

EL ANILLO ÚNICO

LA RUTA DEL COMERCIO

-Esgaroth-

"(...)Aparentemente este no fue el emplazamiento original de la ciudad del lago, sino que en la época de mayor esplendor de la región, Esgaroth habría estado emplazada, por lo menos una parte, sobre la orilla oeste, puesto que podían verse aún los pilotes carcomidos de una ciudad más grande, cuando bajaban las aguas, durante las sequías...."

La ciudad del lago prosperó durante largo tiempo hasta que en el año 2770 el comercio con los Enanos de Erebor llegó a su fin. El dragón Smaug tomó Erebor y destruyó Valle. Aunque Esgaroth logró sobrevivir, perdió el contacto comercial con el norte.

Para desgracia de sus habitantes, Esgaroth fue atacada por Smaug en el año 2941 de la Tercera Edad, quedando seriamente dañada. Sin embargo, peor parado salió el infame reptil, pues Bardo acabó con él de un certero flechazo.

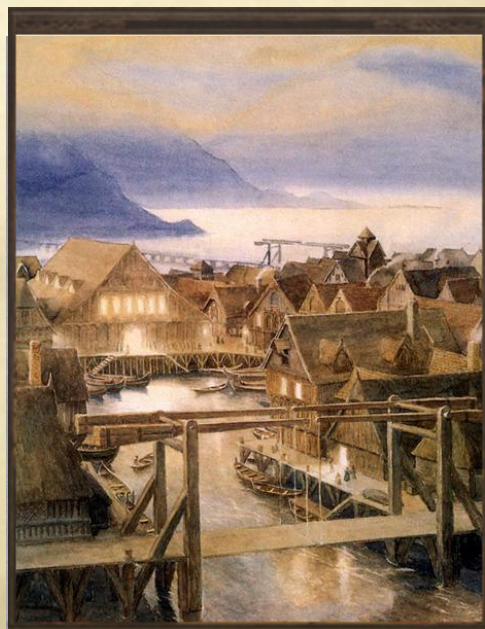
Tras el ataque de Smaug, la ciudad fue reconstruida por los sobrevivientes y recuperó su prosperidad, gracias en parte a las riquezas de Erebor.

-La aventura-

Los años pasan rápidamente para los alegres habitantes de Esgaroth. La ciudad, otrora aterrada ante la mirada vigilante de Smaug, ha conseguido recobrar la alegría perdida tiempo atrás. Con motivo de ello, sus habitantes están dispuestos a dejar de lado el pasado, e incluso establecer nuevas rutas comerciales que permitan ahondar en su incipiente prosperidad.

El gremio de comerciantes de Esgaroth, deseoso de atraer más clientes e inversores, ha organizado una importante feria de comercio que ha sido catalogada por algunos como "la más fantástica oportunidad de negocio conocida por los hombres", en un alarde de exageración sin parangón.

Gracias a este reclamo, que atraerá a mercaderes de todas las razas, los aventureros llegarán hasta la ciudad en busca de las oportunidades que suelen florecer en torno a tales eventos.



Una petición de un mercader local será el punto de partida para que los aventureros colaboren con el fortalecimiento de las rutas comerciales que antaño se vieron amenazadas por la presencia del dragón.

La presente aventura está diseñada para ser jugada con "El Anillo único: Aventuras en el Yermo", juego de rol publicado en España por Devir.

-Fase de aventura-

La presente aventura se compone de siete fases, comprendiendo desde el momento en que los aventureros reciben un encargo de unos mercaderes locales para que les acompañen como escolta a intercambiar mercancías con los elfos del bosque Negro, hasta que la compañía regresa a Esgaroth, volviendo así a una fase de comunidad.

PARTE UNO- CONTACTOS

La compañía llega a Esgaroth y aprovecha la feria de comercio para mejorar su equipo e intentar establecer relaciones beneficiosas de cara al futuro.

PARTE DOS- NECESIDAD

La feria termina, y el ansia de aventura de la compañía les empuja a buscar nuevas tareas a realizar. Un comerciante reclama su ayuda para contar con escolta durante la realización de sus negocios.

PARTE TRES- EN MARCHA

La compañía viaja en *drakkar* escoltando a los comerciantes hasta el lugar donde realizan sus intercambios con los elfos del Bosque Negro.

PARTE CUATRO- EXTRAVÍO

Las mercancías del comerciante han sido robadas, y la compañía debe investigar junto a ellos el paradero de las mismas.

PARTE CINCO- LA VERDAD

La compañía llega a un campamento de los responsables del robo de la mercancía del comerciante que ha contratado a los aventureros.

PARTE SEIS- ABANDONADOS

La compañía logra huir y se adentra en las profundidades del bosque Negro. Finalmente, son rescatados por los elfos con los que intercambiaban productos el comerciante.

PARTE SIETE- AJUSTE DE CUENTAS

La compañía acaba con los contrabandistas y es ayudada por los elfos del bosque Negro para reponer sus heridas y reabastecerse. Los elfos acompañan a la ciudad del lago a los compañeros.

PARTE OCHO- FIN DE LA AVENTURA

Todo concluye, y el grupo puede iniciar una fase de comunidad a la espera de la próxima aventura.



-Parte uno-

Contatos

La presente aventura comienza en **Esgaroth**, la ciudad en las orillas del Lago Largo que durante tanto tiempo vivió atemorizada ante la amenaza de Smaug.

Es importante tener en cuenta si entre los aventureros hay un hombre del Lago o no, ya que de ello dependerá si el grupo puede tener algún tipo de conocimiento previo de los mercaderes y funcionarios de la zona y condicionará su relación con ellos. En tal caso, el No de todas las Tiradas de esta Parte de la aventura tendrán un nivel inferior.

Los aventureros llegan a la ciudad debido al reclamo de una gran fiesta del comercio que celebran los distintos gremios afincados en Esgaroth. El mapa de la ciudad está disponible al final de la presente aventura tanto para uso del Maestro del saber como por la compañía. Durante esta parte de la aventura, se indica en cada barrio qué puede hacer la compañía en ellos.

La barbacana y las defensas del puente

Esta zona de la ciudad está caracterizada por ser el control de acceso a la misma. Por ello, los compañeros serán sometidos a inspección. Pasar dicho control es sencillo, pues es de esperar que la compañía no busque problemas de ningún tipo.

En este sentido, una **Tirada de Persuadir o Cortesía contra un NO de 14** permitirá a la compañía acceder sin problemas, y sin coste alguno. En cambio, si los aventureros no pasan la Tirada o pretenden comerciar con mercancías de otras aventuras deberán pagar una tasa a los funcionarios de la ciudad. Siendo así, cualquier aventurero con un nivel de vida marcial se lo podrá permitir.

Una **Tirada de Perspicacia contra una NO de 10** podría permitir a un aventurero reintentar las Tiradas previas con un nivel de NO menor, argumentando que a la ciudad le interesa contar con el mayor número de comerciantes y clientes posibles.

Comentario para el Maestro del saber: anota si los aventureros pagaron la tasa por comerciar con sus productos, ya que esto puede tener incidencia en esta y en las siguientes Partes de la aventura.





Una vez pasado el acceso, los aventureros llegarán a las inmediaciones del **Gremio de arqueros**. Un aventurero que tenga un éxito con **una Tirada de Impresionar contra una NO de 16** podrá retar a un miembro del gremio a un concurso de tiro con arco., lo que le concederá un punto de avance en dicha habilidad. Las características del miembro del gremio son:

Nivel de atributo: 7

Especialidades: Saber del dragón

Rasgos distintivos: Endurecido, Fiable.

Habilidades relevantes: Alerta ♦♦,

Arco largo ♦♦♦

Aguante: 19

El enfrentamiento con el miembro del gremio se resolverá mediante tiradas usando la habilidad de Arco largo. Se empezará contra una NO de 10, incrementando un nivel cada vez, hasta que uno de los dos rivales falle y el otro no lo haga. Si vence el compañero, se habrá ganado cierta reputación en el gremio, lo cual puede tener incidencia más adelante.

