

El Señor de los Anillos
El Juego de Rol

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL JUEGO DE ROL

LA LIBERACIÓN DEL NORTE

El Campamento Orco del
Bosque de los Trolls

Una aventura escrita por José Torrano (Norkak)

El Señor de los Anillos
El Juego de Rol

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL JUEGO DE ROL

La Liberación del Norte

Los Orcos del Bosque de los Trolls.

Por José Torrano (Norkak)

Índice:

Introducción.....	3	Escena 6ª.....	11
Gancho para los Jugadores	3	Epílogo	11
Antes de Continuar	3	Experiencia y Renombre	12
Resumen de la Aventura.....	3	Agradecimientos.....	12
Historia de Arnor al Comienzo de la 4ª Edad. 3		Material Adicional	
Personajes No Jugadores	3	Tabla de Encuentros Aleatorios.....	13
Desarrollo de la Aventura		Bree y el Poney Pisador.....	17
Escena 1ª.....	4	Mapa Guía para el Master	18
Escena 2ª.....	5	Mapa de los Jugadores.....	19
Escena 3ª.....	6	Mapa de Rivendel.....	20
Escena 4ª.....	7	Campamento Master/Jugadores.....	21
Escena 5ª.....	10		

Probadores: Luis (Tadevs) y Charlie.

Material de Consulta: Libro Básico y Bestias Malignas y Magia Maravillosa de El Señor de los Anillos – CODA ®.

Los derechos de autor de todas las marcas, nombres comerciales, marcas registradas, logos e imágenes aquí usadas, pertenecen a sus respectivos propietarios.

LA LIBERACIÓN DEL NORTE – EL CAMPAMENTO ORCO DEL BOSQUE DE LOS TROLLS – POR JOSÉ TORRANO (NORKAK)

INTRODUCCIÓN:

Esta Aventura se desarrolla en Arnor, a mediados del siglo I de la Cuarta Edad. Más concretamente, en la primavera del año 40.

Aventura para un grupo de entre 3 y 4 jugadores, con una duración de entre 1 y 2 sesiones.

GANCHO PARA LOS HÉROES:

Al menos uno de los héroes debería ser del Norte y/o conocer al Señor Juncal, secretario del Rey en la Región y encargado de ofrecer la misión a los Héroes.

ANTES DE CONTINUAR:

Para poder mastear esta aventura sin problemas, necesitarás un ejemplar del Libro Básico de “El Señor de los Anillos – Sistema CODA®” y “Bestias malignas y Magia Maravillosa®” (necesario para las criaturas de la tabla de encuentros aleatoria).

RESUMEN DE LA AVENTURA:

Los Personajes se encuentran en Bree. Donde han sido citados por el Señor Juncal, un secretario del Rey del Reino Unificado en el Norte. Éste les pedirá ayuda para que le acompañen en un viaje hacia el Este para investigar ciertos ataques por parte de los Orcos en el Gran Camino del Este.

De aceptar, los personajes acompañarán al Señor Juncal, viajando y visitando lugares como La Cima de los Vientos, el Bosque de los Trolls y Rivendel.



HISTORIA DE ARNOR AL COMIENZO DE LA 4ª EDAD.

En el siglo I de la C.E. Arnor abarca los antiguos reinos de Arthedain, Cardolan y Rhudaur, amen del estado vasallo de La Comarca, y la Bahía del Forochel, donde habita el pueblo Lossoth. A comienzos de la C.E. Arnor no es mas que un disperso grupo de pueblos aislados con un único centro de producción relevante (la ya mencionada Comarca). El hecho del resurgir del reino y su alianza con Gondor podrían augurar un futuro próspero, pero la verdad es que la alianza con su reino hermano perjudicará considerablemente al Reino del Norte.

Las guerras de conquista que Gondor mantiene con otras naciones requieren cada vez mas mano de obra arnoriana (soldados y trabajadores), con lo que ha surgido un flujo de migración de Arnor hacia Gondor y Rhovanion y del interior a las poblaciones cercanas a los caminos principales. Como consecuencia, Annuminas, Bree, Fornost Erain y Tharbard y otras poblaciones menores a lo largo del Camino de Rohan y el Camino del Este han visto como aumenta su población, pero los pueblos alejados de estas dos vías de comunicación han ido desapareciendo casi completamente y pueblos hostiles al poder del Rey, como dunlendinos, tribus de orcos y bandas de ladrones, han encontrado (y encontrarán) lugares donde poder asentarse.

A finales de siglo, el poder del Rey sobre Arnor sólo será real en los alrededores de las ciudades mencionadas y a lo largo del Camino del Sur. Regiones enteras como Rhudaur, con la salvedad del refugio de Rivendel, quedan a su libre albedrío. Algo que el Rey no está dispuesto a dejar que suceda.

PERSONAJES NO JUGADORES:

El Señor Juncal, Secretario de la Corte en Arnor:

El Señor Juncal es natural de Bree. Nació poco después de la Guerra del Anillo y se crió con su familia en la misma ciudad hasta los 10 años. Poco después, su familia se trasladó a Fornost, la

capital del Reino Unificado en el Norte. Allí aprendió sobre historia de Arnor y Gondor y aprendió el nombre y el uso de las diferentes plantas. Trató con muchos elfos e incluso llegó a aprender el Sindarin.

Un día salvó la vida a un noble (un secretario de la Corte del Rey), aplicando sus conocimientos de Curación y éste se lo agradeció aceptándolo como ayudante. De él aprendió mucho y tras su muerte, le sustituyó como Secretario.

Actualmente se encuentra destinado en Bree, como funcionario en la región. Se le ha encargado que lleve a cabo una misión de reconocimiento en la zona de Rhudaur.

Atributos: Porte 8 (+1)*, Destreza 8 (0), Percepción 8 (+1), Fuerza 7 (0), Vitalidad 8 (+1), Ingenio 10 (+2)*.

Reacciones: Aguante +2, Rapidez +1, Fuerza de Voluntad +2, Sabiduría +1*.

Raza: Hombre de Bree (Hombre Medio)

Idioma: Oestron, Adunaico, Sindarin

Edad: 35 Años.

Defensa: 10

Órdenes: Erudito (Estudioso Arnoriano).

Facultades de Orden: Reservado (puede añadir modificador de Ingenio a Fuerza de Voluntad cada vez que se desee. Cuando se emplea la Fuerza de Voluntad para resistirse a los esfuerzos que traten de obligarle a divulgar sus conocimientos, duplicará su bonificación de Ingenio antes de añadirla.

Habilidades: Actuación (Contar Historias) +1, Carrera +1, Curación +3, Debate +3, Detección +2, Empatía +4, Juegos +1, Lengua: Sindarin +4, Monta: +2, Oficio +2, Persuasión +2, Saber Territorio (Bree): +1, Saber Hierbas: +2, Saber: Historia (Arnor) +4, Saber: Historia (Gondor) +2.

Virtudes: Amigos (Bree) +1, Sabio (+1 a todas las habilidades de Saber y Sabiduría)

Defectos: Ninguno.

Tamaño: Medio (5 Niveles de Heridas).

Salud: 8.

Coraje: 4.

Renombre: 5.

Equipo: Algunas plantas medicinales, Cuchillo Largo (2d6+3).

DESARROLLO DE LA AVENTURA:

Escena 1ª: El Encargo.

El grupo de héroes se encuentra en Bree, hospedados en la famosa Posada El Poney Pisador. Dicho lugar, regentado por el ya anciano Cebadilla Mantecona, es uno de los lugares más visitados de la región. En la actualidad, Bob y Nob son los encargados de regentar la posada, ya que el viejo Cebadilla se centra en contar historias sobre sus hazañas. Casi todas las noches cuenta una y otra vez que conoció al Rey (cuando entonces era llamado Trancos), la ayuda que prestó a los Hobbits que llevaban el Gran Anillo, de cómo pasó mucho miedo temiendo que Gandalf le convirtiera en un Monstruo, o de cómo, tras ver el mago el gran trabajo realizado por Mantecona (según él), le premió con un encantamiento de excelencia insuperable a su cerveza durante siete años (algo real, ya que a partir de ese momento y hasta ahora, la cerveza que se sirve en la taberna es la mejor de toda la región). Además, en la taberna, los viajeros aprovechan para ponerse al día de las últimas novedades del Reino creciente y sobre otros muchos temas.



