

VILLASILMARIL 1

HISTORIA DE LA PARTIDA

PRÓLOGO

Tras innumerables fracasos en la creación de Arda a causa de la maldad de Melkor, Tulkas desciende del vacío para ayudar a los Valar. Nada más escuchar su risa, Melkor huye despavorido ante semejante enemigo. Así comienza la edad de las lámparas, creadas por los poderes de Arda para iluminar la tierra media. Para celebrar este hito, y la expulsión de Melkor de Arda, los Valar han organizado una fiesta que durará 10 días y 10 noches en la isla de Almaren, su morada, donde han acudido todos y cada uno de los Valar, así como los Maiar, que descendieron a Arda.

Pero mientras se celebra esta fiesta, Melkor, ayudado por sus sirvientes más leales y espías de los Valar, envuelto en un manto de oscuridad, ha vuelto y se ha instalado en su fortaleza de Utumno, al norte de la tierra media, dónde la luz de las lámparas no llega con tanta claridad. Su objetivo final no es otro que derrocar al que han proclamado como señor de Arda, Manwë Sulimo, su hermano, y erigirse él mismo como señor del mundo.

DÍA 1 ALCALDÍA

Es la décima y última noche de la fiesta en la isla de Almaren. Los Valar y los Maiar, en su ignorancia y despreocupación, creyendo haber derrocado a Melkor para siempre, están relajados bebiendo vino y escuchando música en honor a Iluvatar, esperando la venida de los primeros nacidos. Las lámparas del mundo, Illuin y Ormal, creadas por el Vala Aulë, lucen con más energía que nunca. Pero tal era su relajación y tal la luz que emanaba de las lámparas que ni siquiera vieron la sombra que se avecinaba en el norte. Antes de darse cuenta, Melkor y sus secuaces, que habían construido en secreto la fortaleza de Utumno, asestaron el primer golpe derribando los cimientos de ambas lámparas. La caída de estas dos obras colosales resquebrajaron la tierra, creando grandes derrumbamientos e incendios y dejando oscuridad sempiterna en el mundo. Así supieron los Ainur que el mal había regresado y así comenzó la primera de las grandes guerras de Arda donde el bando de Utumno partía con ventaja, pues ellos sí eran capaces de ver en la oscuridad. Debido a estas circunstancias, en Almaren decidieron elegir, por votación popular, un heraldo de Manwë que los guiara en estos tiempos difíciles. Uno a uno los presentes fueron depositando sus votos en una urna. Tras un recuento y algo de incertidumbre, el elegido para este cometido no fue otro que Deison, que juró proteger a todos y destruir con sus propias manos si era necesario el mal de Melkor y sus secuaces. Llioncort, segundo más votado, prometió ayudar en todo lo que pudiera en su tarea a Deison.

DÍA 1 QUEMA

Apenas habían pasado unas horas desde el derrumbamiento de Illuin y Ormal por Melkor y ya la desconfianza y el miedo, hasta ahora inexistentes en Arda, habían hecho acto de presencia. Este miedo empujó a unos pocos a sospechar que Lestat, que apenas había aparecido por la fiesta, era un traidor a las órdenes de Melkor, por lo que reuniendo sus

fuerzas se enfrentaron a él, lo redujeron, y acabaron con su cuerpo mortal. Ni siquiera opuso resistencia. Nada más lejos de la realidad. Al terminar con el linchamiento vieron asombrados que había errado, pues Lestat era un simple Maia. Su espíritu inmortal regresó con Iluvatar, que le acogió con los brazos abiertos, donde morará hasta que decida regresar a Arda con forma mortal.

DÍA 1 ACCIONES NOCTURNAS

Tras lamentarse de haber acabado con la vida de Lestat, los Ainur restantes se pusieron en posición de defensa, pues no sabían de dónde podría venir el próximo ataque y la guerra no daba tregua. Sin embargo apareció Gothmog, el más poderoso de entre todos los Valaraukar y capitán de Utumno, seguido de sus huestes, que consiguieron romper las filas de los Maiar y penetrar hasta el corazón del ejército de Almaren, donde se encontraba Melian protegiendo la retaguardia. Antes de que se diera cuenta estaba rodeada y, en un ataque súbito, los Balrogs la redujeron. Con Melian en el suelo e indefensa como estaba, Gothmog le dio muerte atravesándola con su hacha. Así pereció el cuerpo mortal de la más poderosa de los Maiar, superada en número y sin auxilio posible de su propio ejército. Su espíritu regresó con Iluvatar y allí habitó hasta recuperar su poder.

