeros oficiales. Pero cuando en el Alto Mando de Ithilien del Norte tuvo lugar un pequeño asunto de corrupción y sobornos, la agudizada percepción de Bergil y su gran sentido del honor le llevaron a denunciar a su thangon ante el mismísimo Senescal. Esto le hizo ganarse una reputación de problemático, pues aunque su superior era realmente culpable, era valioso para el Senescal por otras razones. Obviamente, cualquier cargo presentado contra un oficial tan impecable como Bergil habría sido descartado rápidamente, así que el Alto Mando de Gondor debía encontrar otro método para eliminarlo sin que pareciera un castigo. La respuesta era obvia: el thangon de Tir Nindor llevaba al mando 8 años y se había quejado constantemente de los mosquitos, los desaseados veteranos que recibía, los pozos constantemente llenos de agua pantanosa, los extraños nativos, los enloquecedores informes sobre orcos en el sudeste y cosas parecidas. Evidentemente, el pobre hombre se merecía una promoción a un puesto mejor. Y obviamente, Bergil se merecía ese mismo mando (a cierta distancia de Durthang). Así pues, en 1639, Bergil se convirtió en el hombre más joven en recibir el mando de un cuartel general de zona.

Los ayudantes de Bergil

Pero el trabajo no es totalmente imposible ni carece de consuelos. Mallin, un bardo que hace de secretario personal del targon, está tan molesto con su amo como Bergil y, en las cada vez más raras ocasiones en las que el targon se halla en la fortaleza (ha decidido que inspeccionar el campo abierto y las otras dos fortalezas para después volver en una inspección sorpresa a Tir Nindor es una forma mejor de hacer las cosas), prefiere jugar a los dados con Bergil y entreteñerle con ingeniosas anécdotas y cotilleos de actualidad de los que se enteran mientras viaja con el targon. Handir, el principal curandero lego asignado a la fortaleza, ha resultado ser un primo lejano de Bergil, y ambos disfrutan de ocasionales expediciones de caza juntos. Handir está fascinado por la cultura de los hombres de las marismas y gusta de pasar su tiempo libre (tiene más que Bergil) en las ciénagas cercanas, hablando con los curanderos y clérigos.

Bergil tiene ayuda a la hora de gobernar la fortaleza.

RESUMEN DE LA ORGANIZACIÓN MILITAR DE GONDOR EN DOR RHUNEN

Líder	Nº	Comando	Cargo
Regente	1	Ejército (2.000+ hombres)	Gobernador territorial
Targon	4	Ohtarim (500 hombres)	Gobernador provincial
thangon	20	Falmendak (100 hombres)	Comandante ciudadela
Ohtari	100	Falmecel (20 hombres)	Comandante de unidad

Damrod, el principal oficial de apoyo, está intentando como puede llevar todos los asuntos de la forma más suave, pero es una lucha penosa. Las líneas de provisiones de comida están cada vez más deterioradas, y los intentos por conseguir que las tropas acepten la comida disponible, como por ejemplo la judía de barro local, han sido en su mayor parte fracasos deprimentes. Recientemente se ha notado un incremento en los robos de comida y provisiones, y las caravanas de alimentos que llevan la nómina han sido robados dos veces en los últimos cinco meses.

Los últimos seguidores de Bergil todavía no se han dado a conocer ante él. Hay dos unidades de guerreros específicamente entrenados, asignados aquí en el mismo momento en el que llegó procedente de la actualmente abandonada fortaleza de Durthang. Uno de sus ohtarinna –Cirion– sirvió bajo el mando de Bergil en Durthang, al igual que varios de sus soldados. Aunque Bergil sabe que estos hombres están en Tir Nindor, no sospecha (pues, a pesar de todo, es bastante modesto) cuánto le admiran todavía, o cuánto les duele ver a un buen oficial como él siendo forzado a gobernar una fortaleza de segunda fila como Tir Nindor.

Operaciones militares en Tir Nindor

Los deberes regulares de Bergil incluyen supervisar las operaciones de Tir Nindor, una fortaleza de casi 180 hombres: 147 militares y 31 personas no combatientes como personal de apoyo. Se trata de una guarnición de buen tamaño que incluye siete falmarcel (S. “Ola corredora”) de 20 hombres, la unidad militar típica de la región. Cinco –cuatro de infantería y uno de caballería– son las fuerzas regulares. Los otros dos falmarcel son las fuerzas de elite procedentes de Gondor. Su asignamiento a Tir Nindor le ha dado a Bergil cierto prestigio, pues la mayoría de los thengyn (sing. thangon) no comandan más de 100 hombres. Sin embargo, a pesar de que esta gran operación le mantiene atareado, organizando patrullas, cambiando guardias y asignando permisos, aún tiene tiempo para hacer otras cosas.

Como representantes del gobierno de Gondor en esta zona, los comandantes de la fortaleza deben tratar los casos de derecho civil que la ciudad local y los gobiernos de los pueblos creen demasiado serios para ser manejados. Estos comandantes también son los encargados de supervisar los permisos de comercio, las peticiones de fortificaciones de los pueblos y ciudades (uno de los alivios que ha traído Gondor a los colonos), y las demandas de escolta militar de las provisiones más vitales, como las hierbas curativas, a través de zonas peligrosas. El targon cree que todo este sinsentido civil es una pérdida de tiempo, y se ha convertido en otra razón para evitar las estancias prolongadas en Tir Nindor, pues en su ausencia, Bergil es quien debe afrontar estos deberes. Bergil es, por ello, un hombre hostigado e infeliz durante la mayor parte del tiempo.

TABLA 6.11 RESUMEN DE PNJS: GUARNICIÓN DE GONDOR

Nombre/n.º	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br./Gr.	BO c/c.	BO proy	Mov	M	Notas
Ohtarinna/10	Dúnedain menor	8	110	CM/15	60	S20	–	110ea	110bs	10		Manda 20 miembros de infantería (Infantería)
Ohtarinna/4	Dúnedain menor	8	110	CM/15	45	S5	–	100ea	115lc	10		Manda 20 miembros de caballería (Ohtarinna de caballería)
Ohtarinna/3	Dúnedain menor	9	125	CE/10	50	S10	Gr	130ea	120acp	15		Manda 20 exploradores/montaraces (Fuerzas especiales)
Ohtari/200	Dúnedain menor	3	35	CM/14	35	S10	Gr	75ea	70acp	-5		Tropas de la guarnición (Infantería)
Ohtari/80	Dúnedain menor	3	35	CM/15	30	S	–	75ea	70la	0		Caballería media (Caballería)
Ohtari/60	Dúnedain menor	4	50	CE/10	35	S	Gr	85ea	80bs	10		Rastreo y exploración (Fuerzas especiales)

6.12 DESCRIPCIÓN DE LA FORTALEZA DE TIR NINDOR

La fortaleza de Tir Nindor está construida sobre un túmulo artificial de piedra de 10 metros de altura. El dique que hay alrededor suyo (el foso) tiene 5 metros de profundidad. La muralla de protección exterior mide 7 metros de altura y 3 de grosor. Las torres de la muralla exterior, que tienen forma de D, miden 10 metros de altura, mientras que el macizo cuerpo de guardia mide 13 metros de altura. El muro de protección interior mide 10 metros de altura y sus torres se elevan hasta 15 metros de altura.

El patio exterior sirve principalmente como campo para pasar revista. Aquí es donde son inspeccionadas las tropas, donde se preparan para las guardias y donde practican sus habilidades en combates simulados. El patio interior da rápido acceso a las estructuras que comunican con él. Sin embargo, durante un asedio verdaderamente cruel podría hacerse en él una última resistencia ante el enemigo.

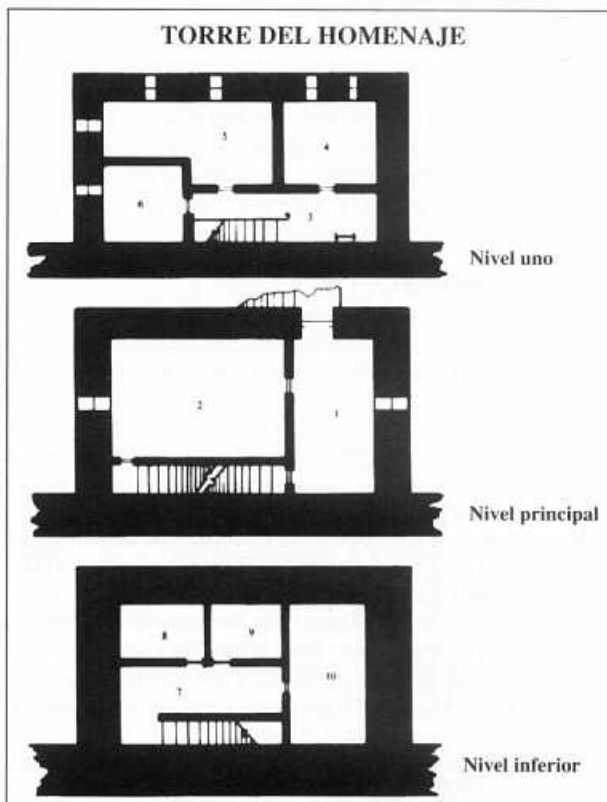
El plano exterior de la fortaleza

Nota: consulta los mapas a color al final del módulo.

1. **Cuerpo de guardia exterior.**
2. **Perreras:** Aquí se guardan los perros de guardia, los perros rastreadores y los sabuesos de caza del targon. Hay un muchacho perrero que vive con los perros y cuida de ellos. (También tiene su mismo aspecto la mayoría de las veces.)
3. **Jaulas:** Aquí habitan los cuervos mensajeros y los halcones de caza del targon. El halconero, que entrena y cuida las aves, también vive aquí.
4. **Almacén de madera:** Material para reparaciones, nuevos edificios y leña.
5. **Cuerpo de guardia interior.**
6. **Taller del carpintero y albañil.** Estos profesionales viven encima de sus lugares de trabajo.
7. **Pozo.**
8. **Establos.** Las bestias de caballería y las monturas personales del targon y el thangon se guardan aquí. Los mozos de cuadra y los ayudantes viven encima de los establos. Los alimentos y los arneses también se guardan arriba.
9. **La torre del homenaje.** Oficinas y estancias para el targon, el thangon y habitaciones para huéspedes.
10. **El gran edificio.** Sirve como comedor la mayoría de los días, pero las mesas de caballete pueden ser colocadas para formar un salón de audiencias en ocasiones más formales.
11. **Cocina.** Una gran escotilla conduce desde aquí hasta el gran edificio, a través de la cual los cocineros pasan los platos de comida con los que se alimentan los soldados. El cocinero y los pinches duermen encima de la cocina; las provisiones se guardan en la bodega que hay abajo.
12. **Los baños.** Unas grandes calderas colocadas sobre braseros calientan agua para que los soldados se laven, tanto ellos como sus ropas, si es que no quieren pagar la lavandería de Caras Gwindor para que haga lo segundo.
13. **Los almacenes.** Este es el reino de Damrod. Su oficina y sus estancias, así como las de sus funcionarios y mensajeros, están aquí. Aquí se guarda comida, túnicas de uniforme, botas, lámparas, aceite, cuerda, clavos, herramientas... todo excepto las armas, las hierbas curativas, las armaduras, la piedra y la madera.
14. **Barracones.** Estos largos edificios de dos pisos proporcionan un amplio espacio para dormir a los 140 hombres que los ocupan.

15. **La armería.** Almacén para las armas y armaduras sin dueño, así como equipo para limpiarlas y repararlas.
16. **Oficinas y estancias de los curanderos.**
17. **Enfermería.** Estos dos últimos edificios están rodeados por su propia muralla y hay un jardín de hierbas cultivado por los curanderos.
18. **La torre.** Estancias para los ohtarrin en su parte superior, prisiones por debajo.
19. **Torres de la muralla exterior.** Todos sus niveles segundos y terceros son semejantes, pero las plantas bajas varían según dónde está situada cada una de las torres dentro de la fortaleza.

Descripciones interiores



La torre del homenaje

No se trata realmente de una torre del homenaje, pero se le llama así debido a su parecido con ese tipo de estructura defensiva básica.

NIVEL PRINCIPAL

1. **Vestíbulo.** El oficial de guardia diurno se sienta en el escritorio que hay aquí para responder las preguntas y recibir las órdenes del thangon. También hay un soldado de guardia en la puerta en todo momento. Una puerta en el otro extremo del vestíbulo conduce a una escalera descendente.
2. **Sala de rancho y de reunión de los oficiales.** Los oficiales que no coman con los hombres ese día, comen aquí. Los cocineros traen la comida desde la cocina. Las reuniones de todo el grupo también se celebran aquí. Una puerta en su pared trasera conduce hasta unas escaleras ascendentes.

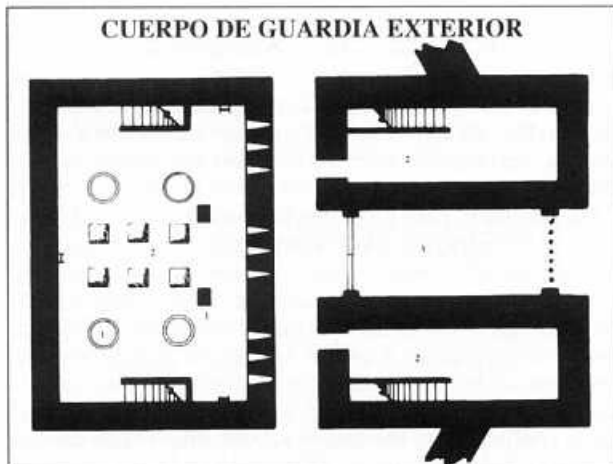
NIVEL DOS

3. **Vestíbulo.**

4. *Estancias de Bergil.* La única diferencia entre sus estancias y las de los oficiales es la alfombra de color rojo y azul que cubre el suelo.
5. *Estancias de Derufin.* Esta pequeña habitación está atiborrada de libros de estrategia militar y baúles llenos de túnicas de uniformes limpias. Todo está tan limpio que un hipocondríaco sería capaz de comérselo todo sin preocuparse por el riesgo de infección. El mismo Derufin se preocupa por mantenerlo todo tan limpio.
6. *Habitaciones de huéspedes.* Similares a la de Bergil, pero con un pequeño tapiz en una pared y una alfombra en el suelo.

NIVEL INFERIOR

7. *Vestíbulo.*
8. *Estancias de Mallin.* Mallin odia esta habitación subterránea y no pasa mucho tiempo allí en las extrañas ocasiones en que el targen (y por lo tanto Mallin) permanece en la fortaleza.
9. *Oficina de Bergil.* Un escritorio, una silla y dos estanterías con libros llenan esta pequeña habitación.
10. *Oficina/salón de Derufin.* Incluye un macizo escritorio con una silla, cuatro estanterías llenas de más libros aún de estrategias y prácticas militares, dos cómodas sillas con cojines de piel, una pequeña alfombra y una pequeña mesa tallada.



El cuerpo de guardia exterior

NIVEL UNO

1. *Entrada.* Un rastrillo, que puede ser bajado, bloquea el camino desde el puente que atraviesa el foso (el puente es de madera y puede ser quemado en cualquier momento durante un asedio). Unas macizas puertas de madera de roble forradas con hierro conducen al patio exterior; pueden ser cerradas con una viga, precisando cinco hombres para su colocación.
2. *Torres del cuerpo de guardia.* Las escaleras conducen hacia arriba.

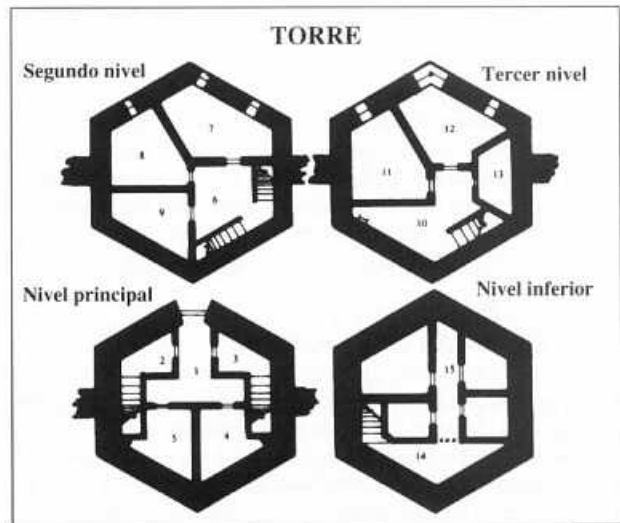
NIVEL DOS

Este nivel es una sala con dos escaleras descendentes.

1. *Enormes calderos de agua sobre braseros.* Los calderos cuelgan de cadenas y pueden ser colocados en posición por encima de los agujeros asesinos.
2. *Agujeros asesinos.* También pueden ser utilizados para arrojar piedras o brasas calientes sobre los que estén atrapados abajo en caso de que se acabe el agua.

3. *Mecanismo para levantar y bajar el rastrillo.*

4. *Escala hacia el tejado.* El tejado es llano y está rodeado por un muro almenado que proporciona protección a los arqueros defensores.



La torre

NIVEL UNO

1. *Vestíbulo.*
2. *Rellano hacia las escaleras descendentes.* La puerta está siempre cerrada.
3. *Rellano hacia la puerta de las escaleras ascendentes.* La puerta suele estar abierta.
4. *Habitación de Brandir.* Brandir es quien tiene la fecha de comisión más reciente y, al ser el más joven, ha recibido esta habitación; la sala es fría y se ve atravesada por corrientes de aire. Está amueblada con una sencilla cama, un baúl y un escritorio y una silla; es semejante a las demás cámaras de los ohtarín.
5. *Habitación vacía.* Actualmente está vacía y es utilizada y está dispuesta como almacén, principalmente para los trajes extra de Derufin (sus uniformes).

NIVEL DOS

6. *Vestíbulo.*
7. *Habitación de Cirion.*
8. *Habitación de Halbarad.* Dos oficiales de las unidades especiales de Durthang residen aquí.
9. *Habitación de Dorlas.*

NIVEL TRES

10. *Vestíbulo.* Una escala conduce hasta el tejado.
11. *Habitación de Halmir.*
12. *Habitación de Arminas.*
13. *Habitación de Sarmith.*

NIVEL DEL TEJADO

El tejado es liso, con un bajo muro almenado y un asta para la bandera.

NIVEL INFERIOR

14. *Vestíbulo.* Dos hombres montan guardia aquí en todo momento.
15. *Prisión.* En las celdas 15a-15d hay una serie de soldados borrachos y criminales locales procedentes del pueblo y del campo, algunos cumpliendo condena y otros esperando sentencia.

6.2 CARAS GWINDOR

Caras Gwindor (S. "Pueblo de Gwindor") fue fundado hace 368 años, pocos después del establecimiento de Tir Nindor como cuartel general de la zona. El fundador, un mercader llamado Gwindor, utilizó todos sus ahorros para comprar una tierra cerca de la fortaleza, tierra que dividió en numerosas parcelas que vendió a los mejores postores, aumentando las pujas mientras afirmaba que todos aquellos soldados necesitarían algún lugar donde pasar sus horas fuera de servicio, comprar regalos para sus novias, hacer su colada y gastar su paga de alguna u otra forma. Por ello, Caras Gwindor atrajo a varios posaderos, profesionales y mercaderes. Aun así, no había nada excesivamente cerca salvo la fortaleza, y el pueblo nunca alcanzó un gran tamaño.

6.21 POLÍTICA Y SOCIEDAD EN CARAS GWINDOR

Caras Gwindor está gobernado por un concilio de siete personas. Estos representantes son elegidos cada tres años por votación de entre todos los miembros del pueblo (dicha definición se extiende e incluye a todos los granjeros que estén a 15 kilómetros del pueblo, bastante escasos) mayores de 16 años que no hayan cometido nunca un crimen mayor (robo, asesinato, incendios, violación, falsificación, desfalco, etc.). El concilio elige entonces a un jefe (o jefa) que adopta la decisión final en todos los asuntos civiles: por ejemplo, es el jefe quien decide qué casos irán a la comandancia de Tir Nindor para ser juzgados. El otro cargo civil de importancia, el de escribano del pueblo, es hereditario. El escribano es de la casa de Gwindor. Sus deberes incluyen escribir los contratos y permisos de edificios y comercio, mantener limpio el edificio del concilio (es su oficina cuando el concilio no está reunido) y supervisar las reservas del almacén del pueblo. El concilio se reúne una vez al mes, y el escribano mantiene registros de todas sus acciones.

Todo esto suena maravilloso, pero en realidad, hay gusanos en esta pequeña manzana. El jefe fue, durante los pasados 73 años, de la casa de Beleg, cuyos herederos siempre llevan el nombre de Beleg o Belegorn. Esta rica familia amasó una fortuna al comprar tierra fuera del pueblo y después vendiéndosela a posibles granjeros para que vivieran en las cercanías. En lugar de formar un estado feudal, los Beleg originales decidieron vivir en la ciudad y formar una milicia.

La milicia fue disuelta por voto del concilio en 1531, pues los Belegorn de entonces estaban utilizándola para extorsionar a la gente del pueblo. La carismática casa de Beleg pronto recuperó su prestigio y sus hijos comenzaron a ser elegidos como miembros del concilio y, posteriormente, como jefes de nuevo. Este monopolio duró hasta hace dos años, cuando el actual jefe, Beleg, murió debido a la Plaga. Un concilio de emergencia votó a Sulimith, la curandera, como jefa, citando sus incansables acciones en favor del pueblo, al salvar a muchos de sus miembros de la temida enfermedad.

El gobierno de Sulimith fue instaurado formalmente en la elección de este año. Los únicos votos disconformes dentro del concilio fueron el suyo propio y el de Belegorn, hijo de Beleg. Ella votó por Tarbeth, el tranquilo y sensato propietario de la Posada del Descanso del Viajero. Belegorn se votó a sí mismo.

Desde entonces, Belegorn, que había considerado su ascenso al cargo de jefe como algo inevitable, y que no estaba demasiado entristecido por la muerte de su padre, como sería lo normal en un buen hijo, ha estado intentando repetidamente deponer a Sulimith. Afirma que el voto original del concilio en su favor fue sólo una medida interina por la duración de la Plaga, que una curandera no puede gobernar bien si siempre está sufriendo trances curativos, que su gobierno es el responsable de los bandidos que han estado atacando recientemente las granjas cercanas (los bandidos creen que una mujer gobernante es un signo de debilidad), que la muerte de su marido durante la Plaga la ha vuelto loca de pena y que, aunque no fuera así, ¿qué tipo de monstruo sin corazón es ella, de cualquier modo? Desafortunadamente, sus delirios han hallado apoyo, no sólo entre sus temerarios jóvenes amigos, sino también entre los hombres más conservadores del pueblo. Las mujeres han gobernado anteriormente en Caras Gwindor, pero no en los últimos 168 años, y la mayoría de los jefes han sido hombres. Sulimith no se preocupa por responder a estas divagaciones; en realidad, está muy turbada por la muerte de su marido —pues le amaba profundamente— pero su entrenamiento como curandera le impiden mostrarlo demasiado. Sabe que la mayoría de hombres que la votaron creían sinceramente en su sentido común y sus aptitudes para gobernar la ciudad, y está decidida a no traicionar la confianza que han puesto en ella. Sólo confía sus dudas a su hijo Herluin, que también es curandero y que ahora

TABLA 6.2 PNJS EN CARAS GWINDOR

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	BO c/c.	BO proy	Mov M	Notas
Sulimith	10	70	SA/1	20	N	55da	61acp	30	Dúnadan menor animista (curandera). Anillo x3 PP; total 60 PP/día; 11 listas de sortilegios.
Belegorn	7	106	CE/9	35*	S5	100ea	91al	10	Dúnadan menor guerrero (guerrero). Escudo +5; capa de esconderse (+50 una vez al día); botas de equilibrio (+50 dos veces al día).
Herluin	5	45	SA/1	20	N	30b&p	35ac	25	Dúnadan menor animista (curandero). Anillo x3 PP; total 30 PP/día; 6 listas de sortilegios.
Tarbeth	8	100	C/5	60*	S10	110ea*	100bs	25	Dúnadan menor, guerrero retirado (guerrero); ea +10; escudo +10; amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Canalización; usa 80ga en las peleas de bar.
Hunthor	3	50	C/5	50	S	65ea	60bs	25	Dúnadan menor guerrero (guerrero). ea +5.
Voronwe	10	45	SA/1	20	N	5ec	10ac	30	Dúnadan menor barda (vidente). Hembra. Diadema, bonificación +10 a las TRs contra Canalización (o Mentalismo); amuleto x3 PP; Orbe de videncia (+10 a los ataques de sortilegios); total 66 PP/día; 12 listas de sortilegios.
Erestor	3	30	C/5	40	S	35ea	15ac	15	Dúnadan menor bardo; ea +5; anillo de invisibilidad (30 cm., una vez por día); amuleto, bonificación +5 a las TRs contra Esencia (o Mentalismo); 2 listas de sortilegios.

PRECIOS EN LA ZONA DE DAGORLAD

Sistema de monedas: La mayoría de las monedas utilizadas en la zona de Dagorlad proceden de la Casa de la Moneda del Rey en Minas Anor (Minas Tirith). Las monedas acuñadas en otras casas de la moneda (como las de Pelargir) son también comunes, al igual que las monedas de Dol Amroth, Arthedain y Moria. Pocos pueblos extranjeros tienen moneda, pero los pocos que la tienen comercian directa o indirectamente con los mercaderes de esta estratégica franja.