Los héroes han sido citados para mantener una reunión con el Señor Juncal, un secretario de la Corte del Rey en Fornost.

Al poco rato, entra por la puerta una figura alta y vestida con ropas de buena calidad. Se trata del Señor Juncal y la mayor parte de los parroquianos allí presentes le saludan, algo lógico, ya que es una persona de cierta importancia en la región y natural de Bree, lo

que hace que sea mas conocido aún si cabe en la posada. Buscará con la mirada a los héroes y cuando los localice, se sentará con ellos.

Después, dirá lo siguiente:

Menudo frío hace aún en esta época del año. Cualquiera diría que seguimos en pleno invierno. El motivo por el que los he hecho llamar es porque han llegado malas noticias de la zona de Rhudaur y el Rey me ha encargado explorar y reunir información sobre dicha región. En concreto, se me ha pedido que investigue El Gran Camino del Este, que recorre buena parte del Antiguo reino de Rhudaur. Como sin duda recordarán, el antiguo reino de Arnor se dividió en 3: Arthedain, Cardolan y Rhudaur. Y fueron los habitantes de Rhudaur quienes se aliaron con el malvado señor de Angmar para tratar de destruir el Reino del Norte, algo que logró finalmente tras muchos años de batallas y luchas.

Bien, desde entonces, esa región ha quedado totalmente salvaje, salvo Rivendel. El problema radica en que últimamente varias de las caravanas que han ido y venido por el Gran Camino del Este han sido atacadas por Orcos. Hasta ahora, y que sepamos, se han producido 3 ataques en las dos últimas semanas – os dice, a la vez que saca un mapa (el mapa de los jugadores) y marca los tres lugares donde se han producido los asaltos – Tendremos que confirmar si eso es cierto y ver si existe algún asentamiento orco en la zona. De ser así y si no fuera posible su destrucción inmediata, a la vuelta me encargaría de enviar una hueste a destruirlo. Sin duda, Rhudaur es una región con mucha importancia estratégica, sobre todo por el ya mencionado Gran Camino del Este que, además de llegar a Rivendel, llega hasta las Tierras Ásperas, atravesando el Paso de Montaña, La Carroca, el Bosque de las Hojas Verdes y llegando finalmente a la Ciudad del Lago, Valle y La Montaña Solitaria.

Nuestra misión, pues, será ir hasta Rivendel por el Gran Camino del Este y averiguar si realmente existe algún tipo de campamento o asentamiento orco. Para ello, se os prestará un caballo (y/o Poney si hubiera algún enano o Hobbit) en caso de que no tengáis. El camino hasta Rivendel es largo (unos 560 kilómetros), lo que probablemente nos lleve unos 20 o 25 días de ida y otros tantos de vuelta. Además, lo más

probable es que tengamos que desviarnos para estudiar los alrededores, lo que nos llevará bastante más. De todas formas, llevaremos un caballo más que se encargará de llevar las provisiones, además de las que podáis cargar cada uno encima.

La paga será de 1 Moneda de Oro cuando lleguemos a Rivendel y otra Moneda de Oro a la vuelta, además de 2 Monedas de Plata que os entregaré como adelanto si aceptáis ¿Os interesa el trabajo?.

En caso de aceptar, el hombre los invitará a tomar un trago y al finalizar la noche, antes de acostarse, entregará las 2 MP a cada uno. Les dirá que partirán a la mañana siguiente, al alba. Él se encargará de los caballos y las provisiones. Dicho todo esto, se despedirá hasta el día siguiente.

Escena 2ª: El Viaje.

En esta escena se detallan los aspectos del viaje que los Héroes y el Señor Juncal realizarán a través del Gran Camino del Este.

El viaje desde Bree hasta Rivendel es de 100 Leguas (557,20 Km). Viajando a Caballo durante 8 horas al día por un Camino Normal (4 Km/hora) se recorren, en 1 día, 32 km, lo que hace que el viaje (si no hubiese contratiempos) dure entre 17 y 18 días. Durante el viaje, el Master deberá realizar una serie de tiradas de encuentros aleatorios de forma diaria, pero a una vez lleguen al Bosque de los Trolls. Dicha tabla se adjunta al final de este documento con todas las instrucciones necesarias.

Por ejemplo, durante la primera etapa del viaje, desde Bree hasta la Posada del Último Puente, lo más normal con lo que se pueden encontrar son pequeñas criaturas como conejos, serpientes u otras criaturas menores, eso queda a elección del Master. También pueden cruzarse con pequeñas caravanas que van desde Bree hasta la Posada del Último Puente, aunque nunca más allá.

Una vez pasado el Último Puente (y su posada), el Master deberá usar la tabla de encuentros aleatorios que se adjunta al final para saber si se encuentran con algo. No sería extraño encontrarse con alguna pequeña banda de orcos,

arañas gigantes e incluso algún peligroso Troll de las Colinas.

Durante la primera parte del viaje, de Bree al Último Puente, uno de los lugares más conocidos es la Cima de los Vientos, por la cual pasarán cerca de allí, muy probablemente durante el 5º día. La Torre de Amon-Sûl sigue, a pesar de todo, abandonada. No es habitual que los viajeros que van por el Camino del Este se desvíen de su ruta para acampar, ya que desviarse implica perder varios días. Si el grupo quisiera desviarse, desde allí podrían divisar cualquier movimiento de criaturas en un amplio

radio de varios kilómetros. En la torre podrían pasar la noche en uno de los “asentamientos” medianamente estables que los antiguos Dúnadain del Norte tenían allí (y que siguen usando muy de vez en cuando). Para llegar a los restos de la torre, el grupo deberá salir del camino y tomar La Senda de la Fortaleza, una senda que se separa del camino principal un poco antes de acercarse a la colina. Esta senda lleva hasta la Cima de los Vientos. Para volver al camino, deberán hacerlo volviendo por la Senda de la Fortaleza o bordeando la colina por la parte Este, por la cual no hay camino alguno.



Escena 3ª: El Bosque de los Trolls.

Durante la jornada del 10º día (si no ha habido incidentes ni altercados), llegarán a la Posada del Último Puente. Allí podrán pasar el resto del día y la noche. El señor Juncal se encargará de todo. Al día siguiente, cuando crucen el puente, habrán llegado al bosque de los Trolls. A partir de ese momento, se utilizará la Tabla de Encuentros Aleatorios (en el apartado Tabla de Encuentros Aleatorios se explica como llevar a cabo los encuentros).

El Bosque de los Trolls, es una formación arbórea, compuesta principalmente de hayas, situada al este de Rivendel y al norte del Gran Camino del Este. Recibe su nombre debido a la presencia de una familia de trolls que se asentaba en él. El bosque se asienta sobre lo que

antiguamente era el reino de Arnor (más concretamente en Rhudaur).

Viajar por el Camino, sigue siendo considerado Camino Normal (4km/hora), pero si los héroes deciden internarse en el bosque (bosque a través), deberán saber que no podrán ir montados a caballo, aunque podrán tirar de ellos. Se considera Viajar a Pie por Terreno Muy Difícil (1 km/hora). Ir por los senderos del bosque, se considera Terreno Difícil y puede ser realizado a pie (1,75 Km/hora) o a caballo (2 Km/Hora).

Uno de los sitios más conocidos del bosque, es el lugar donde se encuentran los 3 Trolls: Tom, Berto y Guille Estrujóñez (señalado en el mapa con una T), que se convirtieron en piedra a causa de la salida del Sol, tras no decidirse como comerse a los enanos que aparecen en El Hobbit

o que después encuentran los Hobbits Merry, Pippin, Sam y Frodo, junto a Aragorn, cuando tratan de escapar de los Espectros del Anillo durante su viaje hacia Rivendel.

Los Asaltos Orcos en el camino:

Como ya se ha explicado, se han producido 3 ataques en las últimas dos semanas por parte de una banda de Orcos. Esto se sabe gracias a que algunos de los que iban en dichas caravanas pudieron sobrevivir a los asaltos.

En las tres zonas marcadas en el mapa, los ataques se produjeron de la misma manera: los orcos se escondían a ambos lados del camino (escondidos en el bosque o en matorrales) y cuando la caravana pasaba por en medio, saltaban sobre ellos, cimitarras en mano. Aquellos que no conseguían escapar, eran considerado alimento para los Orcos.

