

# TROLLS

## of the Misty Mountains™

#8103

A READY-TO-RUN FANTASY ROLE PLAYING ADVENTURE MODULE FROM  
J.R.R. TOLKIEN'S MIDDLE-EARTH



Tres aventuras de nivel bajo a medio basadas en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS y EL HOBBIT. Cada aventura es independiente y puede prepararse en cuestión de minutos. Producido y distribuido por IRON CROWN ENTERPRISES, INC.

# LOS Trolls de las Montañas Nubladas™

© de la presente traducción al Castellano: Roberto Vecillas Fernández

## CONTENIDOS

RENUNCIA .....	2	5.44 Recompensas .....	22
1. NOTAS GENERALES .....	3	5.5 ENCUENTROS .....	23
1.1 COMO JUGAR .....	3	5.51 Shardakh .....	23
1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA .....	3	5.52 Malkur .....	23
1.21 Conversión de bonificaciones y puntos de vida .....	3	5.53 Gorbla .....	23
1.22 Conversión de datos .....	3	5.54 Mardrash, Senzal y Thuram .....	23
2. PERSONAJES JUGADORES .....	3	6 AVENTURA EN MAES FAO .....	24
3. TROLLS DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS .....	5	6.1 LA HISTORIA DEL HERUFEA .....	24
3.1 DAENOS Y ELNOST .....	5	6.2 LOS PNJS .....	24
3.2 EL PROBLEMA .....	5	6.21 Caldamir .....	24
3.3 LA MISIÓN .....	5	6.22 Eldamir .....	25
3.4 EL BOSQUE ESTE .....	5	6.23 Arfanhil .....	25
3.5 CARANDOR Y DISPAR .....	6	6.24 Feorna .....	25
3.51 Carandor .....	6	6.3 MAPAS DE MAES FAO .....	25
3.52 Dispar .....	6	6.4 LA MISIÓN .....	30
4 AVENTURA EN LA COLINA DE DUILDIN .....	7	6.41 Cómo Iniciarla .....	30
4.1 LOS ENANOS DE LA COLINA DE DUILDIN .....	7	6.42 Ayudas .....	30
4.2 LOS PNJS .....	8	6.43 Obstáculos .....	30
4.21 Gwillam y Floyd .....	8	6.44 Recompensas .....	31
4.22 Los Dos Lobos .....	8	6.5 ENCUENTROS .....	31
4.23 Riscen Ganimir .....	8	6.51 El Fantasma de Beregor .....	31
4.24 Jiord .....	8	6.52 Caldamir .....	31
4.25 Borandil .....	9	6.53 Eldamir .....	31
4.3 MAPAS DE LA COLINA DE DUILDIN .....	9	6.54 Troll 1 .....	31
4.31 Exteriores .....	9	6.55 Troll 2 .....	32
4.32 Interiores .....	10	6.56 Troll 3 .....	32
4.4 LA MISIÓN .....	14	6.57 Arfanhil .....	32
4.41 Cómo Iniciarla .....	14	6.58 Feorna .....	32
4.42 Ayudas .....	14	6.59 Trolls Hembras .....	32
4.43 Obstáculos .....	14	7 TABLA MAESTRA DE ENCUENTROS .....	33
4.44 Recompensas .....	14	8 TABLA MAESTRA DE CRIATURAS .....	33
4.5 ENCUENTROS .....	14		
4.51 Los Lobos .....	14		
4.52 Gwillam .....	15		
4.53 Floyd .....	15		
4.54 Riscen Ganimir .....	15		
4.55 Jiord .....	15		
5 AVENTURA EN LA ALDEA DE GARKASH .....	16		
5.1 EL PUEBLO .....	16		
5.2 LOS PNJS .....	16		
5.21 Shardakh .....	16		
5.22 Malkur .....	16		
5.23 Mardrash .....	16		
5.24 Gorbla .....	16		
5.25 Garny .....	16		
5.3 MAPAS DE GARKASH .....	17		
5.4 LA MISIÓN .....	22		
5.41 Cómo Iniciarla .....	22		
5.42 Ayudas .....	22		
5.43 Obstáculos .....	22		

## CRÉDITOS

**Autor/Diseñador:** John y Mike Cresswell

**Editor:** T. Kevin Amthor

**Editor de la Serie:** Pete Fenlon

**Ilustraciones Interiores:** Denis Loubet

**Dirección Artística Interior:** Jessica Ney

**Ilustraciones de Portada:** Daniel Home

**Dirección Artística de Portada:** Rick Britton

**Producción:** Rick Britton, T. K. Amthor

**Colaboradores especiales:** Bohlman Carldon, Blurt Raztafarian, Bick Ritton, Juan Rumbler, Bruce Needlinger, Demiik, C, Bill Downer, Fisch, Karlsborg, Rando, Dwartski, Deenie, Jethica, y Beellee.

**Fotocomposición:** The Design Group, Lynchburg, VA; Howard Huggins de Roberston, Best y Assoc., Charlottesville, VA.

Dedicado a Pam Cresswell

**Traducción:** Roberto Vecillas Fernández

# RENUNCIA

El presente documento es una traducción fiel del módulo de aventuras *Trolls of the Misty Mountains* para *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster* publicado, en inglés, por la empresa ICE en el año 1988. *Trolls of the Misty Mountains*, *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster* y cualesquiera otros libros mencionados a lo largo de este documento son propiedad intelectual de sus respectivos autores. Por el contrario, la presente traducción es obra única y exclusivamente de un servido: Roberto de las Vecillas.

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

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

Roberto de las Vecillas  
MADRID  
5-Septiembre-2003

# 1. NOTAS GENERALES

La colección *Tierra Media Listo para Jugar (MERR)* está pensada para Directores de Juego (DJs) que deseen aventuras que pueden montarse en unos minutos y jugarse en unas horas. Las aventuras requieren poca o ninguna preparación.

*Los Trolls de las Montañas Nubladas* tiene cuatro partes. La sección 1.0 trata de las notas generales sobre la manera de usar el módulo. La sección 2.0 proporciona personajes pregenerados (que pueden ser usados como personajes no jugadores si así se desea).

La tercera sección consiste en las secciones 4.0, 5.0 y 6.0, las aventuras. Cada aventura es independiente, aunque hay un tema común que las une. Pueden ambientarse en cualquier lugar de la Tierra Media en el que la historia parezca apropiada. La cuarta parte del módulo (Secciones 7.0 y 8.0) contiene la tabla de encuentro y se encuentra en la parte final del libro, permitiendo una consulta fácil y rápida.

## 1.1 COMO JUGAR

Cada Aventura está pensada para un nivel distinto de dificultad. La que aparece en la sección 4.0 es un reto para personajes de primero y segundo nivel, o para jugadores inexpertos. La aventura de la sección 5.0 está pensada para aventureros de segundo y tercer nivel, mientras que la aventura de la sección 6. es para personajes de nivel cuarto, quinto o sexto.

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

El DJ debe echar un vistazo a cada sección de la aventura antes de comenzar a jugar. Luego puede hacer que los jugadores escojan personajes pregenerados de entre los que vienen en la sección 2.0 o puede permitir que los jugadores creen sus propios PJs (naturalmente, el DJ puede asignar él mismo los personajes, si así lo desea). Una vez iniciado el juego, el DJ debería consultar la Tabla de Encuentros 7.0 y a la Tabla de Animales 8.0 que se encuentran en la sección de aventuras de cada módulo.

## 1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA

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

### 1.21 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y DE PUNTOS DE VIDA

**Bonificaciones:** 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.

**Puntos de vida:** Las cifras de puntos de vida que se encuentran en este módulo representan solamente lesiones generales y traumas. Se refieren a pequeños cortes y magulladuras más que a heridas. Las lesiones por impacto

crítico se usan para describir las heridas graves y los golpes mortales. Las cifras de puntos de vida que aquí se muestran son menos importantes que las que se usan en aquellos sistemas en los que la muerte se produce al sobrepasar (en pérdidas) el número de puntos de vida del que se dispone. Si se usa un sistema de juego que no incluye resultados por impacto críticos (como en el caso de *Dragones y Mazmorras* de TSR Inc.) deben doblarse las pérdidas de puntos de vida infligidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con que comienza la aventura.

### 1.22 TABLA DE CONVERSIONES

Si juegas a algo más que a *El Señor de los Anillos* o *Rolemaster* y no usas un sistema percentil usa la siguiente tabla para convertir los números 01-100 a los que se ajusten a tu juego.

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

## 2.0 LOS PERSONAJES

La siguiente tabla da una muestra de personajes jugadores pregenerados de diferentes profesiones y niveles. Las estadísticas se dan tanto para *El Señor de los Anillos* como para *Rolemaster*. El DJ podría desear asignar un personaje a cada jugador o permitirles elegir de la lista. Por supuesto, el DJ puede utilizar los restantes PJs no utilizados como personajes no jugadores. Después de todo, los jugadores pueden diseñar sus propios personajes o utilizar personajes ya en uso.

El DJ debería recordar, no obstante, que, sin importar cómo adquiriera un jugador su personaje, cada aventura está pensada para un nivel de dificultad diferente (véase 1.1). Sugerimos PJs lo suficientemente duros como para poder enfrentar el desafío.

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

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

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



NOMBRE		PJ1	PJ2	PJ3	PJ4	PJ5	PJ6	PJ7	PJ8	PJ9	PJ10	PJ11	PJ12	PJ13	PJ14	PJ15	PJ16	PJ17	PJ18
Raza		Dun Menor	Enano	Montañés	Montañés	Dundelindino	Dundelindino	Enano	Enano	Dun Menor	Montañés	Norteño	Elfo	Norteño	Dundelindino	Dundelindino	Medio Elfo	Sinda	Dundadan
Alt/Peso		1,93/96	1,45/78	1,73/68	1,78/74	1,70/66	1,78/74	1,45/74	1,42/64	1,90/86	1,75/69	1,65/54	1,90/88	1,57/53	1,78/68	2,00/113	1,90/79	1,93/76	2,03/100
Pelo		Negro	Rojo	Cast. claro	Rubio	Blanco	Cast Oscuro	Oscuro	Castiño	Negro Rojo	Negro	Rubio	Arena	Rubio	Gris	Cast Oscuro	Rubio	Negro	
Ojos		azul	verde	gris	avellana	gris	negro	azul	verde	gris	Cast Oscuro	azul	avellana	verde	gris-plata	azul	verde	violeta	azul
Profesión		Guerrero	Guerrero	Guerrero	Explorador	Explorador	Guerrero	Guerrero	Explorador	Montañez	Animista	Animista	Animista	Bardo	Bardo	Bardo	Mago	Mago	
Nivel		2	3	3	5	3	4	2	3	5	3	2	5	1	3	5	1	3	5
PV		57	81	58	31	46	51	41	67	101	55	34	72	29	42	82	21	43	78
CA (BD)		CM (45)	CM(35)	No(40)	No(30)	C(25)	CE(40)	CM(5)	C(50)	CM(45)	C(15)	CE(30)	No(30)	CM(30)	No(20)	No(20)	No(15)	No(0)	No(0)
Escudo		S25	S25	S25	N	N	S25	S25	S35	S25	N	S20	N	S20	N	N	N	N	N
PP		0	0	0	0	0	0	0	0	10(+2)	6(+2)	4	45	1(+2)	3(+2)	15	2(+2)	12	10(+3)
BO (Sor. B.)		0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	0	10	1	3	5	2	6	10
Fuerza		90	93	88	51	85	97	93	85	97	93	87	81	82	91	91	91	81	92
Agilidad		78	78	97	96	92	78	92	72	95	80	86	96	41	98	85	90	93	55
Constitución		58	80	71	67	84	50	80	89	71	62	65	76	67	21	91	85	75	84
Inteligencia		47	43	58	98	56	90	62	51	49	78	15	42	92	85	100	95	96	95
Intuición		21	51	74	33	91	47	89	76	95	101	55	101	55	61	38	76	84	72
Presencia		90	63	54	87	86	63	40	44	85	61	85	92	81	85	90	90	91	83
Apariencia		87	48	50	99	43	06	79	29	97	32	99	99	58	67	97	101	98	92
SA MM		25	10	20	25	35	X	10	20	5	20	15	X	5	X	X	X	X	X
CE MM		X	X	X	X	X	X	X	15	X	10	X	X	X	X	X	X	X	X
CE MM		-5	X	X	-10	X	5	X	0	X	X	-10	X	X	X	X	X	X	X
BO 1MF		48ea	69ha	95ec	31ec	13da	60ea	42ha	36da	75ea	45da	40ez	20ec	36ec	33ec	55ea	20da	25da	45ea
BO 1M C		X	X	X	X	X	X	X	31ma	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
BO 2M		28e2	X	75e2	X	X	X	X	31ma	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
BO Arrojadas		X	34mg	35da	X	63da	50da	X	41da	X	15da	X	30da	X	X	X	45da	X	35ear
BO Projectiles		33bp	X	75aep	46ac	53ac	X	45bp	X	55al	40ho	X	65al	21ac	38ho	35aep	X	45al	31acp
BO Dunas Asta		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	30la	X	X	33bp	X	X	X	X
Trepar		26	33	30	31	63	30	13	34	15	16	17	65	X	23	60	11	16	15
Montar		6	X	35	21	X	X	X	30	30	33	12	50	11	8	20	16	53	20
Nadar		16	X	30	41	13	30	X	-4	20	23	22	35	6	3	35	31	18	20
Restrear		26	13	35	11	13	40	23	29	65	X	X	16	X	X	35	31	38	40
Emboscar		3	5	5	4	6	20	2	3	10	X	X	X	X	2	1	3	X	3
Ace/Esconderse		20	5	25	12	57	15	12	36	45	10	25	60	21	28	65	25	X	20
Abrr. Cerrad.		X	15	X	27	X	35	12	12	X	10	X	11	18	X	X	X	X	X
Desact. Tramp.		X	40	X	X	X	X	22	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Leer Runas		X	X	X	5	X	X	X	X	X	10	X	8	16	8	15	17	43	55
Usar Objetos		X	X	X	X	5	X	X	X	20	28	17	35	26	23	25	32	73	50
BO Sor. Dir.		X	X	X	X	X	X	X	X	X	17	22	50	5	33	50	33	23	45
Percepción		25	35	30	23	39	45	32	31	50	28	37	80	11	33	25	40	33	45
Hab. Sec.		Actuar15	Mneria45	Cuevas50	Seducir40	Prim.Aux.35	Mates30	Forrajeur45	Mineria35	Seducir45	Herbas35	Rastroe30	Seducir65	Mafia35	Musica35	Seducir70	Acrobac45	Obs.Estre.40	Obs.Estre.55
Hab. Sec.		Alviar20	Climat15	Musica30	Obs.Estre.10	Pastoreo20	Alviar20	Mineria25	Mineria35	Seducir45	Herbas35	Rastroe30	Seducir65	Mafia35	Musica35	Cantar65	Pastoreo35	Climat25	Vallergas45
Idioma		Oes45	Khu5	Oes5	Oes4	Dun5	Dun4	Oes2	Khu5	Oes5	Blarn5	Oes5	Que5	Dun5	Oes5	Adul5	Que5	Sn5	Adul5
Idioma		Adul3	Oes5	Dun2	Dun3	Oes3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Idioma	Sn3	Oreo2	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Oreo2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Adul5	Oes5	Oes4	Oes5	Sn5	Adul5
Idioma		Dun2	Idioma	Troll1	Sn3	Adul3	Oes4	Oes2	Oes5	Adul3	Oes4	Dun2	Sn5	Ad					

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

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

**Listas de sortilegio:** Las listas de sortilegio se han abreviado utilizando las letras iniciales de cada palabra en el nombre de la lista; por ejemplo “Vías del S/L” se refiere a las listas de sortilegios de Vías del Sonido y de la Luz.

## 3.0 TROLLS DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS

Es el año 1640 de la Tercera Edad en la Tierra Media y el reino de Rhudaur, como todas las demás tierras, todavía se está recuperando de las depredaciones de la Plaga (1636 T. E.). Mientras que Arthedain se encuentra débil por la pérdida de potenciales unidades militares, Cardolan está virtualmente extinto como entidad y Rhudaur es un estado sometido a los designios de Angmar. Tan sólo en el Ángulo y a lo largo de los Páramos Helados en el sur y sureste de Rhudaur permanecen asentamientos Edain, luchando por resistir a los Montañeses y a los Dunlendinos. Todos los ejércitos de la Tierra Media, incluidos los del Rey Brujo de Angmar, se encuentran escasos de reclutas. Actuando en la tregua general de actividades militares, el gobernador de las fronteras orientales – Elasander – está tratando de aumentar las defensas fronterizas de esta última frontera de Rhudaur. Obstaculizado por la escasez de fondos, el Gobernador Elasander planea reforzar los trabajos defensivos de la región en lugar de construir nuevas fortificaciones.

### 3.1 DAENOS Y ELNOST

Daenos y Elnost son, técnicamente, fortalezas fronterizas del reino de Arthedain (habiendo reclamado éste tantas tierras como pudo cuando se produjo la caída del reino de Rhudaur), si bien están físicamente aislados del reino madre excepto a través del Bruinen hacia el sur. Fueron construidos con muros de tres metros de grosor y quince de alto hechos de bloques de granito. Cada fuerte es custodiado por 30-40 soldados regulares del ejército de Arthedain de los cuales 20-25 estarán en la fortaleza en cualquier momento, estando los demás de patrulla. Ambas fortalezas están aprovisionadas de modo que les permita hacer frente a asedios de hasta dos meses de duración. A unos 56 kilómetros de distancia las fortificaciones encuadran el valle de Ornuil, en los límites sudorientales de dos cadenas de colinas que delimitan el valle.



### 3.2 EL PROBLEMA

Aunque Daenos y Elnost están separadas por apenas 32 kilómetros y pueden avisarse mutuamente en caso de ataque, los fuertes están separados por el accidentado terreno propio del Bosque Este. Ni caminos ni carreteras de confianza conectan los fuertes, por lo que requiere más de un día de dura travesía el recorrer dicha distancia. Ambas fortalezas tienen buenas carreteras que conducen hacia un fuerte

mayor (la comandancia regional) pero la ayuda desde este cuartel general necesita incluso más tiempo para llegar. Elasander ha encargado a un grupo de Enanos de confianza la construcción de un ancho camino a través del bosque que conectaría las ciudades de Carandor y Dispar, situado cerca de donde el Bosque Este se vuelve más abrupto en una dirección norte-sur. Dándose cuenta de la existencia de caminos existentes y sendas animales, la dotación cortará una ringlera de unos tres metros que atraviere los árboles y desmenuzará cualquier roca a su alcance para poder aplicar una base de grava a la carretera.

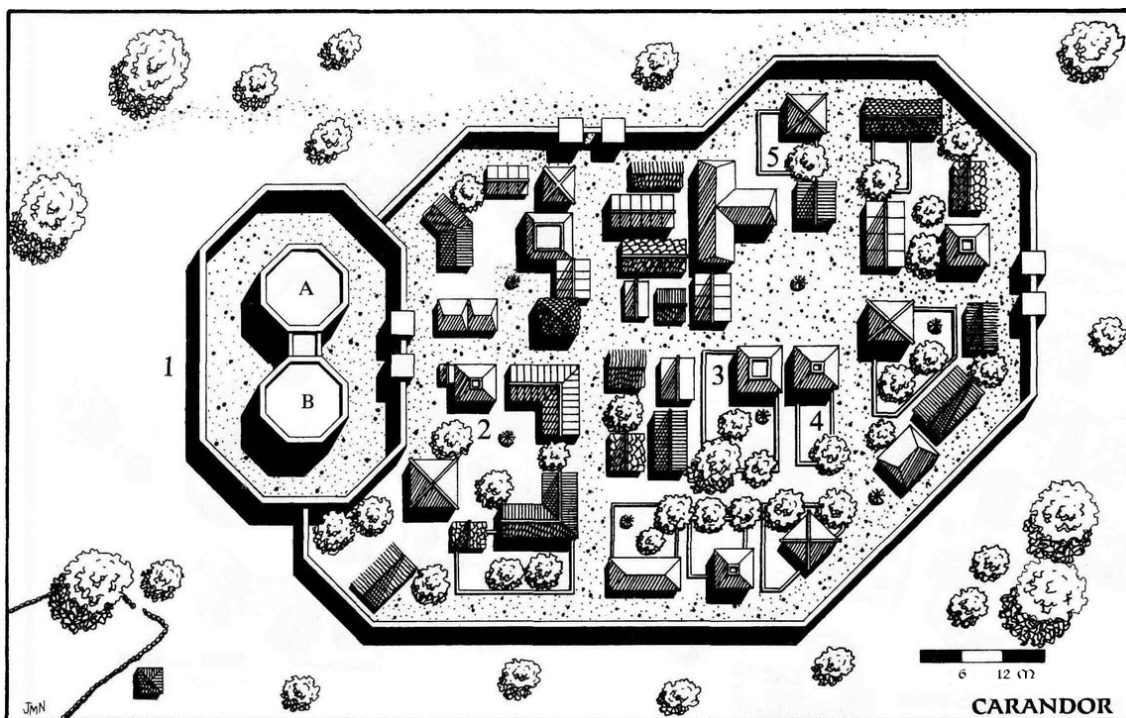
### 3.3 LA MISIÓN

Para las dos primeras aventuras la misión girará en torno al proyecto del camino a través del bosque. Antes de que la dotación de trabajo se ponga manos a la obra se enviará una partida de reconocimiento desde la ciudad de Dispar, al sur del Bosque Este, hacia el norte por el bosque. El Bosque Este es conocido por haberse visto seriamente infestado de Trolls y Orcos, especialmente desde la ascensión del Rey Brujo. La partida estará equipada con un mapa de la ruta propuesta y será acompañada por un jefe de pelotón de Elnost. Tienen la misión de limpiar cualquier pequeña guarida de Trolls, Orcos o cualquier otra criatura que pudieran suponer un peligro para los viajeros de la senda y se les pagará 20 piezas de oro a su llegada a Carandor, en el confin norte del Bosque Este. Naturalmente, cualquier botín encontrado a lo largo de su ronda podrá ser objeto de pillaje. El Director de Juego debe asegurarse de que los soldados de Arthedain reciben también algo, incluso si esto va contra su deber profesional. Las dos primeras aventuras transcurren naturalmente mientras el grupo cumple su misión. En algún punto a lo largo de su camino los aventureros pueden recibir algún tipo de conocimiento sobre la localización y naturaleza de la tercera aventura. Si el grupo decide dirigirse directamente hacia el lugar de la tercera aventura, el Director de Juego debe darse cuenta de que esto supondrá la pérdida de su recompensa de 20 monedas de oro. Asimismo, el grupo se enfrentará con el problema de tratar con la escolta de soldados de Arthedain. Si el grupo pierde la pista al dirigirse hacia el lugar de la tercera aventura recibirán información acerca del lugar en Carandor, si bien ésta será mucho más vaga y, por esto mismo, mucho menos útil.

### 3.4 EL BOSQUE ESTE

El Bosque Este tiene, aproximadamente, 56 kilómetros de longitud y 32 de anchura, los restos de un bosque mucho mayor que una vez abarcó toda la extensión del valle de Ornuil. En los días de Arnor el bosque estaba rodeado de florecientes fincas que fueron talando enormes pedazos del bosque para ser usados como tierra de cultivo. La mayor parte del bosque que sobrevivió estaba protegida por su situación de reserva de caza real, habiendo ganado especial relieve por las pollas de agua que una vez habitaron el Calamir: un abundante pantano en el límite oriental del Bosque Este.

Desde la división del reino de Arnor en el 861 T. E. en los estados de Arthedain, Cardolan y Rhudaur, esta zona ha vivido un lento declinar. En los últimos años la región ha sufrido un ligero auge con la llegada de refugiados del devastado Rhudaur que han comenzado a levantar granjas en las cercanías. Esta zona se ha convertido en una cercada isla de civilización en medio del desierto en que se ha convertido el destruido Rhudaur. No obstante, el Bosque Este continúa volviéndose cada vez más salvaje a medida que más y más Trolls y Orcos de Angmar llegan a la región. El único asentamiento humano conocido en el interior del bosque es una pequeña comunidad de Hombres del Río que acampa en las orillas de la bifurcación norte del río Caradauin en pleno Calamir; el pantano les ofrece protección



contra los Orcos y los Trolls. Una vez el Bosque Este fue el hogar de comunidades de Elfos Silvanos y de los descendientes de los habitantes Edain originales de la región. Durante los tiempos del Reino de Arnor los Altos Hombres construyeron una próspera sociedad de pequeñas ciudades y pueblos en los confines del Bosque Este original, pero la lucha contra Sauron en la Segunda Edad fue un duro golpe para ellas. Nada se ha sabido de los pobladores desde los primeros años de la Tercera Edad y, aparentemente, han pasado a formar parte de la leyenda.

### 3.5 CARANDOR Y DISPAR

A lo largo de las tres aventuras los jugadores podrían emplear estas dos ciudades como una fuente de la que obtener información y objetos físicos que pudieran facilitarles sus aventuras. Ciertamente, el grupo debería hacer uso de Carandor, donde se dará con la información que conduce al lugar de la tercera aventura. Los aventureros deberán pasar tiempo en cualquiera de las dos ciudades, con lo que el DJ deberá consultar la Tabla Maestra de Encuentros bajo la columna que indique encuentros en ciudad.

#### 3.51 CARANDOR

Carandor se encuentra hacia el norte del Bosque Este en una zona ligeramente más poblada y, en cierto modo, más peligrosa. Por esto, la ciudad se encuentra más fuertemente defendida que Dispar. Así, como la ciudad es una pequeña fortaleza, sirve de oficina administrativa para el Reino de Arthedain, incluida la bóveda de la tesorería. El resto de la ciudad está rodeada por un sólido muro de roca de unos 3 m de alto y 1 m de ancho.

#### GUÍA DEL MAPA DE LA CIUDAD

##### 1. Fortaleza.

**1A Estructura Residencial.** Sirve de hogar a 5 soldados.

##### 1B Oficina/tesorería.

**2. La Taberna de la Jarra.** Una taberna estrictamente para la adquisición y consumición de espirituosos.

**3. La Taberna de Ornuil.** Un hospedaje que servirá comida y dará cobijo.

**4. Curiosidades y Artefactos de Arvil.** El local de Arvil es donde el grupo puede esperar obtener información y vender objetos de valor.

**5. Casa de Menel.** Un pequeño establecimiento comercial.

#### 3.52 DISPAR

Dispar se encuentra a lo largo del río Caraduin en una zona de fuerte actividad agrícola y es mayor que Carandor dadas las mayores oportunidades de comerciar que existen en este asentamiento. Dispar no ha hecho ningún esfuerzo serio de fortificación. Los muros de tierra de la ciudad son capaces de retrasar, no de detener, a los atacantes potenciales.