Cerca del Gremio de los arqueros se encuentra la **Milicia de la ciudad**. Encargados de evitar cualquier altercado, no tolerarán actitudes violentas de los compañeros. Cualquier conato de enfrentamiento iniciado por los aventureros derivará en la retirada de las armas de éstos, o incluso la expulsión del grupo. Si esto último llegase a suceder, sólo la invocación de un rasgo o un gran éxito (superar el NO y obtener un 6°) en una **Tirada de Cortesía o Persuadir contra un NO de 16** permitiría a la compañía no ser expulsada de la ciudad. Como último recurso, la intervención de Arnulf, comerciante cuya aparición en la aventura

está ideada para la Parte Dos, evitará la expulsión.

El barrio de los Mercaderes

El principal centro económico de la ciudad es el Barrio de los Mercaderes. Aquí, la plaza del Mercado y el Estanque dominan el lugar, destacando igualmente el Gremio de los Mercaderes, que se encuentra engalanado para tan señalada ocasión. Sólo los lugareños despreciarían las guirnaldas y adornos de las calles, pero eso lo hacen porque son conocedores de lo bella que luce la ciudad en la festividad de El día de la flecha negra.

En tan señalado lugar, la compañía puede tratar de comprar materiales de calidad, a excepción de oro, piedras preciosas y madera, pues tales bienes sólo se venden en el Barrio de los elfos. Incluso en una feria tan importante como ésta, hay cuestiones que no cambian.

Los aventureros interesados en hacerse con herramientas de hierro o algún objeto de cristal pintado para persuadir a una dama o un caballero deberán comerciar con mercaderes humanos (si se regala, añade +1 a una Tirada de Persuadir o Impresionar). Para dichos personajes se emplearán estas características:

Nivel de atributo: 4

Especialidades: Comerciar

Rasgos distintivos: Cauteloso.

Habilidades relevantes: Perspicacia ♦♦, Persuadir ♦♦.

Los aventureros podrán hacerse con una herramienta o un objeto de cristal mediante una **Tirada de Persuadir contra un NO de 14**. Sin embargo, una **Tirada de Persuadir contra un NO de 12** permitirá reducir la el

NO de la Tirada de Persuadir, ya que el aventurero se percatará de que el mercader está liquidando material antiguo. En todo caso, estos materiales sólo estarán al alcance de aventureros con un nivel de vida marcial o superior.

Por su parte, también es posible obtener escudos paveses (Imp. 5; parada +2), cotas de malla (Imp. 16; protección 4d), lorigas de malla (Imp. 20; protección 5d) y yelmos (Imp. 6; protección +4) de comerciantes enanos, cuyas características son:

Nivel de atributo: 5

Especialidades: Herrería

Rasgos distintivos: Adusto, Reservado.

Habilidades relevantes: Oficio ♦♦♦♦.

Para poder comerciar con los enanos será preciso un nivel de vida próspero o superior, o contar con un enano en la compañía. Se puede reducir un nivel de vida mediante una **Tirada de Cantar, Impresionar o Cortesía contra un NO de 16**. Sea cual fuere el caso, los enanos están muy solicitados y tienden a tener reservado mucho del material, por lo que para hacerse con lorigas y cotas de malla será necesario superar una **Tirada de Oficio enfrentada contra la del enano mercader**.

Comentario para el Maestro del saber: la compañía bien podría tratar de vender mercancías que haya adquirido en anteriores aventuras. Esto lo podrán hacer mediante intercambios por productos o servicios (posadas, comida...) equivalente. Sin embargo, para ello deberá haberse pagado la tasa indicada en la parte de la barbacana. Si no fue así, los compañeros deberán realizar una **Tirada de Alerta contra un NO de 16**. Si tienen éxito, no serán detenidos por los Guardias de la

ciudad. Si esto ocurriera, los compañeros serán llevados a la Milicia de la ciudad, debiendo pasar a la Parte dos de la aventura, y siendo confiscada la mercancía que pretendían vender.

El barrio de los Artesanos

En este barrio abundan los tejedores, curtidores, peleteros, zapateros y demás oficios del estilo. La compañía podrá tratar de comprar herramientas para tales oficios, o incluso vender mercancías. Para esto último se deben aplicar las mismas reglas referidas antes al respecto del pago de la tasa.

Para los artesanos puedes emplear estas características:

Nivel de atributo: 4

Especialidades: una adecuada al oficio del artesano


Rasgos distintivos: Determinado, Adusto.

Habilidades relevantes: Oficio ♦♦♦♦.

Entre los artesanos de este barrio, los compañeros podrán recibir un encargo de Bain, un artesano que anda escaso de pieles. Si los compañeros aceptan su encargo de cazar una serie de animales, recibirán un equipo de viaje otoño-invierno con una impedimenta de 1.

Si acceden, los compañeros no podrán hacer ninguna interacción más en la Parte Uno de la aventura. Para dar caza a los animales, los aventureros deberán ir hasta las inmediaciones del pantano. El viaje en sí será automático, y los compañeros podrán hacerse con los animales requeridos mediante la obtención de éxito en un mínimo **cinco Tiradas de Cazar contra un NO de 16**.



Si los compañeros fallan alguna de las Tiradas, se deberá realizar una Tirada del dado de proeza. Si el resultado del dado de proeza es un , serán atacados por una bruja del pantano y perderán en el transcurso del combate todos los animales que hayan podido cazar hasta el momento. Concluido el combate, se deberá pasar a la Parte dos sin poder reiniciar la caza.

Para la bruja del pantano emplea estas características:

NIVEL DE ATRIBUTO	
5	
AGUANTE	ODIO
16	4
PARADA	ARMADURA
4	2d
HABILIDADES	
Personalidad, 2	Supervivencia, 2
Movimiento, 3	Costumbres, 2
Percepción, 2	Vocación, 1
HABILIDADES DE ARMAS	
Desgarrar	3
HABILIDADES ESPECIALES	
Atrapar a una víctima	Velocidad serpentina

TIPO DE ARMA	DAÑO	FILO	HERIDA	GOLPE APUNTADO
Garras de hierro	6		15	-

Los compañeros pueden ser objeto de algún robo de equipo de menor importancia (dagas o elementos similares) si no pasan una **Tirada de Alerta contra un NO de 16**. Si fallan la referida Tirada y logran una de **Buscar contra un NO de 18**, o se invoca un rasgo adecuado, los compañeros podrán dar con la ladrona en cuestión. Sin embargo, la problemática no acaba allí, ya que el ladrón acudirá a la guardia dando la vuelta a la tortilla y acusándoles de haberle robado antes el utensilio que haya sustraído. Los aventureros pueden darse por vencidos y dejar que se pierda el objeto, o pasar una **Tirada de Persuadir contra un NO de 16** y que los guardias crean la versión real. Por



otro lado, si se logró derrotar al arquero del gremio en la parte de la barbacana, no hará falta Tirada alguna para que se les devuelva el objeto robado.

Si la cosa pasara a mayores, los aventureros deberán vérselas con dos capitanes de la guardia de la ciudad, para los que se puede emplear estas características:

Nivel de atributo: 6

Especialidades: -

Rasgos distintivos: Justo, Paciente.

Habilidades relevantes: Espada  .

Aguante: 20

Si los compañeros llegaran a enfrentarse en batalla a los capitanes, tan pronto como alguno de los combatientes (compañero o no) resulte herido o pierda aguante, la ladrona, de nombre Kelda, confesará la verdad. Como pena por su delito, la guardia le obligará a prestar ayuda a los compañeros, lo cual durará hasta el final de la aventura. Dispones de la ficha de Kelda al final de la presente aventura.

El barrio de los elfos

En este barrio, en el que curiosamente también hay enanos que venden oro y productos de orfebrería en la puerta Brillante, destacan los elfos de las almadías y elfos silvanos emisarios y centinelas.