Leyendo el mapa de izquierda a derecha (desde el último Puente hacia Rivendel), se detallan los 3 puntos donde se produjeron los ataques (alguien con la habilidad de Rastrear NO 10, puede leer las huellas de la siguiente manera):

1º Asalto: Los orcos se escondieron en el boque que hay al Sur y en unos matorrales al norte del Camino (bajo la pequeña cadena montañosa). Un carromato con un conductor y dos escoltas fue asaltado por los orcos cuando estos pasaron por en medio. Sólo consiguió escapar el conductor, que lo logró tras desenganchar el caballo mientras los otros dos eran devorados por los Orcos. Este fue el último ataque conocido y el único en el que hubo supervivientes. Si siguen el rastro hacia el bosque sur, a pocos metros del camino, encontrarán los restos de varios humanos que fueron devorados. El carro fue conducido hacia el campamento Orco.

2º Asalto: Los orcos se escondieron en los bosques que hay a ambos lados del camino. En éste caso, sólo había dos carromatos y cuatro hombres (2 en cada caro). Este fue el primer ataque que se produjo en la zona. Aún pueden verse restos humanos y los carros totalmente saqueados. Las huellas se pierden en el interior del Bosque Norte (una tirada de Rastreo NO 15, puede hacer que el jugador siga las huellas hasta salir del bosque por el norte y llegar al sendero que conduce al Campamento Orco.

3º Asalto: Al igual que el asalto explicado anteriormente, los orcos se escondieron a ambos lados del Camino, entre los árboles. En este caso, el segundo ataque producido en estas tierras, la caravana constaba de 3 carruajes. En cada uno había 2 hombres. Cuando pasaron por en medio de los Orcos, éstos los acibillaron a flechas. Al igual que en los casos anteriores, pueden ver a simple vista los restos de los carros, sangre e incluso algunos restos humanos.

Todos los asaltos fueron llevados a cabo por un grupo de 14 Orcos y en todos se llevaron la mercancía asaltada, la mayor parte, alimentos y bebida. Las armas, armaduras y equipo de los hombres también fueron robadas.

Escena 4ª: Los Orcos.

Esta crónica puede suceder tanto durante el viaje de ida, durante el viaje de vuelta o tras el Encuentro del Asalto de los Orcos que hay a la vuelta de Rivendel (se explica más adelante). Si los héroes toman el sendero que conduce al norte llegarán hasta un campamento de orcos.

El Campamento Orcos está compuesto por 50 orcos de las montañas. Habitualmente se dedican a atacar a las caravanas que viajan a través del Gran Camino del Este. El grupo de Orcos está capitaneado por Gnash, un Capitán Orco del Monte Gram. En éste campamento pueden encontrarse 2 tribus Orcas: La Tribu del Ojo en Llamas y los Rompecráneos (comparten las mismas características). Los del Ojo en Llamas son más bajos y corpulentos que los Rompecráneos, además de tener la piel más oscura. Gnash es un Rompecráneos. Pueden verse sus estandartes hondeando en el campamento.

Habitualmente siempre hay varios grupos de Orcos cerca del camino y en los bosques, para tratar de asaltar alguna caravana. Cada varios días suelen volver para ser relevado por otros grupos (los héroes se encontrarán con uno de estos grupos a la vuelta, mientras atacan la caravana de la escena 6ª). Normalmente suelen atacar zonas muy concretas (aparecen marcadas en el mapa).

Siempre hay un grupo de 1d6+2 orcos patrullando los alrededores del campamento, además de varios vigías en varios puntos del

mismo. Eso hace que siempre haya unos 20 Orcos en el campamento y alrededores.

Más adelante se explica la distribución de los Orcos tanto dentro como fuera del Campamento y en el camino.

Como descubrir la localización del Campamento:

Existen varias opciones de cómo encontrar el campamento:

1. Cuando lleguen al sendero (tanto a la ida como a la vuelta), podrán encontrar huellas de pisadas de orcos que conducen al norte (será necesario tirada de rastreo NO 10).
2. Si tuviesen un encuentro aleatorio con un Grupo de Orcos, y tras derrotarlos, pueden tratar de sacarles información sobre su campamento, si sobrevive alguno (Indagación o Intimidar NO 15).
3. Cuando vayan de vuelta de Rivendel, encontrarán a un grupo de Orcos asaltando una caravana en el Gran Camino del Este. Allí pueden, tras derrotarlos, tratar de sacarle información a un orco (Indagación o Intimidar NO 10) o encontrando el mapa con la localización del Campamento (Búsqueda NO 10).
4. En Rivendel, podrían indicarles distintos lugares donde poder montar un posible campamento (entre ellos el verdadero), aunque no haya ninguno en la zona marcada (Automático).

Distribución de los Orcos fuera y dentro del Campamento:

Alrededores del Camino y Bosque de los Trolls:

Se dividen de la siguiente manera:

- Un grupo de Asalto de Caravanas compuesto por un grupo de 14 Orcos. Éstos se colocan a ambos lados del camino, camuflándose entre los árboles y matorrales y asaltándolos cuando pasan por en medio. Suelen ir armados con Cimitarras y Arcos Cortos. Este grupo sólo se lo encontrarán a la vuelta, mientras asaltan una caravana (escena 6ª).
- Dos Grupos de 8 Orcos que rastrean por todo el bosque. Estos son los dos grupos que los Jugadores pueden encontrarse como Encuentros Aleatorios.

Alrededores e interior del Campamento:

Como ya se ha explicado antes, no todos los orcos se encuentran en el campamento. En éste caso, entre el campamento y los alrededores (a menos de 5 minutos del campamento) hay 20 Orcos, divididos de la siguiente manera:

- 1 Vigía en cada uno de los Puntos cardinales del campamento (4 en total).
- 1 Grupo de 1d6+2 Orcos exploradores, reconociendo el terreno alrededor del Campamento (se encuentran a 1d6 minutos del campamento).
- 1 Capitán Orco (Gnash) en la tienda de campaña.
- El resto de Orcos (hasta llegar a los 20 habiendo sumando los anteriores) se encontrarán alrededor del fuego, comiendo, peleándose entre ellos o dentro de las tiendas (queda a elección del Master).

Puedes ver la localización exacta de cada unidad “Fija” en el Mapa [Campamento Master]. Puesto que son dos tribus distintas, los Rompecráneos se sitúan en la zona superior derecha del campamento y los Ojo en Llamas, en la inferior Izquierda.

Atacar el campamento puede parecer una locura (aunque ya se sabe que los jugadores son capaces de cualquier cosa), pero pueden aprovechar para atacar las patrullas que realizan los orcos o a los orcos encontrados de forma aleatoria para disminuir el número de orcos y así poder destruirlo. Si logran matar a Gnash, el Capitán Orco, o a más de la mitad de los Orcos del Campamento, el resto de orcos que queden en pie podría perder el control y tratar de huir hacia el norte (hacia las montañas del Norte). Para representar esto, el master realizará una tirada de Fuerza de Voluntad por parte de los orcos con un NO 6 siempre y cuando el Capitán Orco haya muerto. En caso de seguir vivo, la tirada de Fuerza de Voluntad la realizaría él (+2 F.V.). Superarla significaría que es capaz de controlar a los orcos restantes y hacerlos luchar hasta la muerte. Si después de eso, muriese el Capitán, los Orcos volvería a realizar otra tirada de Fuerza de Voluntad con los mismos resultados anteriormente explicados. Si la tirada es inferior, significará que no lo han superado y se batirán en retirada. Recuerda que los Orcos tienen el defecto Cobardes. Las estadísticas completas de los Orcos vienen en la página 290

del Libro Básico y en las páginas 38 y siguientes de Bestias Malignas y Magia Maravillosa. A continuación, tienes las estadísticas de los que aparecen en ésta aventura:

Gnash, Capitán Orco:



Atributos: Porte 8 (+1), Destreza 7 (0), Percepción 8 (+1), Fuerza 8 (+1)*, Vitalidad 9 (+1)*, Ingenio 5 (0).

Reacciones: Aguante +4*, Rapidez +1, Fuerza de Voluntad +2, Sabiduría 0.