Cifras de cambio: Gondor utiliza un patrón de plata, basado en una moneda de plata de 7 gramos. Las monedas más típicas del mercado son las monedas menores de bronce (7 gr.) y cobre (14 gr.), mientras que la rara moneda de oro de 14 gr. se utiliza sólo en las transacciones más caras. Las cifras de cambio son:

1 moneda de oro (mo) = 20 monedas de plata;

1 moneda de plata (mp) = 10 monedas de bronce;

1 moneda de bronce (mb) = 5 monedas de cobre (mc).

Las monedas de mithril (mm), antiguamente equivalentes a diez mo, ya no están en circulación. Pueden cambiarse por entre 50 y 100 mo en Gondor, pero raramente son vistas. La mayoría acaban en la Tesorería Real. Para las cifras de cambio normales de todo el mundo y las tablas de precios, consultar las secciones 4.8 de SA, págs. 49-50, y ST-4, págs. 185-186.

Monedas contra trueque: El trueque es el medio de intercambio común en Caras Gwindor, es aún más importante a medida que se viaja hacia los pueblos que hay más al este. Los precios de Eithel Celebrin son virtualmente los mismos que los de Caras Gwindor, pero el uso de las monedas es menos común. Cuando simule una transacción de trueque, el DJ debería simplemente determinar el valor relativo de los bienes basándose en su precio normal.

Bien/servicio	Coste	Notas
COMIDA Y ALOJAMIENTO		
Cerveza	1 mc	1 litro.
Brandy	1 mc	_ de litro.
Sidra	1 mc	_ litro.
Aguamiel	1 mc.	_ litro.
Vino	1 mc.	1 litro.
Comida ligera	*	Queso, sopa de pescado, pan, _ litro de cerveza.
Comida normal	1 mc	Sopa de pescado o tarta, pan, vino.
Comida pesada	2 mc	Filete con vegetales, pan, sopa de pescado, fruta o pastel de fruta.
Raciones semanales	5 mc	Caducidad normal. 9 kg.
Raciones de viaje	7 mc	1 semana. Conservadas. 7 kg.
Gran pan	2 mo	1 semana. Conservado. 2 kg.
Pan del camino	10 mo	1 mes. Conservado. 2 kg.
Alojamiento pobre	1 mc*	Dormitorio comunal.
Alojamiento medio	2 mc*	Camas separadas.
Buen alojamiento	4 mc*	Habitaciones separadas.
Establo	1 mc	Incluye comida para la bestia.

* Los costes de alojamiento incluyen una comida ligera.

ACCESORIOS

Botas	9 mb	1,75 kg.
Capa	6 mc	1,25 kg.
Chaqueta	11 mc	3,5 kg.
Camisa acolchada	10 mb	1,5 kg.
Pantalones	17 mc	0,75 kg.
Camisa	19 mc	0,5 kg.
Sobrecapa	61 mc	0,75 kg.
Flechas (20)	48 mc	1,75 kg.
Mochila (10 kilos)	18 mc	1,25 kg; 28 dm cúbicos.
Saco de dormir (lana)	14 mc	2,75 kg; manta.
Pivotes ballesta (20)	2 mp	1,5 kg.
Arco encender fuego	1 mc	0,25 kg; enciende un fuego en 5 minutos.
Yesca y pedernal	8 mc	0,25 kg; enciende un fuego en 3 minutos.
Gran mochila (22,5 kg.)	24 mc	1,75 kg; 56 dm. cúbicos.
Linterna	27 mc	0,75 kg; ilumina un radio de 3 m.
Juego de ganzuías	1 mp	0,25 kg; bonificación +10.
Frasco de aceite	2 mb	0,25 kg; dura 6 horas, puede rellenarse.
Estacas madera (10)	1 mc	0,75 kg.
Estacas hierro (10)	9 mc	1,25 kg.
Poste	6 mc	3,5 kg.
Carcaj	6 mc	0,25 kg; contiene 20 flechas.
Cuerda	14 mc	3 kg; 15 metros, se rompe con una tirada de 01-02 (sin modificar).
Cuerda (superior)	1 mp	1,5 kg; se rompe con una tirada de 01 (sin modificar).
Saco (25 kg.)	6 mc	1,25 kg; 84 dm. cúbicos.
Vaina	23 mc	0,5 kg.
Lona embreada	9 mc	2 kg; 1,6 x 2,6, resistente al agua.
Tienda	2 mp	4,5 kg; para dos personas.
Antorcha	1 mc	0,5 kg; ilumina un diámetro de 6 metros; 6 horas.
Cantimplora (1 litro)	1 mc	0,25 kg.
Cinturón para armas	4 mb	0,25 kg.

TRANSPORTE

Pony adulto	44 mp	Se mueve a 6-30 km/h; puede cargar 90 kg.
Caballo ligero	34 mp	Se mueve a 7,5-45 km/h; puede cargar 100 kg.
Caballo medio	49 mp	Se mueve a 7,5-37,5 km/h; puede cargar 150 kg.
Caballo pesado	70 mp	Se mueve a 7,5-30 km/h; puede cargar 200 kg.
Carromato	5 mo	2,6 x 1,6 m.; 3-15 km/h; puede cargar 750 kg.

ARMADURA

Escudo normal	5 mp	7,5 kg.
Grebas de cuero	2 mp	Brazales o grebas; cada par equivale a 1 kg.
Grebas de metal	4 mp	Brazales o grebas; cada par equivale a 1,5 kg.

lleva tantos casos de su madre como puede, y a Voronwen, la anciana vidente, a quien la mayoría de gente considera loca y senil. No lo está; ni siquiera es despistada, pero sus estudios esotéricos y su preocupación por el conocimiento oculto la hacen parecer realmente muy peculiar ante los prácticos mercaderes y taberneros del pueblo.

Los principales seguidores de Belegorn son Hunthor, propietario de El Cuervo Verde, que piensa que Belegorn es clavado a su padre y que por ello debería gobernar; Bregor, el herrero de plomo, que piensa que las mujeres deberían dedicarse a las tareas de una casa, y no de un pueblo; y Brelam, el hijo del vendedor de gemas, un elegante pero estúpido joven que es el mejor amigo de Belegorn. Los cuatro pasan bastante tiempo bebiendo en El Cuervo Verde.

Los principales seguidores de Sulimith son Tarbeth, Mablung el herrero, y Brilwen, la propietaria de El Sauce, y todos los miembros del concilio que saben que Belegorn es demasiado joven, impulsivo y egoísta como para ser un buen

jefe. El padre de Belegorn también era impulsivo y se tenía a sí mismo en mucha estima, pero al menos sabía cómo gobernar un pueblo. Los seguidores de Sulimith están seguros de que ella puede hacer lo mismo.

6.22 COMERCIO EN CARAS GWINDOR

Gondor no impone reglas al gobierno de los pueblos individuales, con la excepción de pagar sus impuestos a tiempo y por la cantidad total (salvo que tenga lugar un desastre), y que deben ser responsables ante el comandante militar local.

6.23 LOS PLANOS DEL PUEBLO DE CARAS GWINDOR

El pueblo de Caras Gwindor se oculta tras un muro de piedra de 3 metros de altura construido por el ejército de Gondor. La entrada está protegida por un cuerpo de guardia de 10 metros de altura. Cada puerta mide 2,6 metros de al-

tura y está hecha de madera de roble forrada con hierro. Pueden ser barradas por dentro. El muro incluye torres de 7 metros de altura. Son torres huecas, sin plantas en su interior, pero con una escalera que atraviesa la cara interior de los muros hasta llegar a un tejado llano protegido por una muralla almenada.

Algunos negocios (y sus propietarios, que suelen residir en su lugar de trabajo) han sido forzados a situarse fuera de las murallas del pueblo, bien por necesidad o por órdenes locales. Sin embargo, en tiempos de guerra, se les permite entrar en el interior. Estos negocios son el del molino y el molinero, el carnicero y el matadero, los establos y el herrero/herrador y su herrería. Los granjeros locales pueden también refugiarse en el pueblo, aunque muchas de las granjas, como los Graneros del Senescal, poseen sus propias empalizadas.

Nota: consulta los mapas a color al final del módulo.

1. *Cuerpo de guardia.*
2. *Torre de la muralla.*
3. *El Cuervo Verde.* Una taberna de escasa clase que acoge a los soldados borrachos y a los pueblerinos jóvenes que gustan de competir con ellos.
4. *Linmir.* El único burdel verdadero del pueblo.
5. *El Descanso del Viajero.* La única posada con "servicio completo" del pueblo, proporciona buena comida y alojamiento a precios razonables.
6. *Voronwen la vidente.* Una pequeña casa desmoronada, con un ojo sanguinolento dibujado en la puerta.
7. *Baños públicos.* Por una moneda de cobre, puedes lavarte tú mismo. Por una moneda de plata, puedes utilizar la sala de vapor y tener a un asistente (del mismo sexo) que te rasque la espalda. Abierto para hombres hasta media tarde y para mujeres desde esa hora hasta la hora de cerrar (a la puesta de sol), excepto en verano, cuando los baños vuelven a abrir para hombres después de cenar.
8. *El Sauce.* Una buena tienda de vinos, muy frecuentada por oficiales, soldados de buenos modales y lugareños respetables de ambos sexos.
9. *La lavandería.*
10. *El tejedor.*
11. *El edificio del concilio.* Lugar de reunión y oficina del escribano. Los permisos de comercio y similares son llevados a cabo en este lugar, así como los pagos de los impuestos.
12. *Erestor.* Aquí pueden comprarse joyas, artículos variados, perfumes y, a veces, incluso algunos pequeños objetos mágicos.
13. *Casa del escribano del pueblo.*
14. *La curandera.* Sulimith y su hijo viven encima de la oficina y la enfermería.
15. *Las Siete Estrellas.* Una buena taberna, pero no tan buena como El Sauce. Popular entre los jóvenes oficiales, soldados que sólo quieren una o dos jarras y los lugareños jóvenes. Ideal para conseguir cotilleos fiables.
16. *Polig el cambista.* También puede prestar dinero a un interés del 5%, calculado mensualmente.
17. *Casa de la familia de Beleg.*
18. *Casa de la familia de Gwindor.*
19. *El almacén del pueblo.* Aquí se almacena el grano y los alimentos no perecederos en caso de asedio. Su mantenimiento e inventario es uno de los deberes del escribano.
20. *Parien el boticario/tienda del herbolario.* Siempre tiene Thurl, Mirennia, Cesto de Elendil, Aloe, Arfandas, Aruminas, Attanar, Latha, Suranië y Galena Dulce en

cantidades de hasta 10 dosis. Para los precios y la disponibilidad de otras hierbas, ver la tabla de hierbas en la sección 2.3.

21. *Aenpë el tendero.* Aquí se venden frutos secos, carne y pescado conservado, nueces, vinagre, grano y otros alimentos no perecederos.
22. *Goerdo el tonelero y alfarero.* Se venden barriles, ollas, tazones, bandejas, copas, etc.
23. *Eldamir el zapatero.*
24. *Herrero y bienes de hierro.* Aquí se venden ollas y sartenes, clavos, bisagras, etc.
25. *Lechería del pueblo.* En el año 1492 T.E., el concilio del pueblo decidió que, en caso de asedio, una lechería dentro de las murallas del pueblo sería de gran ayuda. Así que se construyó una lechería y el muro se extendió hasta rodearla. Hay disponibles leche fresca, mantequilla, quesones y quesos.

6.24 EL CÍRCULO DE LADRONES (UNA AVENTURA)

Localización: La zona de Tir Nindor y Caras Gwindor.

Requisitos: Ninguno. Esta aventura es apropiada para PJs inexpertos.

Ayudas: Mientras la misión lo permita, Bergil proporcionará toda la ayuda que pueda. Sin embargo, su interés por la discreción limitará sus ayudas.

Bergil, en Tir Nindor, sospecha que los robos de poca importancia en la zona están aumentando y que, en realidad, pueden estar afectando las operaciones y la seguridad del castillo. Sospecha de un círculo de ladrones que incluye algunos lugareños así como soldados. Quiere que algunos extranjeros lo investiguen porque así es improbable que se vean involucrados. (No tiene sentido pedirle a algún oficial que lo haga y luego hacer saber que está tras la pista de los ladrones.)

Varios soldados, un escribano y dos cocineros están involucrados en la fortaleza; en el pueblo, los contactos son el escribano del pueblo (que también está robando provisiones de los almacenes para asedios del pueblo), Hunthor en El Cuervo Verde, que guarda los bienes en su bodega de vinos, y Belegorn. Recuerda que si los PJs desennascaran a Belegorn, se ganarán la gratitud de Sulimith.

6.3 EITHEL CELEBRIN, UN PUEBLO EN EL CAMINO DEL COMERCIO

Eithel Celebrin (S. "Manantiales de plata") fue fundado en 1634 T.E. por un grupo de mercaderes. El pueblo descansa sobre un manantial natural a lo largo de la ruta comercial que atraviesa el estéril oeste de Dagorlad. En realidad es poco más que una parada de caravanas que sirve a las necesidades de los mercaderes que traen materias primas al oeste y productos manufacturados al este. El pueblo tiene relativamente pocas familias con hijos, pues las luchas o incursiones por parte de los fastidiosos o furiosos orientales hacen la vida peligrosa. En Eithel Celebrin no existen dinastías; la gente viene aquí para amasar sus fortunas y después se va a otro sitio más confortable. El pueblo está gobernado por un concilio de propietarios de negocios que se reúnen cada dos meses para discutir principalmente asuntos de sus negocios. Pagan a un hombre para que vigile las murallas, la entrada y la plaza del pueblo, donde los vendedo-

res ambulantes pueden poner sus paradas. Además, cada negocio está obligado a enviar un hombre una vez al mes a la milicia. La milicia defiende la ciudad en caso de ataque.

6.31 GENTE IMPORTANTE DEL PUEBLO

Los individuos más poderosos que actualmente viven en Eithel Celebrin son bastante variados. Emeldir posee El Manzano, una cómoda y hogareña posada. Su marido murió en la Plaga, pero su hijo mayor, Turin –que creció aquí y que ha cultivado una gran (aunque inusual) amistad con dos jóvenes de la cercana tribu asdriag de los ashkira– la convenció para que se quedara. Lleva aquí más tiempo que casi cualquier otra persona, y por ello sus palabras y consejos son muy valorados por todos.

Tarlang, propietario de la elegante Bodega del Frasco Dorado, es uno de los hombres más ricos de Eithel Celebrin. Tiene un buen sentido para los negocios y nunca ha hecho una mala inversión. Palandal, el herbolario, pasó 15 años con una unidad militar de Gondor. A menudo, se busca su consejo en política militar a largo plazo, en estos tiempos difíciles. Tirgil, el astrólogo, lleva aquí sólo un año. Debido a su profesión, la gente le pide consejo, pero todavía es un extranjero y aún no forma realmente parte de la comunidad. Malcam, el curandero lego, es un respetado miembro del pueblo, pero se ha retraído en sí mismo desde la muerte de su mujer y su hija bebé durante la Plaga. Se culpa a sí mismo por querer venir aquí a hacer fortuna después de pasar un tiempo en el ejército. Gwaeron, el mercader de grano, que ahora posee un almacén de alimentos, está en camino de hacerse tan rico como Tarlang, pero no es el tipo de hombre que es Tarlang; es vulgar e insolente en lugar de suave y sutil. Halbar, el mercader de productos de mercería, es el principal camarada de Gwaeron, un hombre cauto que intenta amasar una fortuna y abandonar el pueblo tan rápidamente como pueda.

6.32 DESCRIPCIÓN DE EITHEL CELEBRIN

Este pueblo está rodeado por una empalizada de madera de 3 metros de altura y torres de 10 metros de altura en cada una de las esquinas, así como un par flanqueando las puertas. Los 7 metros superiores de las torres están hechos de madera, mientras que los cimientos de 3 metros están hechos

de piedra. Las puertas de madera miden 2,6 metros de altura y están forradas con hierro. La mayoría de las tiendas y otros edificios son también de madera. Con excepción de los florecientes árboles frutales de la plaza del pueblo y el jardín de hierbas que rodea la casa del curandero, el pueblo está pelado y es muy utilitarista.

Nota: consulta los mapas a color al final del módulo.

1. Establos de Bregor.

2. *Establos de Edwilber.* Aunque los propietarios discutirían sobre ello, estos dos establecimientos tienen aproximadamente la misma calidad.

3. *Civruil el guarnicionero.* Aquí se hacen y venden objetos de cuero de todo tipo salvo calzado y ropas.

4. *Hossadam el carpintero de carros.* Se hacen, reparan y venden carros y carromatos.

5. *Grena la tendera.* Se venden alimentos no perecederos como queso, carne y pescado conservados, fruta seca, gachas, etc.

6. *Tienda de alimentación de Edacar.* Se vende comida para caballos y bueyes (heno y grano).

7. *Verden el herrero.* En el letrero pone: “Se herran caballos y bueyes, se hacen y reparan herramientas de hierro”.

8. *Tienda de armas de Malvador.* Aquí se venden, por un precio adecuado, útiles espadas anchas, espadas cortas, alfanjes, dagas, arcos compuestos y cortos, flechas, armaduras de cuero y cuero endurecido, grebas y brazaletes, escudos, cinturones y vainas para espadas, hachas hechas de genuino acero enano así como equipos para mantener todas estas armas limpias. Malvador tiene también un genuino arco largo élfico +5, un alfanje +10, tres flechas +5, un bastón +5 y una daga élfica +10 que brilla cuando hay orcos o trolls a 15 metros de distancia.

9. *Productos de mercería de Amrohir.* Se venden mantas, cuerdas, lonas, tiendas, etc.

10. *Araclin el pañero.* En esta pequeña tienda se venden túnicas, polainas, pantalones, camisas, jubones, capas, capuchas, cinturones, zapatos y botas de muchos tamaños. También suele haber objetos con taras de todas las prendas, menos de los calzados, a un precio equivalente a la mitad del producto manufacturado final.

TABLA 6.3 PNJS EN EITHEL CELEBRIN

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br./Gr.	BO c./c.	BO proy	Mov M	Notas
Malvador	5	65	C/5	50	S	–	90ea*	85bs*	26	Dúnadan menor guerrero (guerrero); ea +10: bs +5; brazalete de Aterrizar (una vez al día); amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Canalización.
Malcam	8	40	SA/1	20	N	–	45alf*	15ac	25	Dúnadan menor animista (curandero lego). Amuleto, x3 PP; alf +5 = ea +15 contra CM o CO; total 48 PP/día; 6 listas de sortilegios.
Tirgil	7	30	SA/1	20	N	–	25alf*	5da	25	Dúnadan menor animista (astrólogo); alf +5 = ea +14 contra CM o CO; diadema, bonificación +5 a las TRs contra Canalización (o Mentalismo), x3 PP; total 42 PP/día; 9 listas de sortilegios.
Palandal	8	75	CE/10	40	S5	Gr	99ea	93al	10	Dúnadan menor montaraz.
Turin	2	30	SA/1	30	S	–	54ec	43ac	15	Dúnadan menor montaraz.

RESUMEN DE PNJS: CAMPESINOS											
Nombre/nº Enc.	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	c./c.	Proy.	Mov M	Notas
Muertos de hambre/11-20	Campesinos	1	15	SA/1	0	N	–	10la/ba	10la	10	Enfermos y hambrientos (campesinos)
Ladrones/6-15	Campesinos	3	40	C/5	30	S	–	50ea	50bs	5	Desertores y vagabundos (guerreros y delincuentes)

11. **Malcam el curandero.** Malcam intentará curar casi cualquier cosa por un precio razonable.
12. **Tirgil el astrólogo.** Tirgil “responderá” a tus preguntas sobre el futuro por un precio razonable.
13. **Carcamir el alfarero.** Se compran y venden jarras de vino, recipientes de agua, bandejas, copas, etc.
14. **Palandal el herbolario.** Palandal puede proporcionar las siguientes hierbas de forma regular, en una cantidad de hasta 10 dosis: Thurl, Mirennia, Cesto de Elendil, Aloe, Arfandas, Arnuminas, Attanar, Latha, Suranie y Galena Dulce.
15. **Ferretería de Hace.** Se venden herramientas, lámparas, clavos, hebillas, bisagras, cubos, ollas, etc.
16. **Imlahir el panadero.** Panes, bollos, panes del camino (de estilo humano, no élfico), pasteles de miel y empanadas llenan las estanterías. El panadero es beónrida, así que todos sus productos son de gran tamaño y excelente calidad.
17. **Burdel.** Luinen y sus tres chicas (cinco, antes de la Plaga) intentarán hacer que los viajeros solitarios olviden sus penas.
18. **La posada de Los Tres Rubíes.** Los Tres Rubíes ofrece un caro alojamiento y una buena comida.
19. **La posada de La Jarra y el Colchón.** “La Jarra y el Colchón ofrece una comida y alojamiento baratos pero seguros”. (En realidad, no es más que una tasca.)
20. **La taberna de La Mula Blanca.** La Mula Blanca ofrece cerveza barata y vinos moderados, además de pan, queso y cotilleos.
21. **La posada de El Manzano.** El Manzano ofrece una buena comida y un buen alojamiento dentro de un confortable ambiente hogareño.
22. **La bodega de El Frasco Dorado.** El Frasco Dorado ofrece una buena cerveza y un buen vino además de algunos platos de comida decente.

6.33 LOS ASDRIAGS CERCANOS A EITHEL CELEBRIN

Al sudeste de Eithel Celebrin, en plena Dagorlad, hay un par de campamentos invernales asdriag. Se trata de colinas terraplenadas cubiertas de hierba y coronadas por un pequeña muralla de tierra. Ambas están situadas cerca de sendos estanques. Una, la de los ashkira, figura muy cerca de la ruta comercial, y existe con el beneplácito de Gondor.

Asimismo, los asdriags se contentan con mantener la paz con Gondor.

El jefe (A. “Hura”) de la tribu Ashkira es Wiliatan. El cargo es hereditario, pero si Wiliaruk, su heredero, pareciera inadecuado en algún aspecto (no hay ningún signo de tal hecho), los hûka y la sacerdotisa elegirían a un nuevo jefe. Las consejeras sacerdotisas de Wiliatan son Shanva, su cuñada, y su prima lejana Tuva. Barakat, el hijo de Suva, es el líder de los hûka, que es elegido por los mismos hûka. El hijo de Shanva, Wiliazen, es también miembro de los hûka, y él y su buen amigo Shabun han cultivado una inverosímil amistad con Turin, un joven del pueblo de Eithel Celebrin, cercano al campamento de invierno de los Ashkira. A menudo, los tres desaparecen durante semanas seguidas para perseguir la escasa caza que hay en Dagorlad.

6.34 ESPÍAS EN EITHEL CELEBRIN (UNA AVENTURA)

Localización: Varios lugares en Eithel Celebrin, específicamente la posada de El Manzano. Además, la aventura puede llevar al grupo a campo abierto, a lo largo de la ruta de caravanas y posiblemente hasta el campamento de los asdriags ashkira o a la guarida de bandidos en Tol Malbor (ver sección 7).

Requisitos: Ninguno. Incluso un grupo inexperto puede solucionar el misterio, aunque los grupos más débiles deberían reducir sus actividades al pueblo o a la exploración cuidadosa de los alrededores.

Ayudas: Las conversaciones con algunos pueblerinos selectos y fiables podrían ayudar a los PJs a determinar a los posibles sospechosos.

Los residentes locales y las autoridades gondorianas están preocupados por los ataques a las caravanas, y desean descubrir la naturaleza e identidad de los atacantes. Un misterio que preocupa a los lugareños es la forma en que los ladrones atacan: ¿cómo saben los bandidos qué caravanas atacar?

En realidad, esto se debe a Hestan, el lugarteniente de los bandidos de Tol Malbor (ver la sección 7.1, más adelante). Ocasionalmente, viene al pueblo disfrazado de cazador y a veces como comerciante de caballos. En tales ocasiones, bebe junto a Gwaeron, que conoce a muchos de los mercaderes, así como sus planes. Hestan le pasa cierta cantidad de

TABLA 6.33 PNJS ASDRIAG (TRIBU ASHKIRA)

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br./Gr.	BO c./c.	BO proy	Mov M	Notas
Wiliatan	9	100	CM/13	55*	S5	—	120us*	120ac*	5	Asdriag guerrero (guerrero); us (usriev) +10 = lanza +10 o espada a dos manos +5; ac +10; escudo diana +5; amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Canalización; brazalete que elimina inmediatamente 2 asaltos de aturdimiento, una vez al día.
Wiliaruk	4	50	CE/10	55*	S5	Gr	75us*	70ac	20	Asdriag guerrero (guerrero); us +5 = lanza o espada a dos manos +5; escudo diana +5.
Shanva	9	45	SA/1	20	N	—	45da	45ac*	25	Asdriag animista (clérigo). Hembra. ac +5; amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Canalización; x3 PP; total 54 PP/día.
Tuva	8	40	SA/1	20	N	—	40da	40da	20	Asdriag animista (clérigo). Hembra. Amuleto, +10 a las TRs contra Canalización; x3 PP; total 48 PP/día.
Barakat	7	95	CE/10	55*	S5	Gr	105us*	100ac*	20	Asdriag guerrero (guerrero); us +10 = lanza +10 o espada a dos manos +5; ac +5; escudo diana +5.
Wiliazen	4	50	C/6	50	S	Gr	75us*	70ac	20	Asdriag guerrero (guerrero); us +5 = lanza o espada a dos manos +5.
Shabun	4	50	C/6	50	S	Gr	65ec	75ac*	20	Asdriag montaraz. ac +5.

dinero a Gwaeron a cambio de que éste le proporcione la información. Naturalmente, ésta es la razón por la que Gwaeron insiste tanto en que son los asdriags quienes deben estar robando las caravanas. ¡Posteriormente, ha llegado a afirmar que es Turin, el hijo de Emeldir, quien vende los planes de los mercaderes a los asdriags! Emeldir está furiosa y le encantaría ver cómo se desmiente esta afirmación; tiene cierta cantidad de dinero apartada para pagar por las pruebas, o quizás los investigadores (PJs) podrían cobrar la recompensa en forma de un crédito en El Manzano.