Desde este barrio se autorizan las almadías y *drakkars* que sirven para el intercambio de mercancías con el reino de los bosques. Sin embargo, no todos los autorizados para ello son elfos. Algunos hombres del lago, previo pago de importantes cantidades, son autorizados a comerciar con los elfos por el rey Thranduil.

Los compañeros que sean elfos tal vez podrían conocer a alguno de los elfos del barrio. Si esto ocurriera, podrían intentar lograr alguno de los contratos para comerciar con los elfos durante la fase de comunidad. Para ello, debería obtenerse un gran éxito (superar el NO y obtener un 6°) en una **Tirada de Impresionar, Persuadir o Cantar contra un NO de 18**.

Una vez se obtenga el gran éxito, es imprescindible que algún miembro de la compañía tenga nivel de vida rico para poder pagar la tasa correspondiente. La invocación de un rasgo adecuado, como **Saber de los elfos, Fiable, Honorable o Comerciar** podría suponer la rebaja del nivel de vida requerido en uno.

El barrio del Ayuntamiento

Este barrio, en el que se encuentra la gente noble de la ciudad, estará especialmente vigilado. Por ello, tan sólo los aventureros con un estatus de tres o más serán autorizados a pasar.

Una vez allí, un compañero podría utilizar su habilidad de **Cortesía, Cantar o Impresionar contra un NO de 20**. Si logra una proeza épica (superar el NO y obtener un 6° y también un 7°) obtendrá un título de burgués.

El barrio residencial

En este barrio un compañero podría tratar de comprar una casa para que la compañía pueda emplearla como centro de operaciones. Para ello hará falta invocar rasgos como **Comerciar** o **Saber regional** (la ciudad del lago) para poder hacerse con la casa, y un nivel de vida rico por lo menos.

El barrio de los astilleros

Este barrio es el destinado a la construcción de esquifes y *drakkars*. Un compañero con un éxito en una **Tirada de Oficio contra un NO de 16**, o invocando un rasgo como Carpintería podría obtener el beneficio de ser transportado rápidamente de un barrio a otro de la ciudad, incluido el barrio del Ayuntamiento.

Barqueros de Esgaroth

Nivel de atributo: 5

Especialidades: Manejo de botes

Rasgos distintivos: Resistente, Buena vista.

Habilidades relevantes: Atletismo ♦♦♦, Viajar ♦♦





-Parte dos-

Sin demora

La compañía asiste al fin de la feria. Aquí y allá, los mercaderes y artesanos recogen los tenderetes temporales que han empleado en los últimos días y reabren sus tiendas habituales.

Por su parte, un mercader llamado Arnulf contacta con la compañía. Se trata de un hombre del lago que invita a los compañeros a una copiosa comida con "el mejor vino en esta parte de la Tierra Media". Obviamente, esa invitación no es desinteresada, pues el hombre pretende proponer a la compañía una empresa para que le ayuden con una serie de problemas que ha tenido en sus tratos con los elfos.

Cómo interpretar a Arnulf: se trata de un hombre cortés, acostumbrado a tratar con todo tipo de clientes, por lo que es tremendamente persuasivo.

Estimados señores, permitidme que os plantee mi problema. Hace tiempo que tengo negocios con los elfos del bosque Negro comerciando su excelente vino.

El sistema es muy simple: ellos dejan caer río abajo la mercancía y yo la recojo con mis hijos. Sin embargo, desde hace un tiempo vengo sufriendo extrañas desapariciones en los suministros. Los elfos juran estar cumpliendo su parte, y no tengo dudas de ello, pero necesito descubrir qué ocurre porque he perdido muchos clientes ya.

Los compañeros recibirán como premio a la ayuda a prestar la décima parte de las ventas del próximo año de Arnulf si aceptan (equivalente a un tesoro de nivel 1). Una **Tirada de Perspicacia contra un NO de 16** permitirá subir a nivel 2. En todo caso, el tesoro sólo podrá ser recogido por los compañeros en la próxima fase de aventuras.

Arnulf explicará a la compañía, siempre que se obtenga un éxito en una **Tirada de Acertijos contra un NO de 16**, que hay una enorme competencia entre mercaderes humanos para hacerse con uno de los permisos para comerciar con los elfos.

Una vez los compañeros acepten la propuesta, deberán prepararse cuanto antes. Según Arnulf, la próxima entrega le será enviada en un par de días. Para entonces, deberían estar en el lugar habitual de entrega en el Río Rápido.

El éxito en una **Tirada de Oficio contra un NO de 16**, invocar el rasgo **Carpintería**, o tener el favor de los barqueros en la Parte Uno, permitirá mejorar la estructura del *drakkar* de Arnulf. Si esto ocurre, anótalo para tenerlo en cuenta más adelante.

El avituallamiento para llegar al lugar de la entrega correrá a cargo de los compañeros, salvo que logren éxito en una **Tirada de Persuadir contra un NO de 14**, o si Kelda está en la compañía, ya que en tal caso ella se encargará del avituallamiento.

Si los compañeros se encargan de su propia comida, deberán tener al menos un nivel de vida marcial o superior. También cabe que se hagan con comida si tienen nivel frugal. Sin embargo, en este último caso la comida que hayan podido comprar se pondrá en mal estado al día siguiente de comprarla, por lo que los compañeros se verán obligados a Cazar para comer.

Junto a Arnulf y los compañeros, entre los que se puede incluir también Kelda en función de lo que haya ocurrido en la Parte Uno, también estarán los dos hijos de Arnulf: Arn y Walda.

Los compañeros pueden aprovechar el viaje para llevar mercancías de contrabando y ganarse el favor de ciertos contrabandistas, de tal modo que durante la fase de comunidad puedan hacerse con piezas de equipo de modo gratuito.

Para ello, deberán en primer lugar lograr un éxito en una **Tirada de Impresionar, Persuadir o Inspirar contra un NO de 18** para poder cerrar el trato con los contrabandistas. Hecho esto, será preciso realizar una **Tirada de Sigilo contra una Tirada de Alerta de Arnulf**.

Si logran tener éxito en ambas Tiradas, los compañeros tendrán las siguientes instrucciones al respecto de la mercancía de contrabando:

En el primer día de viaje por el Río Rápido, justo al dejar atrás en el horizonte la ciudad del lago, dejad caer la carga por la popa.

Comentario para el Maestro del saber: si los compañeros fracasan en su Tirada, Arnulf habrá descubierto la carga de contrabando y empezará a desconfiar de ellos. El comerciante no manifestará nada al respecto. No obstante lo anterior, anota esta circunstancia para tenerla en cuenta más adelante. Ya sean descubiertos o no por Arnulf, queda a juicio del Maestro del saber conceder un punto de Sombra por esta acción.

El peligro para los compañeros no termina aquí. Antes de salir de la ciudad y pasar a la Parte tres de la aventura para continuar la

misma, deberán pasar una **Tirada de Perspicacia contra un NO de 16** a realizar por el Maestro del saber. Para la Tirada, que se puede evitar con un éxito extraordinario (superar el NO y sacar al menos dos 6) en una **Tirada de Cortesía contra un NO de 18** emplea las siguientes características de un elfo Silvano emisario.

Nivel de atributo: 6

Especialidades: Saber de los elfos

Rasgos distintivos: Astuto, Reservado, Suspica

Habilidades relevantes: Cortesía ♦♦♦, Perspicacia ♦♦

Si los compañeros son descubiertos, la mercancía será confiscada. Aunque podrán proseguir la aventura, la compañía no podrá por el momento pasar la fase de comunidad en la ciudad del lago, por lo que todas las posibilidades que se han indicado en la aventura para esa fase quedarán sin efecto. En caso de ser descubiertos, Arnulf les indicará lo siguiente (tanto si se había percatado de la presencia del contrabando como si no, para evitar descubrir que sabe de la "traición de los compañeros"):

¡Malditos contrabandistas! Siempre aprovechan el menor descuido para meter mercancía en las embarcaciones de los comerciantes autorizados. Espero que les den una lección cuando les cojan. Han engañado a más de uno y a más de dos con traicioneros acuerdos. Todavía recuerdo cómo el mes pasado hubo varios forasteros que cayeron en su trampa y no volvió a saberse de ellos.