Defensa: 10

Tasa de Movimiento: 6

Total de Puntos de Daño Absorbido: 7 PD

Órdenes: Guerrero, Capitán.

Facultades de Orden: Arma Favorita (Cimitarra), Devoción entusiasta.

Avances: 10

Habilidades: Asedio +2, Carrera +3, Combate a Distancia (Arco Largo) +4, Combate Cuerpo a Cuerpo (Gran Hacha) +8, Detección (Vista) +4, Intimidación (Miedo) +5, Lengua (Dialecto Orco +4, Oestron +2), Monta (Lobo) +3, Rastreo (Olor) +1, Saber (Raza Orca) +4, Sigilo (Movimiento Silencioso) +4.

Virtudes: Olfato Excelente, Visión Nocturna 2.

Defectos: Cobarde, Odio (Elfos, Enanos).

Facultades Especiales: Armadura (Piel Curtida 1 = -1 PD), Armas Naturales (garras 1 punto), Maldición a la Luz del Sol (-4 a las pruebas realizadas a la luz del día).

Tamaño: Medio (5 Niveles de Heridas)

Salud: 10

Coraje: 1

Equipo: Gran Hacha (2d6+7 PD), Cota de Malla Orca (-6 PD) y Arco Largo (Flecha Orca 2d6+2).

NO Equivalente: 10

Orco Común:



Atributos: Porte 6 (0), Destreza 7 (0), Percepción 8 (+1), Fuerza 8 (+1)*, Vitalidad 8 (+1)*, Ingenio 5 (0).

Reacciones: Aguante +2*, Rapidez +1, Fuerza de Voluntad +0, Sabiduría 0.

Defensa: 10

Total de Puntos de Daño Absorbido: 7 PD

Órdenes: Bárbaro.

Facultades de Orden: Arma Favorita (Cimitarra)

Habilidades: Asedio (escala) +2, Carrera +3, Combate a Distancia +2, Combate Cuerpo a Cuerpo (Cimitarra) +4, Detección (Olfato o Vista) +4, Intimidación (Miedo) +2, Lengua (Lengua Negra +4, Dialecto Orco +4, Oestron +2), Monta (Lobo) +3, Rastreo (Olor) +4, Saber (Raza Orca) +4, Sigilo (Movimiento Silencioso) +4.

Virtudes: Olfato Agudo, Visión Nocturna.

Defectos: Cobarde, Odio (Elfos, Enanos).

Facultades Especiales: Armadura (Piel Curtida o Dura 1 = -1 PD), Armas Naturales (garras 1 punto), Maldición a la Luz del Sol (-4 a las pruebas realizadas a la luz del día).

Salud: 9

Equipo: Cimitarra (2d6+4 PD), Arco Corto (Flecha Orca: 2d6+2).

NO Equivalente: 10 (cada 4 Orcos).

PD = Puntos de Daño.

En el campamento pueden encontrar algunos de los carruajes robados, comida, bebida (vino y cerveza), armas (espadas cortas) y armaduras (cuero sobre todo) de los hombres que asaltaron en los caminos, así como otros objetos (20 m de cuerda), odres para llevar alguna bebida, antorchas sin usar.

Si logran matar a todos los Orcos del Campamento, o hacer que huyan, el Señor Juncal puede aconsejar quemar todo el campamento para impedir que los Orcos puedan volver a asentarse en ese lugar (esto se considera Destruir el Campamento – mirar Experiencia y Renombre).

Lleva la cuenta de todos los Orcos que los jugadores encuentren y derroten, ya que sólo hay 50 en toda la región.

Escena 5ª: Rivendel.

Se dice que Rivendel se encuentra en un lugar oculto y así es en verdad, pues está situado en lo profundo de un valle. Además, durante las edades anteriores, fue también en parte gracias a los poderes de Elrond. Ahora, Elrond ya no se encuentra (pues partió a las Tierras Imperecederas) y son sus hijos Elladan y Elrohir quienes se quedaron como guardianes del refugio.



Por suerte para los héroes, El Señor Juncal cuenta con el permiso de los hijos de Elrond y conoce la ubicación exacta de Imladris (tiene un Salvoconducto). Cuando lleguen, serán recibidos por varios elfos y se encargarán tanto de sus animales como de atenderlos en todo lo necesario.

Rivendel es un lugar de descanso y reposo para el viajero fatigado, además de un lugar de conocimiento para los sabios, que podrán pasearse por sus grandes bibliotecas en busca de saber y nuevos y antiguos conocimientos, aunque siempre que cuenten con el permiso de Elladan y/o Elrohir (eso queda a elección del master).

En Rivendel no sólo viven los hijos de Elrond, también hay elfos que han encontrado en Imladris su residencia hasta que deseen cruzar a las Tierras del Oeste. Además, muchos elfos de las distintas Compañías Errantes (también conocidas como Compañías Grises) suelen viajar

hasta allí para descansar, antes de volver a viajar por el mundo.

El señor Juncal querrá hablar con ambos hermanos para discutir, sobre todo, el tema de los orcos que hay en la región. Allí escucharán que es cierto que hay orcos atacando el camino y que últimamente han tenido problemas para recepcionar envíos de cargamento con algunas especies y cereales básicos (en Imladris no existen grandes campos de cultivo y muchas cosas de alimentación básica tienen que comprárselas a Bree, compañías que van de paso u otras ciudades cercanas). Les indicarán posibles lugares donde los orcos han podido montar sus campamentos (si no han encontrado el campamento Orco que existe en mitad de la zona norte del Bosque de los Trolls). Como pago por ello, les permitirán quedarse en Rivendel tanto tiempo como necesiten para descansar o recuperarse en caso de haber sufrido daño alguno. De todas formas, el Señor Juncal no quiere retrasarse mucho y permitirá estar como

mucho 1 semana (que debería ser suficiente para que aquellos que hayan sido heridos por el camino, puedan recuperarse) para volver al camino y dirigirse a Bree.

Escena 6ª: El Viaje de Regreso.

Al igual que en la Crónica 2ª, mientras los héroes se encuentren en el Gran Camino del Este, atravesando el Bosque de los Trolls, el Master realizará las tiradas de encuentro aleatorias ya explicadas previamente.

En un momento cualquiera del viaje de regreso (debe ser en el camino), díles lo siguiente:

A medida que viajáis, más adelante os llama la atención un grupo de Orcos que parece estar atacando una caravana formada por 3 carruajes. Varios humanos parecen estar tratando de defenderse del asalto, aunque se ven superados en número. En el suelo yacen varios cuerpos de Orcos y varios de hombres.

Hay cuatro carruajes en mitad de camino. Los caballos se encuentran encabritados y dos de los caballos se han desenganchado y han salido corriendo hacia atrás, dirección Bree. En el suelo hay 4 Orcos muertos y 3 hombres.

El grupo de asaltantes Orcos era en total de 14 Orcos. Ya sólo quedan 10. Si deciden ayudar a la caravana, observarán que hay 3 guardias (los encargados de proteger la caravana) y 3 hombres más, los conductores de los carruajes. Todos se están enfrentando a sendos Orcos, mientras que un grupo de 4 Orcos más, ha salido de detrás de unos matorrales y trata de pillar desprevenidos a los guardias. Si los héroes tratan de ayudar, esos 4 orcos saldrán al encuentro de los héroes. El Señor Juncal aprovechará el caos para salir corriendo hacia el Oeste a tratar de recuperar los caballos asustados.

Una vez los héroes derroten a su grupo, los guardias y los conductores habrán terminado de derrotar a sus Orcos. Al poco rato, aparecerá el Señor Juncal tirando de las riendas de los dos caballos desbocados y los entregará a los conductores para que los aten a las riendas nuevamente.

Los guardias darán las gracias a los héroes por ayudarles, alegando que ese último grupo podría

haber declinado la balanza a favor de los Orcos, suponiendo su final. Si preguntan a donde se dirigen, dirán que van a Rivendel, ha llevarles algunos cargamentos de cereales, trigo y demás. Si los héroes tratan de ofrecer su ayuda como escolta, el Señor Juncal les recordará que tiene prisa por volver, a menos que aún no hayan descubierto el campamento Orco.