El ejército de Almaren quedó abatido por la pérdida de una de sus líderes, pero rápido se recompuso y estuvo presto para la batalla una vez más.

Por otro lado, en la negrura del mundo, un ser espantoso había hecho su primer movimiento nada más caer las lámparas. Ungoliant había llegado a Arda para consumir la poca luz que quedaba.

DÍA 2 QUEMA

La lucha entre ambos bandos continuaba siendo encarnizada, pues ningún bando cedía un ápice y las fuerzas estaban muy parejas. No obstante, en un momento de debilidad de las fuerzas de Almaren, las huestes de Melkor consiguieron atravesar de nuevo las defensas justo en el lugar en el que comandaba Aulë el herrero a sus tropas, que no era otro que NaN. Tras retirarse momentáneamente, Eaniel insistía en que NaN era un traidor, ya que le había visto hacer cosas raras anteriormente, como mandar un mensaje al enemigo, y que gracias a eso el enemigo había podido atravesar sus defensas. Aún y todo, en plena discusión fueron rodeados. Para proteger a sus súbditos, pues proteger era lo que mejor sabía hacer, Aulë se interpuso entre las flechas del bando enemigo, cayendo abatido por un millar de ellas. De esta manera dejaba Arda el no menos importante de los Valar. Eaniel se dio cuenta tarde de su error, y ahora todos le miraban con desconfianza.

DÍA 2 ACCIONES NOCTURNAS

La caída de uno de sus líderes y protectores fue un duro golpe para los Ainur, al que intentaron sobreponerse a duras penas. El ejército de Melkor no cejaba en su empeño y viendo que habían conseguido una oportunidad única al acabar con Aulë, siguieron persistiendo. Los Maiar se separaron y -Luna- quedó atrapada entre las llamas y la sombra; apareció de nuevo Gothmog. A -Luna- no le quedó más opción que luchar contra el capitán Valarauko en combate singular mientras pedía auxilio a gritos. Aunque era una experta en el uso de la espada e hizo uso de todo su poder, nada podía hacer ante su enemigo, pues no era más que una maia de bajo rango

y no podía igualarse en poder y grandeza al capitán de los balrogs. Tras despojar a su rival de su arma, Gothmog acabó con -Luna- con su propia espada. Tras esto, se retiró a las sombras.

Al auxilio de -Luna-, aunque tarde, llegó Llioncurt, que solo pudo acompañar a la maia caída en su último aliento. Tulkas, alertado también por los gritos de auxilio de -Luna-, llegó más tarde a la escena, y al ver a la maia muerta y Llioncurt arrodillado a su lado agarrando la ensangrentada espada, creyó que este había cometido el atroz crimen. Tulkas no dudó ni un segundo; de un salto llegó a la posición de Llioncurt y le dio muerte con las manos desnudas. Cuando miro a la cara de Llioncurt vió que este tenía lágrimas en los ojos, y comprendió demasiado tarde su error. Gothmog, que había visto todo desde las sombras, le hizo saber con sorna al vala la verdad que no quería escuchar. Tras ello, abandonó definitivamente el lugar de la batalla, pues sabía que ante Tulkas nada podía hacer y era mejor reagruparse.

Los espíritus inmortales de los caídos se reunieron de esta manera con Iluvatar y los demás en el vacío, donde compondrán los mejores temas musicales que jamás llegarán a escucharse.

DÍA 3 QUEMA

La batalla era cada vez más cruenta, Melkor estaba ganando terreno y esto alentaba a su ejército del Mal que se afanaba en la lucha contra los Ainur. Eaniel intentó compensar como pudo haber puesto en la picota a Aulë, pero nada de lo que hiciera iba a servir para convencer a los demás. Para intentar demostrar que era leal, Eaniel se lanzó en un ataque suicida. No tuvo ninguna posibilidad. El ejército de Melkor le rodeó y le dio muerte. Aunque siempre estuvo tentado por el poder de Melkor, al final demostró ser leal a la causa de su señor Ulmo, haciendo honor a la frase "mueres como un héroe o vives el tiempo suficiente para verte convertido en villano". De esta manera dejaba Arda Ossë y se reunía con el resto en el vacío intemporal.