Una vez los compañeros tengan suficiente miedo en el cuerpo, será el momento de proseguir con la aventura en la Parte Dos

-Parte tres-

En Marcha

El grupo comienza su viaje por el Río Rápido hacia el punto de entrega de la mercancía de los elfos.

DESDE ESGAROTH HASTA EL LUGAR DE RECOGIDA DE LAS MECANCIAS

Río arriba, al comienzo del temible bosque Negro.

El viaje lleva Río arriba desde Esgaroth hasta las cercanías del bosque Negro, navegando el Río Rápido. Cubre una distancia de unos 48 kilómetros en una sola etapa.

Etapas únicas: hasta las cercanías del bosque Negro (tierras de la Sombra)

La compañía viaja 48 kilómetros, en drakkar, navegando en terreno fácil atravesando tierras de la Sombra en primavera. El viaje dura tres días.

Pruebas de fatiga: cada aventurero debe pasar una prueba de fatiga con NO de 18.

Comentario para el Maestro del saber: como los aventureros están acompañados de Arnulf, obtienen un bonificador de atributo gratis en una Tirada de Saber.

Teniendo en cuenta el itinerario fijado con anterioridad, los aventureros se deberán repartir los roles de viaje para formar un grupo adecuado: guía, explorador/es, cazador/es y vigilante/s.

No es obligatorio que existan todos los roles, salvo el Guía, aunque sí es conveniente. En principio, los roles deberían asignarse de este modo:

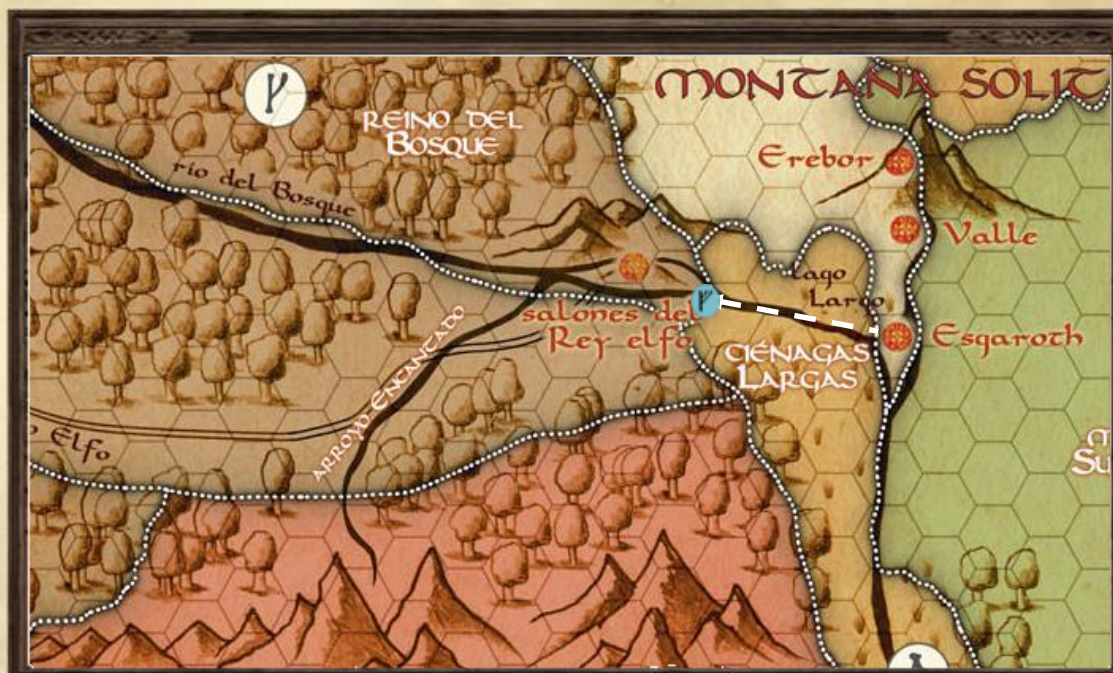
Guía: La mejor puntuación en Viajar. En este caso, el Guía debe ser necesariamente Arnulf, salvo que algún compañero haga valer un rasgo como .Navegar en bote.

Explorador/es: La mejor puntuación en Explorar.


Cazador/es: la mejor puntuación en Cazar.


Vigilante/s: la mejor puntuación en Alerta.

Una vez repartidos los roles, los aventureros realizarán una **Tirada de Saber contra una NO de 14**. Anota el resultado de las tiradas, teniendo en cuenta que la duración del viaje puede variar.



Durante el viaje se realizarán la prueba de fatiga señalada con anterioridad, empleando la habilidad **Viajar**. Si los aventureros fallan, su umbral de cansancio aumentará tantos puntos como la mitad de puntos de impedimenta en equipo de viaje tenga (al viajar en *drakkar*).

Adicionalmente, si se obtiene un resultado de  en el dado de proeza de algún aventurero, se desencadenará una secuencia de peligro. Para determinar el peligro concreto, hay que tirar nuevamente un dado de proeza para ver la tarea de qué aventurero ha sido afectada por el fallo cosechado:

 A elección de los aventureros


1-3 El guía

4-5 El explorador

6-7 El cazador

8-9 El vigilante

10 Todos los compañeros

 El Maestro del saber escoge un papel cubierto

Comentario para el Maestro del saber: Por supuesto, esta distribución es una mera propuesta. Adáptala según estimes oportuno, o según la cantidad de roles disponibles.

Dirección perdida (guía)

La edad y la cabezonería de Arnulf le han jugado una mala pasada, y se ha desorientado en una de las pocas bifurcaciones del río. No encuentra la corriente que debería seguir y debe confiar en su habilidad para seguir avanzando en dirección correcta.

Realiza una **prueba de Viajar**. Si falla, todos los aventureros doblan su penalización debida a pruebas de fatiga fallidas durante el viaje. El grupo tarda un día adicional en

llegar a su destino, y el guía se las ve y se las desea para recuperar el rumbo perdido.

Asalto furtivo (explorador)

Una primera flecha sobrevuela la cabeza de los compañeros. Todos los exploradores realizan una **prueba de Explorar**. Si ninguno lo consigue, la compañía es atacada conforme a lo siguiente:

La compañía será atacada por flechas desde el flanco derecho del río, siendo sorprendidos. Arnulf y sus hijos no atacarán, por lo que los compañeros deberán hacerse cargo de los atacantes.

El NO de los atacantes será el equivalente a retaguardia (12) y con cobertura (+2), para un NO total de 14.

Por su parte, la compañía tendrá NO de 12, pudiendo llegar a ser 14 si a en la Parte Dos la compañía mejoró el *drakkar*.





El combate se desarrollará de modo peculiar, ya que la corriente del río arrastrará al *drakkar* a la orilla desde la que la compañía está siendo atacada. Una vez en tierra, el combate se desarrollará con normalidad, como si de un nuevo enfrentamiento se tratase (voleas iniciales, Tiradas de Guerrear...)

La compañía se enfrenta a un número indeterminado de guardias de la ciudad del lago (más adelante se descubrirá la razón) que será fijado por el Maestro del saber.