Si deciden investigar a los Orcos, verán que uno de ellos tiene un mapa toscamente dibujado de la zona, con una X en mitad del bosque (donde se encuentra el campamento orco verdadero). Si aún no lo han encontrado, puede ser un buen momento para ir a investigar, que será lo que les diga el Señor Juncal (de ser así, vuelve a la Escena 4ª).

Después de eso, una vez encontrado el campamento y salvado a la caravana, el viaje de vuelta será tranquilo y sin problema.

Epílogo: De vuelta en Bree.

Y finalmente a lo lejos ya se ve Bree. Os alegra ver la Puerta Sur y la garita del guardia de la puerta. Como es normal, el Señor Juncal os invita a ir con él hasta el Poney Pisador, donde poder comer, descansar y ya de paso, entregaros la paga por vuestro servicio.

EXPERIENCIA Y RENOMBRE:

- **Objetivo Primario 1:** Localizar el Campamento Orco se considera el Objetivo Primario y más importante. Encontrar y espiar el campamento para conocer tanto su localización como su composición es parte del encargo del Señor Juncal. Otorga una recompensa de 1.000 Puntos de Exp. a dividir entre los personajes.
- **Objetivo Primario 2:** Destruir el Campamento Orco debe ser considerado también, un objetivo Primario, ya que es una parte muy importante dentro de la aventura, aunque no es obligatorio. Lograrlo supone una recompensa de 1.000 Puntos de Exp. a dividir entre los personajes.
- **Objetivo Secundario:** Matar a los 50 Orcos que existen en la Región. Otorga 500 Puntos de Exp. a dividir entre los personajes.
- **Interpretación:** Especial (por cada personaje).
- **Renombre:**
 - Por Descubrir el Campamento Orco: +1 Punto de Renombre.
 - Por Destruir el Campamento Orco: +1 Punto de Renombre (matar sólo al Capitán Orco no da Renombre).
 - Por Matar a los 50 Orcos que existen en la Región: +1 Punto de Renombre.

AGRADECIMIENTOS:

- **A Alberto**, por aportar sus consejos y conocimientos sobre el Mundo que creó Tolkien y que hacen mucho más completa esta aventura.
- **A Luis y a Charlie**, que me lo hicieron pasar estupendamente (y me consta que ellos también se lo pasaron genial), especialmente, durante la primera sesión de juego. Gracias a los dos.

José Torrano (Norkak)

Más aventuras en el Blog de Norkak:
norkak.wordpress.com

TABLA DE ENCUENTROS ALEATORIOS.

Cuando los héroes vayan por el camino del Bosque y quieras saber si tendrán o no un encuentro aleatorio, lanza 1d6. En caso de que el resultado sea 5 o 6, indica que tiene lugar un encuentro aleatorio. A continuación lanza los 4d6 y comprueba los resultados con la tabla. Hay 3 oportunidades de que exista un encuentro aleatorio (sólo puede haber un encuentro aleatorio al día). Las tiradas se realizarán por la Mañana, por la Tarde y por la Noche, aunque sólo si en las tiradas anteriores de ese mismo día no ha habido encuentro previamente.

En cambio, viajar por el Bosque de los Trolls es mucho más peligroso. En éste caso, lanza encuentros aleatorios con un intervalo de unas 3 horas o, simplificando mucho, 2 por la Mañana, 2 por la tarde y 2 por la noche. En éste caso, si el resultado es 4, 5 o 6, indicará que se produce un encuentro aleatorio. Acto seguido lanza los 4d6 a cuya tirada súmale o réstale 5. Ese será el encuentro aleatorio en cuestión. A diferencia de lo que pasa en el camino, mientras estén en el bosque, realiza siempre las 6 tiradas, aunque ya hayan tenido un encuentro (no existe límite de encuentros aleatorios).

4d6 (±5 en el Bosque)	Descripción del Encuentro
4 o menos	Oso Pardo.
5	Oso Negro.
6	Humanos (ver más abajo).
7-8	Ciervos.
9-10	Arañas.
11-12	Ardillas.
13-14	Zorro.
15-16	Serpiente.
17-18	Jabalíes.
19-20	Enjambre de Abejas.
21	Elfos (ver más abajo).
22	Orcos.
23	Araña Gigante Pequeña o Menor.
24 o más	Troll de las Colinas.

Cómo y Cuándo usar el ± 5.

Las criaturas como los Orcos o Trolls aprovechar la noche para salir y atacar (recuerda que éstos se convierten en piedra a la luz del sol) . Cuando el grupo se encuentre en el bosque, aplica un +5 a todas las tiradas de Encuentros aleatorio. En cambio, cuando sea Mañana o Tarde, aplica un -5 a todas las tiradas de encuentro aleatorio.

Otra posibilidad, es que el grupo de héroes no se encuentre directamente con lo que aquí en la tabla aparece, a lo mejor sólo encuentran huellas o indicios de que por ese lugar ha pasado la criatura en concreto. Eso queda a criterio del Master.

Todas las criaturas aquí descritas aparecen en el Libro Básico o en el Manual Bestias Malignas y Magia Maravillosa del sistema ESDLA CODA.

Explicación de los Encuentros Aleatorios:

En esta sección se explicarán algunos de los encuentros aleatorios. Los que sean encuentros con criaturas, son fáciles de resolver: los jugadores podrían combatir con dichas criaturas, avistarlas, encontrar sus huellas (aquellas que las dejen) o cualquier otra cosa que se le ocurra al Master. No tiene por qué ser únicamente un enfrentamiento. Para más información, consultar las descripciones correspondientes en el Libro Bestias Malignas y Magia Maravillosa.

A continuación, se explican los encuentros más atípicos:

Humanos:

A todo lo largo y ancho del antiguo reino de Rhudaur se han ido estableciendo varios campamentos de hombres, aunque no todos pertenecen a la misma clase. En el bosque de los Trolls más concretamente, los jugadores pueden encontrarse con **Dúnedains del Norte** (1-2 en 1d6), **Hombres-Medios** (3-4 en 1d6) y **Dunlendinos** (5-6 en 1d6).

Aunque todos son hombres, no todos comparten la misma filosofía y persiguen los mismos objetivos. A continuación se detallan cada una de las clases:

- **Dúnedains:** Al igual que Aragorn, los dúnedains son los descendientes de aquellos hombres que vinieron de la isla de Númenor y se establecieron en los Reinos de Arnor y Gondor. Como ya se ha mencionado anteriormente, el primer reino en caer durante la guerra contra Angmar, fue Rhudaur. Sus habitantes se dividieron y se debilitaron, haciendo que el Rey Brujo pudiera derrotarles más fácilmente. Los Dúnedains eran los únicos que estaban en contra del Rey Brujo y lucharon contra él hasta el último momento. Ahora quedan pocos asentamientos, pero pueden encontrarse pequeños campamentos de Dúnedains en la zona.

Los Dúnedains prestarán su ayuda a cualquiera que se la pida (siempre y cuando demuestren sus buenas intenciones) e incluso informarán y guiarán a los personajes en la medida de lo posible. Algunos pueden sumarse para atacar el Campamento Orco.

- **Hombres-Medios:** Son hombres de los descendientes de la época de Beleriand que nunca llegaron a Númenor. Muchos de ellos

son, a su vez, descendientes de los pobladores del reino de Rhudaur.

No se les puede considerar malvados, aunque tampoco se mostraran amistosos con los desconocidos. Para saber si se mostrarán hostiles, hará falta superar una tirada de Persuasión (o habilidad similar) con un NO 10. Si la superan, éstos se mostrarán amables y ayudarán a los personajes en la medida de lo posible. En caso de no superarla, se mostrarán violentos y los expulsarán de sus dominios, aunque no los perseguirán más allá (a menos que sea necesario).

- **Los Dunlendinos:** Después de que los hombres de Gondor, y posteriormente Rohan, los expulsaran de sus hogares, se establecieron en las Tierras Brunas, aunque otros muchos se establecieron en Eriador. Muchos de los dunlendinos son lo que hoy se conocen como hombres de Bree, pero otros muchos siguieron con sus primitivas costumbres y hablando su ancestral lengua. En su mayoría son pastores y hombres de las colinas. Apenas cuentan con aldeas o ciudades de consideración.