DÍA 3 ACCIONES NOCTURNAS

La batalla no iba como hubiera gustado a la fuerzas de Almaren. Los capitanes estaban separados, nada se sabía del rey, y el héroe tras haber acabado con la vida de Llioncurt había estado desaparecido en combate. La situación no era alentadora. Y menos que lo iba a ser, pues Gothmog, una vez más, apareció en el frente de batalla, pero esta vez acompañado de su señor Melkor, que viendo que la victoria estaba próxima, envalentonado, decidió acudir a primera línea para mofarse e infundir miedo en sus enemigos. La fuerza del capitán Valaruko y el señor oscuro juntas fueron demasiado para los que estaban presentes. Muchos consiguieron replegarse, pero Ulmo, como capitán del ejército, decidió plantar batalla a estos dos monstruosos enemigos. No estuvo solo, pues Spion, en un auténtico alarde de heroísmo, le ayudó a contener las arremetidas del enemigo. Entre los dos lucharon contra Gothmog y Melkor y la batalla fue grandiosa. Más de 10 veces derribó Gothmog a Spion, y más de 10 veces se incorporó de nuevo este para seguir luchando. También más de 10 veces sometió Melkor a Ulmo (que resultó ser Sikus), y también más de 10 veces el vala consiguió levantarse para seguir luchando. Al final, por puro agotamiento, ambos acabaron pereciendo, pues la fuerza de Gothmog y Melkor combinada solo podía ser superada por uno: Tulkas. Ulmo y Spion regresaron al inicio de todo al lado de su señor Eru Iluvatar.

Gracias a este gran sacrificio pudo llegar Tulkas, con ánimos renovados, al lugar de la batalla. Su determinación era absoluta y ver al negro señor reirse de la muerte de sus amigos lo llenó de furia. Para cuando Melkor se dio cuenta era demasiado tarde. Tulkas se abalanzó y sometió al señor oscuro de un puñetazo que tenía la fuerza de un meteorito. Pero Melkor era tan poderoso que no podía dársele muerte, por lo que Tulkas lo encadenó con la cadena irrompible Angainor forjada por Aulë y lo lanzó al abismo de Arda. Allí estará Melkor, que resultó ser ^Tختهز^, incontables edades y hasta que el mundo cambie.

Gothmog al ver esto se retiró tan rápido como le fue posible a la retaguardia dónde se encontraba su ahora nuevo señor Mairon. Juntos, esperaron otra oportunidad para atacar.

DÍA 4 QUEMA

Tras la caída del Señor Oscuro, las fuerzas del mal se replegaron, con Gothmog huyendo de la ira de Tulkas, que se puso a buscarlo. A las fuerzas de Almaren, que habían conseguido asestar un gran golpe y contaban con el ánimo renovado por la muerte de Melkor, este hecho les hizo más mal que bien, puesto que envalentonados por la caída del otrora más poderoso de los Valar, atacaron sin miramientos el frente de Utumno. Deison, heraldo de Manwë, convenció a todos para un ataque frontal casi suicida, y aunque en un principio el ejército de los maiar lo siguió, cuando se dispuso a enfrentarse a uno de los valaraukar, se dio cuenta de que estaba solo. Sus compañeros lo habían abandonado a su suerte. Aunque largo tiempo resistió los ataques del demonio de fuego, finalmente cayó ante su enemigo, ensartado por el hacha de este. Así moría el heraldo de Manwë, elegido por sus iguales como tal, pero traicionado por estos al final. Otro ainur más que volvía a los orígenes del tiempo y el espacio donde perdurará por siempre su espíritu inmortal.

DÍA 4 ACCIONES NOCTURNAS

La muerte de Deison fue un duro golpe para las aspiraciones del ejército de Manwë. Su mayor representante había caído debido a un ataque, que aunque nadie supiera, él había ordenado. En su condición de Rey de Arda creyó que siendo su súbdito todos lo seguirían pero no calculó el riesgo. Además, en el lugar dónde estaba todo había oscurecido y no era capaz de ver nada. No era la falta de luz de los árboles, si no una negrura mayor, espesa y tétrica. El desconcierto del bando de Almaren, que había perdido a su rey en esa negra y espesa nube, fue utilizado una vez más por su enemigo, que con Mairon a la cabeza, penetró las líneas defensivas como cuchillo en mantequilla. Los ejércitos de Manwë se veían superados y él, debido a su situación, no pudo reaccionar. Tulkas era el único que parecía entero y seguía luchando sin descanso. Cuando tenía acorralado a uno de los balrogs y parecía que iba a darle muerte, Curunír se le acercó, susurrándole palabras venenosas y mezquinas sobre su rey, y que quizás el mismo debiera ser quién tomara el mando del ejército. Tulkas, motivado por estas palabras, y en una especie de trance, se olvidó del valarauko y se acercó por la espalda a una figura que parecía la de Manwë. Le intentó retorcer el cuello, pero la silueta se disipó en el aire, dejando una profunda negrura en forma de telas de araña a su alrededor. Ahora estaba claro: Ungoliant había actuado. Tulkas salió de su ensimismamiento y se dio cuenta de lo que había intentado hacer. Ni siquiera él sabía el por qué de su conducta. Tampoco tuvo mucho tiempo para pensarlo. Cuando quiso darse cuenta, el mismo balrog al que hace poco había perdonado la vida le atravesó de lado a lado el pecho con una lanza. Atónito, Tulkas, que no era otro que