6.4 AVENTURAS EN TORNO A TEL VERENAER

Las ricas marismas de Níndalf (“Cancha Aguada”) dan vida a la cultura de los marismeños y permite la vida de una serie de aislados pueblos. La mayoría están contruidos junto a estanques o lentos arroyos navegables. Uno de ellos, Tel Verenaer, está situado en la sección más oriental del pantano, cerca del camino principal que corre al norte desde Tir Nindor y Caras Gwindor.

6.41 LA VIDA EN EL PANTANOSO PUEBLO DE TEL VERENAER

Tel Verenaer es un pueblo típicamente marismeño. El jefe aquí es varón (alrededor del 45% de todos los jefes son hembras). Su nombre es Kellir, y su palabra es la ley en lo que respecta a los extranjeros y a la caza, pero sólo porque todo el mundo coincide en que él es el mejor cazador. Las cuestiones morales y de conocimientos antiguos se consultan con Dirkal, el sacerdote de Eremi, o Mirrin, la sacerdotisa de Jevinnë. Shirill, la curandera, tiene la decisión final en lo que a salud de la gente se refiere. Durante la Plaga, ella y los curanderos de los tres pueblos más cercanos organizaron a los hombres y mujeres jóvenes para aislar el área y evitar que los intrusos entraran y extendieran la enfermedad.

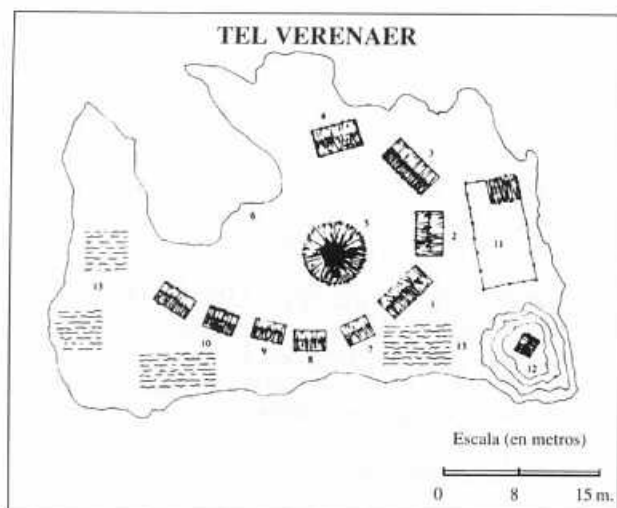
Shiril construyó una enfermería en una isla y ella misma cuidó a las pocas víctimas de la Plaga. Rellin, la sobrina del jefe, es la líder reconocida de los adultos jóvenes del pueblo, y en realidad de toda la zona. Fue ella quien organizó la fatídica expedición a las Ciénagas de los Muertos en busca de los pocos hombres de las marismas que quedaban allí, según se decía atrapados por las enfermedades y el hambre. No hallaron ningún superviviente, pero sí orcos, y dos de los miembros de la expedición fueron capturados.

6.42 DESCRIPCIÓN DE TEL VERENAER

El pueblo de Tel Verenaer está construido en una isla con las orillas relativamente inclinadas. Los lugareños mantienen los canales circundantes dragados y limpios de daynet.

1. **Choza del jefe.** Aquí viven Kellir, su mujer y sus tres hijos.
2. **Choza de la sacerdotisa.** La sacerdotisa más anciana de Jevinnë –Mirrin– y su marido Gerro viven aquí con su gato de las marismas domesticado, Mufia.
3. **Choza de la curandera.** Aquí viven la curandera Shiril, así como su marido y sus dos hijos.
4. **Choza de Diravin.** Diravin vive aquí, con su mujer y su bebé.
5. **Cocina común.** Una cabaña circular con un agujero para el humo en el techo.
6. **Gradas para botes.** Las largas canoas y las macizas barcas de cuero de los pueblerinos están amarradas aquí. Las barcas de cuero son virtualmente redondas y están hechas de rejilla cubierta de cuero.
7. **Choza del sacerdote.** El anciano sacerdote de Eremi vive aquí junto a su mujer.
8. **Choza de Hennar.** Hennar, el explorador, reside aquí, con su mujer Imilir y sus cuatro hijos.
9. **Choza de Serris.** Aquí reside Serris, la herbolaria, junto a su marido Derrud, el pastor de cabras, y sus cinco hijos.
10. **Choza de Vilik.** Vilik, el tallador, vive aquí con su mujer.

TABLA 6.4 PNJS MARISMEÑOS										
Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br./Gr.	BO c./c.	BO proy	Mov M	Notas
Envir	16	95	SA/1	30	N	–	55b&p*	20ac	35	Marismeño animista. Amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Canalización, x4 PP; diadema, bonificación +10 contra Esencia (o Mentalismo) y +10 a la BD; total 192 PP/día; 15 listas de sortilegios.
Kerit	15	90	SA/1	30	N	–	45b&p	20ac	35	Marismeña animista. Hembra. Botas de caminar sobre el agua (5/día); anillo x3 PP; total 135 PP/día; 14 listas de sortilegios.
Kellir	8	75	SA/1	25	N	–	70ba	50ac	30	Marismeño montaraz; ba +5; amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Canalización; anillo de madera, +2 sortilegios/día; total 8 PP/día; 4 listas de sortilegios.
Dirkal	9	55	SA/1	20	N	–	45b&p	15ac	25	Marismeño animista. Amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Canalización, x3 PP; total 54 PP/día; 10 listas de sortilegios.
Mirrin	9	50	SA/1	20	N	–	45b&p	15ac	25	Marismeña animista. Hembra. Amuleto, +10 a las TRs contra Canalización, +3 sortilegios/día; total 36PP +3 sortilegios/día; 11 listas de sortilegios.
Shiril	7	40	SA/1	20	N	–	40b&p	10ac	25	Marismeña animista (curandera). Hembra. Amuleto, x3 PP; total 42 PP/día.
Rellin	3	35	SA/1	25	N	–	35ba	20ac	30	Marismeña montaraz. Hembra. Total 3 PP/día. 1 lista de sortilegios (Vías de la Naturaleza).
Nota: b&p = “barridos y proyecciones” (N. del T.: una habilidad de artes marciales de <i>Rolemaster</i>). Para SA, tira en la Tabla de Agarrar y Desequilibrar (AT-6, pág. 165), tratándolo como un ataque “grande”. NOTA: los marismeños se tratan como si fueran campesinos, según SA, sección 2.21.										



11. **Cobertizo y corral de cabras.** Aquí nacen gran cantidad de cabritillos.
12. **Templo.** Es simplemente un techo colocado sobre unos postes situados sobre un túmulo artificial. Aquí se hacen ofrendas (sin sangre) de plantas y frutas. Eremi recibe el sacrificio de sangre de un pato una vez al año.
13. **Jardines de vegetales.**

7. AVENTURAS CON LOS BANDIDOS DE TOL MALBOR

Los bandidos de Tol Malbor abarcan una amplia zona de la Dagorlad y atacan a los comerciantes que viajan por la ruta comercial que atraviesa Eithel Celebrin. Son un grupo peligroso y conocen bastante bien los senderos y caminos de estas tierras. Desde su base en Tol Malbor, en la zona oriental de las Ciénagas de los Muertos, llevan tiempo aterrorizando a los mercaderes y viajeros, así como robando enormes riquezas.

7.1 LOS BANDIDOS, LOS HOMBRES DE CAMBRE

Tol Malbor es el hogar de los hombres de Cambre, una banda de ladrones y asesinos que atacan granjas, haciendas y caravanas. Su líder es Cambre, un sujeto carismático que desertó hace 17 años del ejército de Gondor de Tir Nimmen. Es un atractivo individuo de 41 años en cuyas venas se mezcla sangre dúnedain y nórdica, hecho que se muestra en su estatura (1,86 m.), su pelo rojo, sus atractivos y pálidos rasgos y sus ojos verdes. Es suave y elegante, y cree, posiblemente con razón, que es un descendiente de reyes. Su dama es Sirith, la hija de una noble pero empobrecida familia de Minas Anor (Minas Tirith). Cuando era aún muy joven, comenzó a ir con malas compañías que la introdujeron en una vida de crímenes. Sirith es buscada por robo de fondos gubernamentales en Minas Anor.

Todos los bandidos poseen antecedentes similares, un vínculo que los une, formando una brutal familia. Hestan, uno de los lugartenientes en jefe de Cambre, es un hombre

del norte que mató al hijo de un jefe en un ataque de furia durante una apuesta de caballos, la pasión de Hestan. Por ello, fue exiliado de su colonia. Cambre le halagó para que se uniera a él. Hestan roba caballos veloces de las haciendas vecinas y después, tras un período de calma, los vende en Caras Gwindor. Sus frecuentes viajes a Eithel Celebrin le proporcionan a los bandidos información sobre qué objetivos atacar (ver sección 6.34). Grasty, el otro lugarteniente, es un oriental quebrantador del juramento, un sagath. Se trata de un enorme, fuerte y estúpido hombre grosero, semejante a un oso, al cual Cambre mantiene como matón e intimidador. Adora a Cambre y admira a Sirith, pero ella piensa que él es bestial.

El resto de la banda lo componen proscritos, fugitivos y un abigarrado montón de asesinos.

Operaciones típicas

Cambre envía bandas de sus asesinos en incursiones por toda la zona, utilizando grupos de entre 6 y 10 hombres (según el trabajo). A veces, él mismo viaja con ellos. Los botines pequeños son devueltos inmediatamente a Tol Malbor bajo la protección de la oscuridad, cuando el daynet plantado a propósito en torno a la isla se sumerge (ver sección 2.32). Los objetos de mayor tamaño permanecen en el campamento de la orilla para ser clasificados o, en el caso de caballos y otros objetos menos identificables, "enfriados". Este campamento suele estar encabezado por Gozef y Lefwin, pero habrá otros bandidos allí si se acaba de llevar a cabo un ataque o aún hay uno en curso.

7.2 DESCRIPCIÓN DE TOL MALBOR

Como se menciona en la sección 4.4, Tol Malbor (S. "Isla del Puño Dorado") está construida sobre una hacienda abandonada que estaba rodeada de agua por la zona oriental de las Ciénagas de los Muertos. La única forma de llegar a la isla es en bote, de forma que los hombres de Cambre han construido una baliza firme para servir a sus necesidades.

7.21 EL EMBARCADERO DE LOS BANDIDOS

Éste es el puesto de estacionamiento de los bandidos para las incursiones en tierra desde donde envían el botín hacia Tol Malbor.



TABLA 7.1 PNJS EN TOL MALBOR

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br./Gr.	BO c/c.	BO proy	Mov M	Notas
Cambre	13	140	CM/14	60*	S	Gr	150ea	130acp	40	Dúnadan/hombre del norte guerrero (guerrero). A menudo utiliza 100da; ea +15; detecta la presencia dentro de 15 metros; amuleto, bonificación +10 a la BD y +10 a las TRs contra Esencia (o Mentalismo); cota de malla que parece y lleva como si fuera una túnica, 6 grados en la habilidad de Emboscar. Habitaciones 28-31 .
Sirith	11	100	CE/10	65*	S	Gr	130alf*	110acp	30	Dúnadan menor exploradora (delincuente). Hembra. También utiliza 90da; alf +10 = ea +10 con bonificación +10 contra CM o CO; diadema, +10 a la BD, niega el 25% de los críticos en la cabeza; armadura de CE, Enturbia (10 asaltos/día), 18 grados en la habilidad de Emboscar; 1 lista de sortilegios (Dominio Espiritual). Habitaciones 28-31 .
Hestan	10	95	CE/10	55*	S10	Gr	80ea*	55ja	20	Hombre del norte montaraz. 60da; ea +10; escudo diana +10; amuleto, +2 sortilegios/día, bonificación +10 a las TRs contra Canalización; 6 grados en la habilidad; total 20 PP +2 sortilegios/día; 5 listas de sortilegios. Habitación 35 .
Grasty	9	125	CO/18	60*	S10	Gr	140ci*	120ac*	5	Oriental (asgath) guerrero (guerrero); ci +10; escudo diana +10; ac +5. Habitación 13 .
Ingold	7	40	SA/1	20*	N	—	(40alf)	(15ac)	25	Dúnadan menor bardo (curandero lego). Desarmado; amuleto, x3 PP, +5 para lanzar sortilegios; total 42 PP/día; 5 listas de sortilegios. Habitación 10 .
Huor	8	75	CM/14	45	S	Gr	110alf*	110acp*	10	Dúnadan menor explorador (delincuente). Utiliza 90da*; alf +10 = ea +10 con una bonificación +10 contra CM o CO; acp +10; da +5; 1 lista de sortilegios (Movimientos de la Naturaleza). Habitación 36 .
Radhruin	9	65	CM/13	25	N	—	90alf*	75acp	15	Dúnadan menor explorador (ladrón). Utiliza 80da; alf +10; amuleto de invisibilidad (1/día), +10 a la BD; 11 grados en la habilidad de Emboscar; 1 lista de sortilegios. Habitación 38 .
Helluin	6	50	CM/13	25*	N	—	70alf	75da	15	Dúnadan menor exploradora (ladrona). Hembra. Daga arrojada +10; brazalete de Enturbiar (10 asaltos/día); 7 grados en la habilidad de Emboscar; 1 lista de sortilegio. Habitación 38 .
Magor	6	80	CM/14	50	S	Gr	95ea*	80acp	10	Dúnadan menor guerrero (guerrero); ea +10, 1 grado en la habilidad de Emboscar. Habitación 37 .
Angbor	6	75	CM/14	50	S	Gr	85ea	95acp*	10	Dúnadan menor guerrero (guerrero); ea +5; acp +5; 2 grados en la habilidad de Emboscar. Habitación 27 .
Sigfast	6	60	CE/10	45	S	Gr	60ea*	50ja*	10	Hombre del norte montaraz; ea +5; dos ja +5; amuleto, +1 sortilegio/día; total 6 PP +1 sortilegio/día; 3 grados en la habilidad de Emboscar; 2 listas de sortilegios. Habitación 25 .
Galdor	6	30	SA/1	35*	N	—	30alf*	10da*	30	Dúnadan menor mago (maligno); alf +5 = ea +5 con una bonificación +10 contra CM y CO; da +5; amuleto x2 PP, +10 a la BD; varita de Rayos Ígneos +30 (30 metros, 3/día); total 24 PP/día; 9 listas de sortilegios. Habitación 26 .
Borhan	5	50	CE/10	45	S	Gr	85ec*	85ac	10	Oriental (asdríag) explorador (delincuente); ec +5; amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Esencia; 7 grados en la habilidad de Emboscar. Habitación 24 .
Kudida	5	55	CE/10	50*	S5	Gr	75ec	75ac	10	Oriental (asdríag) exploradora (delincuente); Hembra. Escudo diana +5; collar que niega el 15% de los críticos en el cuello; 7 grados en la habilidad de Emboscar. Habitación 11 .
Virin	5	50	CE/10	35*	N	Gr	50ba	40acp*	15	Marismño montaraz. Amuleto, +10 a la BD; acp +5; 3 grados en la habilidad de Emboscar. Habitación 24 .
Gorlim	4	45	CE/10	55*	S	Gr	65alf*	60acp	20	Dúnadan menor explorador (delincuente); alf +5 = ea +5 con una bonificación +10 contra CM o CO; anillo de Enturbiar (5 asaltos/día); 5 grados en la habilidad de Emboscar. Habitación 40 .
Leofa	4	55	CM/13	55*	S5	—	75ea*	70ja	15	Hombre del norte guerrero (guerrero); Hembra. ea +5; escudo +5; anillo de Control de Caballos (+50 a la habilidad de Montar); 2 grados en la habilidad de Emboscar. Habitación 11 .
Tosti	4	60	CM/13	50	S	—	75ea*	70ja	15	Hombre del norte guerrero (guerrero); ea +5; brazaletes, niegan el 25% de los críticos en el brazo; 1 grado en la habilidad de Emboscar. Habitación 40 .
Hirgon	4	45	CE/10	45	S	Gr	70alf*	65acp	20	Dúnadan menor explorador (delincuente); alf +5 = ea +5 con una bonificación +10 contra CM o CO; brazalete, +5 a la BD, detiene 2 puntos de hemorragia/asalto; 6 grados en la habilidad de Emboscar. Habitación 40 .
Gurth	4	65	CM/13	55*	S5	—	70ea	75ja*	15	Hombre del norte guerrero (guerrero). Escudo +5; dos ja +5. Habitación 40 .
Derulin	3	45	CM/13	50	S	—	65ea*	60acp	15	Dúnadan menor guerrero (guerrero); ea +5; 1 grado en la habilidad de Emboscar. Habitación 41 .
Dintur	3	45	CE/10	50*	S	Gr	60alf*	55acp	15	Dúnadan menor explorador (delincuente); alf +5 = ea +5 con bonificación +10 contra CM o CO; armadura de CE +5; 4 grados en la habilidad de Emboscar. Habitación 41 .
Lefwin	3	50	CM/13	50	S	—	65ea*	60ja	10	Hombre del norte guerrero (guerrero). ea +5. Habitación 41 .
Zorab	3	45	CE/9	45	S	—	60ec*	60ac*	15	Oriental (asdríag) explorador (delincuente); ec +5; tres flechas +5 de arco corto exterminadoras de ninevets; 5 grados en la habilidad de Emboscar. Habitación 41 .
Gozef	2	30	CM/13	50	S	—	65ec*	60ac	10	Oriental (asdríag) guerrero (guerrero); ec +5. Habitación 24 .
Hathol	2	35	CM/13	50	S	—	65ea*	60ac	10	Dúnadan menor guerrero (guerrero); ea +5. Habitación 24 .
Bassan	2	35	CM/13	50	S	—	60ec	60ac	10	Oriental (asdríag) guerrero (guerrero); Habitación 24 .

NOTA: Si se consigue un impacto crítico con un "arma exterminadora", se resuelve de forma normal y después se resuelve un segundo crítico en la tabla de Críticos para Grandes Criaturas (SA, CT-10; RM Arms Law 8.14). Naturalmente, esto sólo se aplica a las criaturas a las que se supone que el arma "extermina".

- 1. Rampa de botes.** Normalmente suele haber aquí tres caños de dos plazas.
- 2. Corral.** Diez caballos fuertes, rápidos y de aspecto desaliñado suelen estar guardados aquí. Ocasionalmente, este grupo se ve aumentado por un caballo nórdico de pura sangre que los bandidos han robado para vender en algún otro sitio.
- 3. Cobertizo.** En el tejado inclinado se halla un brasero lleno de carbón y cubierto por una tapa para mantenerlo se-

co. Si la base es descubierta, la baliza será iluminada y los bandidos que estén aquí podrán huir. Dentro hay tres colchones de paja y un armario con algo de comida, además de algún botín que espera ser transportado. En estos tiempos difíciles, lo más probable es que el botín sea comida y poca cosa más, aunque a veces hay ropas de buena calidad o lingotes de plata o dinero (1-10 mo, 2-200 mp). Normalmente suele haber dos bandidos situados aquí.

4. Zonas entrampadas. Como en Tol Malbor (ver trampas en la sección 7.22, a continuación).

7.22 EL EXTERIOR DE TOL MALBOR

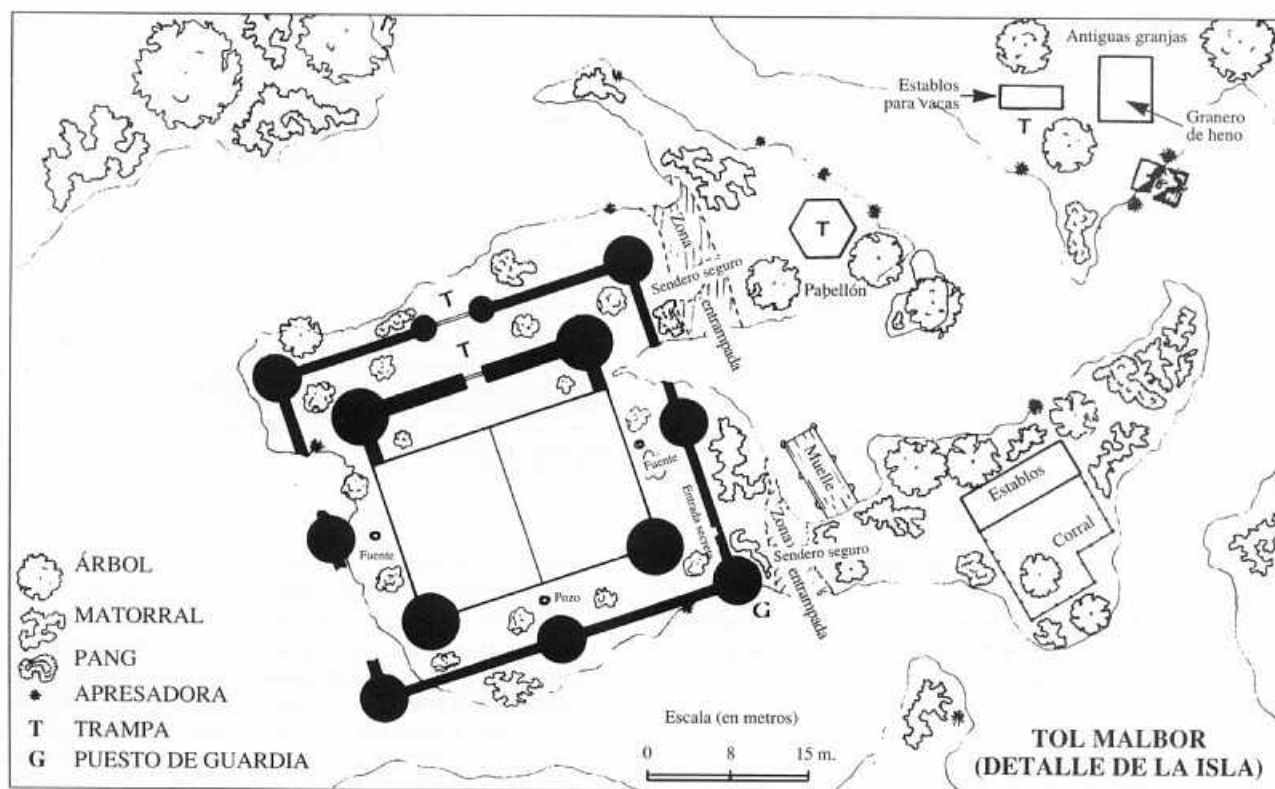
Los jardines cubiertos de plantas que rodean la casa y los otros edificios han sido cubiertos de trampas y mecanismos, la mayoría de ellos diseñados para alertar a la banda de Cambre e incapacitar a los intrusos. Las amplias zonas marcadas como "Zonas entrampadas", por ejemplo, están plagadas de cinco tipos de trampas. Hay al menos una probabilidad del 90% (el DJ debe sacar un 01-90) de que se encuentren una o más trampas. Esta probabilidad se reducirá en un 10% por cada 3 metros de terreno recorrido; es decir, si el grupo ha atravesado 12 metros de zona entrampada, su probabilidad de encontrar otra trampa o mecanismo son de un 50%. Una vez se ha encontrado una trampa, el DJ debería tirar de nuevo para determinar su tipo (consultar las explicaciones que hay a continuación). En las siguientes descripciones, recuerda que una "víctima incauta" es alguien que no está buscando trampas. Una búsqueda consciente de trampas permitirá a los PJs añadir su bonificación de Percepción a la probabilidad de descubrir y evitar con éxito una trampa. Los siguientes son los típicos diseños de trampas utilizados en toda la fortaleza de los bandidos:

Trampa 1. Una red extendida en el suelo y cubierta de matorrales y otros escombros, instalada con cuerdas y poleas a un robusto árbol doblado a una corta distancia. El árbol está preparado para enderezarse cuando una víctima dé un paso en el centro de la red, elevando la red en el aire y rodeando a la víctima, dejándola colgando como un pájaro atrapado de algún árbol cercano. Los intrusos incautos que se adentren 60 cm. o más en estos cuadrados de 2,6 x 2,6 metros deberán hacer una maniobra en movimiento "locura completa" para evitar ser capturados. Otras víctimas potenciales que no hayan avanzado tanto pueden evitar los posibles en-

redos superando una tirada de maniobra en movimiento "difícil". Con una tirada de 01-20, los PJs encuentran una trampa de este tipo.