Por eso, si saliese un encuentro con Dunlendinos, los jugadores podrían encontrarse tal vez con un pequeño asentamiento estacional o con un grupo errante. Odian tanto a los Gondorianos como a los Rohirrim y les atacarán sin mediar palabra. Si no hubiera ningún Gondoriano o Rohirrim en el grupo, superar una tirada de Persuasión con un NO 10 podría calmarles y dejar a los jugadores en paz, para proseguir su camino.

Los encuentros, como ya se ha explicado, pueden ser encontrar un campamento, divisar

unas huellas o toparse con un grupo (exploración, errante...). El número de hombres en cada uno de los grupos de Hombres queda a elección del Master, pero para un encuentro, con 1d6 Hombres debería ser más que suficiente.

En el libro Básico, en las páginas 289-90 tienes las características de los Dunlendinos. Puedes usarlas tanto para éstos, como para los Hombres-Medios.

Elfos:

Este encuentro significa que los jugadores se cruzan con un grupo de Elfos pertenecientes a una de las muchas Compañías Errantes que vagan por la Tierra Media. Estos elfos podrían ir hacia Rivendel o volver de allí. Pueden encontrarlos montando un campamento en el Bosque o viajando por el camino.

Ayudarán de buen grado a los jugadores y les acompañarán si comparten el mismo camino. Para simplificar, 1-3 en 1d6 implicaría que los elfos van en una dirección que no es Rivendel (pueden que vengan de allí) y un resultado de 4-6 implica que los Elfos van camino de Rivendel.

Si esto sucede a la vuelta y los elfos vienen de Rivendel, puede que hayan coincidido allí e incluso que los conozcan, aunque esto queda a elección del Master.

Para saber cuantos Elfos forman la Compañía, lanza 3d6+5.

Orcos:

Como ya se explica en la aventura, en la escena 4ª, estos orcos son aquellos que se encuentran batiendo el bosque explorándolo o en busca de información.

En el Bosque hay dos grupos de Orcos realizando estas tareas. Mientras no se acaben con estos dos grupos, los jugadores podrían encontrárselos una y otra vez. Una vez sean derrotados ambos grupos, el encuentro deja de existir y se considera sin encuentro.

Ambos grupos están formados por 8 Orcos cada uno y sus características vienen en la aventura, aunque aquí también las añadiremos.

Orco Común:

Atributos: Porte 6 (0), Destreza 7 (0), Percepción 8 (+1), Fuerza 8 (+1)*, Vitalidad 8 (+1)*, Ingenio 5 (0).

Reacciones: Aguante +2*, Rapidez +1, Fuerza de Voluntad +0, Sabiduría 0.

Defensa: 10

Total de Puntos de Daño Absorbido: 1 PD

Órdenes: Bárbaro.

Facultades de Orden: Arma Favorita (Cimitarra)

Habilidades: Asedio (escala) +2, Carrera +3, Combate a Distancia +2, Combate Cuerpo a Cuerpo (Cimitarra) +4, Detección (Olfato o Vista) +4, Intimidación (Miedo) +2, Lengua (Lengua Negra +4, Dialecto Orco +4, Oestron +2), Monta (Lobo) +3, Rastreo (Olor) +4, Saber (Raza Orca) +4, Sigilo (Movimiento Silencioso) +4.

Virtudes: Olfato Agudo, Visión Nocturna.

Defectos: Cobarde, Odio (Elfos, Enanos).

Facultades Especiales: Armadura (Piel Curtida o Dura 1 = -1 PD), Armas Naturales (garras 1 punto), Maldición a la Luz del Sol (-4 a las pruebas realizadas a la luz del día).

Salud: 9

Equipo: Cimitarra (2d6+4 PD), Arco Corto (Flecha Orca: 2d6+2).

NO Equivalente: 10 (cada 4 Orcos).

Trolls de las Colinas:

Posiblemente, este sea uno de los encuentros más peligrosos (junto al de los Osos) que los jugadores pueden encontrar en esta aventura.

Habitualmente, éste encuentro deberá tener lugar por la noche (como ya se explicó mas arriba) y cerca de las colinas, lugar donde suelen tener estas criaturas sus guaridas. Si recuerdas, en el Hobbit, cuando los Trolls se convirtieron en piedra (cuyo lugar está marcado con un T en el Mapa), cerca se encontraban las colinas donde tenían su guarida (dicha guarida podría seguir allí). Como puedes ver en el mapa, hay muchas colinas a lo largo y ancho del bosque, y si los jugadores se encuentran cerca en el momento del encuentro, tal vez en vez de encontrar al Troll, encuentren la guarida. Si es de noche, la guarida estará vacía, pues el troll habrá salido de caza y en su interior podrán encontrar restos de animales muertos, posiblemente algunas armas viejas de aventureros que tuvieron la mala suerte de cruzarse con su camino, oro y plata (recuerda

que tiene la Virtud: Tesoro)... Si es de día, el Troll se encontrará cobijándose de la luz del sol, dañina para ellos, pues los convierte en piedra.

Si este encuentro tiene lugar por la noche, en mitad del bosque, querrá decir que se encuentran con un troll en búsqueda de comida y atacará a los jugadores. Si es de día, puede que se encuentren con las huellas de un troll que pasó por allí. Una tirada de Rastreo NO 10, indicará la dirección que tomó y ello podría conducirles hasta su guarida, habitualmente en alguna colina cercana.

Aunque esta aventura es para niveles bajos, no hay que olvidar que el mundo está lleno de criaturas peligrosas y tal vez, una huida ahora les permita en un futuro volver a enfrentarse a estas criaturas y tal vez, vencerlas, una vez hayan mejorado considerablemente.

Troll de las Colinas:

Atributos: Porte 8 (+1), Destreza 5 (0), Percepción 6 (0), Fuerza 14 (+4)*, Vitalidad 14 (+4)*, Ingenio 5 (0).

Reacciones: Aguante +6*, Rapidez +0, Fuerza de Voluntad +1, Sabiduría 0.

Defensa: 10

Tasa de Movimiento: 12

Total de Puntos de Daño Absorbido: 3 PD

Órdenes: Guerrero.

Facultades de Orden: Arma Favorita (Garrote de Troll)

Habilidades: Combate a Distancia: Armas arrojadas (piedras) +3, Combate Cuerpo a Cuerpo (Garrote de Troll: 3d6 Puntos de Daño) +7, Detección (Vista) +3, Intimidación (Poder) +5, Lengua (Oestron) +4, Rastreo (Olor) +2, Supervivencia (bosques) +4.

Virtudes: Resistente (-2 a las penalizaciones de Niveles de Heridas), Tesoro (riquezas en su guarida por valor de 50 Peniques de plata), Visión Nocturna 2.