Guardias de la ciudad

Nivel de atributo: 4

Especialidades: -

Rasgos distintivos: Resistente, Precavido

Habilidades relevantes: Atletismo ♦♦, Alerta ♦♦

Habilidades de armas: Arco ♦, Espada ♦

Aguante: 16

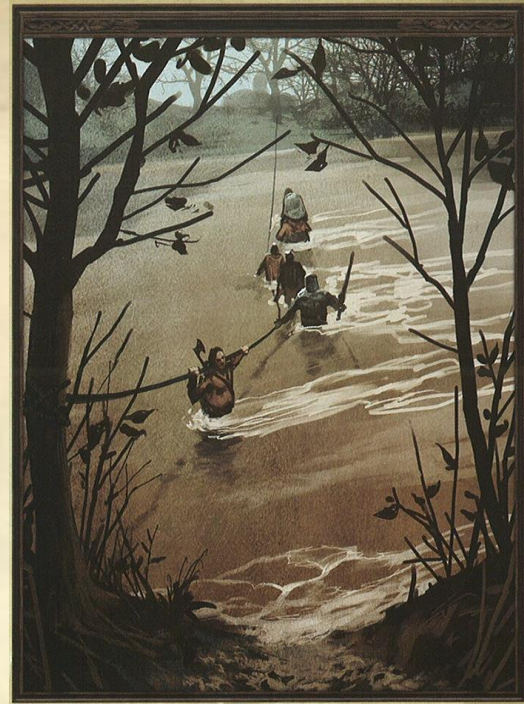
Tiempo inclemente (vigilante)


La compañía se ve sorprendida por un tiempo cambiante y se ve sometida a lluvia.

Todos los vigías realizan una **prueba de Alerta**. Si ninguno lo consigue, todos los aventureros pierden un número de puntos de aguante igual a la longitud del viaje en días.

Provisiones escasas (cazador)

Las reservas de comida se han estropeado, o resultan ser escasas para alimentar a todo el grupo. Se debe tener en cuenta que este peligro se puede desencadenar también si los aventureros comparan las provisiones de peor calidad en la Parte Dos.



Todos los cazadores de la compañía realizarán una **prueba de Cazar**. Si fallan, todos los aventureros se consideran temporalmente fatigados hasta que comen adecuadamente (por ejemplo, con una Tirada de Cazar). Adicionalmente, si algún cazador falló con un  en el dado de proeza, resulta herido durante la cacería.

Malditos forasteros (todos los compañeros)


Los hijos de Arnulf, poco acostumbrados a tratar con extranjeros, desconfían de los compañeros. Por ello, todos los compañeros realizan una prueba de corrupción. Si fallan, obtienen un punto de sombra.

Con independencia de que se haya desencadenado o no una secuencia de peligro, si los compañeros accedieron a llevar la mercancía de contrabando y ésta sigue a bordo del *drakkar*, al soltar la carga provocarán un enfrentamiento con un ogro del pantano.

La bestia, para la que se deben emplear las características indicadas a continuación, atacará el *drakkar* haciéndolo volcar e iniciándose un combate en el que los compañeros serán sorprendidos sin derecho a Tirada de Alerta salvo que se invoque algún rasgo adecuado, como **Precavido**.

NIVEL DE ATRIBUTO	
6	
AGUANTE	ODIO
80	6
PARADA	ARMADURA
5	2d
HABILIDADES	
Personalidad, 1	Supervivencia, 1
Movimiento, 2	Costumbres, 0
Percepción, 2	Vocación, 0
HABILIDADES DE ARMAS	
Golpe	3
HABILIDADES ESPECIALES	
Gran tamaño	Infundir temor
Aplastar*	

* **Aplastar**: si la forma principal de ataque principal ha impactado con un éxito grande o extraordinario, reduce 1 punto de odio para realizar sobre el mismo objetivo un segundo ataque con el arma principal de la criatura.

TIPO DE ARMA	DAÑO	FILO	HERIDA	GOLPE APUNTADO
Golpe	Bonif. de atributo		12	Derribar
NOTAS				
Los ogros del pantano golpean a sus enemigos utilizando sus dos manos, duras y nudosas.				

Derribar: El personaje derribado no puede rodar para amortiguar el impacto. Además, no puede cambiar la posición y debe pasar el siguiente turno recuperando ésta, sin poder hacer nada más ese turno.

Una vez finalizado el combate, una **Tirada de Explorar del explorador/es del grupo** contra un **NO de 18** conducirá a una cueva

en la que calentarse y alimentarse con carne de animales cazados por la bestia.



Si la compañía no ha encontrado la cueva deberá realizarse una **prueba de Cazar** contra un **NO de 16**. Si tampoco se logra, los compañeros no comerán nada en el resto del viaje, y empezarán la Parte Cuatro cansados.

Sea como fuere, ya haya mediado el encuentro con el ogro o no, la compañía llegará a su destino, debiendo acudirse a la Parte Cuatro para proseguir la aventura



-Parte cuatro-

Extravío

La compañía llega hasta la zona de recogida de las mercancías de los elfos. Una vez allí, Arnulf observa aquí y allá, tratando de encontrar desesperadamente la mercancía. Tras unos minutos mascullando, se dirige a los compañeros:

“Ha vuelto a pasar. Maldita sea mi suerte. No está la carga. ¡No está! Es la tercera vez seguida en este mes. Me dan ganas de renunciar al permiso del maldito rey de los elfos...”

No, no puedo hacer eso- razona apresuradamente-. Os he contratado para algo, y vamos a buscar esa carga de inmediato.”

Los compañeros pueden plantear realizar una **Tirada de Buscar contra un NO de 16**. Si tienen éxito, habrán encontrado restos de barriles rotos cerca del lugar de recogida de la mercancía. Con la invocación de algún rasgo como **Buena vista** se obtendrá el mismo resultado. En función de lo que haya ocurrido, la aventura puede tomar dos rumbos:

Si se encontró el rastro:

La compañía halla un rastro que dirige al interior del bosque Negro.

Se deberá realizar una **prueba de Explorar contra un NO de 18**. Si se obtuvo un éxito en la Tirada, la compañía encontrará un sendero despejado. Si no se obtuvo éxito en la Tirada de Explorar, acude a la otra

posibilidad de esta Parte, como si no se hubiera encontrado el rastro. Una **Tirada de Perspicacia contra un NO de 10** revelará que debe tratarse de un camino muy frecuentado en el que se han rodado barriles de vino de los elfos, pues las marcas son evidentes.

Al final del sendero hay una pequeña cabaña de madera. Una **Tirada de Oficio contra un NO de 12** permitirá saber a los compañeros que la cabaña es reciente y la madera proviene de lugares cercanos.

La compañía puede tratar de entrar en la cabaña forzando la cerradura, ya sea invocando un rasgo como **Herrería** o mediante una **Tirada de Oficio contra un NO de 12**.

Si no logran abrirla, se oirá una voz desde dentro, diciendo lo siguiente:

“¿Eres tú, Aegir?”

Un hombre borracho abrirá la puerta y se asustará al ver a la compañía.

Los compañeros pueden luchar contra el hombre o reducirlo sin más. Para el primer caso emplea estas características, tratando al hombre como si estuviera cansado.

Nivel de atributo: 3

Especialidades: -

Rasgos distintivos: Resistente

Habilidades relevantes: Atletismo ♦

Habilidades de armas: Daga ♦

Aguante: 10

Como la cabaña es pequeña, tan sólo dos aventureros podrán atacar al hombre a la vez, sin la opción de que haya gente en retaguardia.

Si el hombre pierde aguante o es herido se rendirá y será momento de pasar a la Parte Cinco. Cualquier ataque al hombre una vez se haya rendido supondrá la ganancia de un punto de sombra

No se encontró el rastro:

La noche se echará encima de la compañía sin que Arnulf ceje en su empeño de encontrar la mercancía. Por ello, el hombre insiste en quedarse allí para reiniciar la búsqueda al día siguiente.

Si los compañeros encienden una fogata recuperarán aguante del modo normal (1 punto si se está herido, 2 si la herida está tratada, 2 puntos más la puntuación de Corazón si no se está herido). Sin fogata, la recuperación se reducirá 1 punto.

Se deberá realizar una **prueba de Alerta contra un NO de 18**. Si se quedó alguien haciendo guardia, el NO para dicha prueba se reducirá un nivel.

Hecha la prueba de Alerta, el grupo será atacado por cinco guardias de la ciudad con las siguientes características:

Nivel de atributo: 4

Especialidades: -

Rasgos distintivos: Resistente, Precavido

Habilidades relevantes: Atletismo ♦♦

Habilidades de armas: Arco ♦, Espada ♦

Aguante: 16

El combate se iniciará de modo normal, con las reglas pertinentes de voleas iniciales, Guerrear, etc... Se debe tener en cuenta que los hijos de Arnulf y éste no son guerreros. Por ello, al menos dos compañeros deberán situarse junto a ellos en posición defensiva (NO 12), recibiendo ellos todos los ataques que pudieran ser dirigidos al hombre del lago y sus hijos.