Trampa 2. Este tipo es una versión más pequeña de la primera, en la que hay un lazo corredizo atado con cuerdas y poleas a un árbol doblado. Cuando la víctima se vea elevada por los aires por uno o por ambos pies (cincuenta por ciento de probabilidades de que sean ambos), tiene un 20% de probabilidades de recibir un latigazo. Con un resultado de 01-20, la víctima ve su cuello ligeramente dislocado, requiriendo que sea inmovilizado por un collar acolchado durante 1-100 semanas, o bien puede haber daños nerviosos o parálisis. Si la víctima es atrapada sólo por una pierna, hay también un riesgo del 50% de tener una rodilla y/o cadera dislocadas. En dicho caso, tira para determinar si tiene lugar algún latigazo; un resultado de 21-70 significa que la víctima tiene dislocada una articulación (40% rodilla; 40% cadera; 20% ambas). Este mecanismo sólo atrapará a una víctima incauta, y es "muy difícil" (-20) de detectar. Con una tirada de 21-35, la trampa será de este tipo.

Trampa 3. Este tipo de trampa bastante común es un pequeño pozo de 7 metros de profundidad lleno de cuchillas y cubierto por una red de hojas que lo hacen pasar por suelo firme. Estos pozos de 1,3 x 1,3 metros tienen capacidad para una víctima. Las estacas y el fondo del pozo están libremente salpicadas de hojas y ramas de pang, recogidas por los bandidos con gruesos guantes y chaquetas. Una víctima incauta debe hacer una maniobra en movimiento "extremadamente difícil" para evitar este tipo de trampa. La caída significa un ataque +20 de Caída/Aplastamiento, mientras que las estacas atacan como entre dos y ocho lanzas +50. Este veneno no necesita un resultado de impacto crítico para ser efectivo, pues el simple toque del pang sobre la piel desnuda es suficiente. Una tirada de 36-75 significa un encuentro con este diseño.



Trampa 4. Esta molesta y pequeña trampa consiste en una cuerda dispuesta para hacer tropezar, extendida tensa bajo la protección de hojarasca y unida a un saco lleno de rocas colocado en un árbol. Las rocas infligirán entre dos y diez ataques +10 de honda a la víctima y están pensados principalmente para hacer ruido. Cualquier víctima incauta debe hacer una maniobra en movimiento "muy difícil" para evitar el peligro. Con una tirada de 76-90, el grupo encuentra esta trampa.

Trampa 5. Esta última trampa es una de las más violentas. En zonas de suelo blando, que son bastante comunes en la isla, están firmemente fijadas estacas de madera de afiladas puntas que miden 24 cm. de longitud, con las hojas situadas justo por debajo del suelo y el mantillo vegetal. Atacan como lanzas +1 por cada kilo de peso de la víctima (es decir, atacarían a un hombre de 90 kg. con un +90). Si la víctima cae sobre ellas, el ataque es de entre una y cinco lanzas +1 por cada 2,5 kg. de peso, pues el peso estaría distribuido mucho más ampliamente. Las botas de cuero duro actúan como una armadura de cuero endurecido (CA 12), mientras que los zapatos son equivalentes a cuero (CA 8). Por supuesto, los pies desnudos están desprotegidos (CA 1). Las posibilidades de tener tendones y dedos cortados son altas. Las estacas están plantadas en grupos de seis en terreno relativamente abierto. Una víctima incauta debe hacer una maniobra en movimiento "locura completa" para evitar las estacas. Sin embargo, este tipo de trampa sólo se encontrará con una tirada de 91-00.

El *pabellón* (en el brazo noroccidental de la isla) es una estructura de piedra al aire libre, sencillamente un tejado soportado por seis delgados pilares de piedra de base hexagonal, y puede accederse a él mediante tres peldaños presentes en cada una de sus seis costados. Los bandidos han eliminado el suelo y han excavado un pozo por debajo, reemplazándolo por un suelo de madera muy fino, pintado a semejanza casi exacta del original, tanto que cualquiera que pese más de 25 kilos se hundirá en un pozo de 18 metros de profundidad. Dicho pozo contiene 3 metros de oscura agua pantanosa que se filtra por uno de los costados. Tratarlo como si fuera un ataque +40 de Caída/Aplastamiento; la caída se ve algo amortiguada por el agua, pero si la víctima se ve aturrida o cae inconsciente debido al impacto, podría ahogarse. Como uno de los bandidos de nivel inferior está siempre vigilando en busca de intrusos en el punto más nororiental, es casi seguro (85%) que el hundimiento no pasará desapercibido.

Los mismos *establos* carecen de trampas para permitir que alguno de los bandidos más jóvenes cuide de los caballos. Actualmente sólo hay aquí tres caballos; un robusto y casi acuático caballo de los pantanos de raza mixta (conocido afectuosamente como "Viejo Carapantano"), de color bruno, utilizado por cualquier bandido que necesite una montura, y dos buenos caballos de tipo nórdico, bayo y gris, que pertenecen a Cambre y Hestan respectivamente. Estos dos últimos caballos son inteligentes y se resistirán a cualquiera (-25) que intente montarlos sin ser su amo.

Los bandidos no utilizan la entrada frontal original, sino que usan una *entrada secreta* que han excavado en la pared este cerca de su extremo meridional, detrás de algunos arbustos. La *entrada frontal* tiene una trampa de estacas de hierro que salen disparadas de las dos pequeñas torres que flanquean la entrada, atrapando a la víctima en un fuego cruzado mortal (entre uno y diez ataques +30 de ballesta pesada). La puerta en sí no está cerrada. El sendero que sale desde la entrada frontal del edificio tiene un pozo trampa, exactamente

igual a la trampa de tipo 3 mencionada anteriormente, a 7 metros de distancia de la entrada frontal.

Las *torres de la muralla exterior* no tienen pisos interiores. En su lugar, hay una escalera que asciende por las paredes interiores de cada una de ellas, conduciendo hasta un tejado llano protegido por un muro almenado. Sólo la torre suroriental contiene una guarnición regular. Esta torre y la torre occidental están rodeadas parcialmente por las devoradoras aguas pantanosas, mientras que la torre suroeste ya ha sido arrebatada a la tierra; sus 60 centímetros inferiores están inundados y las murallas adyacentes se han hundido en el lodo.

El *jardín* que hay dentro de la muralla es una masa enredada de hierbas nativas que han cubierto los exóticos ornamentos originales plantados aquí. Nueve de los doce florecientes árboles frutales han muerto, y los otros tres raramente producen algún fruto; sus pozos están contaminados con rezumante agua cenagosa, y las dos agrietadas y manchadas fuentes están atascadas por las hojas muertas.

7.23 EL INTERIOR DE TOL MALBOR

1. Patio frontal. Al igual que en la entrada exterior, la entrada frontal de la casa ya no está en uso; los bandidos utilizan la puerta de la cocina de la muralla sur. La entrada frontal está cerrada y es "extremadamente difícil" (-30) de abrir. Su trampa es semejante a la que está colocada en la entrada exterior: la víctima recibe como regalo entre una y diez estacas de hierro que atacan como pivotes de ballesta pesada +30. Dentro, el escenario es totalmente diferente. Cambre, con la ayuda de los bandidos de sexo femenino, cuida el jardín. Hay algunas flores en las estaciones adecuadas, los dos manzanos florecen y dan fruto y el estanque -cuya agua los bandidos utilizan para beber- es claro y cristalino.

2. Vestidor para la sala de baños. Esta habitación, raramente usada, está en el primer piso de la torre de la esquina noroccidental. En una esquina hay un mueble de piedra y arcilla para calentar el agua, con tuberías que conducen hasta la sala de baños (3). Una escalera de caracol conduce hacia arriba.

3. Sala de baños. La lujosa tina raramente se halla llena en estos días debido a la escasez de agua limpia, pero Cambre y algunos de los demás molestos bandidos la utilizan de forma regular. El mobiliario lo completan unas perchas para toallas y toallas de algodón robadas.

4. Antigua sala de estar. Actualmente está vacía, y hace tiempo que sus muebles han sido o bien movidos a otro sitio o bien utilizados como leña para el fuego. Los hogares de esta habitación no han sido utilizados durante décadas.

5. Habitación de Hestan. Antigüamente era la habitación del hijo mayor, y ahora su apariencia no ha cambiado mucho. La cama, el lavabo, el baúl y el hogar de fuego están escrupulosamente limpios. El suelo está cubierto de pieles de oso robadas. Cuando Hestan está durmiendo, su espada cuelga de un anaquele sobre la cama. En el baúl, debajo de algunas túnicas sueltas, hay una bolsa de cuero que contiene 116 mo y un gran anillo de oro y esmeraldas valorado en 300 mo. La cerradura del cofre es "muy difícil" (-20) de abrir.

6. Habitación de Huor. Originalmente era una habitación para huéspedes, y se parece mucho a la de Hestan. Esparcidos por toda ella hay más ropas y platos sucios, así como montones y montones de armas que Huor ha robado a sus difuntos antiguos propietarios: dos espadas

- cortas, un arco largo sin cuerda, un alfanje (equivalente en SA a una espada ancha, pifia 01-05, +10 a la BO contra CM o CO) y una boleadora de la que Huor sólo tiene una idea muy vaga de cómo utilizarla. Ninguna de estas armas son de gran calidad. Oculto bajo el colchón de la cama deshecha y llena de migas aparece un grasiendo mormal que contiene 41 mo, 11 mp, 13 mb y 3 mc.
- 7. Antigua sala para tomar el sol.** Éste solía ser un lugar soleado para leer, hablar, coser, cantar o tocar instrumentos musicales. Ahora todas las ventanas están o bien eliminadas o bien rotas, con pájaros anidando en los pares del techo y sus excrementos cubriendo el suelo. Cerca del hogar se hallan los restos de lo que fue un arpa de suelo. Añadirá +20 a los ataques de sortilegios de bardo, pero pesa 38 kilos.
- 8. Almacén.** Contiene algunas herramientas de jardinería oxidadas, leña (incluyendo muebles cortados en pedazos) y un barril medio lleno de arena. Una escalera de caracol conduce hacia los niveles superiores de la torre nororiental.
- 9. Antigua oficina del administrador de la hacienda.** Actualmente está vacía.
- 10. Habitación de Ingold.** Tiene pocas posesiones salvo sus herramientas y hierbas curativas que los bandidos roban de las caravanas de provisiones para él. En un muro han preparado un círculo donde suelen encadenarlo. En diferentes recipientes, bolsas o cajas de su baúl se hallan las siguientes hierbas: 3 Grariig, 27 Mirennia, 8 Caranan, 3 Himros, 41 Thurl, 2 Winclamit, 3 Yavethalion, 11 Cesto de Elendil, 8 Menelar, 9 Ul-Naza, 16 Anserke, 25 Arnuminas, 3 Belramba, 4 Edram, 6 Kelventari, 3 Olvar y 1 Tyr-fira. También en el baúl hay vendas, escalpelos, sondas, pinzas, sedal, agujas y tres botellas bien escondidas de licor de brandy.
- 11. Habitación de Kadida y Leofa.** Está decorada de forma bárbara, con ringleras de seda robada, brocados y pieles, y cojines amontonados sobre ambas camas. El cofre cerrado de Kadida, situado debajo de las caras capas robadas, con caros adornos de colores rojo y amarillo, contiene 16 mo, un collar de oro, rubíes y peridotitos (estos últimos de color verde transparente), valorado todo en 90 mo, y 22 brazaletes de oro y plata valorados en 3 mo cada uno. Leofa tiene, debajo de una capa de ropa más discreta de colores azul y gris, un juego de 6 dagas arrojadas esmaltadas de oro y azul (ella puede utilizarlas, pero sin mucha habilidad, y no tienen bonificación) valoradas en 50 mo, así como una diadema de plata y ágatas (estas últimas con sombras veteadas de color crema y marrón) valorada en 30 mo, además de 23 mo en monedas.
- 12. Antiguo gran salón privado.** Actualmente está vacío.
- 13. Habitación de Grasty.** Aunque no está llena de ropas y objetos sucios, no está realmente limpia. El cráneo de un hombre cuya técnica de lucha admiraba Grasty está situado por encima de la cama, sobre una repisa. En el polvoriento escritorio de Grasty hay 96 mo y un brazalete de oro y turmalinas rojas (de color rojo claro transparente) valorado en 175 mo. La cerradura del cofre es "difícil" (-10) de abrir.
- 14. Cámara.** Los bandidos tuvieron que romper la cerradura para abrirla, y después no encontraron nada dentro. Ahora contiene un botín no muy valioso:
- Dos bonitos arneses con oro y piedras semipreciosas, trabajo oriental, valoradas cada una en unas 90 mo;
 - 25 pequeños frascos de buen vino valorados en 2 mo cada uno (hay otros cinco que fueron consumidos por Grasty; después, enterró las botellas).
 - 5 piezas de ropa de lino bordado valoradas en 10 mo cada una; y
 - 20 hojas de espadas cortas de acero enano no mágico +5 (hojas sin afilar y sin empuñaduras).
- 15. Salón de entrada.** El elaborado suelo embaldosado de color blanco y negro se halla ahora agrietado y cubierto de barro, y la fuente de la parte trasera ya no funciona. Dos puertas con cortinas de piel de vaca (originalmente, las cortinas eran brocadas) conducen fuera de la habitación.
- 16. Comedor formal.** Los bandidos comen aquí. La gran mesa de madera de roble no ha sido pulida desde hace décadas, y en ella hay talladas iniciales, insultos e ilustraciones obscenas. Los hogares funcionan bien.
- 17. Salón formal.** Está amueblado con dos estropeados sofás cubiertos de piel y un sillón tallado bastante nuevo y encojinado. A Cambre le gusta tener las "reuniones de equipo" en esta sala.
- 18. Despensa.** La porcelana de buena calidad ha desaparecido, pero hay gran cantidad de cerámica de arcilla y bandejas de madera, así como tazones, copas y toscas cucharas. En una estantería separada se hallan tres buenas copas de plata para que beban los bandidos de alto rango. Juntas, están valoradas en 45 mp.
- 19. Cocina.** Está como siempre ha estado, aunque más sucia. Dos grandes hogares, uno de ellos con un horno de pan construido sobre él, dominan la habitación. También hay mesas de preparación, cazuelas, sartenes, asadores, cuchillos, cucharas y fuentes baratas. La puerta trasera aquí presente es la típica entrada que utilizan los bandidos en la actualidad.
- 20. Pasillo.**
- 21. Salón de la servidumbre.** Hay algunas sillas de madera y una gran mesa, más estropeada todavía que la del comedor. Los bandidos de menos rango beben y juegan aquí cuando no están trabajando. Siempre hay presentes aquí entre 6 y 15 (un D10 más 5) hombres de niveles entre 1 y 4.
- 22. Salón familiar.** Actualmente está vacío.
- 23. Biblioteca.** Las estanterías están casi vacías y los muebles han desaparecido. En una de las repisas más altas descansan unos pocos libros. La mayoría son monótonas historias sobre Gondor y textos semejantes, pero hay uno llamado *El Arte de Mirennia*. Si se estudia cuidadosamente, el lector recibirá una bonificación +25 a la hora de cultivar o encontrar esta valiosa hierba, y podrá curar 11-20 puntos de vida en lugar de los 10 que cura cuando se utiliza como hierba curativa. Una escalera de caracol conduce a los niveles superiores de la torre suroriental.
- 24. Antigua guardería diurna.** Aquí solían jugar los hijos del señor. Ahora, esta habitación acoge a Borhan y Virin, que se alojan en colchones sobre el suelo. No tienen baúles, y no están dispuestos a dejar ninguna de sus pocas posesiones aquí.
- 25. Antigua guardería nocturna.** Ahora es Sigfast quien duerme aquí. Tiene una cama, un lavabo y un baúl. Mantiene limpia su habitación. En el baúl hay 35 mo y dos brazaletes con filigranas de oro valorados en 30 mo cada uno. La cerradura del baúl es "difícil" (-10) de abrir.
- 26. Antiguo salón del aya.** Ahora pertenece a Galdor el Mago. En una pequeña mesa de escritura se hallan un pergamino, plumas, tinta, un cortaplumas y un sello (sin cera para sellar). En su cofre cerrado ("difícil", -10, de abrir), hay:

- 41 mo;
- una pesada cadena para el cuello de oro, valorada en 18 mo;
- nueve runas que él mismo ha escrito: "Sueño X" (dos), "Rayo Igneo" (tres), "Muro de Fuego" (tres) y "Vigilancia", así como tres runas robadas: "Búsqueda", "Bola de Fuego" e "Indagación".

27. Habitación de Angbor. Esta sala solía pertenecer a las hijas del señor. Angbor no pasa mucho tiempo aquí, y la habitación está vacía y limpia. Cuatro espadas de soldados gondorianos cuelgan de los muros como trofeos. En su cofre cerrado hay 53 mo, una daga con pomo de ámbar y empuñadura de esmalte verde (15 mo) y un anillo de mithril y berilios (225 mo) que, aunque no él no lo sabe, es un multiplicador x3 PP. La cerradura del cofre es "muy difícil" (-20) de abrir.

28. El salón del señor y la señora. Todavía es utilizado como tal y está bien amueblado y limpio, con dos sillas con cojines de lana azul, una alfombra de piel de zorro y una lámpara colgante de plata valorada en 15 mo.

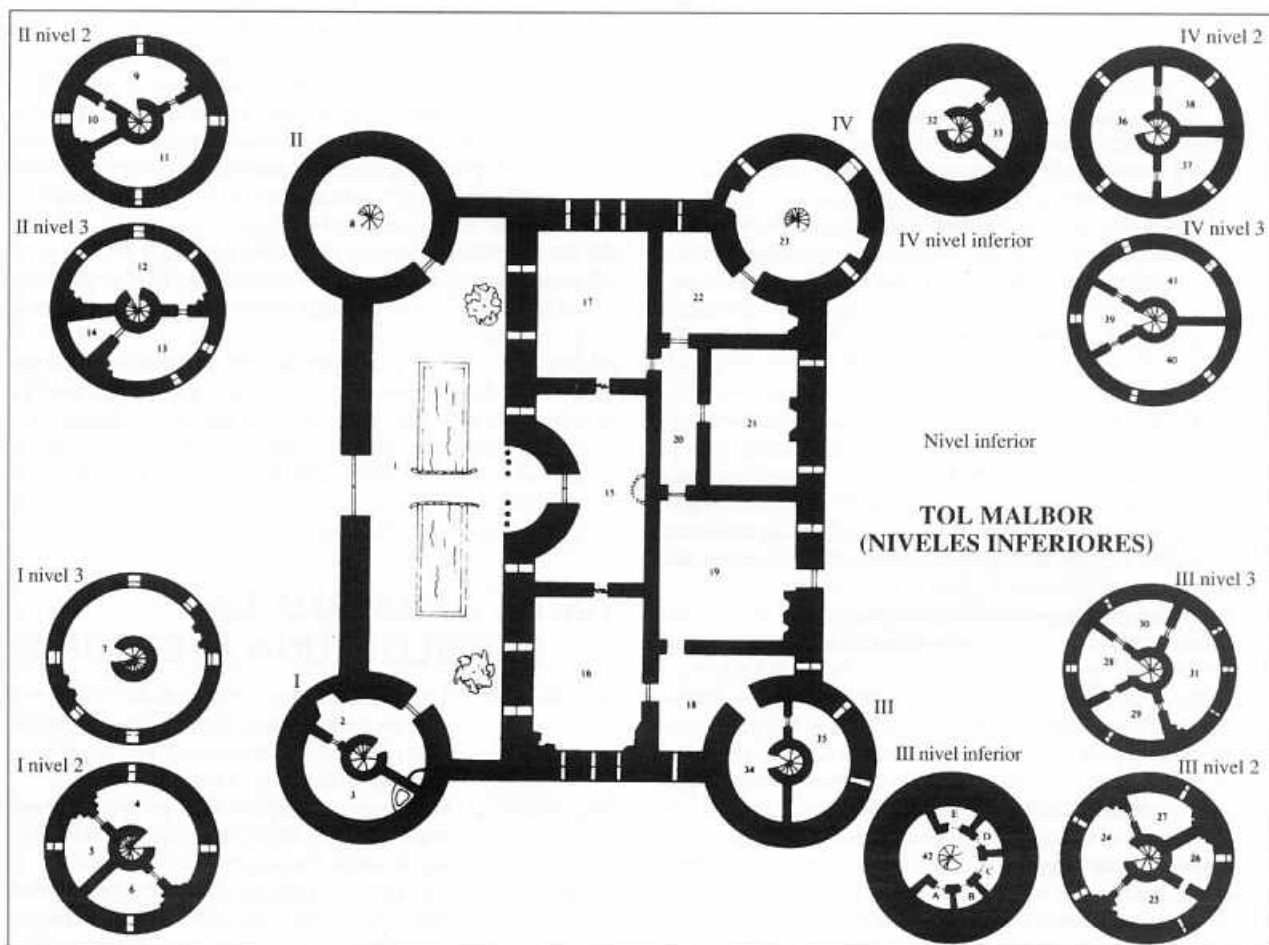
29. Vestidor de Cambre. Hay ropas de buena calidad en perchas y repisas, así como en cofres de madera de manzano abiertos. Cambre prefiere los colores verde y gris.

30. Vestidor de Sirith. Semejante al de Cambre, pero además contiene un espejo élfico de plata y cristal (5 mo) colgado en la pared. Sirith prefiere los tonos rojos oscuros y púrpura.

31. Habitación de Cambre y Sirith. La cama tallada de madera de roble negra tiene sobre sí montones de pieles de

lobo y hermosas mantas de lana de colores rojo y azul. Sus colgaduras son de brocados rojos y dorados. De las paredes cuelgan alfombras robadas orientales de color crema, rojo y pardo (tres alfombras valoradas en 35 mo cada una) y por encima de la cabecera de la cama hay un magnífico espadón de dos manos +10 de ejecuciones, hecho de acero enano con empuñadura de mithril y esmalte negro y pomo de morrión (negro transparente), valorado en 100 mo. En el cofre cerrado de Cambre, que es "extremadamente difícil" (-30) de abrir, hay una trampa. Se trata de una aguja con muelle, envenenada con veneno de víbora de las marismas. Dentro del cofre hay:

- 527 mo;
- gemas sin pulir valoradas en 135 mo;
- una diadema de oro con ópalos de leche incrustados (de color blanco con iridiscencias) valorada en 155 mo;
- seis botellas de vino de buena calidad valoradas en 5 mo cada una;
- un collar con filigranas de mithril y oro rojo valorado en 200 mo;
- 8 Mirennas y 1 Tyr-fira en una caja de marfil tallado valorada en 3 mo; y
- un ídolo oriental de Kor-Sharhaigun (Morgoth) hecho de jade de color verde negruzco que, cuando se reza sobre él durante 30 minutos, proporciona una bonificación de ataque +20 a todos los sortilegios de Canalización maligna que se lancen durante las siguientes 24 horas.



En el cofre de Sirith, que está cerrado y con una trampa similar a la de Cambre, se hallan:

- 379 mo;
- un cinturón de piel violeta con un broche de oro y amatistas, valorado en 185 mo;
- una tiara de oro y cimófono (de un color verde pálido translúcido e iridiscente) valorada en 250 mo; y
- un anillo de oro y topacios rosas y ópalos de leche valorado en 160 mo.

32. Esta sala es actualmente un almacén. Contiene una enorme provisión de leña para el fuego.

33. Cámara principal. La puerta está cerrada y es “extremadamente difícil” (-30) de abrir. Está conectada con una trampa: cuando la puerta es forzada, una red de 1,6 x 1,6 metros caerá de un panel del techo, immobilizando al intruso mientras que un panel del suelo, de 1,6 x 1,6 metros de piedra, se levanta para empujar a la víctima contra la puerta. La víctima se ve entonces empalada por una serie de estacas que repentinamente surgen de los adornos de la puerta de hierro. (Un examen detenido revelará que, de cada dos pernos de la puerta, uno es una cuchilla móvil). La cámara contiene:

- veinte lingotes metálicos de 15 kilos, valorados en 100 mo cada uno;
- un bloque de laena de color azul vidrioso, suficiente para hacer una espada corta +20, valorado en 1.000 mo;
- un globo de roca cristalina de 20 cm. de diámetro, perfectamente tallado, valorado en 250 mo por un joyero o un coleccionista y en 300 mo por un vidente; cuando se mantiene en la mano, añade +20 a los lanzamientos de sortilegios por parte de un bardo (o vidente) y es un sumando de sortilegios +3 para bardos (o videntes);
- 10 frascos de perfumes y aceites orientales, valorados en 20 mo cada uno;
- una enorme (7 x 10 metros) alfombra oriental de color azul y crema, valorada en 250 mo;
- dos piezas de ropa de satén de seda negra con bordados de hilo dorado y plateado y pequeños fragmentos de cristal transparente y rosado, valorados en 75 mo cada uno;
- un recipiente de 28 cm. de diámetro, hecho de un impecable jade pálido y con pequeñas flores talladas alrededor del borde, valorado en 125 mo;
- un pequeño cofre tallado de madera de cedro rojo lleno de rubíes y zafiros sin tallar, valorado en 500 mo;
- una caja hermosamente tallada de madera de arce y oro que contiene un bastón mágico de arce cubierto de latón. El bastón, sin utilizar todavía, contiene 100 PP utilizables en sortilegios de la lista de animista “Dominio de las Plantas”, a elección del lanzador, hasta nivel 10.