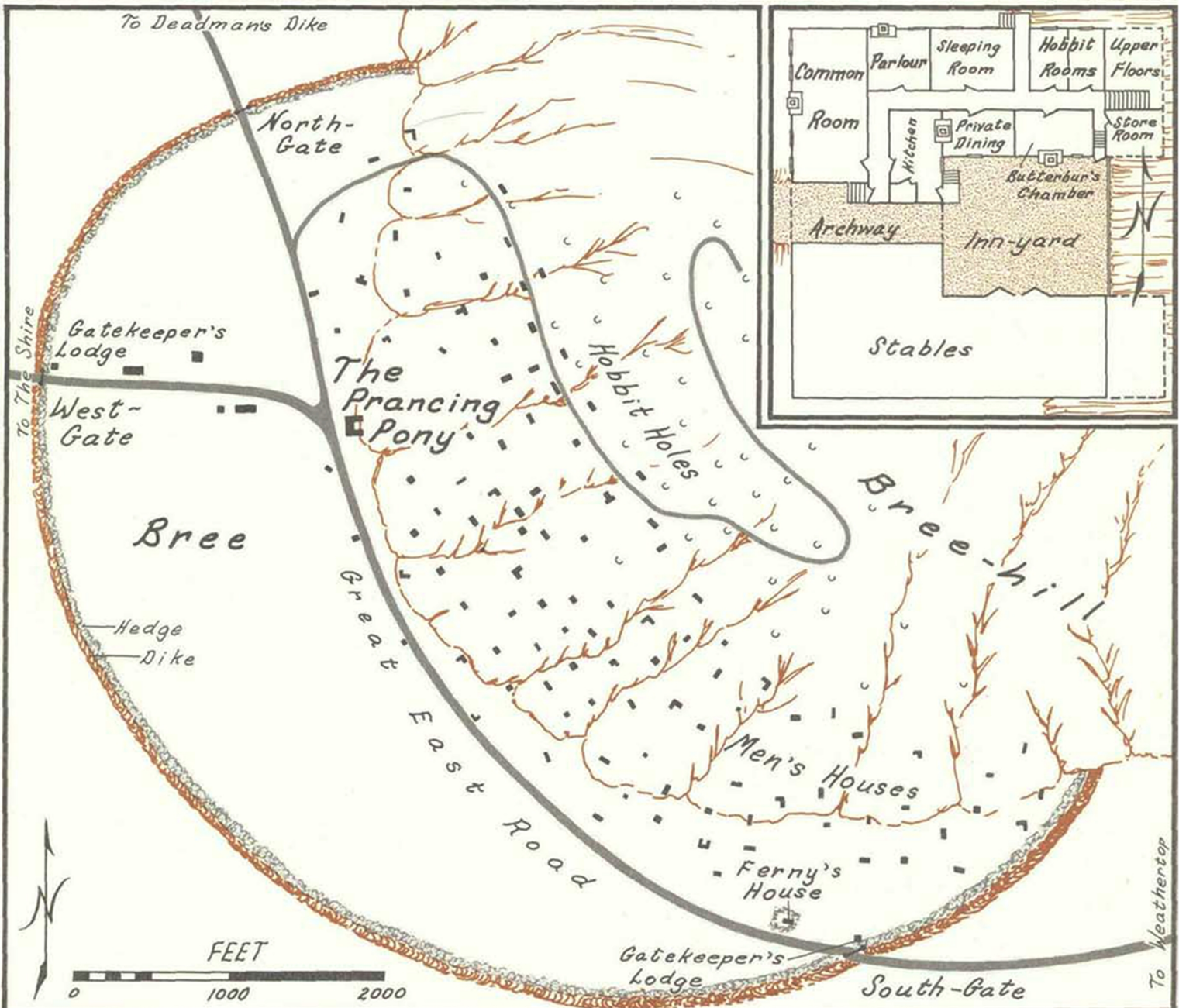
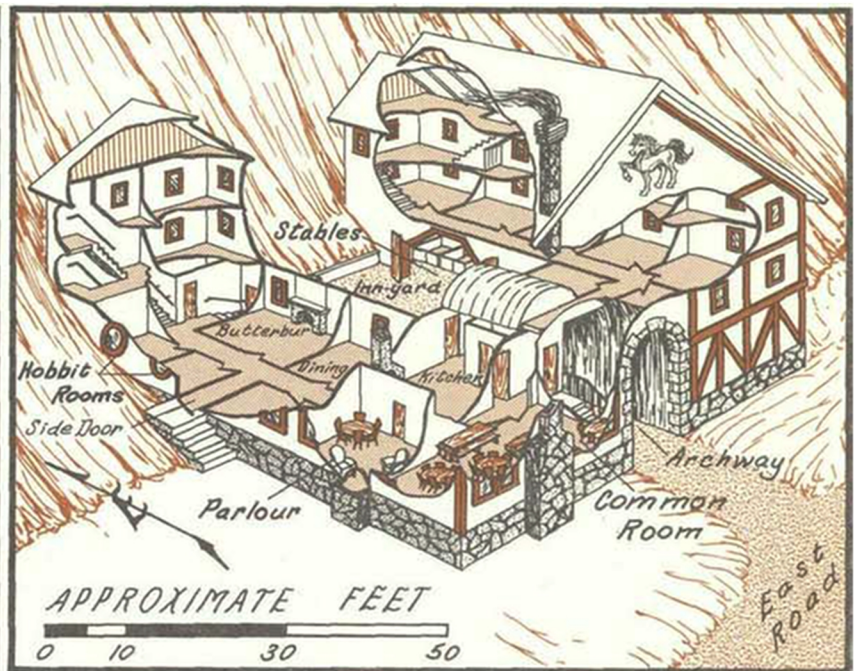
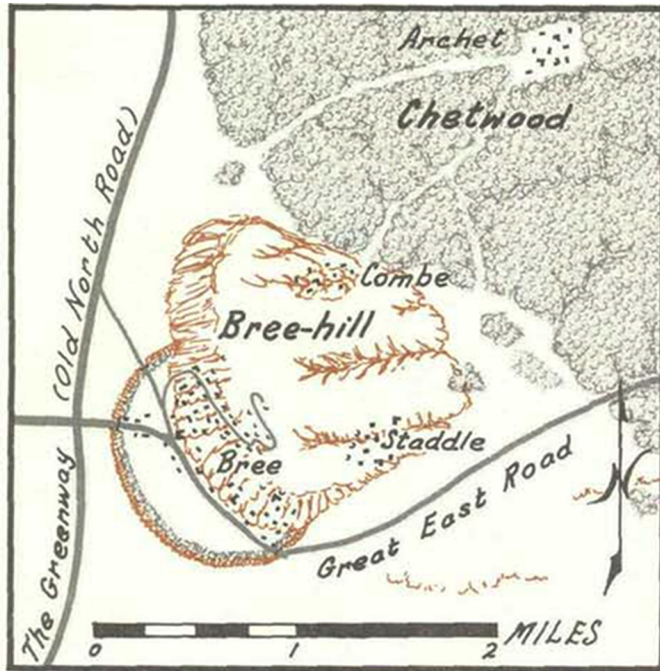
Facultades Especiales: Armadura 3, Vulnerabilidad (luz del sol: se convierte en piedra permanentemente).

Tamaño: Grande (6 Niveles de Heridas, 2 Sano)

Salud: 18

NO Equivalente: 5.

Bree y el Poney Pisador





Mapa Guía para el Master.

✗ Posibles Localizaciones del Campamento Orco dadas por Elladan y Elrohír.

☒ Localización Exacta del Campamento Orco.

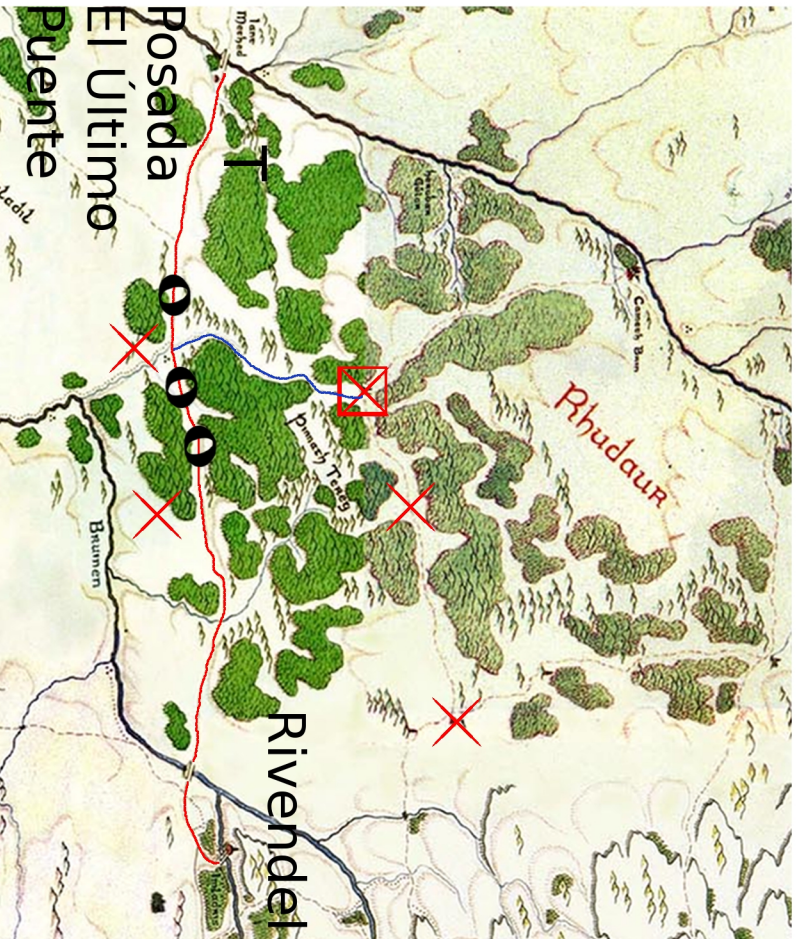
— Ruta que toman los Personajes por el Gran Camino del Este.