Amchacon, miró a Curunír y comprendió por fin, en su último aliento, lo que acababa de ocurrir. Curunír se reía con sorna del Vala al que siempre había envidiado y Ungoliant se alejaba tejiendo nuevos y oscuros hilos.

RESOLUCIÓN FINAL

La caída de Tulkas fue la gota que colmó el vaso. En cuanto la nube oscura que rodeaba a Manwë se disipó, y este vio la situación de su ejército, fue consciente de que no podría ganar esa batalla. Reunió a todos los supervivientes de la guerra y se retiraron de la tierra media, dejándola a merced de Melkor, que con la muerte de Tulkas, había conseguido romper la cadena Angainor, pues esta estaba ligada a su fuerza vital.

Melkor reinó en Utumno, rodeado por segundo al mando Mairon (también conocido por Sauron y su ojo que todo lo ve) y por su capitán Gothmog, AKA el sobrao que no utiliza su poder en vano. Allí sembraron el mal y crearon bestias feroces y pervirtiendo todo aquello bueno y bonito que creciera cerca. El balrog restante se retiró y se hizo llamar el negociador.

Manwë y sus huestes se retiraron a Valinor donde hicieron crecer montañas tan altas que ni el propio Melkor pudiera cruzarlas, pues la derrota tan abrumadora que sufrieron les hizo temerle más que a un nublao. Iluvatar devolvió a todos los caídos a la vida y todos moraron juntos una vez más lejos de la tierra media y de la influencia de Melkor. En Valinor Yavanna hizo crecer los árboles Laurelin y Telperion, que sustituyeron a las lámparas Ormal e Illuin y volvió a haber luz, pero esta vez solo en Valinor, cayendo la oscuridad cuasi sempiterna en la tierra media, pues muchas edades permaneció bajo el influjo del señor Oscuro. Con esta luz esperaban que Manwë atinara un poquito más, porque al final resulta que no veía tanto.

Curunír pidió perdón y volver a servir a su antiguo señor Aulë, y el perdón le fue concedido, pero nunca más confió en el Tulkas, que lo vigilaba siempre de cerca. Tulkas, por cierto, había quedado un poco tocado por los hechos acaecidos e intentaba matar a alguien de vez en cuando viendo cosas que no eran. Curunír, cuándo podía, intentaba clavarle cuchillos en la espalda a Manwë pero nunca acertaba. "Las normas aquí son otras" le decían los demás.

Ungoliant, atraída por la luz de los árboles, se estableció en el sur de Arda, cerca de Valinor, y allí vivió durante las edades venideras. De vez en cuando seguía secuestrando a algunos por puro placer (sexual).

Mandos, por orden de Iluvatar, también se retiró a Valinor y allí siguió siendo el juez y el guardián de la casa de los muertos. Y se la seguía pelando todo, por supuesto. De vez en cuando le echaban 24 horas para que repensara su actitud porque de vez en cuando se le iba la olla, sobre todo cuando tenía fiebre.

Aulë seguía siendo el nominado para hacer sacrificios paganos, porque tampoco hacía mucho por defenderse.

Mandos, a día de hoy, sigue buscando a Ossë. Y Ossë sigue afirmando al 99% cosas que son ciertas en el 1%.

A Deison siguen sin hacerle caso. Nadie.

ROLES DE ALMAREN

MANWË SULIMO - VIDENTE

- Manwë es el Rey de Arda y todo lo ve, si posa la vista en ello, y nada se le escapa. Cada noche podrá escanear un objetivo para recibir su rol

TULKAS EL FUERTE - VAN HELSING

- Tulkas, el más fuerte de los Valar, no le teme a nada ni a nadie. Todas las noches podrá atacar a un objetivo, encadenarlo y arrojarlo a la mazmorra más profunda. Sin embargo su sentido del bien es tan fuerte que si se equivoca 3 veces, se retirará al vacío intemporal.

AULË EL HERRERO - EL ÁNGEL

- Aulë, conocedor de todos los materiales de la tierra media, es un herrero capaz de crear las mayores maravillas. Cada noche podrá defenderse a sí mismo o a un objetivo de su elección con una cota de malla impenetrable. No puede defender a la misma persona dos noches seguidas.