34. Despensa. Las repisas contienen pan ácimo, queso, un pernil de venado, frutas (tanto secas como frescas) y alimentos similares.

35. Antecocina. Hay unos enormes fregaderos de madera, escurridillos, cubos de jabón de mala calidad y cenizas de madera para fregar cazuelas, así como una caldera y un brasero para calentar agua. Normalmente suele haber amontonados alrededor algunos platos sucios.

36. Antigua sala de costura. Actualmente está vacía.

37. Habitación de Magor. Un solo tapiz (valorado en 30 mo) cuelga del muro, y la cama está cubierta por una colcha de seda gris acolchada rellena de plumón. El cofre contiene sólo ropas grises y negras. Debajo del colchón hay una car-

tera plana de piel que contiene una moneda de mithril y un brazalete de oro con adornos de diamante incrustados (de color verde transparente), valorado en 105 mo.

38. Habitación de Radhrui y Helluin. La puerta está siempre cerrada y es “difícil” (-10) de abrir. Las paredes del interior están totalmente cubiertas con todo tipo de armas, colocadas formando dibujos agradables: 15 dagas, 30 flechas, 6 pivotes de ballesta, 3 arcos compuestos, una cimitarra +10, 5 espadas anchas, un hacha de combate, 3 hachas y unas boleadoras exterminadoras de caballos. Una sección de muro, para variar, luce un mantel de brocado de seda verde con bordado de oro y peridotos (de color verde transparente), valorado en 45 mo. La cama tiene encima dos alfombras de 2 x 2,6 metros de piel de visón negro (200 mo cada una) y tiene unos altos postes tallados en madera de roble dorada. Los cofres cerrados son “difíciles” (-10) de abrir y sólo contienen ropas, de colores gris o negro, o bien de color verde de camuflaje. Dos de los postes de la cama son huecos y se pueden extraer, disparando dardos envenenados con veneno de víbora de los pantanos si antes no se presiona una cierta talla de una hoja situada en la parte inferior del poste (entre uno y diez ataques de daga +10). Un compartimento contiene 146 mo y gemas sin tallar por valor de 116 mo. El otro contiene 93 mo, una pequeña caja de ébano que contiene dos Mirena y un Suranie, y un brazalete de plata y granates, valorado en 45 mo.

39. Pasillo.

40. Habitación de Gorlim, Tosti y Hirgon. Es sencilla y sólo está un poco sucia. En una esquina hay algunos dados y palillos. Hay tres cofres cerrados (de dificultad media, -0) y tres colchones. El cofre de Gorlim contiene 37 mo y dos sencillos brazaletes de oro valorados en 15 mo cada uno. El de Tosti contiene 31 mo y una cinta de plata (como una diadema ligera) valorada en 6 mo. La diadema puede ser llevada por cualquiera sin que ello afecte a los sortilegios, y actúa como un yelmo contra el primer impacto crítico en la cabeza que reciba el portador; a continuación se vuelve inútil. Hirgon sólo tiene 26 mo.

41. Habitación de Derulin, Dintur, Lefwin y Zorab. Está sucia, con algunas jarras y ropas sucias tiradas por toda su área. Sólo contiene sus colchones. Llevan sus escasas posesiones consigo.

42. Bodega. Aquí se guardan los bienes no perecederos. Hay barriles de pescado y carne salados, además de toneles de cerveza, vino barato y fruta seca. Los grandes cajones (a)-(e) contienen harina, ingredientes para las gachas, tubérculos, cebollas, sal y alimentos semejantes. Ninguno de ellos está muy lleno, y tanto los vegetales como los granos están mordidos por los ratones y mohosos.

7.3 LA CARAVANA DE REGALOS (UNA AVENTURA)

Localización: La aventura comienza en Eithel Celebrin (ver sección 6.3) e incluye viajes peligrosos a través de la ruta comercial que une el pueblo y la fortaleza de Tir Nindor.

Requisitos: Esta aventura requerirá un grupo con cierta experiencia, y algunos de los PJs deberían ser de nivel 3 o superior.

Ayudas: Los patrocinadores enanos les proporcionarán caballos, raciones de comida y 30 mo por guardia (70 mo más por volver más tarde).

La historia

En la posada de El Manzano (ver sección 6.32) de Eithel Celebrin, hay un anuncio en la pared:

"Trabajo para individuos valientes y fiables. Deben ser seguros y competentes. Deben estar dispuestos a abandonar el pueblo inmediatamente durante aproximadamente dos semanas. El peligro es considerable y la paga se decidirá de forma acorde. Preguntar por el propietario para más información."

Si los PJs preguntan a Emeldir, les examinarán con una mirada escéptica. Si parecen demasiado endeble o cree que tienen mala fama, puede decidir que no son aptos y decirles que el puesto está cogido. Si se adaptan a su tipo, les conducirá hasta un salón privado escaleras arriba. Dentro hay dos enanos, un joven robusto y amenazador y uno más anciano que es bastante diplomático (para lo normal en los enanos). Este último les examinará de nuevo, como hizo Emeldir. Si pasan su escrutinio, se presentará como Farren, y al joven como Doli, pronunciando después el siguiente relato (o algo similar a lo siguiente, si lo deseara):

"Si tenéis alguna duda sobre vosotros mismos, os aconsejo que deis media vuelta y os vayáis, ya que este trabajo no es para personas de corazón blando o poco leal. ¿No tenéis dudas? Bien. La situación es la siguiente. He venido del Lejano Norte como representante de mi pueblo y su rey, portando regalos para el Senescal de Gondor como muestra de nuestra continuada amistad hacia él. Nuestra escolta de hombres de los bosques ha caído muy enferma. Quizás son algunos restos de la Plaga. En cualquier caso, no pueden continuar por más tiempo. Necesitamos una nueva guardia hasta la fortaleza de Tir Nindor, donde el comandante sin duda nos proporcionará una escolta de soldados hasta Minas Anor (Minas Tirith). Como sabréis, cualquier caravana o carromato de provisiones que intenta cruzar esta zona corren el gran riesgo de ser atacado, si no es por bandidos, entonces por los perros salvajes y por los decadentes supervivientes de los pueblos de las llanuras. Necesito unos valientes guardias de cualquier tipo que puedan luchar contra tales adversarios. Un curador u otra persona con ese tipo de habilidad (es decir, un animista) sería también bienvenido. Tendremos dos carromatos, que serán conducidos por Doli y mi otro guardia, Kembre (que ahora se encuentra vigilando esos mismos carromatos). Puedo proporcionaros caballos para lo que dure el viaje, raciones de comida y 30 monedas de oro a cada uno ahora, más otras 70 a pagar si llegamos a Tir Nindor con nuestra carga intacta. Si os véis tentados de quedaros tanto la carga como el dinero, y planeáis eliminarme por el camino, os ruego encarecidamente que olvidéis ese pensamiento. Dejaré un completo informe sobre quién llevo conmigo en este pueblo, y el comandante enviará un ave mensajera para avisar de que he llegado sano y salvo. Si no reciben ese informe en dos semanas (momento en el cual la mayoría de ellos debería de haberse recuperado), saldrán inmediatamente a perseguiros, ayudados por cualquier persona que puedan contratar aquí con los fondos que les he dejado."

"Bien, ¿qué decís? ¿Llevaréis a cabo el trabajo?"

La misión

Si los PJs aceptan el trabajo, Ferren les pagará el dinero y saldrán a la mañana siguiente. El primer día de viaje no debería tener incidentes. Se deberían tardar aproximadamente 7-8 días en llegar a Tir Nindor. En el tercer o cuarto día, serán atacados por una banda de los hombres de Cambre (si

hay seis o menos PJs, podría ser la banda de tamaño más pequeño. Si hay más, podría ser una banda de mayor tamaño). Recuerda que a estos bandidos no les importa que queden supervivientes; lo único que quieren es coger el botín y huir. El botín, en este caso, está oculto bajo las mantas de lana y lonas (la carga de tapadera). *El Carromato 1*, conducido por Doli, contiene 10 cotas de malla de mithril y mithril con aleas, así como yelmos de acero para la guardia de élite del Senescal. *El Carromato 2*, conducido por Kember, contiene diez espadas anchas +10 de acero enano para los guardias y una cota de malla especial para el mismo Senescal; un escudo de acero esmaltado decorado con las Siete Estrellas (la en azul), las Siete Piedras (diamantes) y el Árbol Blanco (mithril), así como una espada ancha +20 con su nombre, "Callandil" (Amante de la Luz), tallado en la hoja con runas élficas y enanas (con trazos de mithril). La empuñadura es de la en azul y franjas de mithril. La espada levitará para defender a su amo si está indefenso durante 7 asaltos con una BO de 40. La espada viene con una vaina y un cinturón de piel azul e hilo de mithril.

Antes y después del ataque de los bandidos, deberías hacer una comprobación cada día por ataque de cualquiera de los siguientes: una banda de ladrones comunes (30%), perros salvajes (que no son muy peligrosos para un grupo de hombres, pero atacarán y asustarán los cuatro caballos de los carromatos, el pony de Ferren y los caballos de los PJs, 30% de probabilidades) o campesinos muertos de hambre y enloquecidos (20%). Ten en cuenta que los últimos ya no se comportan con su típico carácter amable, pero probablemente lo mejor que puedan hacer los PJs es intentar ahuyentarlos en lugar de matarlos, ya que realmente no son responsables de sus acciones.

La persecución

Ten en cuenta que si los bandidos consiguen robar algo, los PJs deberían ser convencidos para que no les siguieran, ya que puede que consiguieran eliminar el campamento del embarcadero, pero probablemente no podrían con todo el complejo de Tol Malbor. Pueden perseguir a los bandidos inmediatamente (si lo planean bien y les consiguen seguir el rastro) o perderles rápidamente y ser llamados de vuelta por Ferren para proteger el resto de la carga (es dudoso que los bandidos puedan llevársela toda), que les pagará la mitad de lo convenido en Tir Nindor.

El grupo incursor

Un grupo típico de seis hombres para atacar una pequeña caravana o una granja podría incluir a Huor, Magor, Sigfast, Kadida, Derulin y Zorab. Un grupo de diez hombres para atacar una caravana de mayor tamaño o mejor guardada, o una hacienda, podría incluir a Grasty, Angbor, Borhan, Virin, Leofa, Gorlim, Tosti, Hirgon, Dintur y Bassam. Cambre y Sirith podrían ir con ambos grupos, pero no entrarán en combate a menos que se vean obligados o alguien necesite ayuda. Hestan es un militar y no se le ha visto haciendo incursiones (ver sección 6.34). A los bandidos no les importa dejar testigos, siempre que no sean seguidos; su idea es conseguir tanto botín como puedan y con tan poco esfuerzo como sea posible. Nunca vuelven directamente al embarcadero, sino que van dando círculos a través de las marismas. Todos sus caballos pueden nadar muy bien. Un bandido fue devorado por un ninevet, pero tales sucesos son raros, ya que a los nuevos reclutas no se les permite moverse por las marismas en solitario, y los veteranos han aprendido bien qué lugares evitar.

7.4 VIAJE A TOL MALBOR (UNA AVENTURA)

Localización: Las llanuras y pantanos entre Eithel Celebrin y el escondrijo de las marismas de Tol Malbor. Es probable que la aventura requiera que el grupo entre en el fuerte de los bandidos.

Requisitos: Un grupo sigiloso y algo veterano. Al menos uno de los PJs debería ser de nivel superior a 5. Esta es una excursión de alto riesgo.

Ayudas: Ninguna, a excepción de la información que puedan conseguir en Eithel Celebrin.

Los PJs pueden (1) ir a Tol Malbor para recuperar un objeto u objetos robados de la caravana de regalos (ver sección 7.3), (2) ir a Tol Malbor sólo para conseguir la cabeza de Cambre por la recompensa que hay en Tir Nindor, o (3) intentar llevar a cabo la siguiente tarea:

El Targen estaba de camino de vuelta hacia Tir Nindor con Mallin (ver sección 6.11) y un pequeño grupo de guardias, cuando el mismo Cambre condujo a un grupo grande al ataque. Cambre dejó inconsciente al Targen y, en lugar de matarle, simplemente se llevó su espada, "Ramthoron". El Targen está furioso y ha ofrecido 1.000 mo por la vuelta de su espada y otras 1.000 mo si la cabeza de Cambre va con ella.

Recuerda que todos los bandidos (con las posibles excepciones de los reclutas más nuevos, Radhruin y Helluin, que son extranjeros) son ciegamente leales los unos hacia los otros. No abandonarán a sus camaradas ante los PJs a menos que la situación sea claramente desesperada, es decir, si el bandido en cuestión ya está muerto o mortalmente herido. Sin embargo, las defensas del hogar de los bandidos no están muy organizadas.

8. AVENTURAS EN THURINGWATHOST

Thuringwathost se encuentra 18 kilómetros al sureste de las Ciénagas de los Muertos. No es un lugar para débiles, inexpertos o personas de corazón blando.

8.1 LA SOMBRA DE LA GRAN FORTALEZA

Los comandantes de Gondor no saben cuán estúpidos son cuando se burlan de los marismeños y los asdriags que temen la formación rocosa conocida como la "Gran Fortaleza" y "Sarnen Thuringwath", o las Rocas de la Sombra Secreta. Los mejores hombres de Gondor se burlan de la idea de que se hayan visto orcos y trolls en esta austera tierra, cerca de la esquina suroccidental de las Ciénagas de los Muertos, aunque ya han desaparecido una docena de exploradores y mensajeros cerca de la extraña formación de rocas. ¡Cuán aterrados estarían los nativos si conocieran el verdadero secreto de las sombras de las rocas!

8.11 LA LLEGADA DE MIRUIMOR

La historia de este lugar teje un tapiz terrible. Lejos, al sur, en Umbar, la ciudad de los corsarios, un grupo conoci-

do como la Religión Negra adora a Sauron en cavernas secretas por debajo de las calles de la ciudad. Muchos de los señores de la ciudad y muchos de los Adoradores Negros son númenóreanos negros, esa orgullosa raza que adoró a Sauron en tiempos pasados y siguieron a Ar-Pharazôn, a quien Sauron engañó para que se rebelara contra los valar. En 1571, una de las más devotas adoradoras de Sauron en todo Umbar era una joven mujer de sangre númenóreana negra, un miembro de la señorial familia de los Sakalazim. Esta dama, llamada Firailian, era ya, a sus 23 años, una maga negra consumada. En sus estudios, llegó a darse cuenta de que toda la aparente devoción de Sauron hacia la causa de los númenóreanos negros era meramente una parte de un juego de poderes contra Valinor. Esto sólo incrementó su pasión por el espíritu maligno que hacía las negras delicias dentro de su mente y alma. ¡Qué astucia había mostrado al utilizar a sus ancestros de esa manera! Sin embargo, su nueva actitud, que la condujo a estudiar las lenguas élficas y otras formas de conocimiento generalmente menospreciadas por su pueblo, también la condujo a creer que ella misma pronto se encontraría guiando la Religión Oscura. Tal opinión discordante la enemistó con Antarakûl, el líder en aquellos momentos de la Religión Oscura. Estaba planeando eliminarla, entregándola quizá a sus orcos como trato especial, cuando ella se enteró de su intriga y trabó contacto con un enemigo, revelando la situación de uno de los mayores templos de la Religión Oscura a Arkuladum, el principal enemigo de los adoradores entre los señores de Umbar. En medio del caos resultante que tuvo lugar en el templo, Firailian huyó de la ciudad.

Dirigiéndose al norte, Firailian consiguió rápidamente conocimiento suficiente para asentarse en Osgiliath, adoptando el aspecto de una noble de oscuro linaje procedente de Pelargir. Bajo el nombre de Tathariel, se hizo conocida como una erudita en historia y artes mágicas, y su consejo era buscado en muchos aspectos. Así consiguió acceso a las bibliotecas de los mejores eruditos y magos de esa hermosa ciudad. Tan hermosa era que fue cortejada por muchos hombres elegantes, incluyendo al comandante del ejército de la zona. Así aprendió secretos que deberían haber sido comunicados únicamente al Senescal de Gondor, secretos que tenían que ver con actividades en el sur del Bosque Negro, puesto que era tan persuasiva como hermosa, y hábil en el uso de sortilegios y pociones que aflojaran las lenguas. Una noche, en un sueño, todo lo que había aprendido se unió en una poderosa visión: una figura oscura, poderosa, rodeada de nubes negras, rodeada de fuego y coronada de rayos, con sólo nueve dedos, se encontraba de pie en una colina del sur del Bosque Negro. Despertó con su corazón latiendo con la más salvaje de las emociones y las delicias: ¡Sauron de Mordor, su dios y la fuente de toda su inspiración, estaba vivo y vivía en Dol Guldur!

Tathariel preparó rápidamente todos sus asuntos en Osgiliath. Envío un falso mensaje que hablaba sobre la muerte de su único pariente vivo, un tío, en Pelargir. Aparentemente afligida, la hermosa Tathariel vendió su casa y sus joyas. Rechazando cualquier escolta a excepción de dos miembros de su guardia privada, salió montada en un buen caballo dirigiéndose a Pelargir. Nunca llegó allí. Tres días después, en campo abierto, se levantó por la noche, mató a sus escoltas con sortilegios y giró al nordeste, hacia Dol Guldur.

Al llegar a las puertas, pidió hablar con el nigromante en persona. Pronto fue encerrada en una celda por preguntar por Khamûl el Nazgûl. Cansada, rompió las rejas (la celda no es-

taba preparada para encerrar a magos negros) y se enfrentó a Khamûl en persona, mientras pedía ver a su señor. Como el nazgûl se encontraba solo en esos momentos, ella se refirió a Sauron como el “Señor de los Anillos”. Khamûl se quedó sin habla, y a continuación sonó una fuerte y siniestra risa. Khamûl permaneció de pie en silencio durante unos instantes, como si escuchara algo, y después llevó a Tathariel a una habitación de huéspedes. Al día siguiente, la ávida alumna se encontró con su Señor Oscuro.

¿Quién puede imaginar la escena? No había allí ningún testigo. No hay ni una sola noticia de lo que pasó entre los dos en aquella ominosa sala del trono; ni Tathariel ni Sauron volvieron a hablar del asunto. Pero es obvio que a Sauron le agradaba y le divertía la presunción de ella. Pronto tuvo planes para ella; necesitaba un agente en el sur, cerca de Mordor, tierra que estaba planeando volver a poblar. Los nazgûl no podían ser retrasados en sus viajes aquí y allá, pero había llegado el momento de enviar orcos y trolls de vuelta a Mordor. La interferencia humana podía ser bastante problemática en este aspecto. Era concebible que la influencia de Sauron sobre las Ciénagas de los Muertos y sobre la Plaga, que por entonces estaba planeando, no fuera suficiente para detener las ambiciosas fuerzas de Gondor. Mordor también era un lugar

ideal para un baluarte maléfico, una fortaleza que, según la tradición, era el hogar de demonios: Sarnen Thuringwath, las Piedras de la Sombra Secreta. En adelante sería Thuringwathost (pronunciado “Thu-ring-wath-ost”), la Fortaleza de la Sombra Secreta. Tathariel sería su señora, y se llamaría Miruimor, la Joya Siempre Oscura. El Señor Oscuro, que apreciaba el desprecio que ella había desarrollado por sus ancestros númenóreanos, le asignó a gente de su misma sangre para servirla: Herudur, uno de los prometedores capitanes de Dol Guldur, como Señor de Armas, y Fëagwath, un nazgûl menor que fue un mago númenóreano negro en vida, para inspeccionar la nueva fortaleza a intervalos frecuentes y para actuar como parte del nigromante entre sus tropas.

En 1592, una asombrosa expedición salió de Dol Guldur: Miruimor, Herudur y Fëagwath salieron en la Noche del Señor Oscuro, la noche de luna nueva más cercana al solsticio de invierno, acompañados de una partida de orcos, todos destinados en Thuringwathost. Llevaban muchos regalos de Sauron: las espadas de Miruimor y Herudur, los componentes de la sala de observación de Miruimor, mecanismos defensivos y herramientas maravillosas que permitirían a los orcos completar su fortaleza en un tiempo récord. Pronto, to-

TABLA 8.1 PNJS EN THURINGWATHOST

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br./Gr.	BO c/c.	BO proy	Mov M	Notas
Miruimor	20	75	C/4*	40*	N	—	80ba*	15da	35	Númenóreana negra maga. Hembra. Ataques de sortilegio +50; utiliza 65ea (“Morchach” es una ea +20); da +10; bastón +15 de Rayos, dispara rayos de descarga o inflige críticos A-E de electricidad al toque; amuleto, x4 PP, bonificación +15 a las TRs contra Esencia (o Mentalismo); anillo de Escudo 3/día (BD normal: 20); armadura de piel de demonio; collar, niega el 40% de los críticos en el cuello y en la cabeza; total 240 PP/día; 33 listas de sortilegios.
Herudur	16	160	CO/18	65*	S15	Gr	170ea*	170acp*	15	Númenóreano negro guerrero (guerrero); ea +15; “Mellindur”; cota de mithril = coraza +10; escudo +15, también bonificación +15 a las TRs contra Esencia; yelmo, niega el 20% de los críticos en la cabeza; brazalete de Rapidez III (3 asaltos, 1/día).
Duilin	14	140	CO/18	60*	S10	Gr	160ea*	160acp*	10	Dúnadan menor guerrero (guerrero); ea +15, le proporciona iniciativa automática en combate cuerpo a cuerpo 1/día; acp +15; cota de mithril = coraza +10; escudo +10; amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Canalización; guantelete, niega el 25% de los críticos en la mano o la muñeca.
Shergnakh	12	140	CO/17	60*	S10	—	150ea*	120acp*	15	Orco guerrero (guerrero); ma +15; acp +10; coraza de mithril y laen negro, niega el 30% de los críticos en el pecho, la espalda y el abdomen (de talla para orco); escudo +10; yelmo de laen negro y mithril, niega el 20% de los críticos en la cabeza (sólo para orcos).
Durg-Orsh	12	150	CO/17	60*	S10	—	160ha*	130ha*	15	Orco guerrero (guerrero); ha arrojadiza +15, vuelve al final del asalto; coraza de mithril y laen negro, niega el 30% de los críticos en el pecho, la espalda y el abdomen.
Morvagar	10	115	CM/14	60*	S10	Gr	135ea*	130acp*	10	Dúnadan menor guerrero (guerrero); ea +15; acp +10; escudo +10; amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Canalización; anillo de Luenga Puerta (1/día).
Gwathvorn	10	120	CM/14	60*	S10	Gr	130ea*	125acp*	10	Dúnadan menor guerrero (guerrero); ea +15; acp +10; escudo +10; amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Esencia; anillo de Saltar (3/día).
Turgarin	10	60	CE/9	55*	S10	—	70ci	+57da	15	Oriental (sagath) animista (clérigo); ci +15; escudo diana +10; amuleto, x3 PP, bonificación +10 a las TRs contra Canalización; coraza y brazalete de piel de dragón negro, niegan el 20% de los críticos en el pecho, la espalda o los brazos; 12 listas de sortilegios.
Camallin	6	40	SA/1	20	(S)	—	(50alf)	(30acp)	25	Dúnadan menor bardo. Prisionero desarmado. Total 12 PP/día; 5 listas de sortilegios.
Sirrin	2	35	SA/1	25	N	—	(30ba)	(20acp)	30	Marismaña montaraz. Hembra. Prisionera desarmada. Total 4 PP/día; 1 lista de sortilegios.
Fëagwath	34	180	C/4	100*	S20	—	150ea*	130bo*	10	Muerto viviente númenóreano negro mago (hechicero). Boleadora +15; ea +20; escudo +20; armadura de piel de demonio; ropas de Enturbiar; inspira “Miedo” a todos los que están a 3 metros de distancia, que deben hacer una TR -30 1/asalto (máximo 3); total 204 PP/día; 35 listas de sortilegios.

*— Objeto(s) mágico(s) incluido en la bonificación.

Nombre/nº Enc.	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	c/c.	Proy.	Mov M	Notas
Hombres/24	Dúnedain menor	6	101	CM/15	40	S5	Gr	110ea	78acp	0	2 unidades de 12 (guardia de guerreros)
Orcos/40	Uruk-hai	7	110	CE/10	35	S5	Gr	110ma	110ac	-5	Cuatro unidades de 10 (guardia de guerreros)
Rastreadores orcos/6	Orcos comunes	5	65	C/3*	10	N	—	80ci	80ac	10	Exploradores y luchadores (exploradores)
Trolls/10	Olog-hai	12	200	CE/12	10	N	—	150ha	—	5	Luchan con 50ma (patrulla de guerreros)

dos los mitos y cuentos de viejas en torno a Sarnen Thuringwat se volvieron reales.