— Sensero que conduce al Campamento de los Orcos.

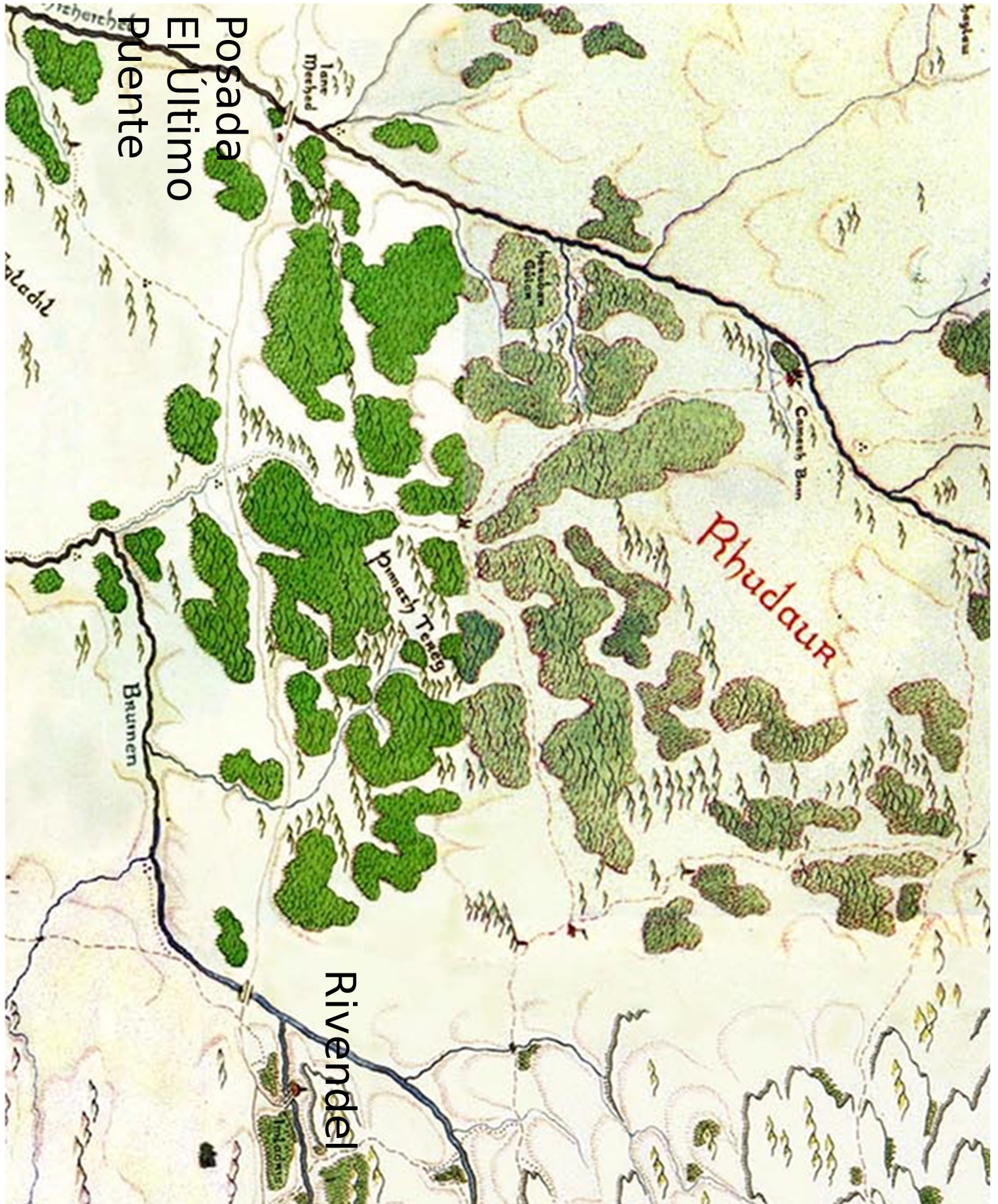
● Zonas atacadas por los Orcos.

T Trolls convertidos en Piedra de El Hobbit y el Señor de los Anillos.

De Bree a Rivendel hay
100 Leguas (557,20 km)

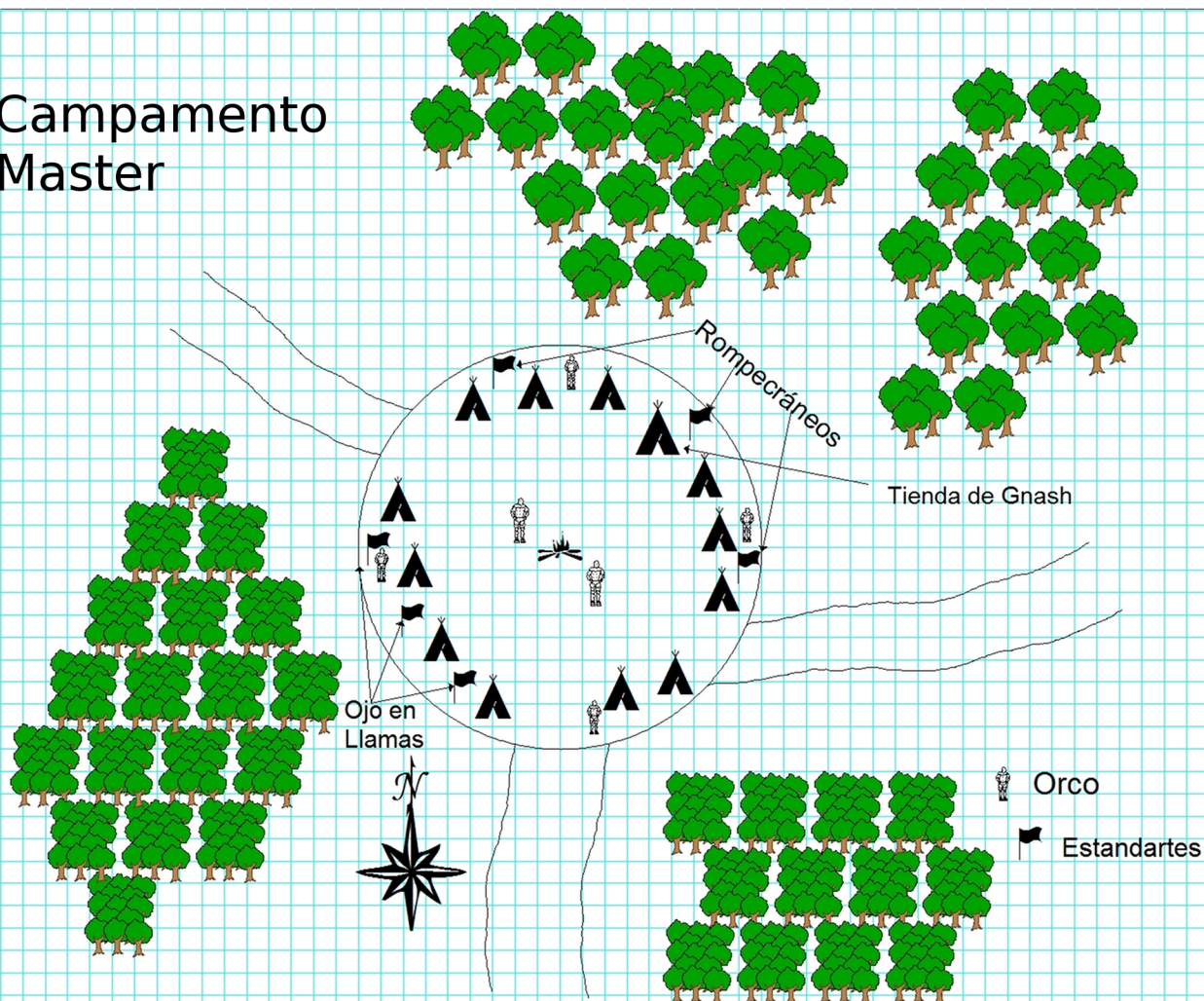


Mapa de los Jugadores





Campamento Master



Campamento Jugadores