#### GUÍA DEL MAPA DE LA CIUDAD

**1. Puerto de Dispar.** Esta instalación comercial es dirigida por un comité de ancianos de la ciudad y es subsidiado por los comerciantes y granjeros de la región.

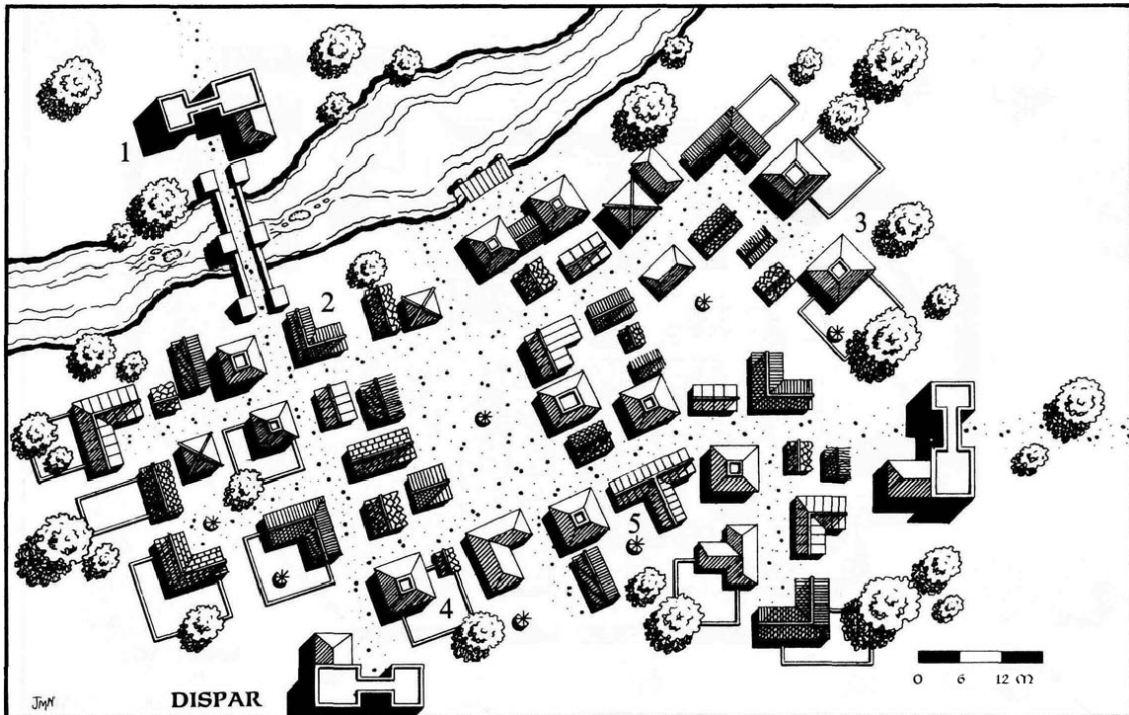
**2. La Isla Dorada.** Una gran taberna/posada especializada en crear una atmósfera derivada de leyendas de la isla de Númenor. Es un lugar oficial y están todos los oficiales y soldados del Reino de Arthedain.

**3. El Zorro Negro.** Una posada/taberna frecuentada por los viajeros más comunes.

**4. Risloe.** Una forja donde pueden fabricarse armas de todo tipo.

**5. Hospital.** Aquí trabajan muchos Sanadores.





## 4.0 AVENTURA EN LA COLINA DE DUILDIN

En el límite sur del Bosque Este, donde los grandes árboles del bosque se ven salpicados aquí y allá por campos de alta hierba y flores silvestres, los cansados viajeros pueden encontrar una granja ocasional en la que encontrar cobijo y algo de comida. Los granjeros de la zona son, generalmente, hospitalarios y amistosos con los extraños – especialmente con aquellos que tienen algo de chismorreo y noticias que compartir.

Una de estas granjas – una pequeña pero atractiva recientemente levantada por Lien Archel y su mujer, Lillen – está situada cerca del camino planeado. Aquí, el grupo de los aventureros, mientras se aprovisionan de comida, sabrán que los Trolls han estado saqueando el ganado de los granjeros de las cercanías. Lien Archel dice que ha visto la luz de un fuego en una colina a unos tres kilómetros bosque adentro y también que ha seguido huellas de Trolls desde su cabaña en dicha dirección. Dice que los granjeros locales han juntado, entre todos, una recompensa de diez monedas de oro para cualquiera que pueda ahuyentar a los Trolls. Asimismo, también les prestarán un par de animales para que sirvan de cebo.

En ese momento hay dos hombres con los Archels que afirman ser experimentados cazadores de Trolls. Hace algún tiempo accedieron a las súplicas de los granjeros de hacer algo con los Trolls merodeadores pero, a día de hoy, han hecho poco más que vaciar sus despensas y bodegas. Los Archels ofrecerán rápidamente los servicios de estos dos hombres al grupo de aventureros, con lo que tendrán que buscar su recompensa yendo tras los Trolls.

### 4.1 LOS ENANOS DE LA COLINA DE DUILDIN

Hace Años un pequeño grupo de Enanos atravesaron el Bosque Este en busca de una tierra rica en metales en la que pudieran desarrollar su labor minera. A unos kilómetros del

linde del bosque encontraron un grupo de colinas rocosas y ligeramente boscosas que parecían prometedoras. Tras hacer una satisfactoria incursión a la mayor de las colinas decidieron hacer una residencia permanente aquí. Construyeron pequeños dormitorios a cada lado de la colina y, en lo alto, una combinación de forja/comedor que contaba con una habitación de vigilancia por encima del nivel del suelo en lo más alto. Desde cada estructura comenzaron a excavar hacia el centro de la colina uniendo, eventualmente, todos los túneles.

Durante muchos años este pequeño grupo de Enanos – ocho en total, liderados por el venerable Duildin, de quien obtiene su nombre la colina – prosperó en su nuevo emplazamiento, minando y trabajando cobre y hierro. Con varios objetos de hierro trabajado fueron capaces de comerciar a cambio de la comida y el dinero de los granjeros de los alrededores; además, pescaron y cazaron algo de caza menor. Cuando los Enanos llegaron a la región por primera vez había una pequeña banda de Orcos en las colinas un poco al norte; pero ellos los expulsaron inmediatamente. Ninguna otra criatura peligrosa había sido vista desde entonces. Debido a esto se volvieron descuidados en sus medidas de seguridad; comenzaron a pasear por los bosques desarmados, dejaron de ocultar sus huellas y, por último, dejaron de apostar vigías en lo alto de la colina.



### LA LLEGADA DE LOS TROLLS

Fue después de que los Enanos adoptasen semejante grado de descuido cuando dos hambrientos Trolls errabundos llegaron a la zona una noche en busca de comida y descubrieron el pequeño asentamiento. Los Trolls, siguiendo las señales de ramas rotas, sangre de animales seca, flechas disparadas y demás pistas, espionaron los edificios de los Enanos alojados en la falda de la colina. Fueron rápidamente hacia la colina, excitados por las promesas tanto de matar como de comer Enanos (su pasatiempo favorito y su comida favorita). Una vez en la



colina, sintieron y escucharon el sonido de labores de excavación a no mucha distancia de la superficie. Tras unos minutos de búsqueda dieron con el origen de la excavación – un lugar en lo alto de la falda este donde los Enanos estaban haciendo un nuevo pozo. Esperaron a la salida y les tendieron una emboscada a los Enanos uno por uno mientras escalaban para salir del agujero.

Siete de los Enanos encontraron un destino ignominioso a manos de los Trolls aquella noche. Uno, sin embargo – el hijo menos de Duildin, Daldin – estaba ocupado en la cocina preparando comida para el grupo de trabajadores. Cuando fracasaron al subir él fue a buscarles. Para su sorpresa, y posterior espanto, los descubrió en las garras de los dos Trolls, que estaban haciendo un fuego cerca de la base de la colina con el que cocinar a sus víctimas. Intentó varias estrategias para alejar a los Trolls de los Enanos caídos pero fue inútil – guardaron sus víctimas demasiado celosamente. Pronto se dio cuenta de que era demasiado tarde para ayudar a sus compañeros. Así, se escabulló para asegurar las moradas Enanas del ataque Troll y para planear la venganza por sus amigos y familiares caídos.

Cuando Daldin vio cómo los Trolls convertían el último pozo en un agujero Troll decidió hacer un túnel que llegase hasta él desde el centro de la colina. Su intención era matar a los Trolls mientras dormían. Tras muchas semanas de trabajo, Daldin se abrió camino hasta la sala del tesoro de los Trolls. Esto ocurrió durante la noche, cuando los Trolls estaban fuera buscando comida, por lo que pudo robar algo de su tesoro antes de que volvieran. En la habitación había un gran cofre que usó para tapar su túnel tras salir. Cuando trató de volver a entrar en el agujero durante el día, no obstante, se encontró con una pareja de inusuales centinelas – dos lobos – que dieron la alarma y le persiguieron de vuelta a su túnel. A causa de estos lobos, se vio forzado a abandonar sus planes de matar a los Trolls y tuvo que contentarse con escamotear partes de su tesoro por la noche cuando el agujero estaba vacío.

Una noche, por último, la suerte de Daldin se agotó. Los Trolls volvieron antes de lo esperado de su cacería y los lobos, mientras se encaminaban hacia el fondo de la sala del tesoro (donde el agujero era menos repugnante), descubrieron al Enano antes de que pudiera cubrir su túnel. Le cogieron y le sacaron. Cuando los Trolls llegaron a la escena estaban extáticos. Llenos como estaban del cerdo y los pollos obtenidos en la incursión, todavía encontraron un hueco para un postre de Enano. Este fue el fin de Daldin, último superviviente de los mineros de la Colina de Duildin.

## 4.2 LOS PNJS

### 4.21 GWILLAM Y FLOID

Gwillam y Floyd son Trolls de los Bosques criados a partir de la raza típica, si bien la relación exacta entre ambos no está nada clara (los Trolls piensan que “árbol de familia” es una referencia a la increíble estupidez de su parentela en lugar de una lista de su linaje). Durante unos doscientos años fueron inseparables (el mago Rhunedal los había unido a la altura de los talones como castigo por haberse comido a su ayudante). Si bien esto les amargó las perspectivas de sus existencias también forjó un compañerismo permanente. Han hecho estragos por toda la campiña desde entonces.

Gwillam, que mide en torno a 3,3 m, es ligeramente más listo que el Troll medio pero no tan fuerte. Floyd, unos centímetros más alto, es más fuerte que un buey pero no puede jactarse de ninguna otra comparación con dicho animal. Ninguno de ellos es una buena visión; gruesos, de miembros pesados, inesperadas manchas de pelo por todos lados, frente estrecha, ojos inyectados en sangre y amenazadores dientes, todo ello resulta en una escena horrorosa. “Feúchos” es una descripción de lo más tímida. Además, sus modales son de lo peor, su aliento es repugnante y ya les va haciendo falta un baño. Por otra parte no son unos snobs – se comerán a cualquiera que puedan.

### 4.22 LOS DOS LOBOS

Ambos son criaturas jóvenes de la misma camada, de 90 cm de altura y 120 de largo, con un pelaje gris plateado y negro. Los Trolls lo llaman “hey lobo” y “tú lobo” respectivamente. Dada una extraña serie de circunstancias han terminado convirtiéndose en compañeros de los Trolls.

No mucho después de la llegada de los Trolls éstos se enzarzaron en una acalorada disputa sobre una liebre con una loba madre que la había matado pero que se había alejado unos pasos para atender a sus cachorros. Cuando mataron a la loba y se arrastraron con la liebre a su casa, los dos jóvenes lobeznos siguieron el olor de su madre hasta las cercanías del agujero de los Trolls. Al principio se convirtieron en una molestia para los Trolls, robándoles pedazos de comida aquí y allá y asustando a cualquier presa en potencia con sus constantes aullidos. Pero, a medida que crecían, su agudo sentido del olfato condujo a los Trolls hacia muchas víctimas y les avisó de cualquiera que se acercase. De modo casual los cuatro se hicieron compañeros. Los lobos conducen a los Trolls hacia las presas y los Trolls se encargan de las matanzas difíciles. Luego, de un modo bestial, todos comparten el botín de guerra.

### 4.32 RISCEN GANIMER

Riscen es un hombre bajo de ascendencia Dunlendina de pelo castaño rojizo y claros ojos verdes bajo sus anchas cejas. Se trata de un astuto y malvado ladrón que puede adoptar una actitud de lo más atractiva o de lo más fiera siempre que sirva a sus propósitos.

Viaja de lugar en lugar a la guisa de casi todas las profesiones conocidas en el oeste de la Tierra Media – la que parezca más apropiada para ayudar a entretener a los lugareños. Tras ganarse la cordialidad de sus confiadas víctimas, no se parará ante nada – ni tan siquiera el asesinato – para asegurar su ganancia. No obstante, es un auténtico cobarde cuando se enfrenta cara a cara con el peligro.

Ganimer y su sirviente, un Hombre del Norte llamado Jjord, se han estado haciendo pasar por cazadores de Trolls, yendo de granja en granja a lo largo de la linde del Bosque Este. A cambio de comida, cobijo y una pequeña cantidad como adelanto, desaparecen durante unas pocas horas cada día y vuelven con fantásticos relatos de arrojados ataques contra Trolls cuyo tamaño y ferocidad sin parangón haría palidecer incluso a un miembro de la guardia del Rey. Urdiendo pedazos de cotilleo sobre los vecinos y contando increíbles historias pueden prolongar sus estancias durante varios días después de que los granjeros se hayan vuelto escépticos respecto a sus cacerías de Trolls. Finalmente, cuando siente que una nueva incursión de Trolls hacia la cabaña de su anfitrión resultaría demasiado peligrosa para su persona o su monedero, se dirige a algún nuevo lugar.

Ganimer es un mentiroso experimentado cuya sinceridad sólo podrá ser puesta en duda por los más astutos, si acaso (aunque, claro está, con el tiempo, al final terminará traicionándose). Puede contarse con él para que guarde la retaguardia y desaparecer en caso de que las cosas se pongan feas. Es un peligro para cualquiera que lleve consigo objetos de valor o para cualquiera que haya descubierto el paradero de algún tesoro. Lo más probable es que ataque por la retaguardia o en la oscuridad. No tiene ningún tipo de lealtad o autosacrificio; sacrificará sin problemas a su sirviente, si fuera necesario, para salvarse en caso de apuro.

### 4.24 JIORD

Jjord es un alto Hombre del Norte que sirve a Ganimer. En sus tiempos mozos sirvió al Príncipe Araneth, un buen dispuesto superviviente de los príncipes de Cardolan, como su guardia personal. Pero tenía un temperamento demasiado vivo que le causó problemas en repetidas ocasiones; Finalmente, una discusión con el Príncipe en persona hizo que fuera despedido. Vagó durante un tiempo como espada

de alquiler pero nunca más volvió a tener un hogar permanente.

Un día, mientras estaba en una taberna de reputación realmente calamitosa, conoció al que sería su nuevo señor. Riscen Ganimer había estado interesado en encontrar a un fuerte compañero que pudiera ocuparse de su labor física y protegerle en las situaciones difíciles. Mientras observaba a Jjord desde un rincón oscuro, Ganimer decidió que este fornido Hombre del Norte era lo bastante fuerte, lo bastante ruin y lo bastante estúpido como para realizar dicho trabajo. Durante la tarde Jjord se metió en una dura bronca de taberna con otro personaje que, aunque más pequeño, era más rápido y estaba lleno de recursos (y menos borracho). Como el pequeño tenía las de ganar, Ganimer se escurrió hasta su lado y, a la primera oportunidad, le hirió en la parte de atrás de su rodilla con su daga. Esto fue suficiente como para decantar la pelea a favor de Jjord, quien se apresuró a acabar con el tipejo con una pesada escudilla y una botella rota.

Jjord nunca olvidó la ayuda que recibió aquella noche de parte de Ganimer. En parte a causa de la gratitud y en parte porque su garganta había resultado herida en el transcurso de la pelea – hasta el punto de que nunca ha vuelto a ser capaz de hablar con más que un simple ronquido gravemente susurrado – se ha puesto al servicio permanente del locuaz Dunlendino que ha probado que puede cuidar de ambos.

Jjord, por lo general, es tranquilo en presencia de extraños y ha aprendido de su señor ciertas cosas acerca de la prevaleciente importancia de la astucia sobre la fuerza bruta. De aquí que deje a su señor lo de pensar y hablar mientras que él trata de controlar su temperamento hasta que tengan verdadera necesidad de él.



#### 4.25 BORANDIL: SOLDADO DE ARTHEDAIN

Borandil es un miembro de los Ohtari – los guerreros del Rey – que sirve en Elnost. Borandil ha sido seleccionado para acompañar al grupo y asegurarse que se cumplen los términos del acuerdo. Lleva consigo la autorización para dispensar fondos de la tesorería de Carandor.

Un alto guerrero de sangre Dúnedain, Hombre del Norte y Dunlendino – en proporción desconocida – Borandil ha sido elegido para acompañar al grupo a causa de su apodo: Saltatrolls. Adquirió este mote a raíz de un incidente en el Bosque Este en el que la patrulla que dirigía se subió a los árboles para evitar a un Troll particularmente peligroso. Dicho Troll fue lo suficientemente desafortunado para detenerse bajo el árbol de Borandil justo cuando éste perdía pie. Aterrizó justo en el hombro del Troll. Por suerte para Borandil, la punta de su espada se incrustó en el cuello del Troll cuando aterrizó, matando al Troll casi al instante. De vuelta a Elnost, Borandil trató de explicar el extraño ángulo de su espada como resultado de un prodigioso salto que le llevó a aterrizar sobre el Troll con el mencionado golpe. Sus compañeros, en cambio, contaron una versión bien diferente por lo que Borandil todavía carga el heroico y burlesco apodo de Saltatrolls.

Como delata el cuento precedente, Borandil carece de la estoica bravura típica de los Dúnedain. Es lo bastante capaz de abandonar al grupo en momentos realmente críticos. Ha visto, no obstante, la suficiente acción como para aguantar en cualquier situación que no amenace la integridad del grupo.



### 4.3 MAPAS DE LA COLINA DE DUILDIN

La Colina de Duildin es una colina de tamaño medio, parcialmente cubierta de bosques de pinos y árboles de hoja caduca. Es la mayor de las muchas colinas que hay en la zona, elevándose unos 90 m y siendo lo suficientemente escarpada en la mayoría del terreno como para dificultar la marcha cuando uno no está en un camino Enano. Un pequeño barranco discurre en torno al borde sudoeste de la colina, alimentado por aguas subterráneas de las colinas cercanas. En épocas de lluvias esa zona se vuelve pantanosa, haciendo el paso más dificultoso.

#### 4.31 EXTERIORES

**1. Fuego (por la noche) o carbones templados (por el día).** Por la noche el fuego arderá aquí en apresto a la cocina de los Trolls. Por la noche, temprano, las probabilidades de encontrar un Troll atendiendo el fuego son escasas (10%). Más tarde, en las primeras horas de la mañana, las probabilidades son mucho mayores (60%). Durante el día los carbones permanecerán templados, indicando un uso reciente. Entre las cenizas, o en las cercanías, podría haber algunos huesos chamuscados pero nada significativo.

**2. Caminos.** Construidos por los Enanos para facilitar la subida y bajada a la colina, estos caminos tienen unos 60 cm de anchos pero en ciertos lugares comienzan a llenarse de hierba.

**3. Edificio de piedra.** Se trata de una pequeña estructura de piedra ( de unos 55 x 30 x 15 cm) construido en la falda de la colina con precisión (el aventurero experimentado reconocerá el trabajo como propio de Enanos). Tiene tres ventanas pequeñas en el frente y otra a cada lado. En la fachada oeste hay un juego de puertas dobles que lo abren, pero sin pomo. Están barradas y bloqueadas desde el interior y son Muy Difícil (-20) de desbloquear. En la fachada este hay una puerta normal con una cerradura que no es demasiado difícil – Normal (+0) de hecho – de abrir. Una pequeña chimenea se alza sobre la parte trasera del edificio. Durante el mediodía, cualquiera que mire a través de las

ventanas tan sólo verá la decoración típica de unos dormitorios.

**4. Casco.** Un poco más arriba de la base de la colina hay un casco de plata manchado y medio oculto de origen Dúnedain. En el interior hay una inscripción (escrita en Adunáico) que identifica a su propietario como miembro de la guardia personal de Elasander. Vale unas 25 mp.

**5. Cenizas de un viejo fuego.** Entre las cenizas hay pedazos de huesos chamuscados y trozos de madera sin quemar.

**6. Edificios de piedra.** Se parece mucho al otro – en torno a 55 x 30 x 15 cm, hecho de piedra y excavado en la falda de la colina. Sólo tiene dos ventanas, ambas hacia el norte; el interior es difícil de ver desde el exterior. Sus puertas tienen las mismas características que el otro edificio.

**7. Cenizas de un viejo fuego.** Profundamente enterrado entre las cenizas yace una daga Enana con mango de oro (valorada en 20 mo) que, originalmente, perteneció a Duildin. A causa de un poder especial otorgado por el maestro herrero de Moria, la empuñadura se volverá perceptiblemente cálida cuando se esté a 23 m de un Troll.

**8. Puesto de vigilancia con forma de cúpula.** Esta pequeña estructura de piedra se eleva apenas 160 cm por encima del suelo en lo alto de la colina. Tiene seis estrechas aberturas distribuidas uniformemente a lo largo de la circunferencia, a unos 90 cm del suelo. En el lado Oeste-Noroeste hay una pequeña puerta (un cuadrado de 90 cm) que es Difícil (-10) de abrir. Alzándose 30 cm sobre lo alto de la cúpula hay una gran chimenea con muchas bocas pequeñas.

**9. Pesada puerta de madera.** Es la puerta al agujero Troll, midiendo 2,10 x 1,20 m. Está parcialmente cubierta por arbustos a ambos lados. Su cerradura es Difícil (-10) de abrir y Muy Difícil (-20) de derribar.

## 4.32 INTERIORES

### CUARTOS ENANOS

**1. Sala de estar.** Una pequeña y sencilla habitación que contiene una mesa, cuatro sillas y dos pequeños armarios. En los armarios hay algunos pasteles mohosos, un poco de conejo seco, algo de carne de ciervo y un tonel medio lleno de cerveza pasada. Una puerta en la pared más alejada lleva a una habitación aneja. La puerta no está cerrada.

**2. Dormitorio.** Es una pequeña y pulcra habitación aunque ha acumulado una pizca de polvo. Robustos baúles sin cerrar yacen a los pies de tres de las camas. El primero contiene un par de botas, una camisa, un par de calzones, un sombrero, dos pares de calcetines, algunos objetos personales de escaso valor y un monedero con un poco de dinero – 6 mp y 11 mc. El segundo baúl, que está abierto, contiene las mismas prendas que el primero. Además, tiene un monedero con 6 mo, 8 mp, 20 mc y un pellejo para conservar líquidos. El contenido del tercer baúl es idéntico al del segundo baúl. En la pared, a la derecha de la puerta, hay un cofre con cajones. En el cajón de arriba hay algunas plumas, dos pequeños botes de tinta, dos pares de calcetines y un diario con tapas de cuero. El diario está escrito en Khuzdul, la lengua de los Enanos.

**NOTA:** ningún personaje que no sea Enano debería ser capaz de leer el Khuzdul, además, un traductor Enano sólo arrojaría alguna luz sobre el texto para no comprometer el carácter secreto de su lengua. El diario contiene muchas entradas que podrían ser importantes para el aventurero (Véase: Ayudas 3.42)

En el segundo cajón hay dos camisas, un sombrero, un cinturón, una camiseta, un monedero vacío y tres llaves de hierro, ninguna de las cuales encaja en la cerradura de ese edificio. En el último cajón hay un par de botas, dos pares de calzones, un pellejo y una capa. En el bolsillo de la capa hay 3 mo.

En el suelo, en medio de la habitación, hay una alfombra de lana toscamente tejida, de color gris y blanco. En la pared Norte, a la derecha, hay un hogar de piedra. También en esa pared hay una puerta sin cerrar que conduce hacia la sala de excavación.

**3. Sala de Excavación.** Es una sala pequeña (entre 2.7 x 1,8 m). A la derecha de la puerta, en el suelo, hay una trampilla de pesada madera (90 x 90 cm). En ella hay dos manijas de hierro y, entre éstas, hay una barra de hierro de 1,5 m de larga que se usa para levantarla. Esta es una de las entradas a los túneles Enanos.

También dentro de la sala hay una carretilla, un pico y una pala. En el lado oeste de la habitación hay una puerta doble que se abre hacia dentro. Una pesada tabla de madera está alojada entre dos pasadores de hierro para barrar las puertas. Además, cuatro grandes cantos rodados yacen en el suelo contra la puerta.

### CUARTOS ANANOS 2

**4. Sala de Excavación.** Esta es una estrecha sala de acceso como la (3). La puerta que conduce al dormitorio está sin cerrar.