8.12 MIRUIMOR Y SUS SIRVIENTES

Actualmente, Miruimor, señora de Thuringwathost, tiene 92 años, pero su sangre númenóreana le ayuda a pasar por una mujer de 35. Su aspecto es todavía casi tan encantador como lo era cuando hacía girar las cabezas de los más ricos de Osgiliath; su cutis es claro y limpio, sus rasgos están finamente esculpidos, sus ojos son de color gris claro, su oscuro cabello aún no ha sido tocado por ninguna cana, sus labios rojos, y su graciosa figura, alta (1,78 m.) y elegante; todas estas características se combinan hasta convertir a Miruimor en la mujer más atractiva en un radio de 750 kilómetros. Ha desarrollado la crueldad de su Maestro en todos los aspectos y se ha vuelto una coleccionista de objetos de valor, incluyendo una princesa élfica llamada Carangil y un bardo de Gondor llamado Camallin. Ambos prisioneros-esclavos son regalos de Fëagwath, al que adula y trata como si fuera un señor humano. Sauron contempla esta adulación y engaño con diversión. Camallin carece actualmente de un ojo como recompensa por un intento de fuga, pero como Miruimor le ha mencionado, algunos de los mejores bardos de la historia han sido ciegos. Así que, amenaza, no hay realmente ninguna razón para que siga conservando el otro. Es sacado para hacer "ejercicio" cada mañana: Duilin, el sádico jefe de los guardias, ordena a algunos orcos que le persigan por todo el pequeño jardín con látigos para mantener al bardo en forma. Por lo que respecta a Carangil, hay frecuentes amenazas de que sea devuelta por Fëagwath a Dol Guldur.

Herudur es exteriormente el sirviente fiel de Miruimor, pero en su interior, se irrita al pensar que alguien del exterior consiguió tan fácilmente el tipo de cargo por el cual ha pasado la mayor parte de su vida arrastrándose y chupando botas. Naturalmente, esta actitud sumisa es la precisa razón por la que nunca se le ha dado un mando. Sin embargo, es un sólido estratega y un buen maestro de armas. Los hombres y los orcos de la fortaleza le respetan, aunque Duilin codicia su cargo.

Duilin fue una de las primeras adquisiciones independientes de Miruimor. Sufrió un consejo de guerra en Tir Ingón hace 26 años por golpear a un prisionero hasta matarlo sólo por diversión. Duilin se estaba dirigiendo a las Ciénagas de los Muertos para vivir como un forajido (tras matar a tres soldados mientras escapaba de Tir Ingón), cuando Miruimor, que había observado toda la cadena de sucesos desde la pared de su salón de observación, envió a unos cuantos orcos equipados con gas de Thurvik para interceptarle. Duilin se despertó en la habitación de huéspedes de Miruimor y pronto estaba al mando de todas sus fuerzas. Sus lugartenientes, Morvagar y Gwathvoren (Miruimor renombra a los líderes de sus tropas al igual que ella fue rebautizada), fueron encontrados por los mismos medios; en realidad, la mayoría de sus soldados humanos antiguamente servían en el ejército de Gondor. Los comandantes orcos, Shergnakh y Durg-Orsh, fueron elegidos por ella y por Fëagwath entre los mejores de Sauron. Odia a los orcos como seres pero los valora como soldados útiles, especialmente porque muchos seres humanos sienten terror por ellos.

El hallazgo importante más reciente de Miruimor es Turgarin, un clérigo maligno (animista). Desde los muros de la sala de observaciones, vio su subida al poder entre los sagath y también contempló su dramática caída (ya se revelaron las atrocidades cometidas contra miembros de la tribu que él odiaba). Turgarin había sido abandonado, estacado

con múltiples heridas dolorosas pero no mortales, para que los chacales de Talath Harroch le devoraran, cuando Miruimor envió a Fëagwath para rescatarle en medio de la noche (convenciendo así a algunos de los sagath de que el Amo Oscuro de Turgarin había venido por él, ya que volvieron para comprobar sus restos al día siguiente y no encontraron ninguno).

Durante los últimos cinco años, los rituales y enseñanzas de Turgarin han proporcionado una nueva inspiración a los soldados humanos y orcos de Miruimor. Turgarin admira a los orcos como verdaderas criaturas del mal y, aunque se da cuenta de que normalmente no son tan inteligentes como los hombres (o en algunos casos, que las patatas), aún siente que el mal se ve aumentado por su presencia. Por lo tanto, les anima a servir como acólitos junto a los hombres en sus maléficos rituales. Como está claro que Turgarin, al que le gusta practicar la vivisección con los cautivos, es tan asqueroso y resistente como cualquier orco, ellos admiran a Turgarin tanto como él les admira a ellos. Muchos orcos le consideran su patrón personal y le sirven con entusiasmo. En cuanto a los sentimientos de Turgarin por Miruimor, están cercanos a la adoración, ya que ella le proporcionó una diadema que le permite comunicarse con la revigorizante fuente del mal que él piensa que es Morgoth. (En realidad se trata de Sauron, quien hizo la diadema, y cuando Turgarin la lleva puesta durante los rituales, llega hasta el Señor Oscuro en lugar de hasta Morgoth.) Sauron se regocija por esta mentira: constantemente se da cuenta de que las actividades de Thuringwathost son una fuente de diversión y la aprecia por constituir una protección para el entrenamiento de sus orcos y una rápida fuente de información sobre la zona.

8.2 DESCRIPCIÓN DE THURINGWATHOST, UNA FORTALEZA DEL MAL

Nota: para una panorámica general topográfica a color de Thuringwathost, consulta el final del módulo.

NIVEL PRINCIPAL

- 1. Rampa hacia la superficie.** Es tosca y está inclinada para que los caballos puedan bajar por ella. Está cubierta por dos rendijas para flechas, y hay un rastrillo que puede ser bajado a medio camino mediante un mecanismo situado en (3b).
- 2. Entrada.** Unas grandes puertas dobles de madera cubiertas de metal en la pared norte conducen al bloque de establos. Estas puertas pueden ser cerradas desde el otro lado mediante barras de metal unidas a unas ruedas que colocan las barras en agujeros situados en el techo. Las puertas son muy difíciles de derribar e imposibles de abrir desde el exterior. Las pequeñas puertas de madera cubiertas de metal hacia (3a) y (3b) están cerradas y son "muy difíciles" (-20) de abrir. Las rendijas para flechas cubren virtualmente toda la zona.
- 3. Pasillos.** (3a) y (3b) son simples corredores —de 1,6 metros de anchura y 3,3 metros de altura— protegidos por rastrillos. Estas puertas están controladas por palancas situadas en (3c) y cerca de (27). (3c) es una pequeña habitación con una escala que conduce hacia arriba hasta un puesto de observación oculto en una de las elevaciones de roca natural. Un guardia humano ocupa este puesto exterior durante el día; un orco lo toma por la noche. (3d) contiene el disparador para una medida defensiva de úl-

- timo recurso en caso de ataque por parte de un gran ejército; al introducir cierto anillo de rubíes que lleva Miruimor en un nicho en la pared, se derrumbará una capa de rocas que bloquearán el paso a la fortaleza.
- 4. Galerías de fuego.** Son posiciones desde las que se pueden cubrir los arqueros (2).
- 5. Pequeña habitación similar a (3c).**
- 6. Entrada al bloque de establos.** El rastrillo puede ser subido o bajado mediante una palanca en (11). Más arriba, y a través de una escala que conduce a un pajar que hay encima de la zona, se puede lanzar agua hirviendo o proyectiles a los intrusos.
- 7. Establos.** Hay pesebres para ocho caballos. Normalmente sólo hay seis, fuertes y rápidos pero feos. Un pesebre más grande es reservado para el semental negro de Fëagwath.
- 8. Salón falso.** Funciona de forma similar a (3c).
- 9. Pasaje secreto.** Es lo suficientemente ancho y está lo suficientemente inclinado como para que sólo pueda pasar un hombre montado a la vez. Finaliza en otra formación rocosa, similar pero más pequeña, a unos 400 metros de distancia. Se utiliza para atacar y espiar a las expediciones, así como posible vía de escape en caso de asedio. Cerca del extremo exterior del túnel hay un pozo trampa de 1,6 x 3,3 metros, a 15 metros de la entrada y con 10 metros de profundidad. Si la víctima cae en él, recibirá un ataque +30 de Caída/Aplastamiento (tablas CST-2 y AT-5 en SA, páginas 163 y 165). A continuación, como el pozo está cubierto de pinchos, recibirá entre dos y once ataques (tira un D10 y añádele uno) +30 de lanza. La palanca para activar y desactivar la trampa se encuentra 50 metros en el interior (en 3a), por si los incursos son seguidos hasta su escondrijo.
- 10. Cisterna.** Debe ser llenada con cubos del agua que sale del estanque natural situado en los salones inferiores (15).
- 11. Guarnicionería.** Aquí también comen y pasan el rato los mozos de cuadra.
- 12. Almacenes.** Lleno de grano, paja y heno.
- 13. Estancias de los mozos de cuadra.** Son dos orientales de nivel 1, cargados de cadenas para evitar que escapen.
- 14. Pozo de deshechos.** 1,6 x 1,6 metros. Es una entrada a una fisura muy profunda (unos 120 metros). Aquí se tiran todo tipo de deshechos. Si alguien cae (!) por él, recibirá un ataque +350 de Caída/Aplastamiento (SA, págs. 163 y 165, CST-2 y AT-5). Acto seguido, la víctima debe permanecer a flote o se ahogará horriblemente en los 10 metros de putrefacción que hay en el fondo. Los lados son bastante lisos y muy resbaladizos.
- 15. Puesto de guardia.** Desde aquí se ven las escaleras que suben y bajan a los otros niveles. Dos humanos montan guardia por el día, dos orcos por la noche.
- 16. Cocina.** Hay tres hogares, mesas de preparación, cazuelas, sartenes, armarios llenos de utensilios, etc.
- 17. Despensa.** Las repisas de las paredes están llenas de comida y cerca suyo hay una trampilla con una puela y un montacargas sobre ella para subir las provisiones desde el almacén del nivel inferior.
- 18. Lavaplatos/antecocina.** Alrededor de las paredes hay repisas que contienen platos, tanto de loza como de porcelana. Una apertura conduce hasta (20).
- 19. Cisterna para la cocina.**
- 20. Habitación del cocinero.** Es humano, está bien alimentado y es medio estúpido, pero aun así es bastante bueno en lo que hace. Tiene 21 mo y 2 botellas de un buen vino escondidas en su baúl para la ropa.
- 21 y 22. Habitaciones de los pinches.** Hay dos, ambos son de sexo masculino y tienen 13 y 15 años. Son golpeados frecuentemente, y no están muy bien alimentados. Les gustaría escaparse, pero el tercero lo intentó y fue descuartizado y comido por los orcos mientras ellos dos eran obligados a mirar.
- 23. Habitación de las sirvientas femeninas.** Hay cuatro, y se les golpea y abusa de ellas frecuentemente. Sus edades están entre 17 y 25 años. Una de ellas, de 22 años, es Sirrin, una marismeña de nivel 2 (montaraz), prima de Rellin de Tel Verenaer (ver el pueblo, sección 6.41), que fue capturada en una expedición a las Ciénagas de los Muertos. Le gustaría escaparse, pero todavía no se le ha presentado ninguna oportunidad.
- 24. Sala de baño de los sirvientes.** Un gran barreño, cubos, una pequeña bañera y un pequeño brasero con su cazuela para calentar el agua.
- 25. Escalera de caracol.** Conduce al mayor puesto de observación.
- 26. Estancias de Duilin.** Buenos muebles de sencilla madera de roble. La sala exterior es una oficina, donde suele pagar a las tropas y da las órdenes a sus lugartenientes. (26a) es su dormitorio. En un cofre cerrado y con una trampa de aguja envenenada con Kly, hay: 175 mo, una pequeña caja de madera que contiene cinco Mirena, dos botellas de buen vino, un pequeño recipiente que contiene otras cinco dosis de Kly, y un broche de capa de oro y granates (de color rojo transparente) valorado en 155 mo. La trampa es "difícil" (-10) de detectar y "extremadamente difícil" (-30) de desactivar.
- 27. Armería.** Llena de materiales para limpiar y reparar armas y armaduras, incluyendo una forja muy pequeña, cuerdas para arcos, piedra de pulir, arena, aceite, piedra de afilar, etc.
- 28. Sala de recreo.** Los guardias humanos comen y juegan aquí cuando no están de guardia.
- 29. Habitación de Morvagar.** Una cama, un lavabo y un cofre cerrado. La cerradura es "muy difícil" (-20) de abrir. En el cofre hay 103 mo, 2 Mirena en un pequeño recipiente, un anillo de oro con una amatista incrustada valorado en 150 mo, y un amuleto tallado de carnelian (de color rosa opaco) incrustada en plata que guarda porque parece muy valioso. Tiene la forma de una cabeza humana calva con los ojos cerrados y una expresión pensativa en su cara. El amuleto es realmente un sumando +3 de sortilegios de Canalización que también le proporciona al portador una bonificación +10 a las TRs contra los ataques de sortilegios de Canalización.
- 30. Habitación de Gwathvoron.** Muy parecida a (29), pero más desordenada. Montones de ropa, armas extra y platos están tirados por toda su extensión. En el cofre cerrado ("muy difícil", -20, de abrir), hay: 89 mo; dos runas de Canalización Abierta ("Luz Total" y "Detectar Invisibilidad"); una varita de madera de palisandro con 23 PP en cargas de la lista de sortilegios para bardo "Control del Sonido" (hasta nivel 10); un collar para mujer de oro, topacios y olivinos (de color verde oliva pálido, transparente) valorado en 115 mo; seis Mirena en una caja tallada en cristal valorada en 2 mo; una dosis de poción con "Reparación de Órganos" en una botella de cristal azul, y una estatuilla de jade blanco de una paloma valorada en 9 mo. Cuando la estatuilla sea lanzada al aire, se transformará en una paloma verdadera que puede memorizar un mensaje de hasta 25 palabras y después puede ser enviada a una persona específica a un máximo de 300 kilómetros de distancia, donde entregará el men-

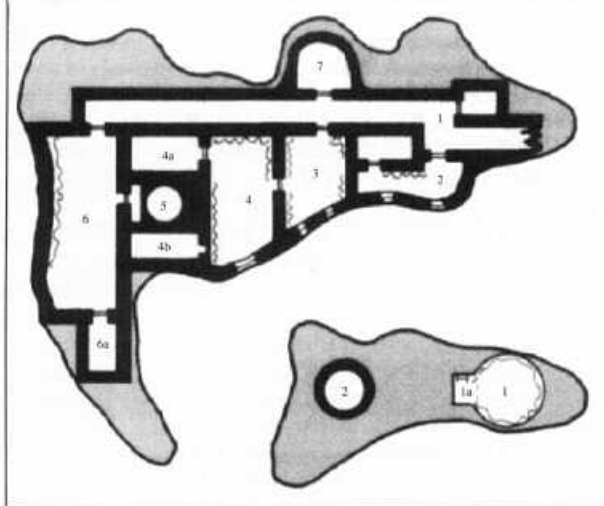
33. *Sala de baños de los guardias.* Contiene tinajas de madera y una gran bañera de madera, así como toallas colgadas en perchas, y un brasero con su caldera para calentar agua.

3. *Oficina y sala de estar de Miruimor.* Está amueblada con

4. Dormitorio de Miruimor. Amueblado totalmente con piezas de color rojo y negro, con la excepción de una manta de piel de lobo blanco ribeteada de plata que yace sobre la cama. Los otros muebles presentes son un asiento cerca de la ventana con cojines de piel roja y baúles para ropa, la mayoría de ellos de color negro, blanco o rojo. En su tocador hay una pequeña cajita cerrada ("difícil", -10) llena de joyas no mágicas valoradas en 440 mo, la mayoría de ellas de oro y rubíes. (4a) es su sala de baño. (4b) es su cámara, oculta bajo uno de los tres tapices que representan las proezas de Sauron en Númenor. La puerta de la cámara es "locura completa" (-50) de abrir. Si es abierta sin pronunciar el nombre "Annatar" (un pseudónimo de Sauron), aparecerá repentinamente una nube de gas venenoso Morsul de nivel 10 que llenará la cámara. Esta nube será seguida (en un asalto) por una "Bola de Fuego" en espera. Además, el amuleto de Miruimor emitirá una estridente alarma, avisándola de que alguien está jugando con sus juguetes. Dentro de la cámara hay cuatro cofres: (1) 105 x 20 x 20 cm., de hierro, con bandas de hierro grabadas; (2) 90 x 45 x 30 cm.,



THURINGWATHOST (NIVELES SUPERIORES)



de hierro sencillo; (3) 60 x 30 x 30 cm, de hierro con franjas de oro, y (4) 20 x 16 x 10 cm., de hierro dorado y plateado con pequeños granitos incrustados y trozos de jade que forman rosas y hojas. Sus cerraduras, trampas y contenidos son los siguientes:

Objetos del primer cofre:

Cerradura: "Locura completa" (-50) de abrir.

Trampa 1: La cerradura está untada con una pegajosa resina que contiene pelos de pang.

Trampa 2: Cuando el cofre sea abierto, el incauto desgraciado que lo haga recibirá una ráfaga de diminutos dardos impregnados con veneno de víbora de las marismas: ocho ataques Diminutos de Animal +40 (SA pág. 163 y 165, CST-2 y AT-5).

Contenidos: Dos espadas anchas. La primera es la que pertenece a Miruimor, que raramente utiliza (por supuesto, si la está utilizando el compartimento estará vacío). Su nombre es "Morlhach" (S. "Llama del salto negro"). Su hoja +20 es de acero negro con filo de la enroja y su empuñadura es de acero negro decorado con flores de mithril y rubíes. Es +20, puede arder en llamas bajo mando, y saltará de nuevo a su mano si se cae o es arrojada a una distancia máxima de 30 metros. Es inteligente y levitará para atacar a cualquiera que intente utilizarla (sólo un ataque +20 de espada ancha). Fue forjada por el mismo Sauron. La segunda espada es de acero y mithril, con una empuñadura de franjas de turquesas. Tiene una muy fina hebra de kregora anti-mágico envuelta en torno a su empuñadura, anulando temporalmente sus poderes. Cuando el hilo sea extraído, recuperará su fuerza en 12 horas. Esta espada, una reliquia de Númenor, es también inteligente, pero es benévola. Su nombre es "E Voronwë" (S. "La Inquebrantable"). La espada saltará a la mano de su propietario bajo mando sin ser desvainada. Sólo es +15 al ataque, pero añade +20 a las paradas. Voronwë también puede Teleportar a su propietario, a sí misma y a otra persona, a una distancia de hasta 150 kilómetros hasta tres veces (originalmente eran cinco). Es telepática, puede detectar inteligencias maléficas a 15 m., y le proporcionará esta información a su propietario.

Objetos del segundo cofre:

Cerradura: "Extremadamente difícil", -30, de abrir.

Trampa: Inflige un Rayo de Descarga +50.

Contenidos: (a) un par de guantes verdes y gruesos de piel de serpiente, de talla humana 43, mágicamente tratados, que evita que el contacto con los venenos dañe a su portador, que los dardos de pequeño tamaño alcancen sus manos, y añade +10 a las maniobras que incluyen cerraduras y trampas. (b) Una llave de hierro cuyos dientes tienen la forma de la empuñadura de

una espada. Abre el cofre número uno. (c) Una pequeña caja con una serie de hojas de bronce esmaltadas intrincadamente unidas, de 16 x 10 x 10 cm. Su cerradura es "extremadamente difícil" (-30) de abrir. Su interior está dividido en seis compartimentos que contienen: (i) 10 Mirena, (ii) 1 Ul-Naza, (iii) 3 Edram, (iv) 2 Olvar, (v) 1 pequeño frasco de Grariig y (vi) 2 Harfy. (d) Un cetro de madera de roble negro intrincadamente tallado con hilado de mithril y discos de marfil. Es de Canalización, y puede utilizar uno de los siguientes poderes una vez al día: "Cegar", "Calmar V" o "Llamar a la Niebla". Se trata de un objeto intensamente maléfico que intentará poseer a su usuario y hacer que sirva a Sauron. Cada vez que un usuario lanza un sortilegio desde el cetro, debe hacer una TR contra un ataque de nivel 10 o será poseído. (e) una pequeña bolsita de piel negra que contiene 16 monedas de mithril. (f) un pequeño saco de piel roja que contiene rubíes sin tallar valorados en 500 mo.

Objetos del tercer cofre:

Cerradura: "Extremadamente difícil" (-30) de abrir.

Trampa: Tres pequeñas cuchillas impregnadas con Kly. Se disparan y atacan como tres flechas de arco corto +40.

Contenidos: (a) Un par de zapatillas de piel verde para mujer que permiten a su portador utilizar un sortilegio de "Saltar" y "Caer" una vez al día; en una escala de mujeres humanas de 1-100, son de talla 58 y podrían irle bien a un humano pequeño o a un elfo. (b) Una pequeña varita de madera de manzano con bandas de cobre que contiene 31 cargas de Rayo de Descarga de 100 metros. (c) Un saco de piel gris que contiene 350 mo. (d) Una pequeña caja de madera de cedro tintada de negro, de 13 x 8 cm, que contiene cuatro baldosas rojas aparentemente hechas de cristal. Cuando sean lanzadas al suelo, se transformarán en "Muros de Fuego".

Objetos del cuarto cofre:

Cerradura: "Muy difícil" (-20) de abrir.

Trampa: La tapa del cofre contiene un pequeño orbe de cristal incrustado en la superficie bajo una protuberancia de hierro. Cuando la cerradura sea forzada, la protuberancia se abrirá y el orbe saldrá disparado contra la pared que hay tras el cofre. Explotará, causando una "Nube Aturdidora" de 3 m. de radio.

Contenidos: (a) Un cinturón de piel de ciervo blanco con una hebilla de bronce que tiene incrustada una turquesa en forma de nube; le permite al usuario utilizar el sortilegio de nivel 4 de "Levitación" una vez al día. (b) Un collar de oro con catorce pequeños berilios incrustados (de color verde pálido transparente: la piedra de elfo), dos leucosafiros más grandes (de color azul acuático) y un gran ópalo negro (de color negro con un tono rojo iridiscente), valorado en 300 mo. (c) Pendientes a juego con el collar, valorados en 60 mo. (d) Una pequeña esfera de cristal transparente. Cuando sea lanzada al suelo, protege a su lanzador como el sortilegio de "Resistencia a los Elementos" (una combinación de Resistencia al Frío y Resistencia al Calor). (e) Un saquito de piel verde de 5 x 8 cm, de "Dominio de las Hierbas" (III). Contiene una dosis de una hierba en cualquier momento, y triplica la potencia de la hierba tras 24 horas. Si la hierba alterada permanece dentro del saquito durante más de una semana, vuelve a su potencia habitual.

5. Hueco de la escalera de caracol.

6. Estancias de Herudur. Los muebles de madera de roble negro están acolchados y tienen adornos de color negro y verde (los colores de su antigua familia númenóreana). Su escritorio está cubierto de papeles relativos al mantenimiento cotidiano de la fortaleza. Un montón de papeles está pisado por el cráneo de un mago de gran nivel a quien Miruimor asesinó hace más de 30 años. Sin que lo sepan Miruimor ni Herudur (los enemigos del cráneo), el cráneo puede contestar a tres preguntas sobre el reino de la Esencia (objetos, sortilegios, listas, etc.); este poder es utilizable sólo una vez. (6a) es la sala de baño de Herudur.

La pequeña cámara (6b) está oculta por un panel de madera de roble elaboradamente tallado que hay en esa pared. Tiene una trampa ("muy difícil", -20, de detectar), que consiste en lo siguiente: (1) de las grietas ensanchadas de la pared opuesta salen disparadas cuatro cuchillas que atraparán al ladrón por la espalda (cuatro ataques +30 de ballesta ligera) y (2) un panel con el dorso de metal descenderá desde encima de la puerta secreta y golpeará a la víctima con un ataque de maza +100.

Contenidos de la cámara: (a) una bolsa de piel azul que contiene 278 mo; (b) una máscara con la forma de la cara de un halcón, hecha de piel y cuernos, con las plumas de bronce. Cuando se lleva puesta, dobla el alcance de la visión del usuario y le permite utilizar cualquiera de los siguientes sortilegios, una vez por día: "Idiomas Animales", "Detección de Trampas" (en el exterior) y "Matizar". Sin embargo, una vez puesta, la máscara no se puede quitar, y la vista nocturna del portador se ve perjudicada (-50); esta Maldición de nivel 20 puede ser resistida o eliminada, pero sólo se puede hacer un intento antes de que el portador pase al siguiente nivel de experiencia; (c) una prenda de vestir de seda blanca se parece a un vestido de momia de talla adulta que le irá bien a cualquier hombre de una altura de hasta 2,10 m. Mientras se esté dentro de él, la curación se lleva a cabo tres veces más rápido de lo normal, incluyendo la de los críticos. Sin embargo, sólo funciona con seres vivos, y no puede restaurar la vida. Se puede doblar hasta reducirlo a un tamaño de 15 x 15 x 2,5 cm.; (d) un arco compuesto +15 hecho de madera muy oscura y hueso humano, con una empuñadura multicolor hecha de cabello humano trenzado; es de diseño oriental. Permite al usuario disparar durante tres asaltos consecutivos sin ninguna penalización. A continuación, el usuario debe descansar durante un asalto o estará a -50 en combate o mientras se mueva; (e) cinco flechas de arcos compuestos de la misma madera oscura y con puntas de laen claro; hechas para arcos +15. Cuando una de estas flechas consigue un crítico, infligen un crítico de electricidad del mismo grado (utiliza la misma tirada de impacto crítico para ambos).