Cuando hayan caído al menos tres de los guardias, aparecerán otros tantos para sustituirlos, y además cinco que tratarán de capturar a Arnulf y sus hijos.

Por cada 6° obtenido en la Tirada de Guerrear se podrá evitar uno de los secuestros. También cabe evitar un secuestro con la invocación de un rasgo como **Atento**. Sin embargo, no cabe que un mismo compañero invoque más de una vez un rasgo para evitar un secuestro.

Una vez los compañeros acaben con sus oponentes, o Arnulf o su/s hijo/s hayan sido capturados, se deberá anotar esta circunstancia y pasar a la Parte Cinco de la aventura.






-Parte cinco-

La verdad

Esta Parte comienza con varias posibilidades, ya que Arnulf y/o su/s hijo/s pueden haber sido objeto de un secuestro, o la compañía puede haberlo evitado. A su vez, cabe la posibilidad de que la compañía haya retenido a uno de los contrabandistas o no.

En función de cómo se hayan producido los acontecimientos, acude a un iter u otro de los siguientes:

Si se produjo el secuestro:

La compañía está algo aturrida todavía por cómo se han desarrollado los hechos. El Maestro de saber debe realizar una Tirada de un dado de proeza. Si el resultado es 7 o más, contando  como 12, comenzará a llover. En caso contrario, no lo hará. Si durante el viaje de la Parte Tres se produjo la secuencia de peligro Tiempo inclemente se considerará que está lloviendo sin necesidad de realizar Tirada alguna.

La compañía deberá seguir el rastro de los captores. Una **Tirada de Explorar contra un NO de 16** (14 si está lloviendo, o si se invoca el rasgo **Buen oído o Buena vista**) permitirá seguir el rastro adecuado. En caso de fallo la compañía seguirá el rastro debiendo acudir al iter correspondiente a si no se hubiese dejado con vida al contrabandista de la cabaña de la Parte anterior.

Si se obtuvo un gran éxito o se invocó el rasgo citado con anterioridad, la compañía dispondrá de una volea con NO 14 para atacar a los captores.

Si el éxito fue extraordinario, el NO será de 12 (10 para aquellos compañeros que invoquen el rasgo Buena vista).

Si se obtuvo éxito sin más, la compañía seguirá a los captores de lejos con posibilidad de una volea a NO de 20 que no podrá reducirse ni con invocación de rasgos.





La batalla se desarrollará de modo normal teniendo cuenta que cualquier pifia (obtener en el dado de proeza) en la volea inicial impactará en el personaje capturado matándolo. En cambio, si se daña a alguno de los captores (habrá dos por cada capturado) el capturado correrá a resguardarse tras la compañía.



Tras la volea inicial, los captores que no hayan sido impactados habrán escapado con su cautivo.

Nivel de atributo: 3

Especialidades: -

Rasgos distintivos: Resistente, Precavido

Habilidades relevantes: Atletismo  ,
Alerta  

Habilidades de armas: Arco , Espada 

Aguante: 12

Comentario para el Maestro del saber: si hay varios capturados (por ejemplo, Arnulf y Walda) los compañeros pueden atacar a uno de los captores de cada uno para ampliar la posibilidad de que escapen los cautivos.

Si los captores escaparon con todos los cautivos acude al iter correspondiente a si no se hubiese dejado con vida al contrabandista de la cabaña de la Parte anterior.

Se capturó al contrabandista de la cabaña

La compañía ha capturado con vida al contrabandista de la cabaña, que ahora no parece sino lo que es, un borracho de mediana edad. El hombre, que una vez que vea que parece que va a seguir con vida estará más calmado, se presenta como Dag.

No me metáis en más líos, por favor. Se lo dije a Aegir, le dije que no debíamos meternos en este asunto. Me obligaron, me obligaron a hacerlo, a colaborar con ellos. Son guardias de la ciudad que han sido comprados por Vigdis.

Querían hacer que el dueño del contrato se arruinase y subastaran el permiso para comerciar con los elfos. Dejadme ir. No le diré nada a nadie. Lo prometo

Después de lo que ha revelado Dag, Arnulf estará furioso y querrá acabar con el hombre. Según explica a los compañeros, Vigdis es una comerciante con la que ha tenido más de un encontronazo. Sin embargo, nunca pensó que llegaría a tanto.

Arnulf arrebatará un arma a un compañero y tratará de matar a Dag. Salvo que los compañeros lo impidan con una **Tirada de Alerta contra un NO de 14**, o la invocación de un rasgo como **Ágil**, Dag morirá. En tal caso, Dag será presa de un brote de locura y la compañía se verá forzada a luchar contra él y sus hijos. La batalla en sí carece de importancia, ya que tanto unos como otros serán capturados por el un nuevo grupo de contrabandistas que han sitiado la cabaña. Nada podrán hacer los compañeros, y se deberá acudir a la Parte Seis.

Si los compañeros evitan a muerte de Dag, éste seguirá ofreciendo información. En esta ocasión revelará que hay un sistema de

montacargas por donde bajan los barriles hasta el campamento de los contrabandistas, y que podrían utilizar los compañeros para sorprender a los demás contrabandistas. Según afirma Dag, el campamento está en un nivel inferior del terreno, bien oculto por vegetación, razón por la que el montacargas es un buen sistema para llegar al campamento.

Tras esta nueva revelación, los compañeros deberían pensar qué hacer con Dag. Cualquier decisión que no implique la muerte de Dag, como atarlo en la cabaña o dejarlo escapar, contará en esta ocasión con la aprobación de Arnulf.

El sistema del que ha hablado Dag está cerca de la cabaña. Uno de los compañeros deber realizar una **Prueba de Atletismo contra un NO de 16** a bordo del montacargas.

Si no se obtiene éxito en la Prueba, el montacargas caerá con violencia y atraerá la atención de los contrabandistas. Da igual lo que hagan los compañeros, pues serán capturados, dando pie a la Parte Seis de la aventura.

En cambio, si la Prueba de Atletismo fue correcta, los compañeros llegarán al campamento sin llamar la atención. Sin necesidad de realiza pruebas ni Tiradas, los compañeros podrán ver una tienda a cuya entrada se apilan barriles de vino.

Una **Tirada de Alerta o Sigilo contra un NO de 14** permitirá llegar hasta la tienda sin ser vistos. Una vez allí, será preciso realizar una Prueba prolongada, consistente en **cinco Tiradas de Atletismo contra un NO de 16**.

Si se logra, la compañía habrá conseguido recuperar la mercancía robada y la cargará en el montacargas. Sin embargo, si Arnulf descubrió que los compañeros cargaron





características indicadas a continuación.
Serán de aplicación las reglas habituales de
Guerrear, voleas iniciales, etc...

Guardias de la ciudad

Nivel de atributo: 4

Especialidades: -

Rasgos distintivos: Resistente, Precavido

Habilidades relevantes: Atletismo   ,
Alerta  

Habilidades de armas: Arco , Espada

Aguante: 16

Capitán de la guardia

Nivel de atributo: 6

Especialidades: -

Rasgos distintivos: Justo, Paciente

Habilidades relevantes: Espada

Aguante: 20

La batalla se desarrollará con Arnulf, sus hijos y Vigdis en retaguardia, sin que puedan ser atacados mientras que los compañeros estén en pie. Cuando los compañeros acaben con al menos cuatro de los rivales que tienen, Vigdis gritará lo siguiente:

“¡Malditos guardias inútiles! No podéis ni acabar con estos forasteros. Se acabó la lucha, o le rebano el cuello a Arnulf.”

Al darse la vuelta, los compañeros verán a Vigdis amenazando con una daga a Arnulf, y entenderán que la mujer es en realidad la jefa de los contrabandistas, pasando así a la Parte Seis de la aventura al verse obligados a deponer las armas.

