

# La Historia de Ghaorn

Muchos años han pasado desde que Dain permitiera a Balin intentar retomar el antiguo reino enano de Khazad Dhum. Balin partió con la esperanza de volver a hacer resurgir Moria de sus cenizas y de volver a disponer del mithril tan ansiado y codiciado por la raza enana.

Se cuenta que en un principio Balin consiguió retomar el control del reino enano, al menos una parte, pero con el transcurso de los años las noticias de Balin han caído en el olvido, y se tiene la oscura certeza, de que Balin y sus hombres han caído en las sombras del antiguo reino.



A continuación damos a conocer las hazañas de Ghaorn, uno de los capitanes de la guardia de Khazad al servicio de Balin, un enano hábil como pocos en el manejo de la espada, y con la suficiente destreza y orgullo como para ser considerado por Dain como uno de los capitanes con mayor gloria de los enanos.

Ghaorn es descendiente de la sangre de Durin. A diferencia de la mayoría de los enanos, este enano ha viajado a lo largo y ancho por la Tierra Media y conoce muchas culturas. Durante su etapa de formación Ghaorn estuvo en Esgaroth, donde aprendió a manejar la espada gracias a los hombres de la ciudad, con una precisión asombrosa, ya que por extraño que parezca, este personaje enano prefiere el manejo de una espada, al de un hacha.

Luchó al servicio del rey Dain en numerosas escaramuzas al norte de la Tierra Media, y fue nombrado capitán por éste, por lo que recibió como obsequio un cuerno construido con mithril.



Al cabo de un tiempo, Ghaorn fue requerido por Balin para retomar Moria, y ser uno de los capitanes al mando de los regimientos enanos que partieron hacia el antiguo reino enano.

Ghaorn participó en la exitosa incursión de los enanos en Moria, y , durante un tiempo, vivió el aparente resurgir del reino de la mina del enano, hasta la muerte de Balin y el desencadenamiento de las numerosas batallas en las que todos los hermanos enanos perecieron en Moria, bajo la sombra y la llama. Poco se supo de su destino hasta que la compañía del anillo atravesó las minas.



# Reglas

Ghaorn (Capitán Enano)..... **Valor en puntos:** 70

**Poder:** 2

**Voluntad:** 2

**Destino:** 2



|               | <b>C</b> | <b>F</b> | <b>D</b> | <b>A</b> | <b>H</b> | <b>V</b> |
|---------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| <b>Ghaorn</b> | 6/4+     | 4        | 7        | 2        | 2        | 6        |

*Ghaorn es descendiente de la sangre de Durin. A diferencia de la mayoría de los enanos, Ghaorn ha viajado a lo largo y ancho por la Tierra Media y conoce muchas culturas. Es hábil en el manejo de la espada como pocos y muy versátil como explorador gracias a su amplia experiencia.*

Equipo

Ghaorn va equipado con espada y armadura, por un coste en puntos puede llevar:

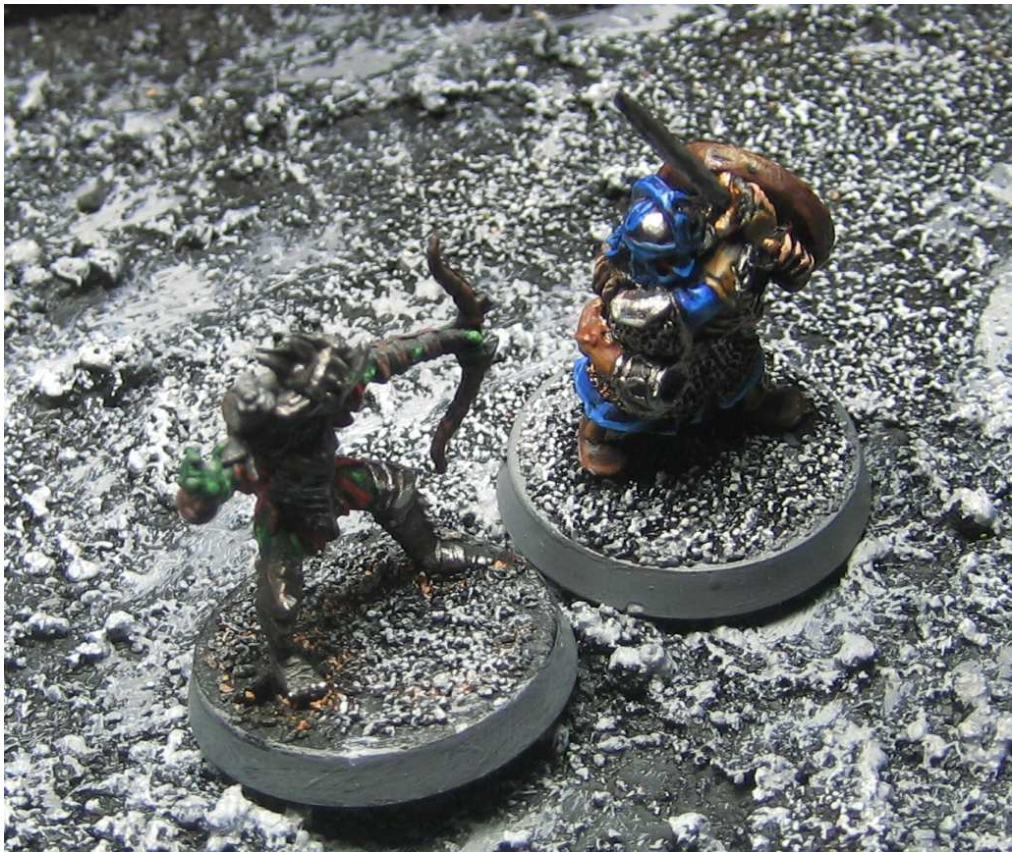
*Escudo* +5

*Cuerno Obsequio de Dain* +25

## Reglas especiales

**Cuerno de Dain:** el sonido del temible cuerno de Dain basta para anular la determinación de cualquier orco de Moria. Ghaorn puede soplar el cuerno al inicio de un combate si está en inferioridad numérica por una relación de 2 a 1. El combatiente enemigo deberá realizar un chequeo de valor, si lo supera con éxito, el combate se realizará de la manera habitual, si el chequeo no es superado, Ghaorn ganará automáticamente el combate y tirará para herir a sus enemigos. El cuerno de Dain solo tiene efecto ante cualquier criatura de Moria, ya sea trasgo o troll de las cavernas.





၎်ကံ့အာဂ်းပျံ့\*၎်. ဝ်ကံ့အာဂ်းပျံ့\*၎်. ဝ်ကံ့အာဂ်းပျံ့\*၎်. အာဂ်းပျံ့\*၎်