7. Habitación de Carangil. Contiene poco más que una cama y un baúl con algunas ropas sencillas y una diadema de plata valorada en 8 mp.

NIVEL TRES

1. Sala de observación de Miruimor. Se llega aquí desde la habitación 3 del nivel inferior, a través de un hueco de 1,5 x 1,5 x 7 m. (1a) que contiene una escala de hierro fijada al muro. Si cualquiera que no lleve el amuleto de Miruimor asciende más de 1,5 metros por el hueco que conduce a la habitación, la escala se pegará repentinamente a la pared, aplastando las manos del trepador y, al mismo tiempo, atrapando al pobre desgraciado. Durante el siguiente asalto, la piedra que se encuentra en el lado opuesto saldrá disparada y alcanzará al trepador con dos ataques +70 de Caída/Aplastamiento (el trepador no obtiene BD, a excepción de la que le proporciona la armadura). En las paredes de la sala de observación hay tapices, todos ellos mágicamente bordados con hermosos y detallados mapas de la zona circundante. Si alguien se sienta en la silla giratoria de madera y con cojines de piel que hay en el centro de la habitación y se concentra en un punto, podrá observar qué está ocurriendo actualmente en una zona delimitada por un tapiz. La visión es amplia y muy detallada, como si el visionario estuviera volando o mirando desde cualquier punto ventajoso. La vista del visionario está limitada por sus propios poderes físicos (por ejemplo, la oscuridad perjudicaría la visión de un hombre). La sala sólo puede ser utilizada para mirar un tapiz-mapa por día.

2. Hueco de la escalera de caracol. Hay dos puestos de observación en la piedra más alta. Dos hombres por el día y dos orcos por la noche montan guardia aquí.

SALONES INFERIORES

1. Salón. Montan guardia tres hombres por la mañana y tres orcos por la noche. El rastrillo del oeste es subido y bajado mediante una palanca (2). Normalmente suele estar bajado.

2. Biblioteca. Libros de geografía, historia (centrada en Númenor), diccionarios (la mayoría del sindarin a otras lenguas), leyendas e información general sobre la magia. Entre las muchas estanterías hay repartidas varias mesas pequeñas con sillas encojinadas (con cojines rojos). Entre las estanterías de libros de la pared sur hay varias palancas, incluida la que hace funcionar el rastrillo (1). Otra palanca abre y cierra la puerta de la biblioteca secreta, otra activa una alarma, otra controla la trampa para entrar (9) y la última activa y desactiva la trampa que hay en la puerta de la biblioteca secreta (3).

3. Biblioteca secreta. La puerta sólo se puede abrir mediante una palanca que hay en (2), pero si se toca se disparará una alarma y una nube de gas rosa de Thurvik que ataca (a nivel 10) a todos quienes estén a un radio de 3 metros; quienes no logren resistirlo, caerán en un profundo sueño ininterrumpido de 3 horas. Los libros, muchos de ellos escritos en Lengua Negra, describen muchas de las antiguas y actuales proezas de Sauron, incluyendo algunas de sus actividades en la Tercera Edad. Ninguna mención a Dol Guldur ni la reapertura de Mordor.

4. Estancias de Turgarin. Además de su propia cama, hay otra cama para alguien que haya tenido la desgracia de estar lo suficientemente enfermo como para requerir los cuidados constantes de Turgarin. Un armario elaboradamente tallado y cerrado con nueve cajones contiene la mayor parte de las hierbas curativas de la fortaleza. Los primeros tres cajones están cerrados, y son "difíciles" (-10) de abrir. Contienen:

Cajón 1: 60 dosis de Thurl en un frasco de porcelana blanco; 20m dosis de Gariig en pequeños frascos de cristal transparente.

Cajón 2: 30 dosis de Aloe en una pequeña caja de madera; 20 dosis de extracto de hojas de sauce rojo en una sola botella de cristal.

Cajón 3: 10 de Aruminas en un pequeño recipiente azul; 5 dosis de Vessin en un recipiente de conchas de almejas talladas.

Los segundos tres cajones están cerrados y son muy difíciles (-20) de abrir. Cada uno contiene una trampa que hará dispararse una serie de pequeñas agujas de hierro impregnadas con veneno de víbora de las marismas.

Cajón 4: 60 bayas de Mirena en una caja de porcelana azul; 2 Winclamit en un recipiente de cristal negro sellado con cera.

Cajón 5: 20 dosis de Caranan en dos botellas de cristal rojo de 10 dosis cada una; 10 dosis de pasta de Anserke preparada en un recipiente de porcelana blanca; 2 dosis de Burstheles en un recipiente de cristal verde.

Cajón 6: 5 dosis de Arpsusar en un recipiente de cristal transparente; 7 dosis de Edram selladas con cera en un recipiente de cristal azul; 10 dosis de Himros en un recipiente tallado de jade blanco (valorado en 5 mo).

Los tres últimos cajones tienen dos trampas y dos cerraduras cada uno. La primera cerradura es "extremadamente difícil" (-30) de abrir; los que fallen recibirán una rociada del veneno cegador Traega, de nivel 9, que penetrará y disolverá uno o ambos ojos de la víctima. La segunda cerradura es "locura completa" (-50) de abrir. Está preparada para disparar un pozo trampa de 1,5 x 1,5 metros de 33 metros de profundidad cuyo

fondo está cubierto de afiladas estacas de piedra. Tratar como un ataque +100 de Caída/Aplastamiento, además de entre uno y diez ataques +75 de daga. A continuación, el pozo se cierra. Hay una pequeña alfombra negra sobre el pozo, y el hecho de que ésta desaparezca o esté movida avisará a Turgarin de que ha tenido visitantes. Dentro de los cajones hay:

Cajón 7: 2 dosis de Carneyar en un recipiente de cristal rojo sellado con cera; 4 dosis de Ul-Naza en un recipiente de cristal verde sellado con cera.

Cajón 8: 3 dosis de Belramba en un recipiente de porcelana gris con tapón; 10 dosis de Harfy en un recipiente de porcelana roja sellado con cera.

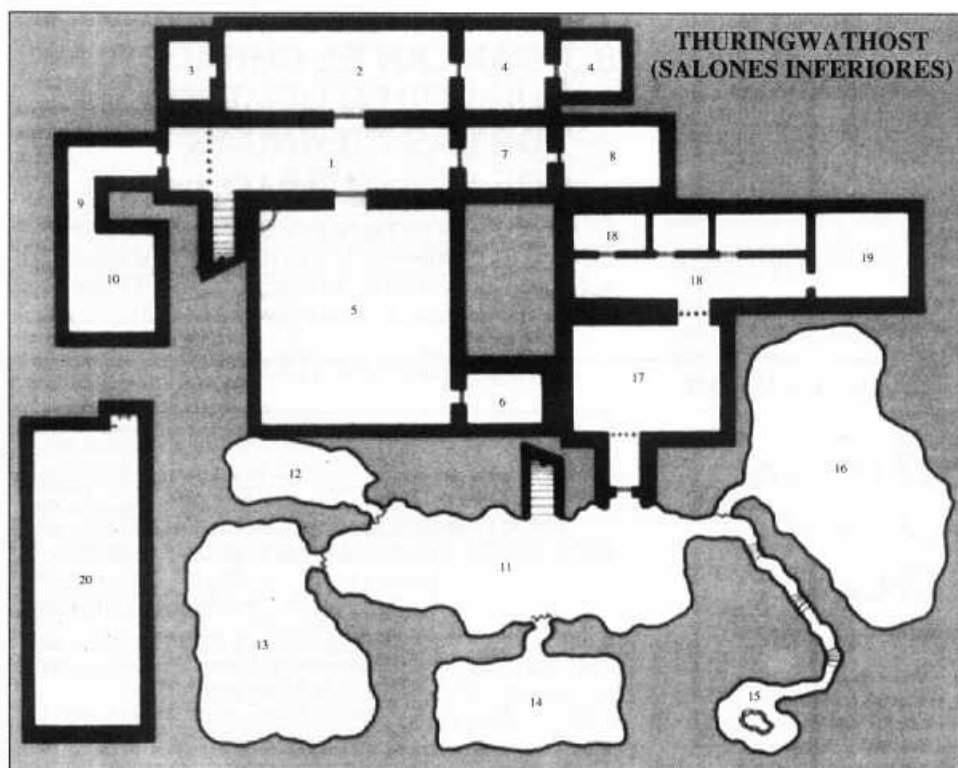
Cajón 9: 2 Tyr-fira en un recipiente de jade blanco sellado con cera; 10 Olvar en un recipiente de cristal transparente sellado con cera.

En el escritorio de Turgarin hay una serie de hojas de pergamino con excelentes dibujos de anatomía humana y élfica. Turgarin obtiene su detallada información de primera mano en sus sesiones de vivisección ante una entusiasta audiencia de orcos en su gran salón (11). Hay siete cajones en el escritorio: uno en el centro a la altura de las rodillas y 3 más pequeños a ambos lados. En la parte trasera del cajón inferior izquierdo hay un compartimento secreto. Tiene una trampa, con una aguja impregnada con una dosis débil (nivel 10) de Ul-Acaana, que Turgarin ha importado desde Múmakán mediante sus contactos orientales. Los que no resistan morirán instantáneamente, con sus nervios endurecidos hasta convertirse en filamentos cristalinos. El compartimento se puede abrir sin disparar la aguja presionando un botón de turquesa en la esquina inferior derecha del fondo (falso) del cajón. El compartimento contiene cinco dosis de nivel 10 de Ul-Acaana y 6 runas del sortilegio de clérigo de nivel 12 "Dar Vida" (SA sección 4.74, pág. 49). También se encuentra en el compartimento una pequeña bolsa de piel negra que contiene cinco diamantes amarillos a juego, cada uno de ellos valorado en 250 mo (todo el juego en 1.500 mo). (4a) es la sala de baño de Turgarin, notable solamente por la gran bañera de mármol negro y el elegante brasero de bronce, soportado por tres demonios de bronce magistralmente esculpidos.

5. Templo a Morgoth de Turgarin. Dos filas de cinco bancos de madera de roble negra pueden acoger a 20 personas cada una. Las paredes son de piedra negra. En una tarima elevada en el extremo sur se encuentra un altar de mármol negro con un anillo de acero negro para apresar a una víctima humanoide por las muñecas, los tobillos y la cintura. Hay unos canales por los que corre la sangre hasta derramarse sobre un recipiente negro al final del altar. Turgarin lleva a cabo rituales cada noche sin luna, utilizando a las víctimas que tenga disponibles. Miruimor le proporciona al menos cuatro al año, asegurándose siempre de que tenga una la Noche del Amo Oscuro, que es la noche de luna nueva más cercana al solsticio de invierno.

6. Vestidor de Turgarin. Contiene sus ropas ceremoniales y las de sus guardias acólitos humanos. Las ropas cuelgan de unas perchas. En una caja de ébano con franjas de terciopelo negro hay seis cuchillos de sacrificio +20 hechos de acero negro y laen negro. En una esquina hay un cofre de madera de roble negro tachonado con acero de 60 x 45 x 30 cm. Está cerrado y es "muy difícil" (-20) de abrir, pero no tiene trampas. En su interior hay: (a) una gran botella de cerámica con un tapón de morion facetado (de color negro transparente) que contiene siete dosis de Shubolos, utilizado para tranquilizar a las víctimas de los sacrificios, y (b) la diadema ceremonial de Turgarin. Esta diadema de mithril y morion le permite a Turgarin comunicarse con "Morgoth" (en realidad Sauron) durante los rituales. El objeto es intensamente maléfico y literalmente freirá el cerebro de cualquier otra persona que se lo ponga: la víctima (i) recibe entre uno y diez rayos de descarga +50 y (ii) debe resistir una "Maldición de No Mente" de nivel 10 que reducirá su cerebro a un montón de humo negro.

7. Estudio y salón de Fëagwath. Ricamente amueblado en negro, rojo y violeta, con alfombras, tapices (incluyendo



CLAVE PARA LOS PLANOS DE PLANTA

Muro de piedra	Piedra suelta
Rastrillo	Arroyo
Pasaje/Salón	Hogar de fuego
Pasaje descendente	Estantería
Ventana	Estanque de agua
Puerta de piedra	Caminos/sendero
Puerta de madera	Antorchera
Puerta de metal	Trampa
Puerta doble	Pasaje subterráneo
Se desliza hacia arriba	Lecho de juncos seco
Se desliza hacia los lados	Cofre
Puerta secreta	Pozo
Se desliza hacia afuera	Mesa
Se desliza hacia abajo	Losa de piedra
Escalera ascendente	Cama
Escalera descendente	Muro de tierra

una estilizada representación de Morgoth llevando la Corona de Hierro), pequeñas mesas, estanterías de libros, etc. Fëagwath pasa la mayoría de su tiempo de ocio sentado aquí, en su macizo sillón con forma de trono que mira hacia el tapiz de Morgoth, y meditando.

8. **Dormitorio de Fëagwath.** Nunca utiliza la maciza cama de madera de roble negro con sus colgaduras de color rojo, pero aprecia el detalle.
9. **Corredor de acceso.** La puerta es "muy difícil" (-20) de abrir pero no tiene trampas. Si es abierta sin mover la palanca adecuada en (2) a la posición exacta, se activará de forma inmediata un pozo trampa de 1,5 x 1,5 metros (9a) en la esquina. La caída de 30 metros hasta las estacas que hay en el fondo tiene como resultado (i) un ataque +100 de Caída/Aplastamiento, más (ii) entre uno y cinco ataques +100 de lanza.
10. **Cámara mayor.** En realidad, los objetos más interesantes están en las cámaras de Miruimor y Herudur, pero la paga de la guarnición se encuentra aquí. La puerta es "extremadamente difícil" (-30) de abrir y tiene una trampa, haciendo que una sección de techo de 3 x 3 metros caiga sobre el ladrón, infligiendo entre uno y cinco ataques +75 de Caída/Aplastamiento. Dentro de la estancia hay cinco cofres cerrados pero sin trampas –todos ellos "muy difíciles" (-20) de abrir– que contienen 200 mo cada uno. Colgadas en perchas en la parte trasera de la estancia se encuentran tres sencillas espadas anchas +10 de acero, como posible recompensa a posibles soldados sobrelievantes cuando la moral necesite un buen empujón.
11. **La gran sala de la guarnición orca.** Está amueblada de forma sencilla con toscas mesas de madera y taburetes. Una de las mesas tiene manillas de acero encima suyo para agarrar los miembros de una víctima humana. Es aquí donde Turgarin lleva a cabo sus vivisecciones. En una de las esquinas está construida una cisterna para que los orcos beban (ya que ellos no se lavan). Tres entradas con cortinas, una entrada sin ningún adorno y una puerta cerrada conducen fuera de esta estancia.
12. **Despensa de los orcos.** Aquí se guardan macizos barriles de cerveza barata, así como animales muertos clasificados para que coman los orcos. Ocasionalmente, los humanos forman parte de la dieta. Generalmente, los orcos no consideran que los elfos sean comestibles. Los enanos y los hobbits son poco comunes en esta zona, y Miruimor no acepta el canibalismo porque no le gusta tener que buscar nuevas tropas.
13. **Dormitorio orco.** Contiene dos unidades de diez guerreros orcos.
14. **Estancias de los oficiales orcos.**

15. **Pozo de la fortaleza.** Es una formación natural, a excepción de los peldaños que descienden hasta ella.

16. **Dormitorio orco.** Éste contiene otras dos unidades de diez guerreros orcos, además de seis rastreadores (exploradores). Los exploradores son odiados por los demás orcos y deben dormir en el frío suelo que hay enfrente de la puerta.

17. **Sala de guardia.** Estos guardias protegen el bloque de prisiones. La puerta hacia él está cerrada y es "difícil" (-10) de abrir. El rastrillo es elevado por palancas que hay tras el escritorio, que es utilizado por un hombre durante el día y por un orco durante la noche. Ocasionalmente, los soldados fuera de guardia (especialmente los orcos) vienen aquí para burlarse de los prisioneros y tirarles objetos como brasas ardientes.

18. **Prisión.** Tres pequeñas celdas, cada una de ellas amueblada con un colchón de paja y un agujero como letrina. (18a) está actualmente vacía. (18b) aloja a un cazador de las marismas llamado Kamlin que acompañó a Sirrin (ver (23) en el nivel principal) en su fatídica expedición. Está casi muerto, ya que lleva aquí cerca de un año. Es un montaraz de nivel 2. (18c) retiene a un mensajero gondoriano llamado Angen que presencié una marcha de orcos desde Dol Guldur hace un mes. Miruimor planea dárselo a Fëagwath para que éste se lo entregue a Sauron y éste le pregunte más a fondo sobre las operaciones militares de Gondor. Angen es un guerrero (guerrero) de segundo nivel.

19. **Cámara de tortura.** Bien amueblada con manillas, látigos, correas de cuero, pinzas, un brasero con carbón ardiendo, un estantería, una bañera con agua, etc.

20. **Almacén de la fortaleza.** Contiene toneles de cerveza, vino, carne y pescado salados y grano, así como barriles de sal y frutos secos, cajas de especias y hierbas para cocinar, jarras de aceite, clavos, herramientas, cuerda, linternas extra, etc. Se llega a él mediante la trampilla que hay en (17) en el nivel principal.

8.3 CAMLAN EL CURADOR, UN PODER DENTRO DE LAS CIÉNAGAS DE LOS MUERTOS

No muy lejos de Thuringwathost, justo al entrar en las Ciénagas de los Muertos, hay un hueco pilar de arenisca roja. Mide treinta metros de diámetro y se eleva 13 metros por encima del pantano; una sola caverna de entrada conduce

TABLA 8.3 PNJS EN EL REFUGIO DE CAMLAN

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br./Gr.	BO c./c.	BO proy	Mov M	Notas
Camlan	23	120	C/3*	40*	N	–	85ba	35acp	20	Dúnadan animista (curandero); ba +20; ropas que actúan como cuero/piel blanda -20; amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Canalización o Esencia; x4 PP; collar de teleportación (1/día, 2 personas, sólo a Rhosgobel); cetro de Mantenimiento de Vida (1/día); total 276 PP/día; 18 listas de sortilegios.
Tirrin	5	35	SA/1	20	N	–	30ba	10ac	25	Marismeño animista (curandero). Amuleto, bonificación +10 a las TRs contra Canalización, x3 PP; total 30 PP/día; 6 listas de sortilegios.
Meglin	4	40	SA/1	25	N	–	50ga	35ho	35	Elfo montaraz (loco). Sin posesiones; total 12 PP/día; ha olvidado sus sortilegios.

hasta un reptante pasaje y da acceso a un patio. Abierto al aire libre, el patio es redondo y mide 12 metros de diámetro. En su interior hay tres chozas, el refugio de Camlan el Curandero.

Camlan es un curandero (Animista) de verdadera herencia dúnedain. Recibió su entrenamiento entre los elfos de Lothlórien, ya que ellos percibieron la sinceridad en su deseo de servir a los poderes benévolos de Arda para ayudar a elfos y hombres. Vivió en el Bosque Negro durante un tiempo, curando a todos los que se lo pedían, y así llegó a conocer al mago (S. "Istar") Radagast, que encontró en él parte del mismo amor por todas las formas de vida —salvo la humana— que formaba parte de la naturaleza de Radagast. Camlan es bienvenido en Rhosgobel, y es uno de los pocos hombres que conoce su paradero, aunque hace muchos años que no ha visitado a Radagast. Al oír hablar de la cada vez mayor desolación y los informes de actividades malignas en las Ciénagas de los Muertos, le dijo a su amigo mago que pensaba que quizás los Pueblos Libres necesitarían un ojo y un oído en esa zona.

Ahora Camlan vive el papel de un enloquecido y anciano ermitaño (con un inusual poder curativo) que vive en el límite suroriental de la ciénaga. Hace pocas preguntas a quienes vienen a pedirle que les cure, pero escucha y mira, y habla con los animales, cuyo idioma le enseñó Radagast. Entre sus pacientes, hay dos que se han quedado con él. Uno, Tirrin, es un joven marismeño a quien Camlan encontró moribundo por la Plaga en una choza, junto a los cuerpos de su madre y su hermano menor. Los otros habían ido demasiado lejos como para que Camlan les ayudara de cualquier manera, pero les dio un entierro decente. Tirrin es ahora el ayudante de Camlan. No sabe nada de la verdadera identidad de su señor.

El otro ayudante de Camlan es un desafortunado elfo llamado Meglin, que bien podría ser el único elfo de las Ciénagas de los Muertos. Fue prisionero primero en Dol Guldur y más tarde en Thuringwathost, y aunque el cuerpo de un elfo no puede tener cicatrices, no se puede decir lo mismo de su mente. Meglin está bastante loco. Camlan está intentando curarle, pero aún no ha tenido éxito, y Meglin frecuentemente escapa a esta última, aunque más amable, prisión para correr de forma salvaje por las ciénagas y comer lo que pueda encontrar. Si un elfo entrara en las marismas, seguro que Meglin lo encontraría y le seguiría, pues desea el contacto de los de su propia raza pero tiene un miedo terrible de todo el mundo. No irá voluntariamente con nadie, pero seguirá a distancia a quienes parezcan estar vagando por las marismas, mirándoles y escuchándoles.

8.4 AVENTURAS SUGERIDAS

Las siguientes son un par de aventuras sugeridas centradas en la zona de Thuringwathost. Ninguna es adecuada para grupos débiles o inexpertos.

8.41 EXPLORACIÓN DE THURINGWATHOST (UNA AVENTURA PARA NIVELES MEDIOS)

Localización: La fortaleza y/o la zona circundante.

Requisitos: Un grupo de nivel medio compuesto por personajes de nivel entre 4 y 6.

Ayudas: Camlan el Curandero (animista) conoce mucho la zona y podría ser convencido para prestar ayuda. También se podría conseguir información de la zona por los asdriags que frecuentan los bares de Eithel Celebrin.

Desde luego, todo el mundo quiere saber de dónde vienen los orcos y a todos les gustaría verlos eliminados. Esta aventura se centra en un intento por descubrir la fortaleza de los orcos en el oeste de la Dagorlad, y la naturaleza de su intención. Según la fuerza y valentía del grupo de PJs, podrán intentar averiguar la naturaleza de los señores de Thuringwathost, si es que logran superar la guardia.

Si los personajes jugadores siguen a los orcos hasta Thuringwathost, tendrán que evitar a los trolls errantes y a las patrullas que peinan la zona a 4,5 kilómetros del complejo. Dos turnos de 10 orcos cada uno patrullan por la noche. Durante el día, cuando la visibilidad desde las torres es mejor, los humanos patrullan de forma desordenada. Se trata de un ciclo de dos días. En el día uno, por la mañana (de las 7 a la 1), el primer turno diurno (D1) está de guardia dentro del complejo, mientras que el segundo (D2) está fuera. Por la tarde (de la 1 a las 7), D2 está de guardia dentro del complejo y D1 sale a patrullar hasta que anochece. Al día siguiente, por la mañana, D1 está de nuevo de guardia dentro, mientras que D2 está de patrulla desde que amanece. Por la tarde, D1 está fuera, mientras que D2 toma las posiciones interiores. La patrulla de orcos ajusta sus turnos según la época del año para coincidir con los turnos de los hombres.

8.42 LIMPIEZA DE THURINGWATHOST (UNA AVENTURA PARA NIVELES ALTOS)

Localización: La fortaleza propiamente dicha.

Requisitos: Un grupo experimentado (nivel 7-10), incluyendo lanzadores de sortilegios.

Ayudas: De nuevo, Camlan el Curandero podría prestarles ayuda. Recuerda también que es probable que los huéspedes obligados de Miruimor (Sirrin, Camallin y Carangil) ayuden a los personajes jugadores a cambio de ayuda para escapar.

Un fuerte grupo de personajes jugadores podría estar dispuesto a hacer algo más que descubrir simplemente la naturaleza de Thuringwathost; podrían intentar limpiar la fortaleza, matando o incapacitando a sus señores. Ésta es una aventura ambiciosa, pero las recompensas son grandes.

La misión aquí, por lo tanto, no debería ser pensada en términos de operación militar (a menos que el grupo de PJs sea simplemente enorme, lo que es una mala idea para empezar), sino más bien como una misión de asesinato y sabotaje. Todo aquel que conozca a los orcos (y todos los comandantes de militares de la zona y los bardos y montaraces de mayor nivel los conocen) saben que las bandas y tribus de orcos suelen ser del todo inefectivas sin una coordinación procedente de comandantes no orcos. No es necesario que los PJs maten a todo ser vivo dentro de Thuringwathost: eliminando a Miruimor, Herudur y Duilin eliminarán el problema.

9. AVENTURAS CON LOS MUERTOS VIVIENTES

Dagorlad está maldita por la mano de Sauron y gran parte de los cada vez más terribles servidores muertos vivientes del Señor Oscuro. Hacen todo lo que pueden por interrumpir el curso de la vida y el comercio. La siguiente aventura es un ejemplo del terror y las formas para combatirlo. Antes de comenzarla, el DJ debería leer la sección 2.6

y tomar nota de los terribles poderes de absorción de la vida que tienen los muertos vivientes.