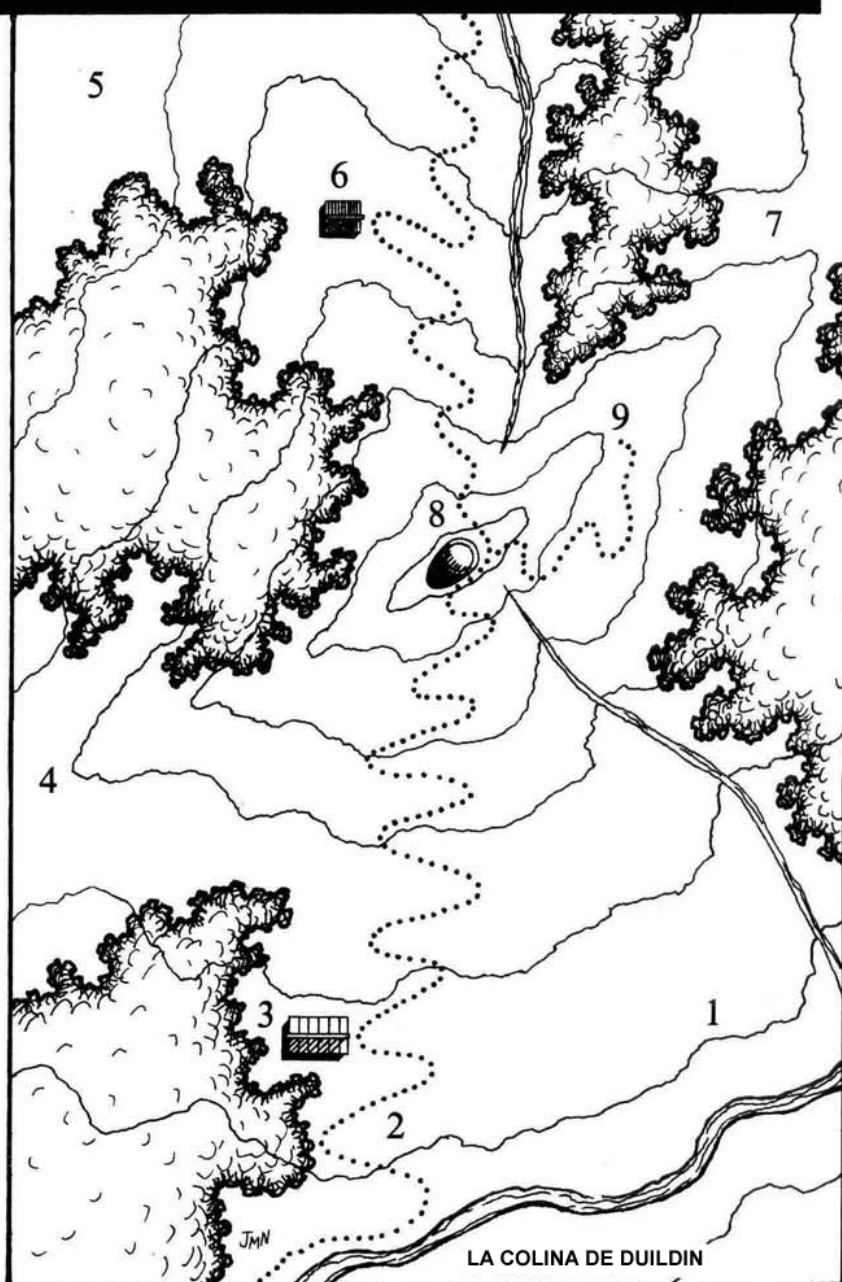
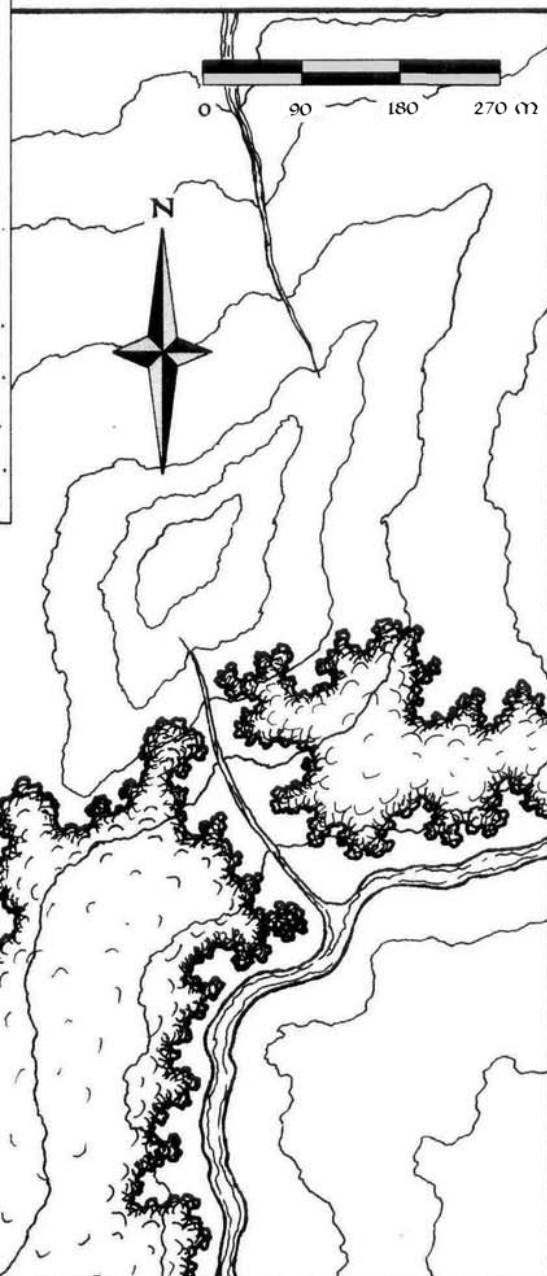
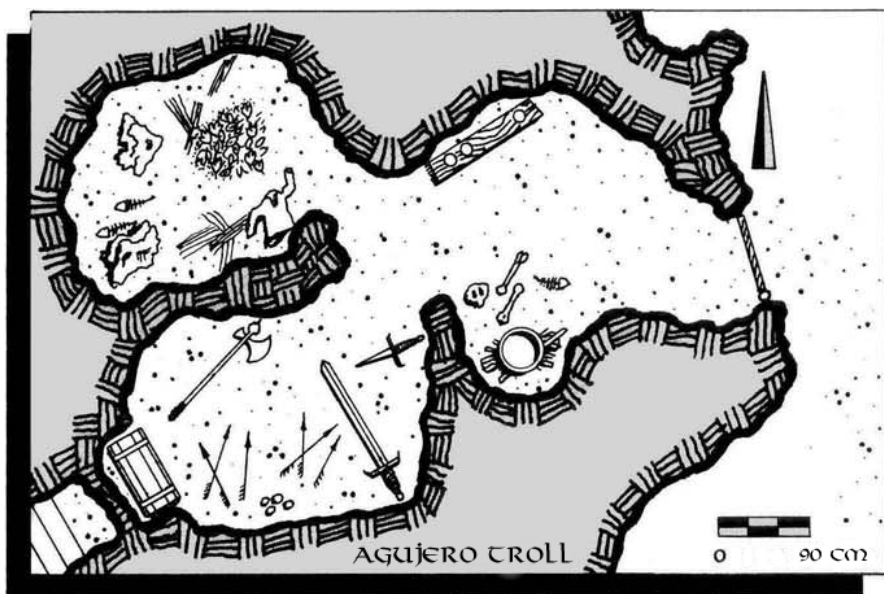
**5. Dormitorio.** Hay cuatro camas hábilmente realizadas dispuestas a lo largo de la pared sur, dos a cada lado del hogar. Bajo la almohada de la cama más próxima a la sala de excavación hay una llave de hierro (que no encaja en la cerradura de la puerta). En la pared norte, entre las dos ventanas, hay una pequeña alacena. La alacena está vacía. A los pies de cada cama hay un baúl de estilo sencillo, como los de los otros cuartos. Cada baúl contiene un par de calzones, una camisa, un cinturón, una camiseta, un gorro y un pequeño monedero. Cada monedero tiene 3 mo, 5 mp y 6 mc. La habitación tiene una apreciable capa de polvo que no ha sido alterada durante mucho tiempo.

### COCINA/FORJA ENANA Y CÚPULA DE VIGILANCIA

**6. Forja.** Aquí se funde y se trabaja el mineral para hacer objetos útiles. Un gran pozo de piedra para el fuego está al final de la sala. Suspendido sobre él hay un crisol de fundidor. A lo largo de la pared de enfrente hay una gran mesa de madera, un molde hecho de recia madera lleno de arena y un yunque. En la mesa hay un martillo plano, un martillo de bola, unas tenazas, una sierra y unos alicates. En la esquina sureste hay dos cubos y una trampilla que da entrada a la mina. Colgando de un gancho en la pared hay un par de tijeras que tienen la habilidad de cortar el metal de hasta 2,5 cm de grosor como si fuera fina tela.

**7. Cocina.** Enfrente del pozo de la forja hay un pozo algo más modesto para cocinar. Colgados de la chimenea hay dos ganchos de hierro a los que se aferran las cacerolas. Una mesa de madera (1,8 x 1,2 m) y ocho sillas ocupan la mayor parte de la habitación. En el lado sur hay una gran alacena. Encima de la alacena hay un gran número de platos, escudillas, tazas, utensilios y cuchillos de trincar. En la alacena hay algo de carne seca, algo de venado estropeado, dos bolsas de harina de trigo, un barril de agua, otro de cerveza, otro barril de cerveza abierto (y echado a perder), un pequeño surtido de frutas y vegetales podridos y una llave de hierro que no encaja en ninguna de las cerraduras de este edificio.

Contra la chimenea, en el lado sur, hay una escalera de mano que lleva a una trampilla en el techo. Toda la sala – tanto la cocina como la forja – ha sido tallada en la cumbre de la colina. En torno a unos 90 cm bajo la superficie se hizo un tejado con troncos (con una ligera inclinación), envuelto



con arcilla y cubierto con tierra. Dado que este techo es completamente subterráneo se han dispuesto hacheros cada cierta distancia y antorchas (ahora apagadas) en ellos. Sobre la chimenea, unos 45 cm bajo la superficie, se construyó un puesto de vigilancia en forma de cúpula.

**8. Puesto de Vigilancia.** Esta sala, a la que se entra a través de la trampilla que hay cerca de la chimenea, fue diseñada para dar a los Enanos una vista general de los alrededores y un lugar desde el que disparar sin problemas a los intrusos. A través del centro de la habitación pasa la chimenea. Desperdigados por toda la habitación hay arcos, flechas y lanzas. Colgando de un clavo en la chimenea hay una ballesta que brilla débilmente. Está fabricada con un elástico tipo de hierro conocido como Tasarang. Tiene un alcance de 54 m, el doble que un arco normal. Además, no resta por alcance hasta los 27 m.

Seis estrechas ventanas (30 x 15 cm) dispuestas a intervalos regulares y a unos 135 cm del suelo, dan una visión del exterior y un lugar desde el que disparar. La sala tiene 1,8 m de altura y 3,6 m de diámetro. Al norte, con una ligera inclinación al oeste, hay una pequeña (cuadrado de 90 cm) puerta (cerrada desde el interior) que se abre hacia el exterior: a la cima de la colina.

## EL AGUJERO TROLL

**9. Habitación Frontal.** A un lado hay unos estantes toscamente cortados que contienen algunos tarros de jalea, algunos pedazos de pedernal y un par de cuchillos. Al otro lado hay una pesada olla para cocinar – lo suficientemente grande como para que quepan dos Enanos confortablemente – y los restos descarnados de víctimas desafortunadas (pequeños huesos, pelo, piezas de ropa, dientes).

La peste que da la bienvenida a los visitantes es tan inhospitalaria y poderosa que tendrán que hacer uso de todos sus redaños para no huir inmediatamente. Deberá gastarse, por lo menos, un turno de aturrida dilación por parte de aquellos que quieran continuar. Dado que el aire es tan repugnante, nadie (excepto los residentes) será capaz de obtener la suficiente cantidad de oxígeno para luchar en plenas facultades, a menos que la puerta permanezca abierta durante cinco asaltos completos.

**10. Dormitorio.** En el suelo hay una asquerosa mezcla de paja seca, agujas de pino, lana manchada, hojas enmarañadas y pedazos de ropa que los Trolls emplean para dormir encima. Puede encontrarse entre el limo de la derecha (si es que alguien tiene interés en hacerlo) un morral de cuero que contiene 30 mp y un anillo que porta el sello de la Casa de Tarma, una familia noble de Arthedain. Entre los desperdicios de la izquierda hay un silbato dorado cuyo sonido distrae a lobos y huargos y ayudará (+5 a la BD o a la BO) de aquellos que se defiendan de dichas criaturas.

**11. Sala del Tesoro.** Disperso por la habitación hay un revoltijo de finas cosas obtenidas de las víctimas pasadas así como algunas cosas recogidas por casualidad. Algunos de los objetos tienen siglos de antigüedad. El contenido incluye:

Una cabeza de hacha Enana, dos espadas Enanas (+10, +20 BO); un escudo con un diseño heráldico que indica que también pertenece a la casa Tarma (30 mo si se devuelve a dicha casa, 5 mo de otro modo); dos mazas con cabeza de hierro, una camisola de cota de malla de un soldado de Arthedain, un hacha de batalla +20 de tamaño Troll (se necesita 95+ de Fuerza para poder blandirla); un casco de bronce; un escudo de madera recubierto de cuero; tres dagas (10 mp cada una); una espada a dos manos +5, dos flechas con contera de oro (2 mo cada una); una banda para la cabeza de oro que constriñe lentamente al que la ciñe (antiguamente era un artilugio de tortura). Puede ser cortado con un daño mínimo por la cizalla Enana (Véase 4.32, 6); de otro

modo la víctima sufre un Crítico de Tajo para librarse de ella – o sufre una lenta muerte por constricción. En el suelo, cerca del cofre, hay un juego de llaves Enanas que hacen funcionar todas las cerraduras de los edificios Enanos; en torno a las paredes hay multitud de jarras, anillos de oro, pendientes, cadenas y utensilios (todo junto vale unas 30 mo), así como 45 mp, 30 mc y 13 mo.

**12. Gran Cofre de Roble.** Este cofre fue robado de la fiesta de boda de Sil Angham hace muchos años. El resto de su fiesta también fue arrastrado pero probó ser menos duradero y mucho más delicioso que el cofre, que ha sido usado desde entonces para guardar y transportar el tesoro de los Trolls. En su interior están los siguientes objetos: seis platos de cobre que aumentan el aroma de cualquier comida ingerida en ellos (15 mo cada uno); seis jarras de plata que potencian el aroma de su contenido (25 mo cada una); 540 metros cuadrados de tela que aumenta la BD de quien la viste si se usan para hacer unas ropas que ofrezcan mayor cobertura (como unas togas); una daga que cauteriza cualquier herida contra la que se la presione, una vez cada hora; tres chucherías que ayudarán a tranquilizar niños ingobernables (2 mc cada una); dos palas planas de madera. Bajo el cofre está la entrada al túnel de Daldin (#16)

## RED DE TÚNELES

**13. Túnel.** El túnel desciende bastante rápidamente desde la trampilla, con un carril de vagonetas en el centro y una acera a cada lado. En la base de dichas aceras hay un par de antorchas apagadas. La sección principal del túnel, que comienza a inclinarse hacia arriba tras otros 9 m de descenso, tiene, en su mayor parte, entre 90 y 105 cm de ancho y entre 1,5 y 1,65 m de alto. Ocasionalmente, donde los filones de mineral han sido golpeados, el túnel podría torcerse e incluso bifurcarse en otras direcciones.



**14. El camino dividido.** Tras unos 30 m el túnel entra en una gran protuberancia. En el centro hay una gran “isla” y dos más pequeñas en la roca. A cada lado de la “isla” grande hay una trampa.

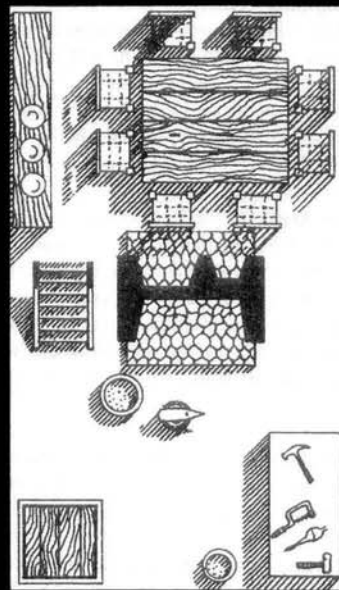
— Trampa 1: Esta trampa en el suelo es Difícil (-10) de descubrir y, una vez sobre ella, Extremadamente Difícil (-30) de evitar. En cualquier momento en que haya más de 36 kilos en el suelo entre la cara oeste y la este de la isla grande, el piso (planchas metálicas cubiertas de tierra apisonada) se abrirá de par en par, dejando caer a los jugadores desde una altura de 9 metros, resultando en un Crítico B de Aplastamiento. La trampa continuará abierta después, requiriendo una maniobra difícil para aquellos que no cayesen en el pozo y quisieran intentar cruzarlo. Ambas trampas pueden evitarse con la maniobra Muy Difícil (-20) de caminar por las paredes – una tarea Extremadamente Difícil (-30) en la parte este, donde las dos islas pequeñas podrían interferir. También pueden evitarse las trampas insertando una de las llaves de hierro que pueden encontrarse en los diferentes cuartos Enanos en un receptáculo escondido (difícil de descubrir, -10) en cualquiera de los dos extremos de la isla grande, a unos 90 cm del suelo. Mientras la llave esté insertada y girada en sentido contrario a las agujas del reloj ¼ de vuelta, el pasadizo estará seguro.

**15. Sala del Tesoro.** Oculta cuidadosamente en el interior de esta gran “isla” en la roca – Difícil (-10) de descubrir y Muy Difícil (-20) de abrir – están los objetos más valiosos que poseían los Enanos así como algunas cosas del tesoro de los Trolls que robó Daldin. La puerta oculta tiene seis tiradores dispuestos en círculo y otro en el centro que deben ser presionados en el orden correcto para abrirla: primero el



RED DE TÚNELES

CUARTOS ENADOS #2



FORJA/COCINA

CUARTOS ENADOS #1

1/8" = 1'



0 90 180 270 m

JmN

tirador central, luego los seis tiradores dispuestos en círculo en sentido antihorario y, por último, el tirador central una vez más.

El tesoro incluye: tres abrigo de malla de tamaño Enano; una piedra de afilar especial que afilará cuchillas con una sola pasada; una espada a dos manos +10 enojada (valorada en 20 mo); una daga Enana con una cuchilla dorada (25 mo); tres escudos de recia madera con una ligera cobertura de cobre; una cuerda de 30 m que fue tejida en torno a un hilo de mithril ( la cuerda puede aguantar un peso de 450 kg); tres yelmos de acero; dos cimitarras +5; dos pergaminos diplomáticos de Arthedain escritos con letras doradas emborronadas más allá de cualquier posible reconocimiento; una pequeña túnica de hilo de oro (35 mo); cuatro hachas Enanas; un juego de guantes y botas claveteados que permiten a quien los usa escalar la roca vertical; una docena de flechas con punta de plata, tres espadas cortas de acero +10; un matraz de plata que purifica el agua rancia; tres cadenas de oro (15 mo cada una); 45 mc; 50 mp; 20 mo.

Más allá de esta sala el túnel continúa durante bastantes metros y, después, presenta una pequeña bifurcación hacia la izquierda. Tras esta, a la derecha, hay una puerta pequeña, sin cerrar pero Difícil (-10) de descubrir, que conduce a otro túnel (#16) que lleva hasta la sala del tesoro de los Trolls. Viniendo desde el lado de #16 la puerta resulta obvia pero no ocurre lo mismo con el sistema de apertura: se desliza hasta una posición horizontal si se la presiona desde arriba. Tras unos cuantos metros el túnel conduce hasta el depósito de mineral (#17).

**17 Depósito de Mineral.** Aquí confluyen los dos túneles principales, justo bajo la forja. En esta pequeña habitación (2,5 x 1,8 m) los Enanos depositaban los minerales útiles. Constantemente hay tres pilas aquí, una principalmente de hierro, una principalmente de cobre y una principalmente de estaño. Cada pepita de mineral tiene algo de valor si bien no puede ser demasiado útil para los aventureros. En el suelo también hay dos antorchas apagadas y una lámpara de aceite que encenderá al toque de la mano. En lo alto de una pendiente sinuosa y empinada con pasarelas a los lados de un carril está la entrada a la forja.

**18 Túnel Principal #2.** Este túnel conduce directamente hacia los Cuartos Enanos (#2). Al pie de las pasarelas que conducen a lo alto del edificio hay dos antorchas apagadas. A lo largo del túnel hay muchas protuberancias y pequeñas ramificaciones; pero la única ramificación significativa es la que desemboca en la mina profunda (#19) que enfila directa hacia el Oeste justo tras la sala de minerales (#17).

**19 Mina Profunda.** Se trata de un pozo en el que se puede caminar pero que tiene una inclinación acusada (30-35 grados). Desciende unos 30 metros. A causa de la acusada extracción de minerales del pozo su forma es irregular. La única cosa de valor es un rubí sin tallar casi esférico (80 mo) que se cayó del bolsillo de uno de los Enanos y rodó hasta el fondo.

## 4.33 OBSTÁCULOS

El terreno, lleno de árboles, rocas y, ocasionalmente, la obstructiva maleza, ralentizarán el movimiento de aquellos poco familiarizados con el terreno – especialmente por la noche. Los lobos, cuando impera una suave brisa y sopla en su dirección (en torno al 50% del tiempo) darán con el rastro de los intrusos hasta a 91 metros de distancia. Si cualquiera de los dos lo consigue aullará a los Trolls. Durante el día, cuando estén en el interior, captarán el olor de los intrusos cuando se encuentren a unos 6 metros.

Las únicas trampas que pueden encontrarse son las que fueron colocadas en el túnel Enano, a ambos lados de la cámara del tesoro. Son importantes, no obstante, ya que nadie puede llegar hasta el tesoro de los Enanos o colarse en

el tesoro de los Trolls desde el primer edificio sin atravesarlas.

## 4.34 RECOMPENSAS

Los granjeros locales han ofrecido 10 mo a la persona o grupo que pueda ofrecer pruebas de haber matado a los Trolls de la zona. Además, proveerán a dicha persona o grupo con tanta comida como puedan cargar y los colmarán de gratitud (no siendo la gratitud una recompensa pequeña para los aventureros realmente nobles – o totalmente ingenuos). Elasander, el gobernador local, podría ser capaz también de elevar la recompensa por las criaturas pero deberían darse pruebas de la muerte de los Trolls.

Eliminar a los Trolls de esta sección hará, además, avanzar al grupo en su camino a completar una misión mayor con mayores ofertas de recompensas.

## 4.4 LA MISIÓN

El principal objetivo es limpiar los bosques locales de Trolls – para el bien tanto del camino como de los granjeros locales. Mientras tanto, los jugadores deberían estar a la búsqueda del dinero o el tesoro acumulados (o ignorados) por los Trolls.

## 4.41 CÓMO INICIARLA

Los jugadores, incluidos los PJs pregenerados, deberán comenzar en la granja Archel. El granjero Archel ha dado indicaciones a los aventureros (Noroeste, a través del bosque). Tres o cuatro kilómetros más allá se encuentra la colina en la que se encuentran los edificios Enanos. Dichas construcciones serán visibles durante el día desde un par de kilómetros de distancia – si se goza de una vista sin obstáculos. Durante la noche arderá un fuego en la base de la colina (cara Sureste) y será apreciable desde un par de kilómetros de distancia dependiendo del lugar.

## 4.42 AYUDAS

El diario de Duildin puede resultar útil a los aventureros si alguien del grupo sabe descifrar la escritura Khuzdul. Las entradas más importantes del diario incluyen las siguientes: la existencia – aunque no la localización – de la cámara del tesoro de los Enanos; mención de los Trolls, de la localización de su agujero y de los lobos que los acompañan. Además de esta información pueden conocer la historia de los Enanos desde su llegada a Duildin Hill (si es que el traductor desea transmitir dicha información).

También se mencionó anteriormente la proposición de los lugareños de proveer de uno o dos animales que sirvan de cebos. Los Trolls son el tipo de criaturas que buscan presas fáciles y casi nunca sospechan de una posible trampa.

## 4.5 ENCUENTROS

Los siguientes seres o grupos tienen muchas probabilidades de tener un encuentro con los aventureros a medida que estos avancen.

## 4.51 LOS LOBOS

Una vez detectados los intrusos, los lobos no atacarán ni huirán pero alertarán a los Trolls tal y como es su costumbre. Ambos lobos resultan intimidantes y han adquirido unas disposiciones de lo más desagradable (convivir con los Trolls acarrea dichas consecuencias) pero la mayor parte del tiempo confían en que los Trolls hagan el trabajo sucio. Se defenderán con fiereza en caso de igualdad pero huirán cuando se vean claramente superados.

El único lugar donde se comportarán de un modo genuinamente agresivo es en los túneles Enanos. Tienen la sensación de que los túneles son su casa y también saben que están abandonados a sus propios recursos (los Trolls no caben y, por tanto, no les pueden ayudar).

## 4.52 GWILLAM

El Troll Gwillam no es exactamente un gourmet pero rinde culto al altar de la comida con una pasión sin parangón en toda la Tierra Media. Blande su pesada lanza enérgicamente para asegurarse de que su dios no pasa nunca demasiado sin una víctima.

Bajo ninguna circunstancia huirá de una batalla con cualquier comida en potencia si bien es lo suficientemente listo como para llevar a cabo sus oraciones de puertas para adentro o bajo tierra cuando se acerca el amanecer. Cuando esté en el interior, especialmente en el interior de lugares apretados, perderá parte de su movilidad. En su propio agujero Troll, no obstante, luchará más fieramente incluso ya que es muy entusiasta con sus posesiones, a las que guarda con verdadero celo.

De los dos Trolls, Gwillam es el que tiene más probabilidades de responder primero al aviso de alguno de los lobos; de aquí que deba llevar la delantera en tal caso.

## 4.53 FLOID

Floid vive para matar del mismo modo que mata para vivir. Dentro o fuera, perseguirá a cualquier víctima potencial con un imprudente abandono. Es del tipo que mata, come y regüeldra primero y luego no se preocupa lo más mínimo de preguntar. Usa un pesado garrote para este deporte ya que la considera un arma de destrucción mucho más íntima que cualquier otra y prefiere, siempre que le es posible, rematar a las víctimas heridas usando únicamente sus manos y dientes.

Este entusiasmo le deja, no obstante, indefenso ante una trampa cuidadosamente planeada y ha estado más de una vez a punto de hacerle olvidar el toque de queda del amanecer. Si pudiera ser engañado para entrar en uno de los edificios Enanos o en los túneles, su efectividad se vería severamente entorpecida.

Pronto, a la caída de la noche y contando con que la alarma de los lobos no haya sonado, las probabilidades de encontrar a ambos Trolls separados es de un 70% (01 — 70 en D100). Más tarde o tras una alarma, la probabilidad ronda el 10% (01 – 10). Cuando ambos Trolls luchan juntos su extensa experiencia de combate coordinado añadirá +5 a sus BD y BO.

## 4.54 RISCEN GANIMER

Ganimer fingirá ser un miembro entusiasta de cualquier expedición con la que esté mientras le resulte conveniente. Cuando surjan serios problemas huirá pero, mientras esté con otras personas, dirigirá primero a uno de estos en un asalto/defensa frontal mientras asegura que va a intentar ganar la retaguardia del enemigo.

Cuando Riscen Ganimer está a solas con alguien susceptible de llevar algo de valor o cuando quiere ganar la posesión exclusiva de algún tesoro del que tenga noticia les atacará por la espalda a la primera oportunidad (o incluso a la cara si es que cuenta con la ayuda de Jjord). Si encuentra una seria resistencia tratará de huir (o incitará a Jjord). Si no puede escapar ni lograr ayuda luchará para protegerse — generalmente con estocadas de su daga a las piernas o a las ingles o lanzando algo a los ojos. No es un luchador fuerte al modo convencional por lo que sólo luchará de este modo como último recurso.

## 4.55 JIORD

Jjord se asegurará que no se encuentra en la línea del frente en ninguna pelea con los Trolls. De otro modo, se asegurará de cumplir las órdenes de su señor. También dejará lo de pensar a su patrón. Así pues, no atacará a miembros de la expedición a no ser que Ganimer se lo pida o que sea seriamente provocado. Se guardará cualquier tesoro que vea sin decírselo a nadie, incluido su señor. Además, no aguantará mucho en un combate si ve que Ganimer huye.