ULMO - EL RECLUTADOR

- Ulmo es el señor de las aguas del mundo y mejor amigo del Rey Manwë. Su función será la de buscar y reclutar a Ossë. Si Ossë es reclutado antes por el bando lobuno, podrá seguir buscándolo como revancha personal (todas las noches me podrá mandar un Mp preguntandome si X es Ossë (por ejemplo, Hispa es Ulmo y en horario de acciones me envía el siguiente MP: "¿Lestat es Ossë?" y yo le diré si o no. En caso afirmativo automáticamente queda reclutado).

MELIAN LA MAIA - LA PROTECTORA

- Melian, la más poderosa de los Maiar, enamorada de las estrellas y la tierra media. Una vez en toda la partida podrá proteger a todos los roles del bien a la vez de cualquier acción del bando del mal, pero eso le causará tal fatiga que tendrá que

retirarse a los jardines de Lorien para nunca regresar (autoinmolación para proteger a todos los aldeanos de cualquier acción lobuna o neutral).

MAIAR EN GENERAL - ALDEANOS

Maiar invitados a la fiesta de Almaren. Sin ningún poder especial, simplemente votarán por echar de la fiesta a aquellos que consideren sospechosos de sedición.

ROLES NEUTRALES

MANDOS - EL JUEZ

- Guardián del destino y de la casa de los muertos. Es el juez de los Valar, aunque rara vez juzga sin la aprobación de Manwë. Podrá, en caso de empate, tomar la decisión final sobre quién es el escogido para abandonar la fiesta. Además, como juez, también recibirá el testamento dejado por los muertos si estos así lo desean. En su mano está hacerlo público. Su testamento podrá dejarlo nada más morir en la propia partida. Su objetivo es llegar al final de la partida, puesto que como señor de la casa de los muertos, las luchas de poder no le atañen y le da igual quién domine sobre Arda.

OSSË - MALDITO

- Maia al servicio del señor de las aguas Ulmo. Leal para con su señor, siempre está tentado por Melkor para tener un señorío propio y mandar sobre las tierras costeras de la tierra media. Solo Ulmo o Mairon pueden reclutarlo para su causa. Si Mairon da con él, pasará a formar parte de su ejército. Si Ulmo da con él, se mantendrá leal y apoyará la causa de los Valar. En cualquier caso, una vez reclutado, podrá ahogar con su ira a un objetivo. (En caso de encontrarlo la misma noche, el propio Ossë decidirá).

UNGOLIENT LA ARAÑA - LA PUTA

- Este ser antes al servicio de Melkor, no es leal a nadie más que a sí misma. Lo único que ansía es consumir la luz de las lámparas y sobrevivir y se aliara con aquel que más le convenga para lograr su objetivo. Con sus redes oscuras podrá secuestrar a alguien cada día. El secuestrado no podrá llevar a cabo ninguna acción (ni siquiera votar, y cuenta para inactividad).

SARUMAN - EL EMBAUCADOR

- Maia al servicio de Aulë, en el fondo desea dominar a otros y se aliara con quien crea conveniente para lograr su objetivo. Capaz de convencer con la palabra a cualquiera para que dirija sus acciones tal y como él quiere, una vez en toda la partida podrá controlar la acción de un rol concreto para que haga lo que él desea.

ROLES DE UTUMNO

MELKOR - LOBO ALFA

- Melkor, el más poderoso de los Valar, hermano de Manwë, corrompido por sus ansias de dominio y poder, intentará hacer caer el reinado de su hermano y hacerse con el poder absoluto. Cada tres noches podrá realizar un ataque extra.

MAIRON - CHAMÁN

- Sauron, lugarteniente de Melkor y su mayor aliado, poderoso nigromante y el más poderoso de los Maiar a excepción de Melian. Una vez por cada noche podrá escanear un objetivo y descubrir su identidad.

GOTHMOG - EL AZOTE DE FUEGO

- Gothmog es el señor de los Valaraukar, también llamados Balrogs. Tercero al mando tras Melkor y Mairon. Una vez en toda la partida, con su látigo de fuego, podrá atrapar a un jugador e impedir su acción.

VALARAUKE - LOBOS NORMALES

- Los balrogs, demonios de sombra y fuego, Maiar al servicio del señor oscuro Melkor, el grueso del ejército del mal. Todas las noches podrán decidir a qué jugador someten a tormento con sus látigos, espadas y hachas de fuego.