HAUDH-EN-OHTARRIN-MORIN (UNA AVENTURA EN UN TÚMULO NÚMENÓREANO NEGRO)

Localización: Un túmulo situado en el pantanoso laberinto del este de las Ciénagas de los Muertos.

Requisitos: Un grupo de nivel medio compuesto por aventureros de nivel entre 3 y 7. Cierta conocimiento de los muertos vivientes y habilidad a la hora de luchar contra cerraduras y trampas son imprescindibles.

Ayudas: En el folclore local corren muchas leyendas y mapas sobre las tumbas de Dagorlad, y en ciertas bibliotecas de Gondor existen ciertos dibujos y mapas.

Este túmulo mide aproximadamente 7 metros de altura en su punto más elevado. Las vigas de madera, debido al paso del tiempo en un entorno como este, se han vuelto tan duras como el hierro que las une. La puerta contiene una trampa, de forma que cualquier presión importante que se haga sobre ella (por ejemplo, más de una brisa persistente) hará que del muro de turba que rodea la puerta salgan una serie de pequeños dardos perversamente afilados. En realidad, un observador perceptivo podrá notar estas pequeñas cuchillas en la hierba de los alrededores, que han sido disparadas por algunos vientos fuertes. Trata la trampa como 2-20 ataques +60 Diminutos (de Animal) (SA CST-2, AT-5, págs. 163 y 165). La cerradura también está cerrada: otro pequeño artificio colocado encima suyo enviará otro pequeño dardo directamente sobre la desafortunada víctima (un solo ataque +50 de arco corto). La cerradura es "difícil" (-10) de abrir. Cualquier intento de hacer un agujero en la puerta se verá frustrado al toparse con una placa de acero de 30 cm. de grosor colocada a 10 cm. de profundidad en la madera.

1. Templo de Sauron. Tres peldaños descienden hacia el sofocante aire muerto de este maléfico lugar. Si no se deja la puerta abierta para dejar que entre aire fresco, el aire estanco atacará como un veneno de nivel 10. Los que no logren resistir el ataque caerán inconscientes, mientras

que los que lo resistan e insistan en continuar sin aire fresco tendrán un -25 debido al dolor de cabeza y la visión borrosa. Los muros estaban originalmente llenos de estandartes de seda negra colgados, pero ahora sólo quedan algunos jirones podridos. En el muro norte hay un altar negro de piedra rectangular. Encadenado encima suyo por manillas en las muñecas y en los tobillos se encuentra el esqueleto de una víctima del sacrificio, un hombre, uno de los guardias personales de Isildur capturado en la Batalla de Dagorlad. Este sacrificio a Sauron ha imbuido al altar de tal energía maléfica que tocarlo hará que los buenos de corazón sientan unos fuertes mareos y náuseas y, en realidad cualquier ser no maligno que lo toque y no consiga resistir la Maldición de nivel 6 que tiene perderá 2-20 puntos de vida por asalto y permanecerá congelado, como si estuviera en trance, hasta que sea alejado a más de 10 metros de distancia. Hay unas puertas dobles de hierro en la pared oeste. Son "muy difíciles" (-20) de abrir y tienen una trampa: una trampilla de 2 x 2 metros en el techo dejará caer una carga de rocas sobre el desafortunado que se encuentre delante de la puerta. La trampa afecta una zona de 2 x 2 metros; tratar como entre uno y cinco ataques de maza +20 a cada víctima.

2. Cripta menor. Esta habitación rinde honores a seis poderosos capitanes de las tropas de Sauron que murieron aquí. Seis puertas de hierro, cada una de ellas cerradas con un mecanismo "difícil" (-10) de abrir, conducen a sus criptas. Sobre cada puerta, en adunático, están sus nombres y sus hazañas, que son las siguientes:

- "Salakadun, señor de 1.000 hombres y asesino de quince de los Inmortales."
- "Akallazor, campeón de los Caídos y vencedor de Yaventur, uno de los principales capitanes del Oeste."
- "Gimilkhor, señor del conocimiento oscuro, consejero de confianza del mismísimo Señor Oscuro."
- "Imrazim, señor de los espías y asesinos, cuyos esfuerzos resultaron en 5.000 muertes más entre nuestros enemigos."
- "Zimtarik, Señor de Armas de las mejores tropas del Señor Oscuro."
- "Balzathor, portador del estandarte del Señor Aduntarik,

TABLA 9. PNJS EN EL TÚMULO

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br./Gr.	BO c./c.	BO proy	Mov M	Notas
Aduntarik	10	142	SA/I	45*	N	NN	105ea/80GGo	40 Rayo Igneo	20	Señor esqueleto (necrófago). Tras cuatro asaltos a 3 metros de distancia, la víctima comenzará a perder 4 puntos de CON/asalto. Se alimenta de la carne de las víctimas muertas. Ataque de Miedo de nivel 10 +20; quienes estén a menos de 3 metros deben hacer una TR contra Miedo o huir. Anillo +20 de Rayos Ígneos (20 m., 1/día). Yelmo, +20 a la BD. Habitación 4.
Sakaladun	6	98	SA/I	30*	N	NN	75ea/70MGo	—	5	Esqueleto (necrófago). Después de 3 asaltos a tres metros de distancia, la víctima comenzará a perder 3 puntos de CON/asalto. Se alimenta de la carne de la víctima. Ataque de Miedo de nivel 6; quienes estén a menos de 3 m. deben pasar la TR o huir. Ver 9.2 anteriormente para más detalles. Habitación 2(a).
Akallazor	7	104	SA/I	35*	N	N	80ea/65MGo	—	10	Igual que Sakaladun, salvo que el ataque de Miedo es de nivel 7. Habitación 2(b).
Gimilkhor	7	100	SA/I	30*	N	N	65da/60MGo	—	5	Igual que Sakaladun, salvo que el ataque de Miedo es de nivel 7. Habitación 2(c).
Imrazim	7	101	SA/I	35*	N	N	80ec/60MGo	—	10	Igual que Sakaladun, salvo que el ataque de Miedo es de nivel 7. Habitación 2(d).
Zimtarik	7	102	SA/I	30*	N	N	85ma/75MGo	—	5	Igual que Sakaladun, salvo que el ataque de Miedo es de nivel 7. Habitación 2(e).
Balzathor	7	110	SA/I	50*	S	N	75da/70MGo	—	0	Igual que Sakaladun, salvo que el ataque de Miedo es de nivel 7. Habitación 2(f).

que mató a seis enemigos con armaduras con una pequeña daga para defender el cuerpo de su señor.”

Si la puerta a cualquiera de las criptas es abierta, el esqueleto del residente de dicha cripta se levantará como un necrófago (ver sección 2.61), uno de los muertos vivientes (clase III para RM). Además del arma que tienen según la tabla 9, los esqueletos llevan los siguientes objetos:

- Sakaladun: guanteletes de malla +10 que añaden +10 al combate cuerpo a cuerpo y proporcionan una bonificación +25 a las TRs contra los ataques a las manos del portador.
- Akallazor: un brazalete de oro con ocho pequeñas lapislázuli incrustadas (piedras de color azul opaco), ocho pequeñas piedras de luna (de color azul lechoso translúcido) y un morion muy grande (de color negro transparente), valorado en 60 mo (o en 100 mo para un tratante de antigüedades); un cinturón de mithril con una hebilla de oro y mithril con una malaquita incrustada (de color verde opaco a franjas) que le proporciona al portador un 25% de probabilidades de evitar cualquier crítico en el estómago o en el abdomen.
- Gimilikhor: un anillo de oro con un solo zafiro enorme incrustado que le proporciona al portador una bonificación +10 cuando utiliza o resiste sortilegios de hielo o frío (incluyendo los de varitas, etc.). Es un sumando +2 de sortilegios de Esencia.
- Imrazim: un anillo de mithril con un diamante rosa incrustado, valorado en 200 mo; un brazalete de esmalte rojo sobre oro que reduce las hemorragias en 3 puntos de vida por asalto; una diadema de plata, mantenida mágicamente sin oxidar, con 10 piedras de sangre incrustadas (de color verde opaco con franjas de rojo) que actúa como un yelmo.
- Zimtarik: Una diadema de cobre, de nuevo sin oxidar, con siete ojos de tigre incrustados que proporcionan una bonificación +10 a las TRs contra los sortilegios de Canalización (y Mentalismo) (ten en cuenta que la lleva por debajo del yelmo, de forma que no está a la vista); un amuleto de coral rojo tallado en una cadena de oro con la forma de un puño que le proporciona al portador la iniciativa en un combate cuerpo a cuerpo (siempre que no esté aturdido).
- Balzathor: brazaletes de placas de bronce enlazadas con hilo de mithril que bloquean en parada como un escudo de diana; calcetines de hilado de oro que le proporcionan una bonificación +5 a todas las carreras, desequilibrios y maniobras.

Ten en cuenta que estos muertos vivientes, de nivel bastante bajo, no pueden lanzar sortilegios ni hacer nada que requiera mucho cerebro; su único objetivo es defender su lugar de descanso final. Lucharán hasta que sean destruidos o todos sus enemigos estén eliminados.

3. Pasillo. El suelo contiene una trampa, de forma que cuando la primera persona alcance el punto medio, todo el suelo desde ese punto hacia atrás se hundirá, infligiendo un ataque +50 de Caída/Aplastamiento, y entre uno y dos ataques +30 de maza (por los escombros que caen) a cualquiera que se encuentre en esa sección de suelo. Eso dejará un hueco en el suelo de 1 x 2,3 metros con un saliente de 15 cm. en las paredes del pasillo. La puerta al final del mismo es de acero, y tiene tallado un “Símbolo de Confusión” de nivel 20 que actúa como el sortilegio de Confusión y obliga a la víctima a resistir sus efectos

cada vez que mire sobre él o cada vez que recuperen los sentidos tras una TR fallada. La puerta está cerrada y es “extremadamente difícil” (-30) de abrir.

4. Cripta mayor. El aire de esta estancia es particularmente caliente y cerrado. En el centro de la habitación en forma de domo hay una losa negra con forma de altar sobre la que descansa un sarcófago de piedra. En la losa, en adunaico, hay talladas estas palabras: “Aquí estoy, yo, Aduntarik, Señor de los Hombres del Señor Oscuro, a quien serví con devoción y a quien di mi vida. Tanto en la muerte como en la vida le serviré fielmente, y quien me moleste ahora que sea alguien de gran poder o un simple necio.”

Si cualquier persona se acerca a menos de un metro de la losa, el borde del sarcófago se abrirá y Aduntarik se alzará como un muerto viviente—un necrófago (clase IV para RM)—con todo lo que eso incluye (ver sección 2.61). Además de lo que se menciona en la tabla general de PNJs, Aduntarik tiene con su persona los siguientes objetos:

- un yelmo con forma de corona de acero nómóreo con dibujos arremolinados de mithril y tachonado con pequeños diamantes (valorado en 1.000 mo);
- un collar de oro y mithril tachonado con padmaraschah (naranja transparente), que ofrece al portador el 25% de probabilidades de evitar el efecto de cualquier crítico en el cuello;
- un cinturón de mithril con una hebilla con filigranas de oro que “Enturbia” durante 3 asaltos al día; y
- un anillo de oro con un gran rubí incrustado y con la palabra que en adunaico significa “fuego” que le permite lanzar un “Rayo Ígneo” +20 (alcance 20 metros) bajo mando, una vez al día.

A diferencia de los esqueletos de sus servidores y compañeros, Aduntarik recordará cómo utilizar sus objetos. En el fondo del sarcófago de Aduntarik, bajo un montón reluciente de seda bordada con oro podrida (que aún vale 5 mo) hay un panel que, si es presionado, abrirá la puerta a una cámara secreta en la pared oeste. Ningún otro medio, salvo eliminar la puerta, permitirá entrar en la cámara secreta que se encuentra tras la pared.

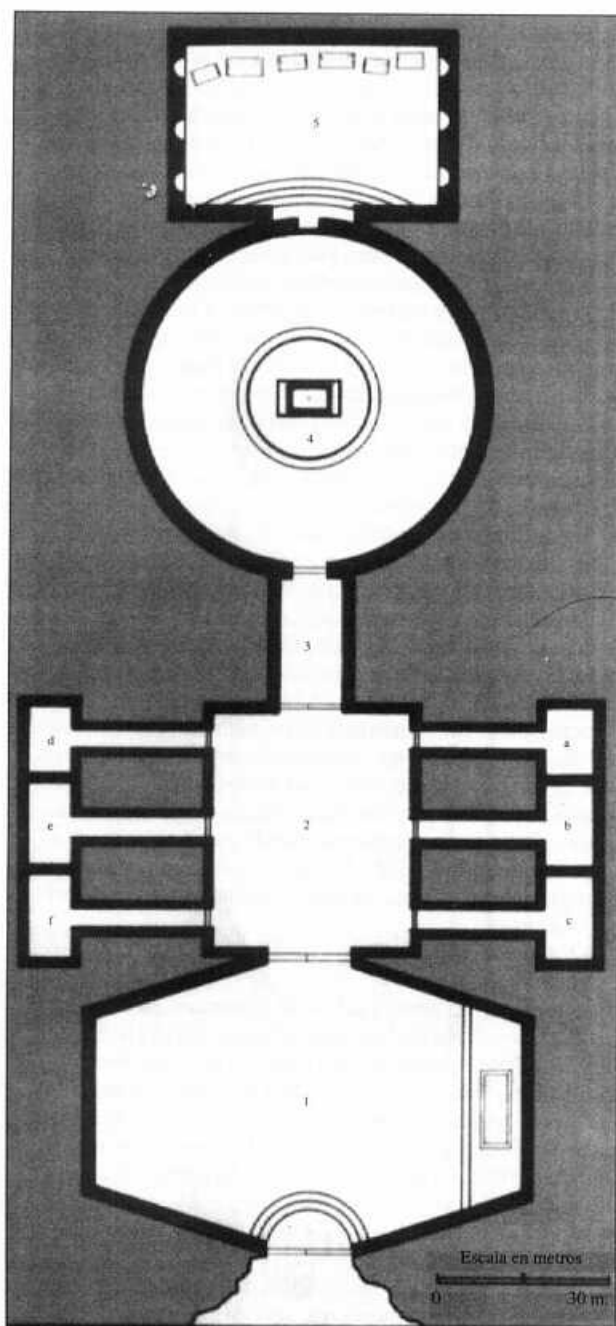
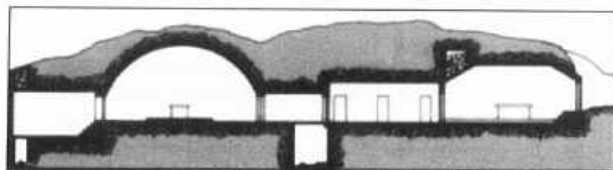
5. Cámara secreta. Cuando la puerta se abra, se podrán ver las siguientes palabras, talladas en adunaico, en el dintel de la puerta:

“La Corona del Señor de los Hombres del Amo Oscuro es mi amo. Ahora, idos.”

Si alguien que no lleve el yelmo de Aduntarik en forma de corona intenta cruzar el umbral, deberán resistir un “Signo de Miedo” de Esencia de nivel 10 (las palabras encantadas “Ahora, idos.”). Quienes fallen de 50 o más morirán del susto; quienes fallen por 01-49 huirán hasta que lleguen al exterior, y después no podrán volver a entrar en el túmulo durante un número de días equivalente al número del fallo de su TR. Ten en cuenta que, una vez dentro de la habitación, ¡pueden quitarse el yelmo y pasarlo libremente más allá del umbral!

En nichos a lo largo de las paredes de la cámara hay doce cráneos de elfos y hombres, seis en cada muro, norte y sur. Contra el muro oeste, en el suelo, reposa una fila de seis pequeños cofres de madera de roble, de 45 x 18 x 18 cm., con diseños grabados en hierro. Todos están cerrados y son “muy difíciles” (-20) de abrir. En la pared, sobre los cofres cuelgan, de izquierda a derecha: una espada ancha, un hacha de combate y una espada corta. Los detalles de los cofres son los siguientes (en orden de izquierda a derecha):

HAUD-EN-OHTARRIN-MORIN



Cofre 1: Grabado de hojas. Contiene 10 pequeños viales de jade tallado que antaño contuvieron pociones curativas, pero se han secado con el tiempo y ahora son inútiles. Los viales están valorados en 3 mo cada uno.

Cofre 2: Grabado de cráneos. Tiene una trampa, ya que disparará tres pequeñas agujas que atacarán como ataques (animales) diminutos +50. Tienen veneno, pero con el tiempo se ha vuelto inefectivo. Las pequeñas heridas, sin embargo, corren un 80% de riesgo de verse infectadas si no son limpiadas inmediatamente. Contiene una corona y dos brazaletes, todos de oro, con diamantes y rubíes incrustados, todo el juego valorado en 1.000 mo.

Cofre 3: Grabado de soles. Contiene 100 mo.

Cofre 4: Grabado de arañas. Contenía seda preciosa bordada con minúsculos topacios e hilado de oro. Los hilos enredados (valorados en 7 mo) y las 125 minúsculas gemas (valoradas en 10 mp cada una) son casi lo único que queda.

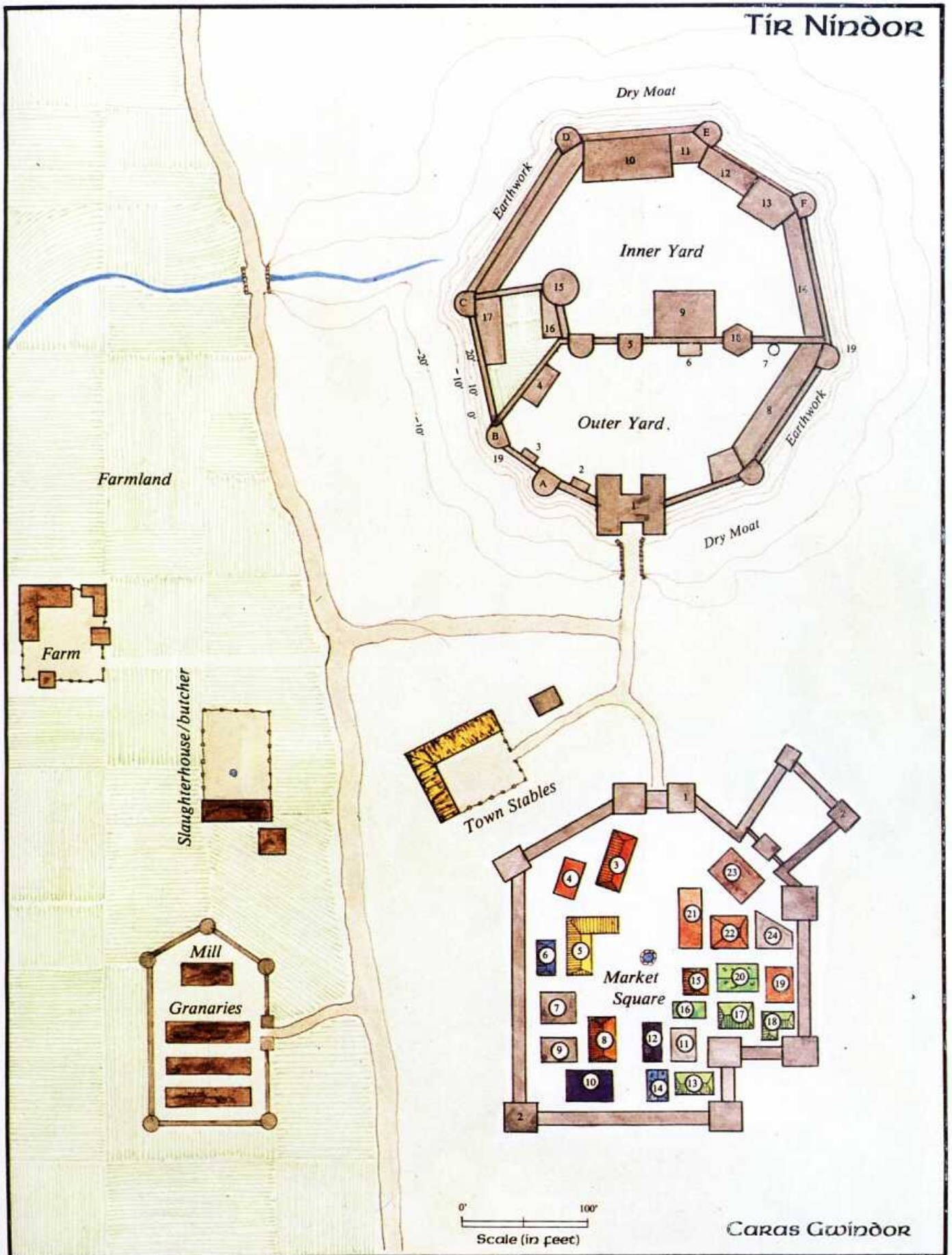
Cofre 5: Grabado de corazones. Tiene una trampa, de forma que cuando sea abierto, un dardo (ataque de arco corto +40) saldrá de debajo del borde contra cualquiera que se encuentre delante del cofre. Contiene: una fina varita de marfil de "Rayo de descarga" (alcance 15 metros, 16 cargas); un par de pendientes de oro ("Oído Aguzado", 5 minutos una vez al día), y un pequeño amuleto de cuarzo lechoso incrustado en una cadena de mithril (un sumando +3 de sortilegios de Canalización).

Cofre 6: Grabado de avispas. Contiene un juego de seis dagas arrojadizas +15 bien equilibradas (-10 en combate cuerpo a cuerpo) con empuñaduras de acero con oro y coral.

La espada ancha está hecha de acero élfico con un pomo de berilio (verde pálido transparente) llamado la Piedra de Elfo. El nombre tallado en la espada es "Turantir" (S. "Señor de la Guardia"). Cuando sea descolgada del muro, una sección de techo se hundirá (1,6 x 1,6 metros), infligiendo entre uno y cuatro ataques +40 de maza a cualquiera que se encuentre por debajo. El mecanismo de esta trampa es "muy difícil" (-20) de desactivar. La espada es un arma +10 que brilla cuando hay muertos vivos a 15 metros de distancia. Si es utilizada por alguien con sangre élfica, es +15.

El hacha de combate es una hermosa arma de acero enano, de tamaño humano, con empuñadura de jade blanco y bandas de ónice negro separadas por hilado de mithril. Su nombre está tallado en el mango con runas élficas y enanas en sindarin, khuzdul y oestron: "Durcrist" (S. "Cuchilla de la oscuridad"). Cuando sea descolgada del muro, una serie de tres estacas saldrán de la zona de pared previamente oculta por la hoja del hacha, a un nivel de 1,6 metros por encima del suelo (tres ataques +30 de arco corto). El hacha es normalmente +10, pero contra criaturas de Morgoth es un arma exterminadora +15.

La espada corta es de las mejores hechas por los hombres, quizá una reliquia de Númenor. Su nombre, "Tarmellen" (Noble Amigo), está tallado en la cruz de la empuñadura; el pomo está tallado con turquesas en un patrón de peces intrincadamente unidos. Cuando sea descolgada del muro, un pozo de 1,3 x 1,3 x 16 metros de profundidad se abrirá desde la esquina de la habitación, tragándose a cualquier persona o cofre que se encuentre encima suyo. El proceso de desactivación es "extremadamente difícil" (-30). Si los cofres caen en el agujero junto a la(s) víctima(s), con una tirada de 01-30, la víctima será golpeada por los cofres que caen (un ataque +100 de Caída/Aplastamiento). La caída tendrá como resultado un ataque de Caída/Aplastamiento +50. La espada corta es +10 y "le evitará" para parar y defender a su propietario incapacitado durante 12 asaltos con una bonificación de 30.



Farmland= Campos, Farm= Granja, Slaughterhouse/butcher= Matadero/Carnicería, Mill= Almacén, Granaries= Graneros, Dry moat= Terreno húmedo, Earth work= Tierra, Inner Yard= Zona Interior, Outer Yard= Zona Exterior, Town Stables= Establos de pueblo, Market Square= Plaza del Mercado, Scale (in feet)= Escala (en pies).



Explora la TIERRA MEDIA de J. R. R. Tolkien con las aventuras completas.



Basado en *El hobbit* y *El señor de los anillos*, DAGORLAD describe las ciénagas orientales y la sombría guarida de la hechicera Miruimor. Adéntrate en las llanuras situadas ante las Puertas de Mordor, allí donde los merodeadores orcos aterrorizan a los viajeros desprevenidos.



Títulos publicados

El señor de los anillos-El juego de rol de la Tierra Media
Los Woses del Bosque Oscuro
Los asesinos de Dol Amroth
Guía de la Tierra Media
Las puertas de Mordor
Lórien
Las ruinas malditas de los Dunlendinos
Los piratas de Pelargir
Los jinetes de Rohan
Los ladrones de Tharbad
Bree
Forajidos del Bosque Negro
Rivendel
Las bocas del Entaguas
Erech y los Senderos de los Muertos
Dagorlad y las ciénagas de los muertos

IRON CROWN ENTERPRISES posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en el Señor de los Anillos y el Hobbit de J. R. R. Tolkien.

Editado por JOC INTERNACIONAL, S.A. con autorización de I.C.E.

© 1991 Tolkien Enterprises. El Hobbit, El Señor de los Anillos y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.

JOC INTERNACIONAL Ref. 319

ISBN 84-7831-080-0



9 788478 310807