En las condiciones adecuadas (peligro inmediato para todos sin tiempo para escapar) la fuerza y las habilidades de combate de Jjord pueden ser realmente útiles para los cazadores de Trolls.

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc.	Br/Gr	c/c. BO	Proy. BO	MM	Notas
<b>Gwillam</b> Fu90, Ag45, Co81, Int72, In67, Pr33, Ap08	6	98	CE/7	20	N	N	70ga	85ro	0	Troll de los Bosques. Usar Críticos para Grandes Criaturas.
<b>Floid</b> Fu81, Ag61, Co70, Int23, In 53, Pr48, Ap12.	6	104	CE/7	20	N	N	92ga	90ro	0	Troll de los Bosques. Usar Críticos para Grandes Criaturas.
<b>Lien</b> Fu75, Ag85, Co63, Int70, In 84, Pr68, Ap50	2	25	No/1	20	N	N	60ba	60ho	10	(Guerrero). Características de Granjero típicas para los lugareños.
<b>Archel</b> Fu56, Ag96, Co66, Int89, In 70, Pr96, Ap65.	4	54	C/5	40	Y	N	70ec	60da	25	Explorador/Ladron. Muy carismático. Habilidad para la actuación considerable.
<b>Riscen</b> Fu56, Ag96, Co66, Int89, In 70, Pr96, Ap65.	4	54	C/5	40	Y	N	70ec	60da	25	Explorador/Ladron. Muy carismático. Habilidad para la actuación considerable.
<b>Ganimer</b> Fu56, Ag96, Co66, Int89, In 70, Pr96, Ap65.	4	54	C/5	40	Y	N	70ec	60da	25	Explorador/Ladron. Muy carismático. Habilidad para la actuación considerable.
<b>Jjord</b> Fu95, Ag93, Co86, Int39, In 45, Pr70, Ap92	3	55	CM/14	25	Y	Greba s	85ha	65ac	10	Guerrero/Granuja.
<b>Borandil</b> Fu92, Ag99, Co85, Int89, In 58, Pr90, Ap82.	3	60	CM/13	30	Y	N	80ea	95al	20	Montaraz.

### LEYENDA

\* - Indica que el escudo es más un hechizo que algo físico.

**CÓDIGOS:** Las estadísticas describen una criatura típica dentro de cada grupo. La mayoría de los códigos son intuitivos: **Niv** (Nivel), **Núm** (número de criaturas), **Tam** (Tamaño), **Ptos V** y **BD** (Bonificación Defensiva). Las más complicadas están explicadas abajo.

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

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

**Gr (Grebas):** "B" y "P" se usan para indicar brazos y piernas respectivamente.

**BO (Bonificación Ofensiva):** Las abreviaturas de armas son: alf-alfanje, ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espada a dos manos, maza, ha-hacha de mano, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto, al-arco largo, bl-ballesta ligera, bp-ballesta pesada, bo-boleadoras, la-látigo, ear-estrella arrojada, ala-alabarda, pc-pico. BO c/c y de proyectil incluyen la bonificación para la mejor arma del combatiente en dicha categoría.

**Características:** Ag — Agilidad, Co — Constitución, AD — Auto Disciplina, Me — Memoria, Ra — Razonamiento, Fu — Fuerza, Rap — Rapidez, Pr — Presencia, Em — Empatía, In — Intuición. En **MERP** hágase la media entre Ra y Me para obtener la Inteligencia.

**Habilidades:** La mayoría de las habilidades son intuitivas: A/E — Acechar y Escondarse, Per — Percepción, Emb — Emboscar, Acrob — Acrobacias, etc.

## 5.0 AVENTURAS EN EL PUEBLO DE GARKASH

El pueblo Orco de Garkash yace en una hondonada resguardada entre una gran colina al norte y dos pequeños altozanos al sur. Una pequeña corriente fluye a través de la hondonada: sólo tiene entre 120 y 150 cm de ancho y en ningún punto supera una profundidad de 30 cm; por esto, resulta muy fácil de vadear.

El pueblo fue fundado hace casi diez años por su actual jefe, Shardakh. Shardakh ha modificado el terreno que circunda el pueblo para fortalecer sus defensas. Talando árboles de las colinas circundantes, se ha construido un puente en el claro resultante entre la colina más grande y uno de los altozanos que cubre por completo el pueblo. Esto ha creado un área común entre las entradas a la cavernas donde se encuentran los cubiles actuales de los Orcos. Esta área común es el “hogar” de numerosos Orcos parias –Orcos que no pertenecen a la tribu y que trabajan en la mina del pueblo pero en los que no se confía lo suficiente como para permitirles vivir en las cavernas. La zona común es lo suficientemente oscura incluso durante las horas de luz como para permitir a los Orcos que acusan los efectos de la luz permanecer activos. No obstante, cualquier Orco encontrado en esta zona estará probablemente dormido.

El camino propuesto que los aventureros están siguiendo pasa justo por el “puente” de troncos que cubre las moradas de los Orcos. La naturaleza del puente y de la entrada del pueblo están lo suficientemente bien encubiertas como para engañar a la mayor parte de los caminantes pero dos pequeñas cintas de humo que se elevan de las rocas de la colina más grande deberían alertar al grupo de aventureros de la presencia de un asentamiento.

### 5.2 LOS PNJS

#### 5.21 SHARDAKH

Shardakh es el Jefe de la tribu Orca. Es grande y con una gran musculatura, el miembro más imponente físicamente de la tribu. Siendo un *Uruk*, Shardakh mantiene su mandato mediante el incesante uso de la fuerza física – raramente hasta la muerte o la sería incapacitación pero lo suficiente para mantener a los guerreros intimidados. Además, Shardakh nunca aparecerá entre la tribu sin uno de sus guardias personales a su lado. Si bien no es especialmente brillante, el rudo estilo de gobierno de Shardakh funciona bien para la mentalidad Orca. El pueblo ha prosperado bajo su mando.

Acrecentando la dominación física de Shardakh está el guantelete de hierro que lleva todo el tiempo puesto en su mano derecha. El guantelete tiene propiedades mágicas que lo convierten en un valioso hallazgo para el aventurero. Si bien no es más pesado que si estuviera hecho de cuero, añade 23 kilos de fuerza de aplastamiento a cualquier golpe infligido por quien lo lleva puesto (+5 a los puntos infligidos y +10 a los Golpes Críticos). Tiene un efecto similar con los golpes infligidos con armas empuñadas en la mano derecha. El guantelete también actúa como una coraza completa contra cualquier golpe recibido por la mano.

#### 5.22 MALKUR

Malkur es un Orco “paria”, uno de los Orcos sin tribu que acampan en la tierra comunal del pueblo, fuera de las cuevas. Sin que Shardakh o Mardrash lo sepan, Malkur es uno de los principales asesinos entre los Orcos que sirven al Rey Brujo en Carn Dûm, la capital de Angmar. Está en el pueblo simplemente para vigilar a Mardrash (véase más abajo). No ha descubierto ninguna razón por la que desconfiar de ninguno de los Orcos o sacerdotes y pronto seguirá su camino. Para los aventureros, en cambio, sí que

representa un peligro. Como asesino ha adquirido unas habilidades de robo y lucha muy refinadas. Incluso cuando no lleva armas como parte de su identidad fingida, es un adversario formidable, experto en el sigilo y con mucha práctica en el combate sin armas.

#### 5.23 MARDRASH

Mardrash es el Sacerdote Jefe del Templo de Hengroth, cargado de promesas de entrenamiento para los seguidores locales del Rey Brujo en el arte de la Magia Oscura. Mardrash es un humano de ascendencia Variag; todos sus acólitos son de origen Dunlendino, no obstante. Mardrash no le guarda un cariño demasiado grande a sus estudiantes; duda de si mantienen la misma reverencia por el Señor Oscuro que él. Mardrash es aún más desdenoso con los Orcos del pueblo. Le disgustan todos los Orcos y no ha encontrado ninguna razón para dejar de hacerlo con éstos. Resulta difícil ver por qué Mardrash no soporta a los Orcos; es tosco, descuidado, con una boca repugnante y de mal temperamento – cualidades todas que comparte con ellos. Trata de mantener una fina pátina de civismo para mantener las relaciones con Shardakh cordiales. Aprecia realmente la seguridad que el pueblo añade a su templo.

En su posición como sacerdote de la Religión Oscura, Mardrash posee una varita y un amuleto de poder, ambos portadores del símbolo del Ojo. El amuleto debe llevarse en la frente mientras se usa la varita para exhibir cualquier muestra del poder de la Magia Negra. La varita actúa como un potenciador del poder de los hechizos para todos los hechizos de la Magia Negra (alcance o intensidad x3). La utilización de estos artefactos o, incluso, del uso de conjuros de magia negra implica un efecto corruptor para el usuario. Cualquier aventurero que retenga estos objetos y los use para lanzar conjuros Oscuros verá sus acciones y sus actitudes afectadas, siendo seducido lentamente por el atractivo del mal (Para motivos de juego el DJ necesita echar una mano dirigiendo las acciones del Jugador si fuera necesario). Estos objetos tienen un alto valor de reventa, no obstante, pudiendo llegar a obtenerse hasta 1200 mo si el vendedor busca pacientemente un comprador apropiado (un Señor que, secretamente, quiere aprender en las artes Oscuras, por ejemplo).

**NOTA:** *El DJ debe usar su discreción en las tasaciones de los objetos con un valor de reventa listado. Tales objetos, particularmente los que gozan de un alto valor de reventa, sólo pueden venderse en las ciudades más grandes y sólo tras cierto esfuerzo por parte del jugador. El DJ debería, probablemente, hacer una tirada para determinar cuando existe un comprador para cada objeto inusual. Tratar de vender un objeto de Magia Oscura puede constituir además un peligro en sí mismo por la posibilidad de encontrarse con agentes de las fuerzas Oscuras o recelosos oficiales locales.*

#### 5.24 GORBLA

Gorbla es el Jefe de la Mina. Él y su asistente, Garny, comparten una habitación adyacente a la forja. Gorbla es un maestro artesano que rutinariamente produce armas +5 y +10 más por su fino trabajo que por el uso de la magia.

Gorbla es un Orco de gran fuerza y poder físico pero carece de cualquier ambición que le motive a estas alturas de su vida. No será nunca más particularmente agresivo, disfrutando más de su artesanía que de las matanzas. Está al tanto de las maquinaciones de su asistente Garny (véase más abajo) pero le permite seguir su camino más de lo que debería.

#### 5.25 GARNY

Garny, el asistente de Gorbla, es un Orco de inusual malevolencia y astucia. Garny no tiene ningún interés en

permanecer en la mina; codicia el mando. Confía en poder atraer al actual Jefe al interior de las minas para acabar con él.

## 5.3 MAPAS DE GARKASH

### GUÍA PARA EL MAPA DEL PUEBLO

**1 El camino propuesto.** Las dos cintas de humo – (1a) y (1b) – pueden verse desde el camino.

**2 Campamento de los parias.** Este “campamento” es el lugar donde duermen los 4 Orcos de fuera de la tribu. Si el grupo explora el área comunal durante el día los Orcos tienen una probabilidad del 80% (01 – 80 en D100) por Orco de estar dormidos. Tienen las comodidades más espartanas: unos agujeros cavados en el suelo y rellenos de paja. Estos Orcos actúan como centinelas informales pero de los cuatro sólo uno – Malkur (véase 5.45 más abajo) – luchará. Los cuatro están desarmados y los tres restantes carecen tanto del coraje como del entrenamiento necesario como para resistir a un grupo bien armado.

**3 Entrada a la residencia.** Este es un antiguo agujero Troll expandido para cubrir las necesidades de los 15 a 20 Orcos que viven aquí.

**4 Entrada a la mina.** La mina siempre cuenta con una dotación de entre dos y cuatro Orcos trabajando por turnos. La entrada de la mina no cuenta con una puerta ni está trampeado.

**5 Entrada al templo.** Este es el portal a Hengroth, un templo dedicado al culto del Nigromante de Dol Guldur (alias Sauron de Mordor) y provisto de hombres elegidos a dedo y que responden ante el Rey Brujo de Angmar. El templo no está realmente conectado con la vida del pueblo de un modo significativo. Los Orcos del pueblo rinden culto a Sauron pero no participan con regularidad en el Templo que es más un monasterio para el adoctrinamiento de los acólitos. Ocasionalmente el Templo llevará a cabo un oficio en el cual se ofrecerá un sacrificio y los Orcos asistirán por la diversión del espectáculo. Esta falta de comunicación entre el Templo y los habitantes supone que los aventureros podrían limpiar el pueblo o el templo de todos sus residentes y emplear el espacio liberado como refugio para aventuras posteriores.

### LA RESIDENCIA DEL JEFE

**1 Entrada.** La entrada que conduce a este laberinto está abierta; no está cerrada de ningún modo. La entrada tiene unos 120 cm de ancho y 3,30 m de alto, lo suficientemente grande como para acomodar a los Trolls que solían ocupar esta cueva.

**2 Foyer de la entrada.** En la penumbra del camino de entrada los aventureros podrían no notar los dos nichos que hay junto a las tres salidas que llevan fuera de esta sala. En estos nichos hay dos Trolls encadenados al muro que tienen detrás. Aunque los Trolls no cuentan con la suficiente holgura como para alcanzar a alguien que se aproxime a las salidas de un modo franco, los aventureros que pasen cerca de estos nichos o los grupos que se aproximen a la puerta en fila de dos o más, se arriesgan a caer al alcance de los Trolls (75% (01 – 75)) así como si se dedican a explorar la caverna (50% (01-50) si no viajan en fila india). Además, ir corriendo hasta el fondo de la cueva es un camino bastante inseguro con cerca de 25 cm de inclinación. Los aventureros que incapaces de ver esto se arriesgan a caer directamente en las manos de los Trolls (40% de probabilidades si cometen un desliz en el paso; si no se percatan, cruzar el paso será una maniobra Muy Difícil (-20)).

**2a** Esta salida tiene una puerta cerrada que tiene una trampa con un vial de gas venenoso que es Muy Difícil (-20) de

detectar. Si no se detecta el vial hay un 50% de probabilidades de romperlo a no ser que el que la esté intentando abrir especifique que está tratando de abrir la cerradura girando la guarda en sentido antihorario. El veneno causará, a todos los que estén en un radio de 90 cm, una parálisis que durará dos horas.

**2b** Esta salida no tiene puerta ni trampa.

**2c** Esta salida está barrada por el lado del foyer pero no está cerrada ni tiene dispuesta ninguna trampa.

**3 Guarida de los Huargos.** Los Orcos mantienen seis Huargos en esta sala para que utilizarlos como monturas de guerra, los Huargos no están encadenados ni limitados de ningún modo. El Huargo del Jefe, el más grande y feroz de la camada, luce un collar tachonado de joyas que añade una bonificación defensiva de +5 a cualquier Lobo, Huargo o Perro que lo lleve. El collar vale 50 mo sólo por las gemas que lleva.

**4 Cámara comedor comunal.** Una enorme y solitaria mesa se encuentra en el centro de la estancia con ocho taburetes a su alrededor. Utensilios de hierro circundan el muro, algunos de ellos lo suficientemente grandes como para servir de armas. No puede encontrarse aquí nada de gran valor.

**5 Cocina.** Encadenada a una mesa en la cocina hay una joven chica de unos cinco años, con pelo rubio sucio y ojos azules, que lleva un vestido de lana simple. Se encuentra en un estado cercano a la conmoción debido al miedo pero está viva y está (por lo demás) sana. Ha sido secuestrada de un pequeño poblado de Hombres del Río localizado en las profundidades de los bosques del ramal norte del Caraduin. Si los aventureros se preocupan de devolverla al poblado a unas diez millas de distancia, su familia les recompensará con una gran comida y una pequeña bolsa de monedas de cobre (25 en total).

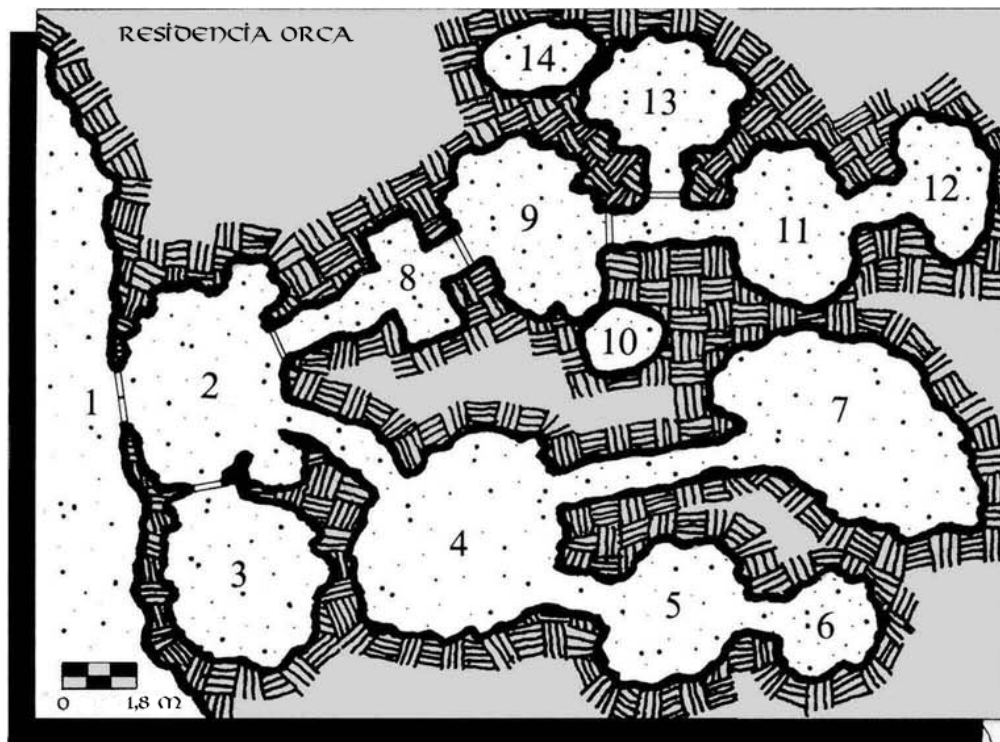
Escondido en un cajón bajo la mesa hay un pequeño artefacto, un morral encantado con un pequeño pedazo de metal en su interior. Se dice que este pedazo proviene de la legendaria espada flamígera de un Balrog de la Primera Edad. Cuando se saca del morral el pedazo se enciende en llamas. La llama es perpetua y sólo puede extinguirse temporalmente colocándola en el morral. Un usuario de la magia familiarizado con conjuros de fuego puede ser capaz de hacer que el pedazo de metal se inflame, causando un terrible daño sin que se destruya (bola de fuego de 6 m con daño x4, 4 veces al día. El mago debe estar tocando el pedazo, no obstante – y, por tanto, en el interior del radio...). También es intensamente maléfico y capaz de corromper a cualquiera que no sea malvado y que la posea durante bastante tiempo. Los Orcos mantienen el pedazo en la cocina para el práctico uso de encender el fuego de la cocina cuando, ocasionalmente, se apaga.

**6 Sala de almacenaje.** Usada, principalmente, como despensa y tiene poco de valor.

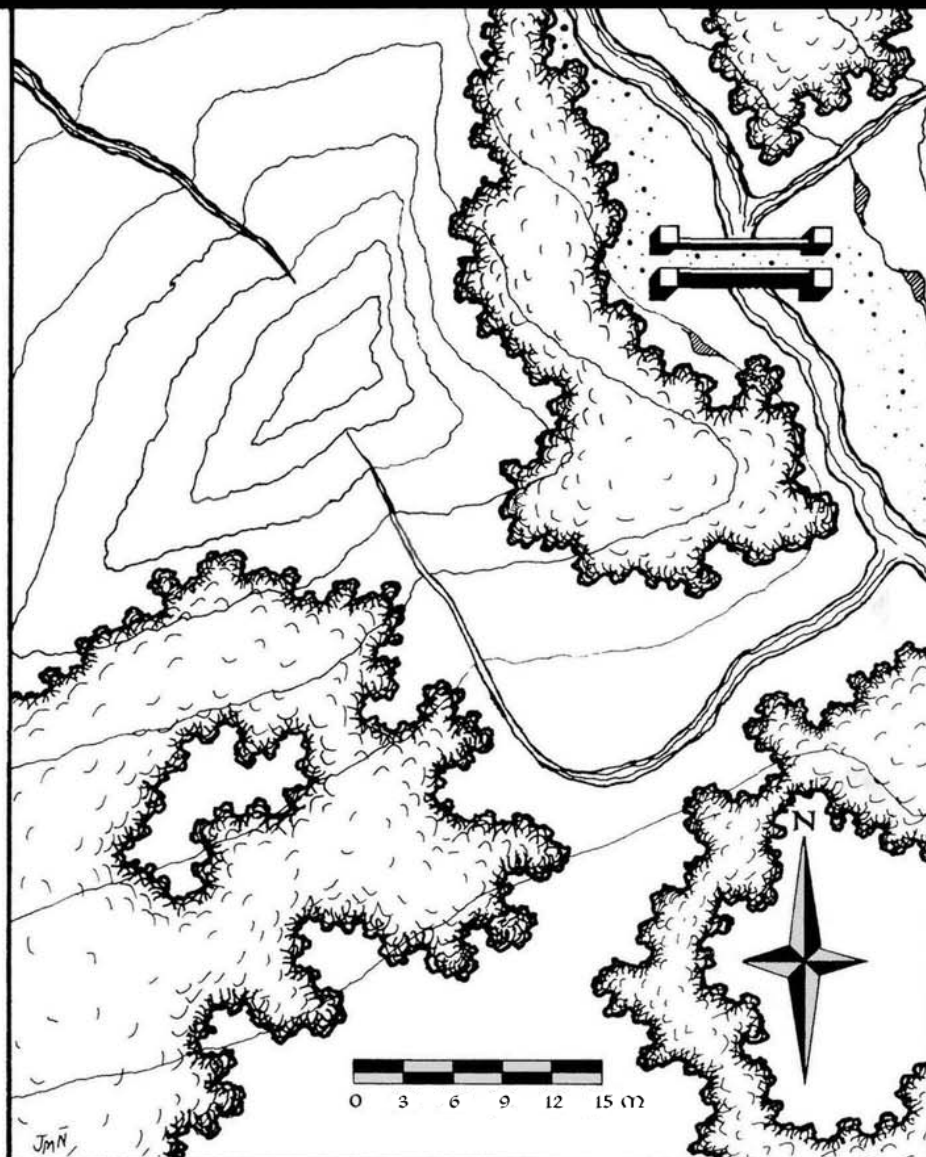
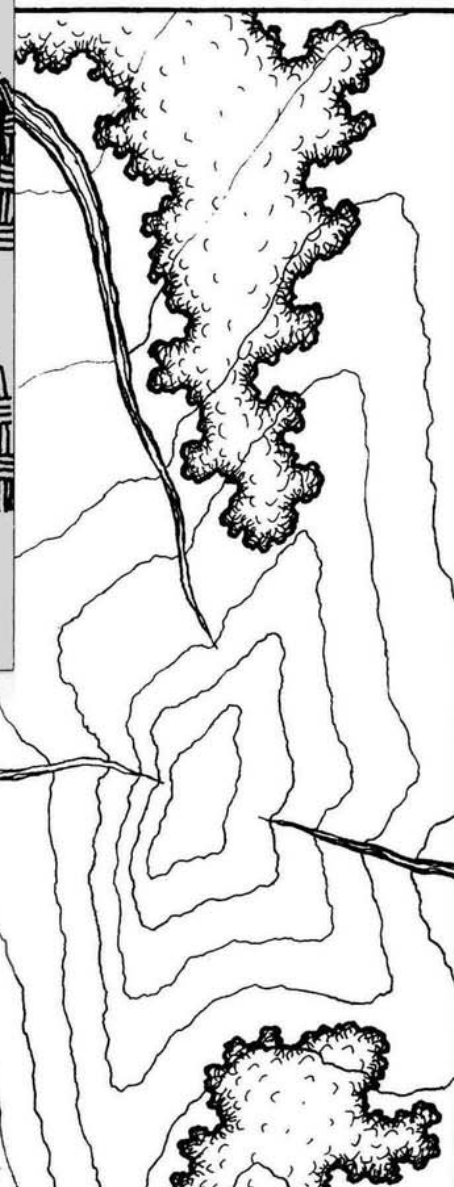
**7 Sala dormitorio comunal.** Nueve machos guerreros usan esta sala. Durante el día dos Orcos montan guardia mientras el resto duerme. Todos los Orcos encontrados en la sala tendrán 5 – 15 monedas de plata, o su equivalente, encima. No confían lo suficiente en los demás Orcos como para esconderlas en ningún sitio.

**8 Guardia del Jefe.** Dos Orcos mayores residen en estos nichos. El nicho es tanto un dormitorio como una cámara de vigilancia. Un Orco monta guardia durante el día cuando el jefe se encierra en sus cámaras. El Orco que duerme mientras tanto actuará como guardaespaldas del Jefe cuando éste se mueve entre los demás Orcos. Ambos Orcos son ampliamente recompensados por su leal servicio. Al inicio de su servicio Shardakh les dio a ambos unos cinturones de plata que anteriormente habían contado con incrustaciones de centenares de gemas (Shardakh le quitó las gemas cuando





GARKASH



les dio los cinturones). Actualmente reciben una gema, de mayor valor que la anterior, que se añade al cinturón cada mes. A día de hoy, cada cinturón tiene unas cien gemas, la menos valiosa de unas tres monedas de cobre y la más valiosa de unas 50 monedas de plata. El valor total de cada cinturón sobrepasa las 100 monedas de oro.

**8a Puerta a las cámaras del Jefe.** Esta puerta está astutamente trampeada para cazar a los desprevenidos. Tiene dos cierres, ambos Normal (+0) de abrir, uno en lo alto de la puerta y otra debajo. La puerta gira sobre ambos puntos; abriendo ambos cierres permitirá a la puerta abrirse. Si se revienta primero la cerradura de arriba la puerta se descolgará con una fuerza tremenda, infligiendo un Crítico de Aplastamiento “C” al desdichado cerrajero y a cualquiera lo suficientemente desafortunado como para estar a su lado. Si se abre primero la cerradura de abajo la puerta se abrirá como una puerta de batiente girando sobre la cerradura de arriba. No obstante, debería tenerse cuidado todavía, ya que la puerta de batiente propinará un fuerte golpe (+50 Embestida/Topetazo/Golpe/Porrazo) si se deja batir sin control.

**9 Habitación del Jefe.** Esta sala es, a decir verdad, bastante sosa, teniendo tan sólo una cama y una mesa, encubriendo el tesoro secreto. Bajo la mesa, no obstante, hay una puerta secreta que no es difícil de detectar.