La compañía avanza por un sendero hasta que llegan hasta un pequeño claro. Bajando por un terraplén, llegan a ver al fondo un campamento con tiendas de campaña. Es evidente que aquí almacenan los barriles de vino robados, pues abundan por doquier.



Arnulf insta a los compañeros a correr a por los barriles, cuando ven a una mujer que corre hacia ellos. Arnulf reconoce a la mujer que pide ayuda, pues se llama Vigdis y es comerciante de la ciudad del lago.

"¡Ayudadme! Me capturaron cuando descubrí sus planes. Quieren matarme. Ayudadme, por favor."

Los compañeros no tendrán mucha elección, pues serán atacados por seis guardias de la ciudad y dos capitanes con las

-Parte seis-

Abandonados

La compañía ha sido capturada por Vigdis y sus secuaces. La mujer comienza a dar órdenes a los guardias que le ayudan y revela sus intenciones a los compañeros.

Comentario para el Maestro del saber: si Arnulf y sus hijos lograron escapar en la Parte anterior abandonando a los compañeros, varios hombres de Vigdis los traerán de vuelta maniatados.

"Sólo tienes que renunciar al contrato con los elfos y todo habrá terminado, Arnulf. Tus hijos y tú estaréis a salvo. "

"En cuanto renuncie al contrato me matarás. No pienso hacerlo." replicará Arnulf.

"Eres un necio. No voy a matarte, porque los elfos vigilan de cerca estos lares. Tarde o temprano se percatarían de que te he matado y me llevarían a la justicia de su rey, o a la de Esgaroth. Los jefes de la guardia no son como estos mequetrefes busca oro. Con ellos no bastará sobornarlos. Vas a renunciar al contrato y te irás de la ciudad del lago. En cuanto a ellos, no los necesito. Dadse los a las arañas"

Los compañeros son arrastrados por la fuerza. Van escoltados, por así decirlo, por un grupo de cinco guardias de la ciudad. Obviamente, los compañeros serán

despojados de sus armas y escudos, pero no así de sus armaduras.

La compañía recorrerá un largo camino durante el resto del día, llegando hasta una oscura zona del bosque. Una vez allí, los soldados soltarán a los compañeros.

"No tardarán en llegar las arañas a haceros trizas. Pensad que mientras tanto nosotros nos iremos lejos de aquí. No sois los primeros idiotas que se interponen en los planes de Vigdis"

Justo en ese momento, el aguijón de una araña atravesará el pecho del hombre. El resto de los soldados dejará caer sus armas y huirá. Sin embargo, quedarán atrapados en la tela de las arañas, que habrán creado una jaula natural con los árboles.

El combate empezará de inmediato contra tres arañas con las siguientes características:

NIVEL DE ATRIBUTO	
3	
AGUANTE	ODIO
12	2
PARADA	ARMADURA
4	2d
HABILIDADES	
Personalidad, 1	Supervivencia, 1
Movimiento, 3	Costumbres, 1
Percepción, 1	Vocación, 1
HABILIDADES DE ARMAS	
Atrapar	2
Aguijón	2
HABILIDADES ESPECIALES	
Gran salto	Atrapar víctima

Los compañeros podrán coger las armas y escudos de los soldados "huidos". En este sentido, los compañeros dispondrán de espadas y de arcos cortos con flechas para combatir. En esta ocasión no habrá posibilidad de realizar Tiradas de Guerrear, pues la situación es compleja.





Los compañeros pueden acabar con la amenaza que se cierne sobre ellos de dos maneras. Obviamente, la primera opción es acabar sin más con las arañas, para lo cual bastará con aplicar las reglas habituales de combate, y dar pie a acudir a la Parte Siete de la aventura.



La segunda posibilidad consiste en destruir las telarañas, distribuidas en un total de cinco “niveles” hasta tener camino despejado para huir. Para ello, se debe tratar la telaraña como si de un oponente se tratase, con un NO de 6. La telaraña tendrá un aguante de 10, pero también se podrá romper si se logra un impacto perforante.

Una vez los compañeros hayan logrado romper las telarañas se deberá realizar una

prueba prolongada de Atletismo o Sigilo contra un NO de 16 para la que harán falta al menos tres Tiradas.

Cada vez que se realice una de las Tiradas de la prueba de Atletismo o Sigilo, el Maestro del saber realizará una Tirada del dado de proeza. Si el resultado es un , una de las arañas atacará a uno de los compañeros. En cambio, si el resultado es , una de las arañas habrá dejado de perseguir a los compañeros.

Por supuesto, si un compañero falla alguna de las Tiradas de la prueba, se considerará que las arañas han llegado a él, debiendo luchar contra ellas.

Una vez completada la huida, se deberá acudir a la Parte Siete de la aventura para continuarla.

Comentario para el Maestro del saber: los compañeros podrían tratar de salvar, a pesar de todo, a los guardias de la ciudad que hayan quedado atrapados en las telas de las arañas, siempre que se haya acabado con todas. Por lo tanto si los compañeros se limitan a huir, no cabrá tal posibilidad. El Maestro del saber puede valorar si este rescate merece una reducción de puntos de Sombra.



FIN RIX TE ERUX TAMH EIT EIM H THM DERAMMM EIM TAMH
FIN RIX TE ERUX TAMH EIT EIM RIX TE ERUX TAMH



-Parte siete-

Ajuste de cuentas

La compañía vuelve sobre sus pasos, hacia el campamento de los contrabandistas. Si salvaron la vida de los guardias de la ciudad atrapados por las arañas, éstos ayudarán a los compañeros a llegar al campamento por un nuevo sendero secreto. Una **prueba de Explorar contra un NO de 18** también desvelará esta ruta.

Una vez de vuelta en el campamento, los compañeros podrán recuperar su equipo mediante una **Tirada de Sigilo contra una Tirada de Alerta de uno de los guardias de la ciudad**, para los que se empleará estas características:

Guardias de la ciudad


Nivel de atributo: 4

Especialidades: -

Rasgos distintivos: Resistente, Precavido

Habilidades relevantes: Atletismo ♦♦, Alerta ♦♦

Habilidades de armas: Arco ♦, Espada ♦

Si los compañeros son descubiertos tratando de hacerse con su equipo, el Maestro del saber realizará una Tirada del dado de proeza. Salvo que la Tirada sea un  el guardia huirá.

Si los compañeros no tenían conocimiento del nuevo acceso al campamento, se toparán de lleno con Vigdis y cinco de sus guardaespaldas (por fortuna para la compañía, el resto de los contrabandistas

está cargando los barriles de vino en el *drakkar* de Arnulf, una vez convencido éste de renunciar a su contrato con los elfos).

Si los compañeros cuentan con la ayuda de guardias rescatados de las arañas, dos de los guardaespaldas de Vigdis se enzarzarán en una batalla con ellos, debiendo sólo acabarse con otros tres guardaespaldas y la mujer.

Sea como fuere, el combate comenzará con las reglas habituales de Guerrear y voleas iniciales.

Guardaespaldas

Nivel de atributo: 6

Especialidades: -

Rasgos distintivos: Fiero

Habilidades relevantes: Espada ♦♦

Aguante: 24

Vigdis

Nivel de atributo: 7

Especialidades: -

Rasgos distintivos: Iracundo, rápido

Habilidades relevantes: Espada ♦♦♦

Aguante: 30

Si los compañeros acaban antes con Vigdis que con sus guardaespaldas, la mujer pedirá clemencia. Queda a su decisión si la dejan viva o no, con la posible ganancia de puntos de Sombra.

En ese momento, el campamento será tomado por los elfos, que ayudarán a los compañeros a terminar de reducir a los contrabandistas, lo que dará pie a la Parte Ocho de la aventura.



-Parte ocho-

Fin de la aventura

Los aventureros están por fin a salvo. El camino hasta aquí ha sido arduo, pero habrá merecido la pena.