**10 Habitación secreta.** Debido a su miedo a ser asesinado Shardakh duerme en esta cámara secreta. Desde dentro puede observar toda su habitación por una pequeña raja en la pared de roca. Tiene una cama y dos armas en esta habitación: un arco compuesto +15 y una espada ancha +10.

**11 Cámara de las hembras.** Como jefe de los Orcos, Shardakh controla todo acceso a las hembras. Tiene tres hembras en su harén en este momento. Las tres tienen una argolla enjorada en torno al tobillo para prevenir huidas. Estas argollas, todas marcadas con la “S” de Shardakh, están realizadas en oro y son muy valiosas para cualquiera lo suficientemente cruel como para quitarlos (25 mo).

**12 Guardería.** Dos niños Orcos viven aquí. No son capaces de presentar resistencia pero cualquier intento de dañarles enfurecerá a las hembras de la habitación contigua (si no han sido eliminadas o incapacitadas).

**13 Armería.** La puerta de esta habitación está cerrada pero no contiene ninguna trampa. Esta armería cuenta con muchos tipos de arcos, espadas y lanzas pero ninguna arma mágica. Una de las lanzas tiene una punta de laen y es +20 para golpear. Tras la fila de lanzas hay una puerta secreta Difícil (-10) de detectar.

**14 Sala del tesoro.** Esta sala contiene muchas cosas que los aventureros podrían considerar repulsivas. El Jefe mantiene las cabezas de todos los enemigos que ha matado, por no mencionar las pieles desolladas de aquellos a los que odiaba particularmente. Sin embargo, a lo largo de sus veinte años en el pueblo, Shardakh ha amasado riquezas de otro tipo que los aventureros sí podrían apreciar. En una pequeña caja, bajo una pila de viejas capas, hay dos lentes de laen negro que, obviamente, deben ser colocadas sobre los ojos (un iris está pintado en cada lente). Cuando se colocan sobre los ojos las lentes tienen el efecto de incrementar todos los demás sentidos de quien las usa si bien oscurecen la vista. El DJ debe dar información al grupo de las actividades en todas las habitaciones adyacentes mientras uno de los miembros emplee las lentes. Las lentes tienen un efecto perjudicial, no obstante. El que las use tendrá problemas con su visión incluso tras quitarse las lentes. Este efecto se desvanecerá completamente tras 10 minutos pero el personaje debe ser penalizado en toda tirada de combate o maniobra durante dicho período. La penalización debería ser de -110 y, entonces, ir reduciéndola en 10 por cada minuto que pase tras quitar las lentes.

En medio de la sala del tesoro hay una botella de vino Dorwinion. El vino es bastante fuerte; si los jugadores optan por probarlo su movimiento y juicio serán sospechosos durante una hora o más. Si, por casualidad, alguien cata el vino mientras lleva las lentes antes mencionadas los efectos serán espectaculares. Al personaje se le revelará información significativa sobre varias localizaciones dentro del pueblo e, incluso, puede que acerca de lugares todavía más alejados. En el interior de un gran cofre cerca del vino pueden encontrarse varias bolsas de monedas (23 mo, 345 mp, 211 mc en total), un saco con 80 pequeñas gemas (con un valor total de 50mo) y varios frascos. Cada uno de los cuatro frascos contiene una poción medicinal. Tres de las pociones curarán 10-50 puntos vida pero la cuarta está fabricada a partir de una hierba que hace sentir a los Orcos una sensación de euforia pero que hará que los aventureros que no sean Orcos experimenten vívidas imaginaciones y fuerte paranoia durante tres horas. Cualquier situación de combate puede desquiciar al aventurero afectado: lanzará golpes aleatoriamente contra cualquiera, amigo o enemigo que se acerque al radio de efecto de su arma. Si este personaje está usando un arco se supondrá que está disparando en una dirección aleatoria continuamente hasta agotarse las flechas.



## LA MINA

Los pobladores Orcos han comenzado recientemente a hacer túneles en la mayor de las colinas desde un agujero Troll cercano a la cueva de residencia. El agujero Troll estaba siendo expandido originalmente para funcionar como vivienda en la que acondicionar al Jefe y su harén así como para aislarlos del resto de la tribu. Una vez que empezaron a hacer los túneles descubrieron que la roca presentaba vetas de hierro. Si bien el yacimiento no era especialmente rico, les dio a los Orcos del pueblo la justificación para montar una forja y comenzaron a trabajar todo tipo de metales con buenos resultados (los Orcos pueden ser buenos artesanos si se les da la oportunidad). A cargo de la mina está Gorbila, que comparte una cámara dentro de la mina con su aprendiz. En la mina trabajan, principalmente, los Orcos “parias” con cierta ayuda dada a regañadientes por los guerreros Orcos.

**1 Cámara de entrada.** Resto del antiguo agujero Troll, esta cámara se hizo para aparentar exactamente eso: un agujero Troll. La mina no tiene puerta en la entrada pero la basura proveniente de las horribles comidas de los Orcos se tira aquí para disuadir a cualquier visitante, tanto por su apariencia legamosa como por su repugnante hedor. No hay ninguna señal de convivencia de Orcos en esta cámara ni de ningún tesoro tampoco.

**2 Forja.** En la esquina nordeste de la habitación está la forja en sí. No quema ningún carbón para alcanzar temperaturas operativas ya que, en el centro del fuego, hay un “tronco” hecho con los restos de uno de los grandes barcos que trajeron de vuelta a los Elfos Noldor desde las Tierras Imperecederas a la Tierra Media. Esta madera arde lentamente, pudiendo durar un año varios años encendido y produciendo gran calor, suficiente para trabajar cualquier metal que no sea mithril. No hace falta decir que los Elfos nunca usarían esta madera preciosa para un propósito tan bajo.

En las esquinas SE de la cámara de la forja hay una pequeña sala de guardia. En las ocasiones en que ni Gorbila ni su ayudante se encuentran en la forja esta sala estará ocupada por un Orco de confianza que hará de guardia. La sala tiene dos puertas y dos ventanas que miran hacia el interior de la forja; ambas son simples aberturas – la sala de guardia es un simple puesto de combate. La sala de guardia está vacía excepto por un armario en la pared que contiene –

por el momento – dos lanzas. En el centro de la cámara hay una mesa con un cuenco de metal del tamaño de un casco.

La mesa y el tazón son para las frecuentes ocasiones en que Gorbela reúne a los Orcos para una partida de gramakh. El Gramakh es a la vez un juego de habilidad y de azar por lo que la diversión del gramakh está en las apuestas. Para jugar, los jugadores colocan, por turnos, un tazón de metal sobre su cabeza mientras el resto de jugadores se turnan para dar golpes con la palma de la mano al tazón. Esto continúa bien hasta que el jugador que lleva el tazón se desmaya o hasta que los demás jugadores se cansan de hacerse daño en las manos. Las apuestas consisten en predecir con exactitud la cantidad de golpes que el jugador puede recibir antes de desmayarse. Las apuestas se vuelven tan intensas que varios de los Orcos del pueblo están perdiendo dedos a causa de las imprudentes apuestas hechas a ciertos jugadores que recogieron alegremente tales ganancias.

Gorbela es un jugador de gramakh especialmente diestro. Su enorme fuerza, fruto de los muchos años pasados trabajando en la forja, le otorga una ventaja decisiva. El Jefe de la Mina puede propinar a menudo el golpe decisivo en el momento apropiado para recoger su apuesta. Hasta hoy ya ha acumulado 256 monedas de plata de beneficio. Mantiene este botín oculto en una sala de vigilancia en una grieta que hay en el muro donde la esquina oeste de la habitación se encuentra con el techo. La sala de guardia está iluminada débilmente y esta grieta está en la zona más pobremente iluminada de la habitación. La grieta también está oculta tras una piedra que Gorbela ha colocado en la abertura. Aunque no es particularmente pesada la piedra es complicado de sacar de su difícilmente alcanzable posición. Por lo que la operación es considerada una maniobra Difícil (-10) en la Tabla de Maniobras con la posibilidad de un Crítico “A” en la Tabla de Críticos de Aplastamiento. Si el personaje que está llevando a cabo tal acción es especialmente fuerte o ágil, la dificultad podría descender hasta Media (+0).

**3 Cámara de Gorbela.** En la esquina norte de la cámara está la cama de Gorbela y, en la esquina sureste, es donde duerme el aprendiz. A los pies de la cama de Gorbela hay un gran arcón. En el interior del arcón hay un surtido de ropas y efectos personales, ninguno de valor. En el fondo del arcón, no obstante, hay un compartimiento oculto que contiene una fina y ornamentada daga. La daga está bien fabricada y podría valer 300 piezas de oro en Fornost Erain. También tiene unas habilidades que podrían resultar útiles para los aventureros: la daga sirve como llave para entrar en el Templo (véase más abajo) o puede usarse en combate como una daga +20 debido a sus propiedades mágicas.

**4 Mina.** El resto de la mina no contiene nada transportable que pudiera ser de ningún valor para los aventureros. Si el grupo explora esta zona el DJ deberá consultar la Tabla Aleatoria de Encuentros para ver si el grupo se encuentra con los tres o cuatro Orcos que están en esta parte de la mina en cualquier momento.

## HENGROTH: UN TEMPLO DEL OJO

Localizado en la colina más pequeña bajo la cobertura del “puente”, Hengroth es un templo al servicio de Sauron. Debe notarse, no obstante, que el templo no se pensó para tareas religiosas si bien sirve ocasionalmente para tal menester. En realidad, se emplea para el entrenamiento de magos que difundirán el poder de Sauron pero cuyos poderes no derivan directamente del Señor Oscuro. Son conjuradores que hacen uso de la Esencia, un poder que puede encontrarse en todos los seres vivos, de un modo que pervierte este poder y destruye o esclaviza a los seres vivos. Hengroth sirve, de hecho, a los planes del Rey Brujo de Angmar en su intento por destruir Arthedain. Los acólitos del templo son de origen Dunlendino. Serán enviados para dominar a sus compañeros Dunlendinos y levantarlos contra los supervivientes Dúnedain de Rhudaur y Cardolan así como en el superviviente Reino de Arthedain.

**1 Puerta.** Esta puerta tiene un inusual mecanismo de cierre en el cual debe insertarse un cuchillo especial en una ranura de la puerta para abrirla – de otro modo es Extremadamente Difícil (-30) de abrir. La orden tiene dos de dichos cuchillos: uno es guardado constantemente por el sumo sacerdote y otro que se le da a los grupos que abandonan el templo para peregrinar. Cuando este cuchillo no se usa también lo guarda Mardrash. Los intentos de abrir esta cerradura podrán tener éxito pero la magia almacenada en el mecanismo será entonces liberada de golpe, infligiendo un Crítico “B” de Electricidad al “exitoso” cerrajero.

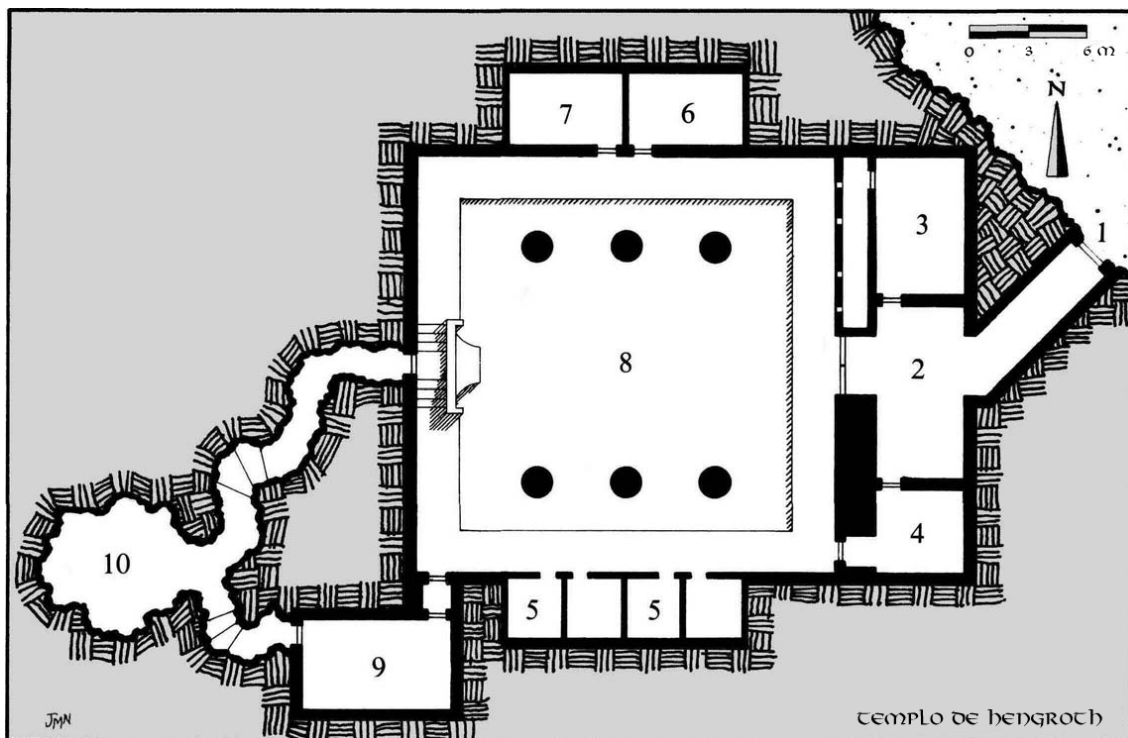
**2 Antecámara.** Esta sala está desocupada y vacía a excepción de varias túnicas colgando del muro NE. Estas túnicas permiten a quien las lleva “desvanecerse en la noche”, concretamente, cuentan con un +30 a las maniobras de Esconderse incluso con luna llena. Esta restricción se aplica incluso a criaturas como Elfos, Orcos y Enanos que, normalmente, cuentan con una visión nocturna superior. No obstante, estas túnicas cuentan con un efecto negativo si se las usa durante las horas diurnas; aquellos que las lleven a la brillante luz del día resultarán más visibles de lo normal (-50 a esconderse).

**3 Cámara de guardia.** Un acólito de confianza ocupa esta habitación durante todo el tiempo; no es usada como dormitorio sino como una especie de oficina. La habitación también sirve de armería, almacenando una pequeña colección de armas para los ocasionales momentos en que los sacerdotes se sienten llamados a emplear métodos ordinarios de ataque. Las armas no son mágicas y ni siquiera han sido fabricada especialmente bien. Los sacerdotes prefieren usar sus altamente desarrolladas habilidades en el campo de la Magia Oscura.

Tras un armero lleno de lanzas hay una puerta bien oculta – Muy Difícil (-20) de detectar – que conduce a una pequeña cámara que puede ser usada para espiar el interior del templo sin miedo a ser detectado. El guardia está, frecuentemente, en esta cámara (50% de probabilidades; 01-50). Si ve intrusos en la zona del Templo su primer impulso será el de sellar silenciosamente las puertas del templo principal tras ellos y después ir a buscar ayuda. Si el guardia no está en esta cámara secreta es probable que esté patrullando la antecámara y el Templo propiamente dicho.

**4 Celda.** Todos los futuros sacrificios – animales, humanos u otros cualquiera – se mantienen en esta cámara. El templo realiza dichos rituales en torno a una vez al mes con la criatura que esté disponible. Actualmente la celda mantiene a dos víctimas: un Montaraz Humano y un gran Perro al que el Montaraz ha bautizado con el nombre de *Baran*. El Perro se ha unido estrechamente al humano y le obedecerá si son liberados juntos. Si se le deja a sus propios recursos Baran seguirá al grupo pero huirá si el grupo es atacado seriamente. La excepción a esta regla general es si el grupo se ve atacado por Orcos. El Perro siente un odio visceral hacia los Orcos y les atacará en cuanto los vea. El humano (su nombre es *Theoren*) es un Montaraz de origen Hombre del Norte. No solo brindará ayuda al grupo sino que les contará la historia que les llevará a la aventura de la sección 6 (véase 5.42).

**5 Cámaras de los acólitos.** Estas son cuatro celdas escasamente amuebladas para los novicios de la orden. Los acólitos se encuentran, la mayor parte del tiempo, estudiando en estas habitaciones. Los cuatro acólitos deben ser considerados de nivel 0 ya que no cuentan todavía con verdaderos poderes mágicos. Todos cuentan con copias del *Morthonicum*, el texto del poder Oscuro. Estos textos carecen de valor para el verdadero lanzamiento de hechizos; no contienen nada de magia de este tipo. No obstante, todo aquel que desee entrar a formar parte de las órdenes Oscuras encontrará el *Morthonicum* inapreciable. El estudio de este libro es esencial para producir los cambios mentales que permiten el lanzamiento de los conjuros y encantos Oscuros.



Los libros son valiosos a su modo y podrían valer hasta 100 mo en el mercado negro. Los personajes pueden conservar estos libros si desean pero deben ser avisados que la lectura del Morthonicum marchitará sus almas.

**6 Cámara de Thuram.** Thuram es un sacerdote de la orden, un hombre de orígenes Orientales (ni tan siquiera Thuram conoce con exactitud su mezcla racial) que es actualmente el segundo al mando del Templo. Thu5ram ha concentrado su estudio de la Magia Oscura en las vías de apertura y es un experto en la mayoría de conjuros de controlar puertas y cerraduras. Es él quien ejecuta el hechizo que mantiene cerrada la puerta exterior y puede ejecutarlo en cualquier otra puerta del templo. Una cuidadosa inspección de la persona de Thuram revelará que su mano derecha (oculta por un guante) es artificial, construida con hierro y plata. Esta mano ha sido imbuida de poder. Si se la separa del cuerpo de Thuram continuará funcionando y tendrá los mismos efectos que un hechizo de apertura de cuarto nivel. La mano puede usarse para abrir puertas cuatro veces al día.

La cámara de Thuram es de tamaño modesto con una cama, una mesa y una silla. La mesa contiene tres pergaminos, conteniendo cada uno de ellos un hechizo experimental creación del propio Thuram. Un hechizo hace que una puerta se vuelva tan fuerte como si estuviera recubierta de hierro, impidiendo todos los intentos de tirar abajo la puerta sin la ayuda de armas. El segundo pergamino crea una ilusión de una trampilla de 1,5 x 1,5 m. Un grupo engañado por este recibirá el mismo daño que si hubiera caído por una verdadera trampilla. El tercer pergamino produce un hechizo de cierre realmente poderoso sobre una puerta. Debe enfatizarse que el grupo no sabrá lo que hacen estos pergaminos con una lectura casual de los mismos. Deberán lanzarlos y esperar que ocurra lo mejor.

**7 La habitación de Senzal.** Senzal es otro verdadero sacerdote de la orden. Responsable de la instrucción de los novicios, es especialmente habilidoso con las Artes Oscuras. Senzal puede provocar una onda mental mortal y ha instruido a sus pupilos en los rudimentos del arte. Cada uno de los novicios puede producir un asalto mental que causará un sentimiento de molestia similar a, pero ligeramente menos poderosos, un hechizo de Miedo. El conjuro causa

duda entre los aventureros que fallen al resistirse. Se retrasarán varios segundos (1 asalto) antes de intentar iniciar un combate o una maniobra.

Senzal tiene la habitación más lujosamente amueblada de todos los sacerdotes; más aún que la de Mardrash. Duerme en una lujosa cama hecha de recia madera tachonada de pequeñas gemas (50 gemas en total; ninguna vale más de una moneda de oro). En la esquina de la habitación frente a la cama hay una amplia silla afelpada con una mesa de lectura junto a ella. En la mesa de lectura hay un compartimiento secreto que puede ser alcanzado desde debajo de la mesa. En el interior del compartimiento hay un par de gafas especiales que Senzal usa en su estudio de las artes negras. Las gafas permiten la lectura de los, por lo general, confusos textos de Magia Oscura que Senzal atesora en su habitación. Aquellos aventureros que fueren usuarios de la magia por encima del nivel dos serían capaces de usar las gafas pero siguen corriendo el riesgo de sufrir daños al leer la poderosa magia de los textos de Senzal.

En el muro que hay junto a la silla hay una pequeña estantería con veinte libros, todos ellos concernientes a la magia oscura. Incluso Senzal sólo puede comprender una pequeña porción de la magia almacenada en su interior; sería un suicidio para los aventureros experimentar alegremente con estos conjuros. No obstante, los libros gozan de un alto valor de reventa y el lote completo podría alcanzar las 1500 mo o unas 60 mo por separado.

**8 Cámara principal.** La cámara principal del templo tiene forma cuadrada con seis pilares de hierro soportando el tejado. En el lado norte de la habitación está el altar en el que se realizan los sacrificios y el Sumo Sacerdote hace las ofrendas en las ceremonias rituales. Cada uno de los seis pilares tiene varias antorchas montadas a la altura de los ojos. Estas antorchas pueden quitarse y transportarse con facilidad. En la pared oeste de la cámara están los portales de las cámaras de los acólitos. Estas aperturas carecen de puertas y los acólitos pueden escuchar fácilmente cualquier sonido inusual procedente de la cámara. En el muro este hay dos puertas que conducen a las cámaras de Senzal y Thuram. La puerta a la cámara de Thuram está cerrada mágicamente y sólo cederá a la fuerza aplicada a la puerta misma, que está hecha de simple madera reforzada. La

puerta de la habitación de Senzal está cerrada – no mágicamente pero la cerradura es Muy Difícil (-20) de abrir.

En la esquina noroeste de la habitación hay una puerta que conduce al pasadizo que lleva hasta la cámara de Mardrash. Esta puerta tiene el mismo cierre que la puerta exterior del Templo y los mismos efectos en caso de ser forzada.

### EL ALTAR

El altar ha sido cortado de una única gran pieza de roca volcánica. Es de un sólido color negro excepto por el ojo sin párpado realizado en la parte frontal en laen rojo. El ojo puede ser usado tanto por Mardrash como por Senzal para contactar con el Rey Brujo en caso de alguna emergencia para el templo y, además, emana una magia malvada que causará al grupo la pérdida de un 25% de su rapidez y fuerza si extraen el ojo y se lo llevan. Es un artefacto de gran valor, no obstante.

El altar tiene una plataforma de conferencia a la que se llega por un tramo de escaleras. El la parte trasera de la plataforma hay una puerta secreta que es Normal (+0) de detectar.

**9 La habitación de Mardrash.** La puerta interior que conduce a la habitación de Mardrash está cerrada y trampeada con un veneno de contacto que causará nauseas en el cerrajero si trata de maniobrar con las manos desnudas. Las nauseas durarán cinco minutos (30 asaltos) y la efectividad en combate se verá reducida en 40 durante dicha duración.

La habitación está decorada de modo que resulte lo más atemorizante posible. Los negros y marrones oscuros de la habitación la harán parecer escasamente iluminada incluso si se la ilumina con antorchas – o incluso con un conjuro de iluminación. Todas las paredes de la habitación están cubiertas de negras colgaduras de seda; cada una de ellas está decorada con hebras rojas que muestran escenas de triunfo de Sauron sobre los Elfos de Acebeda (Eregion). Tras una de las colgaduras hay una puerta secreta que resulta difícil de detectar incluso si las colgaduras se retiran de los muros.

El único elemento de mobiliario es una gran cama circular. La cama puede girarse – Muy Difícil (-20) de descubrir y, si el grupo gira la cama 180 grados o más se revelará un compartimiento en la base de la misma. En su interior hay un saco de monedas de oro con 85 monedas y una pequeña estatuilla de un dragón. Si se le toca, el dragón emitirá una llamarada bastante inquietante y realista – lo suficientemente realista como para provocar 2D10 puntos de daño a cualquiera que se encuentre en su camino.

**10 Habitación del Demonio.** A esta habitación se llega tanto por la puerta secreta que sale de la habitación de Mardrash como por la que hay tras el altar.

La habitación en sí no está decorada. La única ornamentación es el hermoso suelo embaldosado con el dibujo de un ojo en la parte oriental de la habitación. Oculto bajo los azulejos, en el centro exacto del ojo hay un pergamino de sometimiento de un demonio. Los demonios que pueden ser sometidos por el pergamino no son extremadamente poderosos pero si el grupo trata de leer el pergamino mientras se encuentran cerca del ojo tendrán la oportunidad de comprobarlo por sí mismos (véase la Tabla Aleatoria de Encuentros).

## 5.4 LA MISIÓN

Esta misión sigue más de cerca las condiciones expuestas en la introducción. El poblado Orco se encuentra directamente en la línea del camino planeado. El grupo debe, o bien limpiar el pueblo y el Templo, o bien llevar evidencias del tamaño y la fuerza del mismo a Carandor. Estas son las únicas opciones que el grupo puede sopesar y seguir cumpliendo los términos de su acuerdo.

### 5.41 CÓMO INICIARLA.

Tras comprobar los posibles encuentros aleatorios que pudieran producirse entre la Colina de Duildin y el pueblo el grupo debería encontrarse al sur del término del “puente” que atraviesa la hondonada. El grupo debe ser informado de las dos cintas de humo que se elevan de la mayor de las colinas. Dos caminos conducen hasta el fondo de la hondonada desde cada extremo del puente; deben ser descritos como descuidados pero, obviamente, en uso.

### 5.42 AYUDAS

El grupo no tendrá ninguna advertencia previa o ayuda en esta aventura.

### 5.43 OBSTÁCULOS

No hay trampas en el exterior de las cavernas. El único peligro fuera de los túneles es el campamento Orco en la zona comunal. No está absolutamente claro que estos Orcos den la alarma ya que poseen una escasa lealtad hacia Shardakh pero, aún así, harán el suficiente ruido en su retirada como para alertar a los guerreros.

### 5.44 RECOMPENSAS

Esta es la última aventura antes de que el grupo pueda recoger su recompensa de 20 mo. El grupo debe decidir en este punto si deciden continuar hasta Carandor.

Además, si el grupo rescató al Montaraz Hombre del Norte – Theoren – oirán la siguiente historia:

*“Unos meses atrás partí con Feorna y Vilimar, dos de mis parientes, de mi pueblo de Jurda, hacia el corazón del Bosque Este. Íbamos en busca del legendario tesoro del Rey Beregor. Temo que partí porque me apetecía ya que no tenía ninguna esperanza de encontrar nada. “A la búsqueda del tesoro perdido” era la excusa en Jurda para aquellos que encontraban más agradable un día de paseo por los frescos bosques que un día con el arado. Yo mismo estaba contento de unirme a Feorna y Vilir; Feorna me había prometido cinco monedas de cobre para que hiciera de guía ya que yo estaba más acostumbrado a viajar por las profundidades de los bosques. Si yo no me tomé en serio nuestra escapada está claro que Feorna sí lo hizo. Sabíamos que era la más sabia de nuestra gente cuando vino a conocer cosas del legendario tesoro. Feorna había decidido que el mejor lugar para buscar el tesoro era un profundo desfiladero en el interior del Bosque Este que nosotros llamamos Maes Fao o “el Agujero de la Muerte” en la lengua común.*

*“A pesar de su oscuro nombre se creía que Maes Fao sólo era peligroso por los angostos muros de roca que hacen difícil la entrada al acantilado – pero de ningún modo imposible. Una vez se pensó que Maes Fao había sido maldecido o que estaba encantado pero, a lo largo de los años, muchos buscadores de tesoros habían vuelto a salvo, si bien un poco conmocionados por la experiencia. En los últimos años, no obstante, todos los buscadores de tesoros fracasaron al intentar volver de Maes Fao. Supusimos que habían encontrado un infausto destino a causa de su propia torpeza ya que estaba claro que no estaban demasiado familiarizados con la zona y confiaban en “mapas” de inciertos orígenes.; hasta donde yo sé aquellos mapas no los hizo nadie que yo sepa con certeza que fuera a la garganta.*

*“Decidimos aproximarnos cuidadosamente a Maes Fao, usando un camino poco frecuentado que conducía a la pared del acantilado sobre la garganta. Bajamos a la garganta por medio de cuerdas y vagamos un poco hasta que llegamos a una antigua*



arboleda. La arboleda era inusual ya que los árboles estaban más cerca los unos de los otros que el resto de árboles de la garganta, como si hubieran sido plantados por una mano largo tiempo desaparecida. Una inspección más detenida nos reveló que uno de los árboles no era en absoluto de madera sino que había sido tallado en piedra y tenía una inscripción. Yo no fui capaz de leer la extraña escritura pero Feorna sí que pudo; aun a la luz de una antorcha (pues ya era noche cerrada para entonces) tuvo dificultades para adivinar las palabras exactas. ¡Fue en este momento que nuestro grupo fue atacado por una caterva de Trolls! Sabíamos que teníamos pocas posibilidades contra aquellos brutos por lo que huimos hacia las cuerdas. Sólo yo tuve suerte; tanto Feorna como Vilima fueron capturados y no sé nada de cuanto haya podido ocurrirles. Me apresuré tanto como pude hacia nuestro pueblo con la intención de pedir ayuda pero, habiendo eludido un peligro, caí ciegamente en otro y fui capturado por los Orcos cuando me dormí. Me trajeron aquí, donde aguardé un espantoso destino.”

Theoren podría incluso ser convencido para continuar, especialmente si se le ofreciese una parte del tesoro.

## 5.45 ENCUENTROS

Las siguientes personas tienen muchas posibilidades de vivir un encuentro con los PJs por lo que se da una escueta descripción de cada uno.

### SHARDAKH

Es agresivo constantemente. Nunca parlamenta, prefiriendo dictar los términos a un enemigo vencido. No es tonto; correrá si las circunstancias así lo exigen. En combate Shardakh confía intensamente en su guantelete de poder para dar el golpe decisivo. Carece por completo de sutileza en su acercamiento, sabiendo que su torpeza sólo puede ser compensada por su gran fuerza natural, aumentada por su guantelete mágico. Si el grupo captura a Shardakh éste podría dar pistas para encontrar tesoros a cambio de su liberación. No obstante, nunca conducirá a un grupo hasta su propio tesoro.

### MALKUR

Malkur es la antítesis de Shardakh en muchas cosas. No lleva ningún arma – como parte de su disfraz – y debe confiar en su astucia y experiencia en el combate sin armas. Si se ve confrontado, Malkur tratará de escabullirse y rodear al grupo para cometer un asesinato más fácilmente. Si no tiene escapatoria Malkur hará uso de su vivo ingenio para salir dialogando del lío. Malkur es uno de los pocos Orcos con fluidez en otras lenguas humanas aparte del Oestron; empleará su talento para narrar convincentes pero completamente improvisadas historias sobre sí mismo, el pueblo, el cubil del Jefe o el Templo. Dado que nunca ha entrado en el cubil del Jefe o en el Templo sus historias deberían caerse a pedazos ante un minucioso reconocimiento.

### GORBLA

Gorbla, a pesar de su enorme fuerza, es más probable que negocie que luche. Si fuera necesario luchará muy efectivamente con su martillo. Garny acudirá en ayuda de Gorbla si puede decantar el combate a su favor; en caso contrario tratará de esconderse.



### MARDRASH, SENZAL Y THURAM

Mardrash, Senzal y Thuram no se mostrarán realmente hostiles con el grupo a menos que se descubra que los Sacerdotes son Magos Oscuros. En un verdadero combate actuarán en un cruce de propósitos. Mardrag y Thuram tratarán de lanzar a los acólitos en primera línea de combate mientras que Senzal actuará para conservar sus cargos. Si los Sacerdotes luchan juntos y resulta claro que están ganando Thuram cerrará mágicamente cualquier salida que pudiera permitir escapar al grupo. Si las cosas no marchan bien los Sacerdotes huirán empleando la habilidad de Thuram para cubrir su salida. Ninguno de los personajes, Sacerdotes o acólitos, luchará hasta la muerte por propia elección.

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc.	Br/Gr	c./c. BO	Proy. BO	MM	Notas
<b>Shardakh</b>	6	85	CM/15	40	Y	Brazales Grebas	95ci	65ja	10	Guerrero/Luchador. Cacique Orco.
Fu97, Ag90, Co71, Int45, In22, Pr89, Ap32										
<b>Malkur</b>	7	77	No/1	55	N	N	120ec	75da	25	Orco Granuja/Asesino. También +50. sin armas.
Fu86, Ag100, Co70, Int86, In59, Pr41, Ap38										
<b>Mardrash</b>	7	37	No/1	10	N	N	20da	20da	10	Mago (Sumo Sacerdote de Hengroth). 21PP (amuleto/varita x3); Listas: Dominio Espiritual, Mano de la Esencia.
Fu46, Ag90, Co69, Int81, In78, Pr88, Ap62										
<b>Gorbla</b>	4	60	CM/15	25	N	Brazales Grebas	120mg	50bl	5	Guerrero/Luchador. Herrero.
Fu96, Ag75, Co61, Int78, In65, Pr77, Ap43										
<b>Garny</b>	2	30	C/5	15	N	N	55ha	75acp	5	Guerrero/Luchador. Aprendiz de Herrero.
Fu66, Ag79, Co40, Int91, In56, Pr54, Ap30										
<b>Thuram</b>	5	29	No/1	10	N	N	15da	20da	10	Mago. 20PP (anillo x4); Listas: Vías de Apertura (hasta séptimo nivel)
Fu61, Ag90, Co36, Int95, In79, Pr86, Ap36										
<b>Senzal</b>	4	28	No/1	5	N	N	20da	15da	10	Mago. 12PP (bastón x3); Listas: Vías de la Esencia, Percepciones de la Esencia.
Fu24, Ag92, Co50, Int94, In34, Pr81, Ap63										
<b>Theoren</b>	2	27	CE/14	20	N	Grebas	75ec	65al	15	Montaraz.
Fu86, Ag96, Co84, Int23, In94, Pr34, Ap81										
<b>Guardia Orco</b>	3	45	CE/14	25	Y	Grebas	75la	35da	10	Guerrero/Luchador. Guardia del Cacique.
<b>Guerrero Orco</b>	2	35	CE/13	15	Y	N	65ci	30ja	5	Guerrero/Luchador (muestra típica).
<b>Acólito</b>	0	10	No/1	5	N	N	15da	10da	10	1 PP. Hechizo de Miedo (muestra típica).

## 6.0 AVENTURA EN MAES FAO

En la profundidad del Bosque Final, entre la Encrucijada de Soldon al sur y las ruinas cubiertas de hierba de Tandauert al norte, boscosas colinas se alzan imponentes y escarpadas. Entre estas colinas hay un lugar donde la tierra parece desaparecer de pronto bajo los pies de uno. Un peligroso desfiladero está ubicado aquí, bien oculto por los altos árboles y la maleza que ha crecido tupida en su borde, en cuyos 24 metros de extensión y sus 60 metros de profundidad es casi necesario caer para poder descubrirlo.

### 6.1 LA HISTORIA DEL HERUFEA

En épocas pasadas, el *Sirruth* (Río Enfadado) esculpió la roca con su furioso paso. Toda la región se llenó con los ecos del tronido de las aguas lanzándose contra la roca mientras el voraz río desgastaba capa tras capa, excavando en las profundidades de la tierra. Pero en el enorme cataclismo que siguió a la derrota de Morgoth y el fin de la Primera Edad, las montañas que alimentaban la violenta corriente se desplomaron y la fuerza del río disminuyó. Durante siglos no ha habido más que un simple riachuelo que borbotea suavemente mientras discurre a través de los dispersos árboles y helechos que han echado raíces en el expuesto suelo del desfiladero.

Cuando uno mira hacia el aislado desfiladero desde arriba, viendo su desolada belleza y escuchando el amable murmullo del río, el lugar parece pacífico y sereno. Pero abajo, en el interior del desfiladero, tal percepción muere rápidamente. Tras unos minutos de exposición resulta misteriosamente silencioso; su quietud comienza a parecer antinatural. Uno pronto tiene la sensación de no estar a solas. Las escarpadas paredes, cuyos coloridos estratos se oscurecen ominosamente a medida que se desciende hacia el sombrío fondo, se asemejan a enormes barreras diseñadas para atrapar a uno en su interior. La humedad y el frío del aire congelado por la roca, se desliza pronto dentro de cada poro de la piel. El punzante aroma a tierra húmeda y hojas podridas llena el ambiente. Todo en el lugar sugiere una enorme tumba y uno no puede aguantar mucho en sus profundidades sin sentir que, de hecho, el lugar está para dar morada a los muertos.

Hay habitantes vivos en esta extraña garganta, no obstante: dos hermanos Dúnedain que han caído ante las zalamerías promesas susurradas por el Rey Brujo. Caldamir y Eldamir sirven al Señor Oscuro a través de su lugarteniente No Muerto; su misión es localizar la tumba del Rey Beregor – uno de los últimos señores de Rhudaur – y recuperar un objeto concreto de ella. Este artefacto tan deseado por el Rey Brujo en el Herufea (“Dominio del Espíritu”), un amuleto que permite a quien lo lleva puesto no sólo influir en los deseos de aquellos que le rodean sino también ver cosas lejanas y leer el pensamiento.

El Rey Brujo no es el único que busca el Herufea. Este es la herencia de los Reyes de Rhudaur y, cuando presumiblemente fue enterrado junto al Rey Beregor, en realidad sólo el gran engaste enjoyado fue colocado en la tumba colocado junto a un duplicado sin valor del amuleto. El amuleto en sí fue entregado al hijo superviviente de Beregor y pasó a sus herederos – quienes, tras la caída de Rhudaur, se ocultaron por miedo a ser perseguidos por los siervos de Angmar.

*NOTA: Debe notarse que Arthedain no reconoce la línea de Beregor como los verdaderos reyes de Rhudaur (aunque la familia es de pura sangre Dúnedain) si bien les garantiza el estatus de “Señores”.*

Un joven que responde al nombre de Arfanhil llegó a Maes Fao hace en torno a un año, buscando el engaste del Herufea ya que era el heredero secreto de los Señores de

Rhudaur. Portando el amuleto (que busca su engaste enjoyado) entró en el desfiladero – y fue capturado por las ilusiones de Eldamir. Los hermanos encarcelaron al chico y Caldamir pronto aprendió cómo controlar los deseos de los demás con el amuleto.

Sin la joya sus poderes se ven limitados, no obstante – y Arfanhil es inmune. Se niega a revelar quién es o explicar la naturaleza exacta del amuleto. Los hermanos no han descifrado su significado aún y permanecen ignorantes de su habilidad para localizar la joya; es sólo cuestión de tiempo que den con la verdad, no obstante. Cuando eso ocurra mantener al joven Príncipe vivo dejará de merecer la pena para los malvados hermanos.

### 6.2 LOS PNJS

A continuación se detalla una somera descripción de los PNJs que podrían encontrarse en Maes Fao.

#### 6.21 CALDAMIR

El mayor de los dos hermanos, Caldamir fue el primero en caer en la trampa del mal. Solía viajar a través de las solitarias tierras nativas del norte de Rhudaur y casi por accidente dio con un antiguo templo abandonado del Señor Oscuro. Una exploración minuciosa reveló una cámara secreta llena con artefactos y libros relativos a las Artes Negras. La Oscura Senda del poder es rápida y rápido fue también el aprendizaje de Caldamir. También encontró un broche con la forma del Ojo Sin Párpado que le otorgó un alcance x2 para todos los conjuros lanzados del reino Oscuro.

No les llevó demasiado a los sirvientes del Rey Brujo detectar las aproximaciones de Caldamir a la Esencia Oscura y una oscura noche un sombrío mensajero le hizo una visita. A partir de entonces el Animista fue un esclavo del Señor Oscuro que trabajaba a través de su lugarteniente, el Rey Brujo de Angmar. Fue una tarea fácil para Caldamir corromper a su hermano menor y ambos fueron enviados a iniciar la destrucción final de las restantes plazas fuertes de los Dúnedain en el norte de Eriador.

Un Dúnedain puro, Caldamir mide 2 metros y pesa unos 91 kilos. Tiene los típicos ojos grises y pelo negro y es lampiño. Tiene una franja gris a lo largo de su sien izquierda. Si bien no es un luchador posee una presencia imponente con sus túnicas verde grisáceas de Animista.



CALDAMIR



ELDAMIR

## 6.22 ELDAMIR

Cinco años menos que Caldair, Eldamir era un simple crío cuando su hermano le convenció de la sabiduría de seguir al Señor Oscuro. Mago de profesión, Eldamir vio crecer rápidamente su habilidad y pronto igualó a su hermano en poder. Ambos dejaron su hogar en el norte habiéndose convertido el servicio al Señor Oscuro en su único propósito.

Eldamir se parece a su hermano aunque sus ojos son azules y es unos centímetros más bajo. Suele lucir túnicas y ronda al acecho por el desfiladero a la búsqueda de nuevos esclavos.

Hace muchos años que su hermano se rindió a la oscuridad y ambos están plenamente consumidos por su dedicación al mal. La conversión es virtualmente impensable y la piedad por parte de ambos es muy improbable. Mientras mantengan cierta libertad de elección ambos estarán completamente dedicados a su señor.

## 6.23 ARFANHIL

Un temerario joven cuyo espíritu todavía no ha podido ser doblegado a pesar de su encarcelamiento de casi un año, Arfanhil tiene la herencia del principado de sus antecesores Dúnedain ya que no el reconocimiento oficial. Habiendo sido asesinados sus padres naturales fue criado por una familia de colonos de sangre mixta. Una noche apareció en la puerta una mujer que afirmaba ser su hermana y le contó que era el último heredero del Señorío de Rhudaur. Entonces le dio el amuleto y se fue. Confuso y trastornado, el chico trató de olvidar la extraña visita pero se vio acosado por sus sueños. Por último, no pudo continuar evitando su herencia por más tiempo. Dejó su casa solo para dar con la tumba de su ancestro. Si bien era un luchador ágil y rápido, el ingenuo muchacho fue fácilmente atrapado por los malvados hermanos. No obstante, a pesar de sus esfuerzos, no pudieron sonsacarle nada sobre la naturaleza del amuleto. Fue encarcelado con la esperanza de que quizás se derrumbase.

Arfanhil tiene diecisiete años ahora, mide 1,85 metros y pesa unos 72,5 kilos (pesa poco a causa de la pobre dieta). Tiene un pelo inusualmente claro para ser un Dúnedain y ojos grises.

## 6.24 FEORNA

Una mujer de la zona. Feorna ha reunido muchas pistas sobre la naturaleza del tesoro de Beregor por varios medios – algunos de ellos de una naturaleza bastante sombría. Aunque sus intenciones no son necesariamente malvadas no tiene ningún derecho sobre el tesoro, a diferencia de Arfanhil. Ella y el joven príncipe desconocen la presencia de cada uno de ellos, respectivamente, en las minas.

## 6.3 MAPA DE MAES FAO

**1 Guarida del Troll #2.** La apertura de 2,4 m en la pared de la garganta no tiene puerta pero la entrada es lo suficientemente larga como para prevenir que cualquier rayo de luz penetre en el cubil. El cubil contiene un par de tarros de jalea, algo de hierba seca y varias baratijas sin valor.

**2 Guarida del Mago.** El pasadizo de entrada, que parte de la guarida Troll tiene 1,9 x 1,2 metros. Hace un circuito circular en torno a la guarida del Mago, cuya entrada, en el lado NE, es Difícil (-10) de descubrir. En el lado NO está la salida (entrada y salida según se entre o salga, respectivamente). En el interior de la guarida hay una cama, una alfombra de lana, un cofre cerrado que es Difícil (-10) de abrir, una silla, una pequeña mesa, dos estantes (sobre la mesa), una pequeña despensa y un orinal.

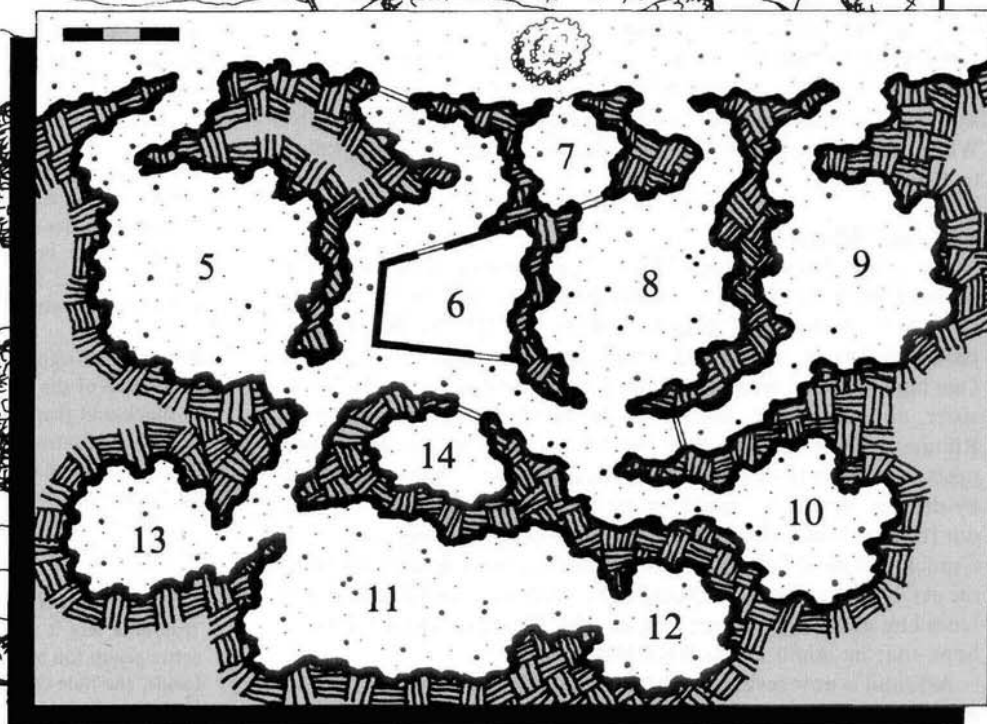
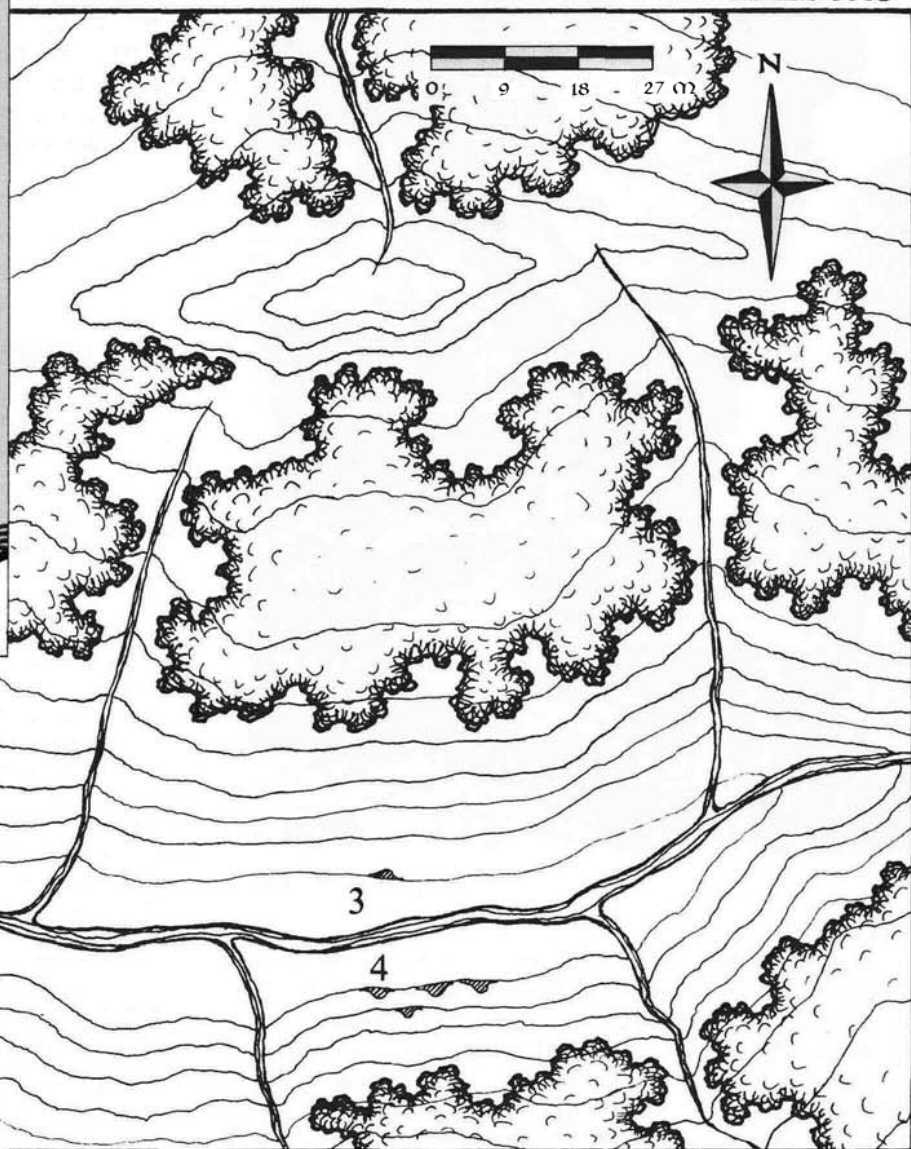
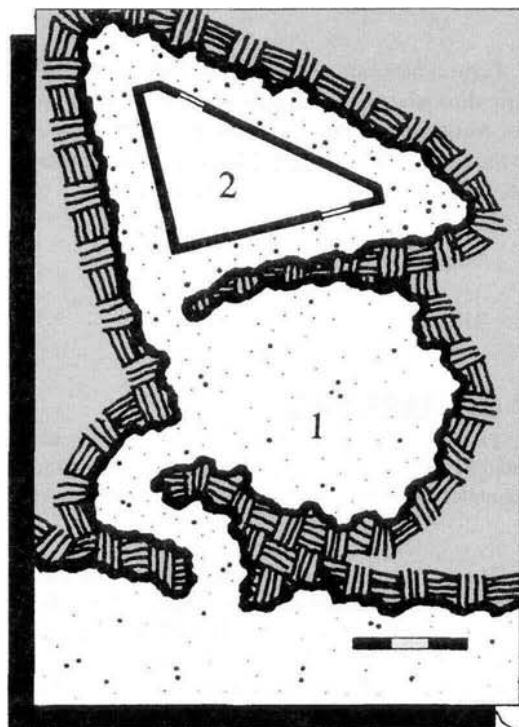
En el interior del cofre cerrado hay una túnica idéntica a la que lleva el mago, un par de sandalias de cuero, una pequeña bolsa con 5 mc, 11 mp y 30 mo y una daga arrojadiza de plata (el mago conserva una consigo y es bastante bueno en su manejo si bien raramente se ve obligado a recurrir a ella).

En los estantes hay unas cuantas velas finas, un candelero y cuatro pergaminos que contienen conjuros de ilusiones. Un conjuro crea una ilusión inmóvil de un Troll; otro es un conjuro de desplazamiento de trampas que hace que la trampa 10 aparezca a 1,5 metros de distancia de su verdadera localización; una es una ilusión de tamaño que hace que cualquier cosa sobre la que sea ejecutado parezca un 50% más grande. Estos conjuros sólo pueden ser utilizados por aventureros capaces de lanzar hechizos de las Listas de Hechizos de Esencia Abierta (sólo Magos y Bardos en *MERP*). En cualquier ciudad o pueblo grande se tiene la seguridad de encontrar a un comprador para cada pergamino (valorados en 20 mo cada uno).

La pequeña despensa contiene algunos pedazos de carne, una hogaza de pan, algunas verduras y frutas y una pequeña botella de agua. La mesa tiene una vela y un libro sobre Trolls.

**3 Trampa.** Bajo una delicada cobertura de ramas y pieles de animales disimuladas con desperdicios, rocas y hojas, hay un pozo de 4,5 m de profundidad, 4,5 de longitud y que se extiende desde un punto a 60 cm del río hasta el límite del muro norte. Esta trampa ha sido preparada cuidadosamente y es Difícil (-10) de descubrir. El fondo del pozo contiene varias rocas grandes y siempre tiene un pie o dos de agua en su interior. La corta caída no causará demasiado daño (un Crítico “T” de Aplastamiento). Al igual que la mayoría de trampas en esta aventura, esta trampa se diseñó para poder capturar a las víctimas con vida. Las ramas que soportan la cobertura no cederán hasta que el peso de una persona esté en el centro o unos 150 kg estén en los extremos para así poder capturar a varias personas de una sola vez. Las paredes están excavadas en un ángulo de 100 grados, lo que las hace extremadamente difíciles de escalar.

**4 Trampa.** Esta trampa tiene las mismas dimensiones que la anterior pero se encuentra en la rivera opuesta del río. Bajo una débil cobertura de hojas y desperdicios hay un pozo de arenas movedizas (Difícil (-10) de descubrir por la noche). Cuando una víctima ha penetrado 1,5 metros en el cieno se descubrirá firmemente enredada en una red oculta.



entre las arenas movedizas. Cualquier víctima con una altura de 1,65 metros o más será sacada, finalmente, por alguno de los habitantes malvados del lugar pero las víctimas de menor estatura están fuera del alcance de dicha ayuda. Cualquiera que trate de cortar la red se ahogará casi con total seguridad a no ser que tenga la ayuda de alguien en suelo firme.

**5 Guarida del Troll #1.** Este agujero es bastante grande (unos 6 x 6 x 3,6 m) para ser el agujero de un único Troll pero es el primer agujero excavado; originalmente tenía que alojar a todo el grupo (en turnos alternativos de sueño) mientras se excavaban nuevos agujeros. En su interior, el agujero contiene dos pellejos llenos de “jalea”, un pellejo vacío, algunos huesos animales y humanos, mechones de pelo, montones de paja, hojas y basura y un par de viejos dientes (valen 1 mo cada uno).

**6 Cueva del Animista.** Esta cueva está conectada a #5 por un corto pasadizo de 1,95 x 1,2 metros. También cuenta con una entrada desde la garganta de las mismas dimensiones. No obstante, para entrar realmente en la cueva uno debe encontrar la puerta que hay cerca de la mitad del pasadizo (Normal (+0) de encontrar) y desarmar la cerradura (Difícil; -10). En ocasiones, cuando el Animista (Caldamir) no está demasiado lejos, deja la puerta sin cerrar o incluso abierta. En el lado contrario de la cámara hay una puerta de las mismas características. Si el Animista ha abandonado su cámara para atender sus intereses en las cuevas traseras o alguna de las más nuevas del este, dejará esta puerta sin cerrar (pero nunca abierta).

En el interior de la cámara hay una cama, tres baúles, dos mesas, una silla, una antorcha y un hachero, algunas velas y candeleros, un urinario y una pequeña despensa.

Uno de los baúles contiene una túnica del tipo de las que se encontraron en la guarida del Mago, dos pares de sandalias de cuero, una capa con capucha, etc. Otro contiene un surtido de ropas de Humanos y Enanos. En el tercero hay una bolsa de monedas (11 mp, 95 mc, 30 mo); un cristal de múltiples colores para hipnotizar (causará algún efecto hipnótico incluso cuando lo use un novato), una estaca dorada mágica que no puede ser arrancada del lugar en el que sea clavada sin medios mágicos y una gorra que añade 20 a las Tiradas de Resistencia contra Mentalismo. En una mesa hay un desordenado montón de libros, pergaminos a medio escribir, plumas, papeles, etc. En la otra hay cuatro pergaminos que contienen conjuros sobre el control mental. Un conjuro deja a la víctima en un estado peligrosamente descoordinado (-50 a todas las tiradas de Maniobras, -25 a la BO y BD); otro hace que la víctima sufra severos dolores similares a la artritis en las articulaciones de codos y rodillas (-10 a las maniobras, -15 a la BO y BD); otro hace que la víctima pierda el control de sus reflejos motores en las piernas; otro invertirá la perspectiva normal de la víctima con lo que un personaje honorable se volverá despreciable y malvado y viceversa. Todos estos conjuros son de nivel décimo (para propósitos de TR) y sólo pueden ser usados por personajes versados en el arte de la Canalización (Animistas y Montaraces en MERP). Los cuatro hechizos durarán 10 minutos.

En la despensa hay dos botes – uno lleno de agua y el otro medio lleno de vino, dos hogazas de pan, algo de carne seca, algunas verduras y un poco de carne fresca de venado.

**7 Cueva trampa.** Esta cueva tiene la abertura menos accesible y más oculta de todas las cuevas. Se diseñó para ser también la más “tentadora”. La entrada es un pequeño agujero de unos 90 cm de radio a unos 120 cm del suelo de la garganta y está parcialmente oculta por un árbol. Unos 30 segundos después de que un peso de 25 kg o más sea colocado en el fondo del pasadizo de entrada, la abertura será sellada desde arriba por un enorme panel deslizante (cualquiera que se encuentre en la abertura en dicho momento sufrirá un Crítico “C” en la Tabla de Críticos de Impacto).

La puerta sólo puede volver a abrirse utilizando una llave especial desde el exterior (la cerradura es

Extremadamente Difícil (-30) de abrir). Tanto el Animista como el Mago tienen una llave para esta cerradura. El otro único camino de salida es a través de un panel deslizante de roca Difícil (-10) de descubrir que hay en el lado este del agujero y que es Muy Difícil (-20) de abrir desde el interior. Una vez salte la trampa, Caldamir y Eldamir aparecerán fortuitamente en el pasadizo interior con un Troll de escolta. Para seducir a las víctimas y hacerla permanecer lo suficiente en el agujero como para que salte la trampa se han colocado diversos objetos intrigantes en el fondo – unos cuantos huesos humanos semienterrados unas cuantas monedas de oro y plata y un escudo roto.

**8 Guarida del Troll #3.** Contiene varios tarros de “la más fina” jalea de la zona (hecha a partir de los habitantes Enanos más selectos). También contiene una gran olla de hierro que usan todos los Trolls, varios huesos roídos, una piel de vaca que se usa como felpudo/estera para dormir y una calavera Enana con un ojo pintado con crudeza en lo alto (el homenaje de los Trolls al Señor Oscuro).

**9 Agujero Troll incompleto.** Esta cueva es uno de los tres proyectos en los que está trabajando la dotación de esclavos y Trolls. Dará cobijo a otro Troll (que todavía debe ser capturado) cuando esté completado. Está vacío excepto por los cascotes que hay tirados por el suelo. Tiene un pasadizo bastante largo y de buen tamaño que conduce a un pasadizo principal cerca de la entrada cercana a (#8). Al final del pasadizo hay una pesada puerta de roca que se desliza hacia el sur y que es Difícil (-10) de abrir, requiriendo la fuerza de dos Trolls.

También hay una despensa con comida para los esclavos de la puerta de al lado, dejados al cuidado de los Trolls más leales a la causa. La despensa contiene dos hogazas de pan mohoso, algunas judías, un recipiente medio lleno de agua un poco de carne de ciervo seca y un par de manzanas.

**10 Cuartos de los esclavos.** Todos los esclavos se alojan aquí; en la actualidad hay dos, encadenados por la noche, siendo sus esposas Difíciles (-10) de abrir, y trabajando durante el día. El príncipe está en #9, la mujer humana (Feorna) en #12. Los esclavos carecen de toda comodidad en sus agujeros por lo que no hay nada de valor aquí excepto los propios esclavos.

**11 Guardería.** Aquí hay dos hembras Trolls y sus pequeños Olog-hai (Trolls Negros) en todo momento. En la actualidad sólo hay dos infantes en la guardería aunque cada hembra espera otro pronto. La guardería es bastante grande (12 x 6 x 3,6 m) y acomodará nuevos chiquillos y nuevas hembras, en el futuro (aunque las hembras Trolls son escasas y los sirvientes de Sauron no han sido capaces de encontrar a la tercera). Las hembras son bien surtidas de comida en su propia despensa. También tienen bonitas camas de paja, hojas y desperdicios lo suficientemente grandes como para albergar a sus hijos también. A los infantes se les permite tener unos cuantos huesos nuevos con los que jugar y alguna que otra baratija brillante que puede tener algún valor.

Entre los “juguetes” hay un juego de dientes postizos que en su día pertenecieron a Olin de Moria, un Enano de considerables medios. Los dientes están hechos de hueso pero se los ha contrachapado con finas tiras de mithril la parte trasera de cada uno. El caballete original ha sido destruido por lo que los dientes ya sólo tienen valor por el mithril que contienen, que equivale a 75 mo. Además, los jóvenes Olog-hai tienen, cada uno, una cabeza de lanza de plata de una lanza ceremonial usada por un mensajero de Carandor y, entre ellos, tienen un penacho dorado de un antiguo casco de batalla Edain (valorado en 20 mo). Se trata de un objeto por cuya posesión suelen pelear ocasionalmente.

La única entrada a #1 es en el límite NO del pasadizo que sale de #6.

**12 Agujero de Joven Troll Negro 2.** Este es el segundo de tales agujeros diseñados para acomodar jóvenes Olog-hai que necesiten una cierta supervisión pero que resulten un tanto ingobernables para la guardería. Pronto se pondrá aquí a los dos que están en la guardería. El interior es espartano, conteniendo únicamente paja en el suelo.

**13 Agujero de Joven Troll Negro 1.** Este fue el primero de los agujeros individuales para la cría de Olog-hai y, actualmente, da cobijo a Garghash, el primer fruto de los esfuerzos de Caldamir y Eldamir, por no mencionar a una pareja de Trolls. Este agujero contiene algo de paja y tiras de tela que hacen de jergón junto a unos cuantos huesos recientemente roídos, un pequeño bote de jalea y dos cadenas de oro (empleadas a modo de juguete) que valen 6 mo cada una.

**14 Sala del tesoro.** Esta sala sólo la conoce el Troll 3 y los dos hermanos y sólo los dos últimos saben cómo llegar. Es Difícil (-10) de descubrir y sólo puede ser abierta con una llave que sólo portan el Mago y el Animista; la cerradura no es demasiado difícil (+0) de descerrajar pero, cuando la cerradura se ha girado (está en el lado derecho de la puerta tras un pequeño panel) la parte izquierda de la puerta debe ser empujada para que la puerta se abra. Si se empuja el lado derecho o si se empujan ambos lados, la puerta volverá a cerrarse, incluso con la llave en la cerradura.

En el interior de la sala del tesoro (de unos 2,4 x 2,4 x 1,8 m) están lo siguientes objetos: un escudo de roble tratado especialmente para hacer que cualquier arma que penetre en él sea doblemente difícil de extraer; un juego de coderas, dagas y joyería (valorado en 85 mo); un espejo que atrae la luz del sol y que, después, la refleja (especialmente bueno para reflejar el sol dentro de cuevas sin luz); una botella sellada que contiene un gas que se esparcirá lentamente por la habitación haciendo que la cámara se vuelva completamente oscura (se disipará al cabo de una hora); un libro del conocimiento de las hierbas (un regalo de Miradel); un rubí de convergencia (los usuarios de la magia pueden usar el rubí para combinar un mismo hechizo lanzado por más de un lanzador de modo que se produzca un incremento de poder y alcance de manera geométrica; dos lanzadores lanzarán un hechizo combinado de poder x4, con tres lanzadores x9, etc.).

**15 Círculo de árboles.** Aproximadamente en el centro de la sección principal de unos 1,5 km de la garganta hay un inusual grupo de árboles – inusual porque sólo algunos árboles han logrado crecer en el fondo de la garganta; la mayoría de ellos están aislados. Aquí hay 8 árboles vivos, bastante antiguos, y dos árboles muertos, todos ellos a unos 60 m de los demás. Varios de los árboles se alzan sobre un terreno ligeramente elevado. Directamente debajo de cada árbol, entre 1,2 y 1,8 metros de profundidad, hay cuatro o cinco grupos de esqueletos acompañados de cota de malla (demasiado oxidadas como para ser usadas). Sólo los dos árboles muertos (caídos tiempo ha) serán fácilmente excavables; incluso así, las raíces opondrán cierto obstáculo a cualquier excavación.

**16 Dos árboles centrales.** En el centro del círculo de árboles hay dos árboles sobre un terraplén más alto que el del resto. El árbol más cercano a la pared del desfiladero está caído en el suelo y se está pudriendo. El otro árbol, que está muy cerca del agua, es, en realidad, una excelente réplica de un árbol muerto en piedra. Ha sido tallado en roca con una habilidad excepcional por lo que uno debe estar a, como máximo, 4,5 metros de distancia para poder darse cuenta de que no es real en la escasa luminosidad de la garganta. En el lado del árbol que mira al río hay cuatro líneas de palabras escritas en Adunáico talladas en la piedra, a un metro y medio del suelo. A unos 90 cm por debajo del terraplén hay roca sólida – la parte superior de la cripta del Rey Beregor.

**17 Entrada a la cripta del Rey Beregor.** Esta entrada está completamente bajo el agua. La cripta fue excavada originalmente a un par de metros por debajo del río durante la estación seca. Tras completar la cripta y sellarla, los constructores quitaron un poco de tierra entre la entrada de la cripta y el río; el resto se lo llevó el río poco después. Esta era una parte particularmente profunda del río (5,4 metros). Con la escasa iluminación de la garganta y, la enorme cantidad de musgo que ha crecido aquí, la parte frontal de la cripta se convierte en Muy Difícil (-20) de ver incluso desde la orilla del río.

La parte superior de la puerta de la cripta está a unos 3 m sobre el nivel del lecho del río y entre 2,1 y 2,4 m por debajo de la superficie del agua. Originalmente, la puerta no iba a tener ninguna cerradura sino que iba a ser sellada permanentemente pero Beogar convenció a los canteros e ingenieros de incluir una (convenciéndoles de que debían preservar la habilidad de abrir la puerta en caso de que el esquirolo cambiase de opinión y quisiera ser puesto en libertad). La llave hace mucho que se perdió por lo que la cerradura debe ser reventada – Muy Difícil (-20) – siendo especialmente difícil por estar bajo el agua (-10 con un total de -30). No obstante, dado que la cripta – una vez descubierta – será un objetivo tentador, los aventureros tendrán muchos incentivos para perseverar.

La puerta se abre a una pequeña cámara de entrada (1,8 x 2,4 x 3 m) con una puerta sellada a cada lado. La puerta es extremadamente difícil de cerrar (se requiere una fuerza de 90+) antes de que la cámara se llene por completo de agua; Entonces todavía es Difícil (-10) de atrancar (empléese la Tabla de Maniobra para determinar el éxito). La puerta no volverá a sellarse una vez cerrada. Deberá mantenerse cerrada con un tronco o algo por el estilo desde el interior. Esto requerirá una cierta ingenuidad por parte de los aventureros. Si fracasan al intentar sellar la puerta antes de lograr entrar en el resto de la cripta la entrada principal se llenará de agua en 15 minutos. Si las puertas de cualquiera de las dos cámaras principales que parten de la entrada no están selladas una vez que la entrada se llene, se llenarán, a su vez, en otros 20 minutos. Estas puertas requerirán una Fuerza de 60+ para poder ser cerradas contra el flujo entrante de agua.

Ambas puertas son Difíciles (-10) de abrir; son también bastante pequeñas (1 x 1,65 m) y harán que una persona que sea grande o ancha de hombros lo tenga difícil para entrar. Si cualquiera de las dos puertas se abre más de la mitad, se cerrará de golpe con una fuerza enorme, infligiendo un Crítico “A” de Impacto a cualquiera que trate de pasar a su través.

**18 Corredor principal.** Este corredor tiene una anchura de 1,8 m y una altura de 3 m y circunda la tumba del rey. Su suelo, muros y techo están hechos de sólidos bloques de piedra, cortados con cuidado y sellados con firmeza. En la tumba no entra nada de aire y el que ya hay en su interior es muy pobre en oxígeno. Sólo durará seis horas. Por supuesto, el lugar está negro como boca de lobo y la utilización de una antorcha hará que el suministro se agote más rápidamente (la consunción de oxígeno de una antorcha es más o menos igual a la de un hombre).

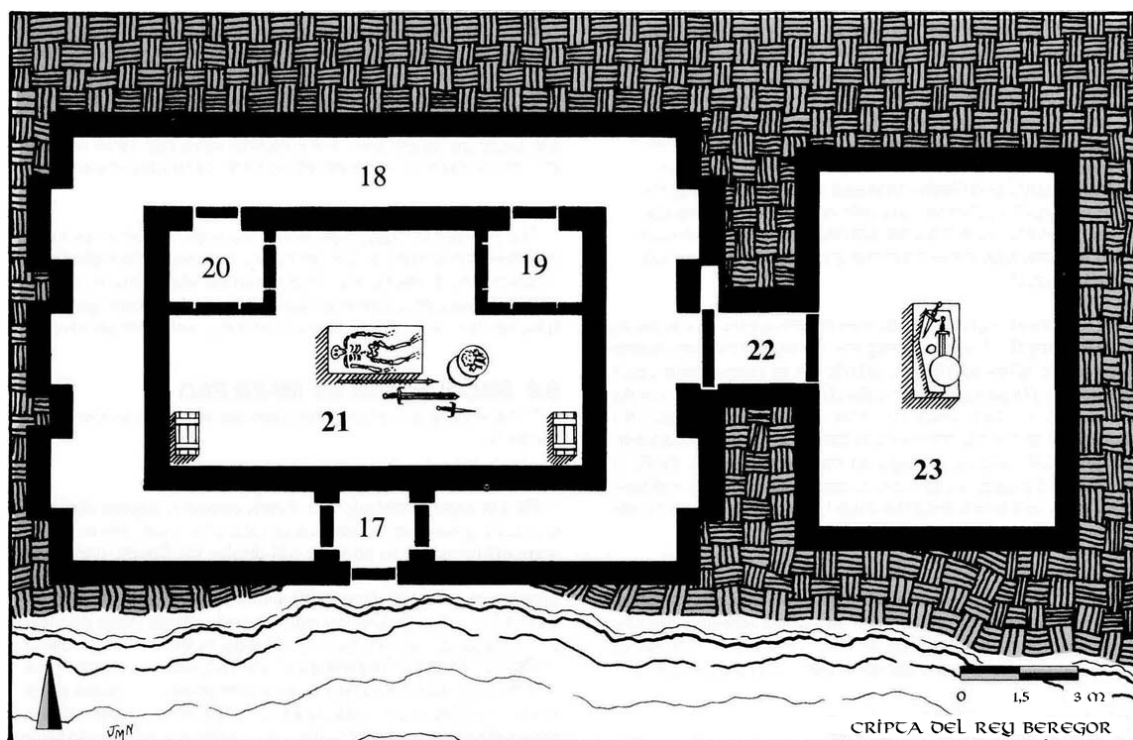
A lo largo del muro este del corredor hay tres hendiduras a intervalos iguales (1,8 x 2,4 m) donde hay un hueco de unos 47 cm (la anchura de los bloques de roca).

**19 Falsa apertura/trampa.** Un pequeño foyer al que se llega abriendo hacia fuera una puerta oculta que no es difícil (+0) de descubrir (ni lo es el pomo oculto). En el interior del foyer hay dos puertas cerradas (cada una de 1,2 x 2,4 m) que parecen abrirse hacia el interior de la cripta. En realidad, ambas puertas están trucadas y no se abren en absoluto.

Si el pomo de la puerta que mira al oeste se gira (esta puerta no tiene ninguna cerradura) un inmenso bloque de piedra del tamaño del foyer caerá, infligiendo un Crítico “E” de Aplastamiento.

Si alguien trata de abrir la cerradura de la puerta que mira al sur la puerta del foyer se cerrará de golpe, causando





un Crítico “C” de Aplastamiento. Sólo puede ser abierta de nuevo desde el interior o, desde el interior, con un inmenso esfuerzo (fuerza combinada de 180).

**20 Recibidor de la cripta del rey.** Este foyer es idéntico al de #9 con las puertas simétricas a las suyas, mirando al sur y al este.

La puerta que mira al sur no se abre. Está preparada de modo que se rompa un vial de gas venenoso si alguien trata de forzar la cerradura. El gas paralizará durante una hora a cualquiera que se encuentre a 90 cm del vial cuando éste se rompa; cualquiera que esté más lejos y no se aleje inmediatamente a más de 4,5 m del vial roto se encontrará violentamente enfermo durante 15 minutos.

La puerta que enfila hacia el este es la que realmente se abre a la cámara funeraria siempre que ambas cerraduras (una a la izquierda y otra a la derecha) se abran simultáneamente. Ambas son Difíciles (-10) de abrir. Si se abren las cerraduras la puerta se abrirá girando en sentido antihorario sobre un eje metálico que atraviesa el centro de la puerta. Esto sólo dejará un pequeño espacio para pasar a la cripta. Los aventureros grandes (91+ kg) y equipajes, etc. deberán quedarse fuera.

**21 Cámara funeraria.** En el centro de la habitación (9 x 6 x 3 m) hay un “ataúd” de piedra abierto con un esqueleto tumbado en su interior. Una corona dorada yace cerca de la calavera y los fragmentos de vestimentas mohosas adornan los huesos. Esta es la tumba abierta del rey.

Por toda la habitación, apoyados contra la pared en una estudiada exhibición, están escudos y armas que el Rey Beregor ganase a sus adversarios. En total hay 24 escudos, 15 espadas y nueve lanzas (+ dagas y hondas variadas y un hacha de mano). De todos estos objetos sólo una espada y un escudo tienen bonificación. El escudo es +20 a la BD y la espada es +10 a la BO. Ninguno de los dos objetos resulta obviamente superior a los demás; el grupo deberá probar todas las armas para descubrir la fuerza de estas dos. Los propios escudos y armas del rey yacen a los pies de su “ataúd”. Ambos escudos son grandes y circulares (diámetro de un metro) hecho de sólido roble y cubierto con una fina película de bronce (+10 BD). Un intrincado diseño representa al rey victorioso sobre un Troll vencido se ha

esculpido en el metal de uno de ellos; en el otro hay una representación de una gran torre de madera que otea un bosque de árboles pequeños. Cada escudo pesa 16 kilos. Al lado de los escudos hay una lanza de 2,10 metros con un grueso astil de madera y una cabeza de bronce (mejorada mágicamente a +20 contra cota de malla). En el medio del astil hay una inscripción en plata del nombre del rey en Adunáico. Asimismo, junto a estos objetos, hay una espada a dos manos, una espada ancha y una daga. Ambas espadas son de acero aleado y tienen un puño enjovado y una vaina de cuero. La daga tiene un puño dorado con una hoja de plata.

En cada una de las dos esquinas del sur de la habitación hay un baúl grande de madera. El baúl del SE contiene una túnica ceremonial fabricada enteramente con la piel de un Huargo – la túnica en sí actuará como una armadura de cuero endurecido y, si se lleva sobre la armadura, desplazará la clase de armadura uno hacia la izquierda en las Tablas de Combate; un cuerno para controlar águilas junto con un brazalete que cubre todo el antebrazo para que el águila se encarama a él; una botella de vino de zarzamora fortalecido con Gylvir, que permitirá a 8 aventureros respirar bajo el agua durante una hora cada uno; una vela hecha de Yaran – quemando esta vela todos los aventureros que estén en la habitación verán potenciados su olfato y su gusto durante una hora; seis copas y platos hechos de plata e inscritas con el nombre de Beregond (20 mo el juego completo).

El baúl del SO contiene: una armadura completa que ha sido fuertemente plateada sobre las zonas especialmente vulnerables – la armadura es +30 BD pero requiere una fuerza de 97+ para ser utilizada; túnicas Élficas especiales que hacen que sea difícil para los Trolls ver a quien las viste y neutraliza olores que el relativamente afinado olfato de los Trolls podría captar; 200 monedas de oro con la cara de Beregond en un lado y la inscripción “5 piezas de oro” en el otro (las monedas podrían valer más de 5 mo dada la pureza de su contenido en oro); una bolsa de joyas varias (valor total 430 mo); una docena de lingotes de plata que valen 30 mo cada uno; un pequeño arco (60 cm de largo) con diez pequeñas flechas que puede alcanzar la distancia y la precisión de un arco tres veces más largo.

En la esquina NO de la habitación hay una pequeña botella medio llena de cerveza (que hace mucho tiempo ya

que se echó a perder) y una jarra de plata con tapa. Esta cerveza era el único elemento de comida o bebida que el rey se permitía mientras aguardaba su muerte en el interior de la oscura cámara, siglos atrás.

**22 Recibidor de la cripta del Príncipe.** La entrada de este pasadizo ha sido cuidadosamente ocultada y es Muy Difícil (-20) de descubrir. No tiene ninguna cerradura, en cambio. Para abrirla, uno debe deslizar un objeto delgado y fuerte (como la cabeza de una lanza) en el interior de la hendidura del lado derecho de la puerta entre la puerta y el muro y empujar la pesada puerta (227 kilos) hacia la izquierda al interior de su camisa subterránea. Antes de que el rey muriera solía visitar la cripta de su hijo, usando su lanza y su tremenda fuerza para abrir la puerta. A medida que perdía su fuerza por la necesidad de alimento, varios días después de haber sido inicialmente sellado en el interior, cerró el recibidor por última vez. Hay una mella en la piedra de la puerta a unos 120 cm del suelo, donde el rey colocó la punta de su lanza para ayudar a cerrar la puerta por última vez.

**23 Cámara funeraria del príncipe.** La puerta al final del túnel que da paso a la cámara funeraria está preparada de modo que si se prueba la cerradura del lado derecho o el pomo, también en el lado derecho, el suelo que hay a su lado (1,8 x 2,4 m) cederá. Doce metros más abajo hay un pozo con estacas de metal que se alcanzan 120 centímetros. Una caída al interior del pozo supondría 2-10 Críticos “D” de Perforación. La puerta se abre empujando fuerte en el lado izquierdo de la puerta (sin probar la cerradura ni el pomo).

En el interior de la habitación hay dispuestos por los muros escudos y armas de los soldados caídos de Tandauer. En el centro de la habitación hay una cripta sellada con los restos del Príncipe Hulorn, el hijo del Rey Beregor. Encima de la tumba están su escudo y sus armas, ninguno tiene bonificación. También sobre el féretro se ha colocado un amuleto para guardarlo de los No Muertos – no funcionará correctamente contra el espíritu del rey muerto. También es el amuleto que contiene la poderosa gema buscada por el príncipe (y el Rey Brujo). El esqueleto del príncipe carece de adornos excepto por una máscara mortuoria dorada y tachonada de joyas (500 mo).



## 6.4 LA MISIÓN

Aventuras en Maes Fao comienza con el objetivo de dar con el tesoro perdido del Rey Beregor. Una vez en el interior del desfiladero es casi seguro que los aventureros sufrirán un encuentro con los sirvientes de Sauron. Después, la lista de posibles misiones aumenta para incluir: rescatar a los prisioneros de Caldamir y Eldamir (incluido el Príncipe Arfanhil); encontrar el tesoro acumulado en las recientemente excavadas cuevas y eliminar a los jóvenes Trolls Negros y toda la operación de cría – que es seguro que pronto provocaría enormes problemas a toda la región del Bosque Este.

### 6.41 CÓMO INICIARLA

Los aventureros habrán recorrido el camino hasta el desfiladero desde el este – ya sea desde el camino propuesto entre Dispar y Carandor o desde la propia Carandor – y deberían acercarse a la garganta por la superficie (con la posibilidad de que alguno no se dé cuenta y caiga a su interior).

Si el grupo de aventureros lograron rescatar a Theoren en la segunda aventura – o lograron sacarle la información referente a Talo Rhuve – el grupo tratará de dar con el

círculo de árboles que está en el interior de la garganta, a varios centenares de millas de distancia de la entrada a nivel del río. Si han traído cuerdas podrán descender por las paredes, de otro modo, se verán obligados a viajar hasta la boca de la garganta y penetrar desde allí.

Si han oído historias acerca de Maes Fao en Dispar de boca de Miradle, un agente de Caldamir y Eldamir, entonces habrán seguido el mapa que les diera y deberían comenzar en algún punto en lo alto de la garganta, con la intención de descender hasta su boca por medio del camino que se muestra en el mapa.

**NOTA:** El DJ debería enseñar a los jugadores el mapa; si desea, puede hacerles comenzar en Carandor y llevarles a través de los bosques que hay más allá de los hitos marcados en el mapa, mientras comprueba los posibles encuentros. Desde allí, el mapa les conducirá hacia las cuevas de los sirvientes de Sauron. Aunque muchas partes del terreno real no coinciden perfectamente con los que aparecen en el mapa – más entradas de cuevas de las que aparecen, trampas ocultas en el suelo de la garganta, grandes cantidades de tierra suelta y cascos tirados por el suelo al este de las entradas de las cuevas (desperdicios de la excavación que no han sido arrojados todavía al río para que sean arrastrados) – un grupo de aventureros astutos permanecerá en guardia.

Sin el mapa, el primer aventurero corre un riesgo del 15% por la noche, un 5% por el día, de darse de bruces con el borde de la garganta antes de percatarse; si viajan en fila múltiple, o independientemente, cada aventurero correrá esos mismos riesgos (por supuesto, darse de bruces con el borde no quiere decir necesariamente caer por él, algunos aventureros tendrán la rapidez o los recursos necesarios para salvarse). Todos los grupos de aventureros tienen un 25% de probabilidades por la noche de encontrar a cada Troll. Si los miembros del grupo están en lo alto de la garganta durante el día tendrán un 20% de probabilidades de encontrarse con el mago (con un 40% de probabilidades de que ellos le vean primero).

## 6.42 AYUDAS

Feorna, la prisionera local de Caldamir y Eldamir ha pasado bastante tiempo reuniendo información acerca del tesoro perdido y también ha estudiado el lenguaje de los antiguos Edain. Será capaz de traducir el mensaje tallado en el árbol de roca, que reza:

*“Corre donde yace,  
Hace su propio lecho pero nunca duerme;  
Abre allí la puerta del túmulo perdido;  
Deja que la gloria de Tandauer retorne al fin.”*

## 6.43 OBSTÁCULOS

Los obstáculos de Maes Fao son múltiples. Las trampas están por todas partes y todas ellas son, directa o indirectamente, peligrosas. Además de las trampas, el terreno, los Trolls y los poderes de los dos hermanos supondrán serias dificultades para los aventureros.

### EL TERRENO

Los muros de la garganta son tan escarpados y lisos que no podrán ser escalados sin la ayuda de cuerdas. Todo a lo largo del borde de la garganta, y en varios kilómetros a la redonda, los árboles son altos y la maleza tupida mientras que las colinas circundantes son altas y escarpadas. El movimiento en esta región es difícil y no puede hacerse rápidamente. Existe el peligro de caer en la garganta (una caída de 30 metros contra la roca – una muerte casi segura: Enorme Caída/Aplastamiento +200) si no se ve su borde a tiempo. Este peligro es particularmente grande durante la

noche. Una vez que los aventureros estén en el interior de la garganta, con el río en el medio y empujadas paredes a ambos lados, descubrirán su espacio de maniobra seriamente limitado.

## LOS TROLLS

Actualmente hay tres machos Trolls bajo el control de los dos sirvientes de Sauron. Por la noche, todos ellos vagan por la zona a la busca de animales irracionales para comida y no irracionales para que presten servicio a sus maestros (alguno de los últimos les será dado como comida más tarde). También recogerán información para sus maestros en sus cacerías nocturnas (tal como descubrir huellas o descubrir evidencias de un fuego de campamento o antorcha) y darán la alarma si se topan con un grupo de intrusos del que no puedan ocuparse por sí solos (debido a un número muy grande o a la proximidad del amanecer).

## EL ANIMISTA Y EL MAGO

Durante el día, estos dos se encuentran siempre patrullando en la parte baja de la garganta a la búsqueda de intrusos (“invitados permanentes” como les gusta llamarlos). También seguirán cualquier rastro descubierto por los Trolls la noche anterior. En ocasiones aleatorias Eldamir, el mago, vagará a solas por la zona con la esperanza de encontrar “invitados”. Estos dos son peligrosos en todo momento pero, especialmente, cuando encuentren a un grupo o a una persona con la guardia bajada, sin preparación contra sus esfuerzos de manipulación.

## 6.44 RECOMPENSAS

El viaje a Maes Fao es sólo para los más aventureros. Si bien se rumorea que el tesoro del Rey Beregor está repleto de armas, joyas, monedas y un número de valiosos artefactos, las únicas cosas seguras para aquellos que partan hacia la antigua garganta son viajar por un terreno agreste, múltiples apuros y grandes peligros.



## 6.5 ENCUENTROS EN MAES FAO

Los siguientes personajes no jugadores representan los posibles encuentros de los PJs.

### 6.51 EL FANTASMA DEL REY BEREGOR

Aparecerá repentina y silenciosamente allí donde alguien cabe en el suelo funerario de sus súbditos o entre en su cripta. Su objetivo es escarmentar a los intrusos; para hacer esto pondrá su aspecto más fiero y levantará su espada amenazadoramente cuando cargue de frente. La combinación de ver su fiera estampa y sentir el helado y húmedo efecto de su espada atravesando el cuerpo debería hacer que un aventurero poco experimentado o bien se quede estupefacto durante un par de asaltos o bien vuelva a todo correr por donde vino. El contacto con la espada fantasmal hará que la víctima pierda uno o dos puntos de Constitución si los resultados indican un golpe Crítico. Incluso un aventurero experimentado se sentiría un poco presionado en tales circunstancias y debería obligarse a mantener su posición.

Si los intrusos están en la cripta y los esfuerzos del Rey por asustarlos no surten efecto se dirigirá hacia las puertas trapeadas que llevan a su sala funeraria (19) y desaparecerá al atravesarlas con la intención de tentar a los intrusos a entrar aquí en lugar de en la sala funeraria de su hijo.

**NOTA:** Si Arfanhil, llevando el amuleto (que deberá ser arrebatado a Caldamir, por supuesto), entra en la

tumba, el Rey Beregor le permitirá a él y a sus compañeros entrar.

## 6.52 CALDAMIR

Recurriendo al surtido de conjuros de control mental del amuleto, tratará de encadenar la voluntad de cualquier recién llegado. Su poder es fuerte y requerirá un gran esfuerzo para resistirse, especialmente cuando lanza sus hechizos sin ser visto, capturando víctimas desprotegidas. No obstante, dado que ya tiene bajo su control a tres machos Trolls, dos hembras Trolls, dos jóvenes Olog-hai y dos esclavos (durante el día), sus poderes podrían verse extralimitados si debe controlar activamente demasiado de una sola vez. Dado que los Trolls duermen durante el día y los esclavos durante la noche y todos han estado condicionados hasta ahora a obedecer sus órdenes raramente se agota; pero si un grupo de aventureros puede alentar la disensión entre los Trolls y liberar a los esclavos, Caldamir tendrá serias dificultades para controlarlos a todos.

Por la noche, Caldamir suele encontrarse en sus habitaciones. Durante el día estará en sus habitaciones un 20% (01-20) del tiempo, en la sala del tesoro un 10% (21-30) del tiempo, en la guardería un 10% (31-40), supervisando la excavación un 40% (41-80) del tiempo y caminando por la garganta el 20% restante (81-100).

## 6.53 ELDAMIR

Mientras que Caldamir se ve obligado a permanecer cerca de las cuevas para supervisar y controlar a los esclavos y los Trolls, Eldamir pasa gran parte del día rondando por la zona a la búsqueda de víctimas. Si tiene tiempo de preparar un hechizo de ilusión antes de ser descubierto podrían ocurrirle muchas cosas a los desprevenidos aventureros: podrían ser atraídos hacia el borde del desfiladero creyéndolo sólido, podrían ser atraídos hacia alguna de las trampas, confundiéndolas con alguna otra cosa o demasiado distraídos para buscar tales cosas; podrían ser atraídos hasta alguna cueva, pensando que podrían encontrar en ella un tesoro. Si actúa contra un único aventurero, su rango de hechizos de ilusión crece: podría hacer pensar a alguien que su armadura y armas comienzan a quemar, haciéndole deshacerse de ellas; podría hacer que alguien sospechara de sus compañeros de traición; puede hacer que alguien ignore signos de peligro, etc.

Si es a él a quien pillan desprevenido fingirá ser un viejo enloquecido que se ha separado de su grupo – un grupo que se dirigía a Carandor. Si se ve obligado a luchar lanzará su daga arrojadiza, con la que es realmente hábil y, entonces, agarrará el palo o arma más próximos.

Durante el día estará vagando sobre la garganta un 40% (01-40) del tiempo (siempre que no tenga que sospechar de que hay intrusos en las cercanías); estará en sus habitaciones un 10% (41-50) del tiempo; estará vagando por el interior del desfiladero un 20% (51-70) del tiempo; estará vagabundeando por las cuevas un 30% (71-100) del tiempo.

## 6.54 TROLL #1

El Troll #1 es un guerrero violento que usará su lanza con gran efectividad en cualquier confrontación mayor. Si encuentra a su víctima a solas, o si cuenta con la ayuda de otro Troll, tratará de someterle utilizando el astil de su lanza como garrote con la intención de capturar a la víctima viva.

Las características especiales del Troll #1 con respecto a los otros dos es que tratará de desertar del servicio de los dos hermanos a la primera oportunidad si el control que ejercen sobre él se debilita, aunque no lo hará en medio de un combate a menos que pierda y pueda VER que sus captores son incapaces de controlarle nunca más.

**NOTA:** Los tres Trolls andarán deambulando por la noche a la búsqueda de comida y tratarán de capturar vivo a cualquiera que pueda ser de utilidad a

*Caldamir y Eldamir. Los tres Trolls correrán en ayuda de sus compañeros Trolls que necesiten ayuda con sus víctimas. A medida que se acerque el amanecer, excepto en ocasiones excepcionales, todos ellos volverán a sus guaridas; los aventureros pueden seguirlos y descubrir el paradero de la base de operaciones de los sirvientes de Sauron.*

### 6.55 TROLL #2

Una vez haya iniciado un combate no parará hasta que él o su víctima hayan muerto. Ha sido reprendido bastantes veces por sus señores por traer víctimas muertas pero su intelecto es demasiado diminuto como para terminar de comprender sus instrucciones y, cuando está envuelto en un combate, su débil mente está tan ocupada que Caldamir y Eldamir no pueden alcanzarle con sus conjuros. Esto le ha obligado más de una vez a buscar refugio fuera de su guarida dado que estaba terminando un combate cuando se acercaba el amanecer.

Al Troll #2 le gusta usar un garrote grande y con pinchos cuando está cazando. Cuando ataca lo mueve la mayoría de las veces de arriba abajo, tratando de aplastar a su oponente o presa. El mejor modo para aproximarse a él es moverse constantemente de lado a lado.

### 6.56 TROLL #3

A causa de su afinidad a las maneras de Sauron, es posible hablar con él aparte luchar con él, afirmando ser uno de los vasallos de Sauron. Pero cuando está en presencia de sus amos no es posible tal engaño.

La mayor parte del tiempo (80%) cuando encuentra extraños (mientras no está en compañía de Caldamir y Eldamir) que no parezca por algún motivo claramente opuesto a los senderos de Sauron, le hará la Pregunta, “¿Sigues al Señor Oscuro?” Cualquier vacilación a la hora de afirmar devoción a Sauron hará que trate a esa persona o grupo como enemigo. Atacará inmediatamente, a menos que se enfrente a un grupo grande. En tal caso tratará de escabullirse de vuelta hasta sus amos.

### 6.57 ARFANDHIL

Se le mantiene encerrado a todas horas en el interior de la sala de esclavos, encadenado a la pared. Será un compañero voluntario para con cualquiera que le pueda ayudar a escapar y, si el grupo parece de confianza, confiará en ellos para que le ayuden a encontrar el tesoro. Él sólo quiere el amuleto y ofrecerá el resto del tesoro a los aventureros como recompensa.

### 6.58 FEORNA

Se encuentra en las mismas circunstancias que Arfandhil. Para cualquier libertador de confianza, además, le revelará su conocimiento de los trazados de cuevas. También conoce la localización de la Guardería y los agujeros de Trolls Negros que los rodean.



### 6.59 TROLLS HEMBRAS

Ambas hembras están entorpecidas por sus Olog-hai nonatos, que han disminuido sus capacidades de combate. Un 80% del tiempo (01-80) tratarán de evitar a cualquier extraño que entre en la guardería. No obstante, el 20% del tiempo restante (81-100) y en cualquier momento en que sean seriamente hostilizadas, lucharán con fiera contra cualquier extraño. Se volverán especialmente agresivas si sus jóvenes Olog-hai son atacados si bien no sacrificarán sus vidas por ellos si el transcurso se vuelve azaroso y se presenta una ocasión de escapar. Normalmente, las hembras no llevan ninguna arma pero echarán mano de cualquier hueso, piedra o palo cercanos para usarlo contra un oponente además de usar sus fuertes manos.

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc.	Br/Gr	c/c. BO	Proy. BO	MM	Notas
<b>Caldamir</b> Fu65, Ag90, Co83, Int86, In91, Pr67, Ap86	8	31	N	10	N	N	35da	20da	10	Animista. 24 PP; Listas: Protecciones, Serenar Espíritus, Vías de los Órganos, Vías de los Huesos/Músculos. Amuleto x3.
<b>Eldamir</b> Fu78, Ag77, Co37, Int90, In45, Pr80, Ap88	8	34	N	5	N	N	25da	15da	5	Mago 12PP; Listas: Ley del Fuego, Ilusiones; Bastón (x2 PP)
<b>Arfanhil</b> Fu92, Ag100, Co86, Int79, In38, Pr89, Ap97	3	27	N	20	N	N	70ea	55acp	25	Guerrero/Luchador (Teóricamente) heredero de Rhudaur, tiene verdadero derecho sobre el tesoro de Beregor.
<b>Feorna</b> Fu65, Ag96, Co67, Int80, In70, Pr81, Ap64	2	23	C/5	15	N	N	70la	65ja	15	Explorador/Granuja esclavo Humano.
<b>Troll 1</b>	7	104	CE/11	20	N	N	90Ga	60ro	0	Troll de las Colinas
<b>Troll 2</b>	8	125	CE/11	15	N	N	85Ga	55ro	10	Troll de las Colinas
<b>Troll 3</b>	10	158	CE/11	35	N	N	100la	65ro	5	Troll de las Colinas
<b>Troll Joven</b> -	5	79	CE/11	20	N	N	50ea	35ja	5	Troll Negro
<b>Rey Beregor</b>	8	50	N/1	55	N	N	-	-	-	(Fantasma) Guerrero/Luchador. Drena Constitución.

*Nota: Véase la Tabla de Bestias para las habilidades de los Trolls.*

## 7.0 TABLA DE CRIATURAS

Tipo	Niv	Núm	Tam/Vel	Ptos	TA	BD	Ataques (Primario/ Secundario/Terciario)	Notas
Oso Negro	7	1-3	G/R	105	C/3	30	65EGa/60HApr/75GMO	Usa la tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Troll de las Cavernas	12	1	G/N	175	CE/11	15	10EGa/85Ar/-	
Venado	2	3-30	M/MR	72	C/3	40	25MCu/25MPs/20Em	
Alce	4	4-40	G/MdR	200	C/3	35	100GCu/90GEm	Curioso.
Hurón	2	1-2	P/R	25	No/1	30	30PMo/30DGa	
Troll de los Bosques	6	1-5	M/N	100	CE/11	10	70Ga/60GMO	
Troll de las Colinas	10	1-3	G/L	150	CE/11	20	95GEm/85GGa/50Ar	Usa la tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Perro	2	1	M/R	90	C/3	25	60MMo/30MGa/-	Se le encuentra en Mazmorras.
Anta	4	1-3	G/N	240	C/4	15	55GEm/55GPs	Jaurías encontradas en Mazmorras.
Huargo	5	4-20	G/MR	160	No/1	55	85GMO/50MGa	
Individuo	7	1-5	M/N	100	No/1	75	100Ar/55MEm	
Lobos	3	2-40	M/MR	110	No	30	65GMO/-	Se encuentran 2 en Mazmorras.

**Códigos:** Las estadísticas describen una criatura típica dentro de cada grupo. La mayoría de los códigos son intuitivos: **Niv (Nivel)**, Núm (número de criaturas), **Tamaño** (Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande y Enorme), **Ptos V y BD** (Bonificación Defensiva). Las más complicadas están explicadas abajo.

**Velocidad:** La velocidad de una criatura se da en términos de “Velocidad de Movimiento/Rapidez de Ataque.” A=Arrastrarse, ML=Muy Lento, L=Lento, N=Normal, MdR=Moderadamente Rápido, R=Rápido, MR=Muy Rápido, IR=Rapidísimo.

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

**Ataque:** Cada código de ataque comienza con la Bonificación Ofensiva del atacante. La primera letra indica el tamaño del ataque: D=Diminuto, P=Pequeño, M=Mediano, G=Grande, E=Enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque: D=Diminuto, Pi=Pico/Pinzas, Em=Embestida, Mo=Mordisco, Ga=Garra, Ap=Aplastar, Apr=Apresar, Cu=Cuerno, Ps=Pisotón, Ag=Aguijón, Ar=Arma. Estos códigos pueden diferir ligeramente de los de **MERP** y **Rolemaster**.

**(Primario/ Secundario/Terciario):** Cada criatura normalmente comienza el combate utilizando su ataque “Primario”. Dependiendo de la situación o el éxito del ataque Primario puede usar después sus ataques “Secundario” o “Terciario” (todos en el mismo asalto si el ataque es muy exitoso).

## 8.0 TABLA MAESTRA DE ENCUENTROS

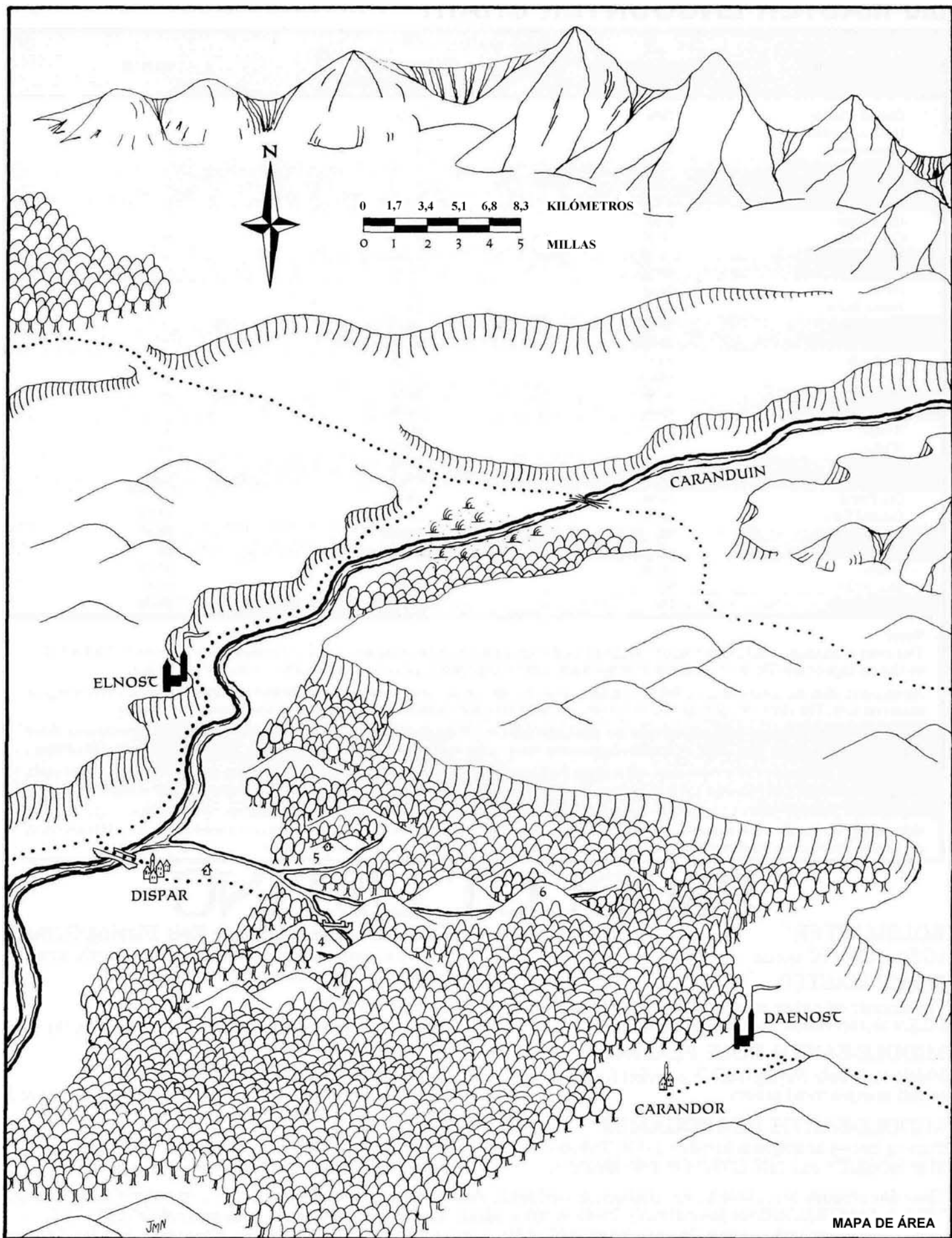
ENCUENTRO	BOSQUE ESTE	ARTHEDAIN RURAL	CIUDADES
Probabilidad	25%	10%	5%
Distancia (km)	4	5	-
Tiempo (horas)	4	4	1
Trampa Exterior	1-3	1	-
Murciélagos	4-5	2-3	1
Oso Negro	6-10	4-5	-
Trolls de las Cavernas	11-15	6	-
Ciervo	16-19	7-10	-
Alce	20-24	11-12	-
Hurón	25-26	13	2
Troll de los Bosques	27-31	14	-
Gorcuervos	32-33	15-17	-
Trolls de las Colinas	34-35	18-20	-
Losrandir	36-37	21-24	-
Mewlips	38-40	25	-
Anta	41-44	26-28	-
Oso del Norte	45-46	29-30	-
Huargos	47-51	31-32	-
Individuos	52-55	33-37	-
Lobos	56-70	38-42	-
Bandidos	71-75	43-47	3-10
Patrulla Orca	76-88	48-49	11
Gente General	89-94	50-80	12-81
Patrulla Normal	95	81-84	82-85
Elfos	96	85	86
Exploradores	97-98	86-97	87-91
Unidades de Élite	99	98-99	92-98
Otras Criaturas	00	00	99-00

**Notas:**  
Esta tabla está diseñada para ayudar al Director de Juego. Puede usarse para determinar la localización y naturaleza que no se circunscriben a un lugar fijo por este conjunto o por el DJ. Si un encuentro parece inapropiado simplemente vuelve a tirar hasta que obtengas un resultado apropiado.  
Un encuentro no siempre requiere un combate o actividad similar. Un grupo puede evitar o aplacar algunos de los peligros listados más arriba con las acciones apropiadas o buenas tiradas de maniobra. La tabla tan sólo da al Director de Juego una guía para encuentros con grupos o criaturas inusuales u hostiles en potencia.

**Utilización de esta tabla:** Se dan diferentes fechas y localizaciones a lo largo de la parte superior de la tabla. Elige el período de tiempo apropiado y área general. Ciudades debe definirse como cualquier ciudad, pueblo o rutas de transporte hechas por el hombre siempre que dichas áreas estén deshabitadas o dentro de un radio de 8 km de cualquier terreno significativo.

El período de tiempo cubierto por una tirada de encuentro es, o bien el Tiempo dado en la tabla, o bien el tiempo que lleva recorrer la Distancia dada en la tabla, lo que sea más corto. Si una tirada de encuentro es menor o igual que la Probabilidad de Encuentro dada en la tabla se hace una segunda tirada (1-100) para determinar la naturaleza del encuentro.

**Otras Criaturas** son, generalmente, solitarias, normalmente poderosas y, a menudo pero no siempre, malvadas. Pueden ser Magos, Señores, monstruos, etc. El DJ deberá tirar de nuevo o construir idealmente un encuentro con un grupo o individuos únicos, como una de las entradas de la tabla de PNJs.

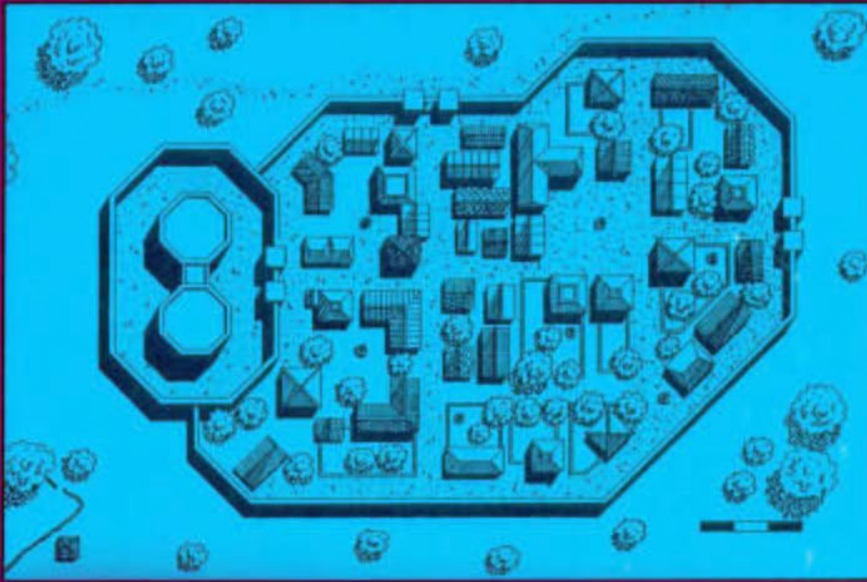




EXPLORA

# LA TIERRA MEDIA DE J.R.R. TOLKIEN

CON LOS MÓDULOS DE AVENTURAS LISTOS PARA JUGAR  
DE IRON CROWN ENTERPRISES



El límite austral del Bosque Este no será pacífico nunca más. Trolls Merodeadores han traído un terror implacable a la zona. Una pequeña comunidad de Enanos ha sido borrada... devorada. ¿Eres lo suficientemente decidido como para enfrentarte a los intrusos en "Aventuras en la Colina de Duilindin"?

Dos castillos fronterizos se encuentran aislados en esta zona del Bosque Este. El camino propuesto entre estas plazas fuertes cruza un territorio infestado de Orcos y Trolls. ¿Podrás sobrevivir a las "Aventuras en el Pueblo de Garkash"?

Bien escondida en el interior del Bosque Este hay una peligrosa garganta. Los rumores sitúan un antiguo y poderoso artefacto en este agujero. Muchos te han precedido en la búsqueda de la herencia. ¿Te arriesgarás en "Aventuras en Maes Fao"?

IRON CROWN ENTERPRISES, Inc. posee la licencia mundial exclusiva para JUEGOS DE ROL DE FANTASÍA y JUEGOS DE TABLERO PARA ADULTOS basados en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS y EL HOBBIT de J. R. R. Tolkien.



© 1986 TOLKIEN ENTERPRISES. EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS y todos los personajes y lugares en ellos contenidos son propiedad de TOLKIEN ENTERPRISES, una división de ELAN MERCHANDISING, INC. Berkeley, CA. No se permite su uso sin autorización.



#8103