Sedebe tener en cuenta si los compañeros fueron expulsados de la ciudad del lago en la Parte Uno de la aventura, pues en tal caso deberán buscar algún otro destino antes de empezar la fase de comunidad. Sólo haber perdonado la vida a Vigdis cambiará esto, pues en tal caso el rey elfo les concederá su favor personal para que se les permita la entrada en la ciudad del lago.

PREMIOS

Al haberse resuelto un problema que podría haber afectado a la reputación de los elfos, en adelante los compañeros serán recibidos las tierras de éstos, salvo que cometan algún acto contrario a la seguridad de Thranduil.

Por otro lado, Arnulf siempre recibirá a los compañeros en su casa en la ciudad del lago, por lo que los compañeros pueden acudir a ella siempre que quieran. Para suerte de Arnulf, los elfos del bosque Negro lograron salvar su vida y la de sus hijos, pues protegiéndoles a ellos también protegían sus negocios.

Además, los compañeros recibirán como premio a la ayuda prestada a Arnulf la décima parte de las ventas del próximo año de Arnulf (equivalente a un tesoro de nivel 1), o un tesoro de nivel 2 si se logró la Tirada de Perspicacia indicada en su momento.

FIN DE LA AVENTURA Y DESARROLLO DE LOS AVENTUREROS

Los aventureros recibirán un punto de experiencia por haber llevado a buen puerto la aventura.

Adicionalmente, puedes asignar más puntos de experiencia. A modo orientativo, se recomienda concederlos si:

- En la Parte Uno se obtuvo un título de burgués.
- En la Parte dos se desechó la posibilidad de llevar contrabando a bordo del *drakkar* de Arnulf.
- En la Parte tres no hubo fallos en el viaje que hicieran preciso realizar tiradas para desencadenar secuencias de peligro.
- En la Parte cuatro se dejó con vida al contrabandista de la cabaña.
- En la Parte cinco se utilizó el montacargas sin fallo.
- En la Parte seis se salvó a los guardias de la ciudad.
- En la Parte Siete se perdonó la vida a Vigdis.

Comentario para el Maestro del saber:

Como habrás apreciado, no se indica nada al respecto de puntos de avance, ya que éstos se conceden a lo largo de la fase de aventuras. Sin embargo, tal vez puedas conceder ahora un punto de avance en la habilidad Impresionar, como fruto de la nueva relación que los aventureros han forjado con Arnulf, siempre que no se empelara su *drakkar* para llevar contrabando.

la fase de comunidad

Por la pura lógica de la mecánica de la fase de comunidad, no se dan instrucciones detalladas al respecto de la misma. Sin embargo, las acciones realizadas durante la fase de aventuras pueden permitir a los aventureros desarrollar las siguientes acciones:

Tal y como se apuntaba en la Parte dos de la aventura, el tesoro ofrecido por Arnulf sólo podrá ser recogido por los compañeros en esta fase de aventuras quedándose en la ciudad del lago.

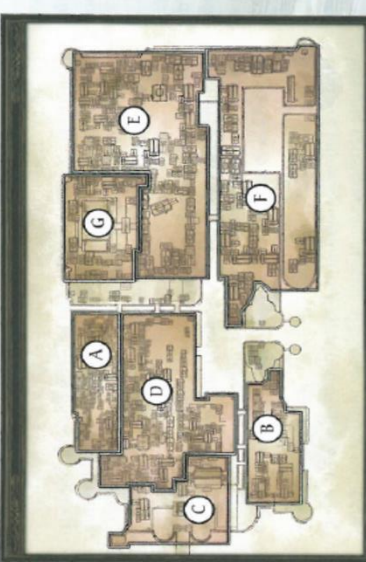
Como habrás podido observar, los aventureros han obtenido como premio ciertas ventajas con respecto a los elfos. Sin embargo, esto no les permitirá abrir como santuario en la fase de comunidad ningún emplazamiento de éstos.

Los compañeros podrán tratar de lograr un contrato para comerciar con los elfos si se ganó su favor en la Parte dos de la aventura. Por el contrario, descubrirán que los contrabandistas cuya carga pudieron llevar a bordo del *drakar* de Arnulf han huido.

En cuanto al resto de acciones que se pueden desarrollar en la fase de comunidad, habrá que estar a lo que planteen los aventureros. Si quieren, pueden volver a sus hogares, o quedarse todos en la ciudad del lago, lo cual será necesario si quieren realizar las tareas propuestas para la fase de comunidad en el suplemento de la pantalla del maestro del saber.

Por supuesto, recuerda que ahora es el momento de que los aventureros desarrollen sus personajes, compren nuevos rasgos de valor y sabiduría, etc...





- A. El barrio de los Artesanos
- B. El barrio de los Ellos
- C. La barbacana y las defensas del puente
- D. El barrio de los Mercaderes
- E. El barrio Residencial
- F. El barrio de los Astilleros
- G. El barrio del Ayuntamiento

LA CIUDAD - DEL LAGO -

- 1. El Gremio de arqueros
- 2. La calle del Puente
- 3. El muelle de los Carniceros
- 4. La cárcel
- 5. La barbacana
- 6. La puerta Brillante
- 7. Graneros y almacenes
- 8. Los cuarteles de la Milicia
- 9. El Hospital
- 10. El estanque del Mercado
- 11. La plaza del Mercado
- 12. El Gremio de mercaderes
- 13. La barrera de peaje fluvial
- 14. La calle de los Arqueros y los Flecheros
- 15. La barrera de peaje
- 16. El Ayuntamiento
- 17. Los cuarteles de la Guardia
- 18. La puerta del Agua



ANILLO ÚNICO

Nombre Keldo

Cultura Hombres del lago Nivel de vida próspero

Bendición cultural Tenaz (aprende de errores y daño)

Ocupación Buscador de tesoros (Rosas: Hurto) Debilidad ante la Sombra Enfermedad del dragón

- RASGOS -

Especialidades Navegar en bote, Nadar

Rasgos distintivos Venativo, Escorridizo

- ATRIBUTOS -

Cuerpo 5 ⁷ Favorito

Corazón 5 ⁶ Favorito

Mente 4 ⁷ Favorito

- HABILIDADES COMUNES -

Impresionar ■■■■■■
Atletismo ■■■■■■
Alerta ■■■■■■
Explorar ■■■■■■
Cantar ■■■■■■
Oficio ■■■■■■

Inspirar ■■■■■■
Viajar ■■■■■■
Perspicacia ■■■■■■
Curar ■■■■■■
Cortesía ■■■■■■
Guerrrear ■■■■■■

Persuadir ■■■■■■
Stigilo ■■■■■■
Buscar ■■■■■■
Cazar ■■■■■■
Acertijos ■■■■■■
Saber ■■■■■■

- GRUPOS DE HABILIDADES -

personalidad ■■■■
movimiento ■■■■
percepción ■■■■
supervivencia ■■■■
costumbres ■■■■
vocación ■■■■

- HABILIDADES DE ARMAS -

Espejo ■■■■■■	Daño 5	Filo 10	Herida 16	Imp. 2
Arco Largo ■■■■■■	Daño 7	Filo 10	Herida 16	Imp. 3
Doop ■■■■■■	Daño 3	Filo 7	Herida 12	Imp. 0
■■■■■■	Daño _____	Filo _____	Herida _____	Imp. _____

- RECOMPENSAS -

- VIRTUDES -

Arquero del gremio (sube el status un nivel y puede gastar 1 punto de esperanzas para subir el nivel de un éxito con arco o arco largo)

- EQUIPO -

Armas <u>Espejo, Arco Largo, Doop</u>	Imp. 2 3	Puntuación inicial
Armadura <u>Tubón de cuero</u>	Imp. 8	
Escudo <u>Rodelo</u>	Imp. 1	
Cubrecabeza	Imp.	

Aguante
27
14
Fatiga

Esperanza
13
Sombra

Experiencia

Total 1

Valor

1

Sabiduría

2

Daño

5

A distancia

Parada

4
+1

Escudo

Armadura

2d

Cubre cabezas

Cansado

Desanimado

Herido

Indicación final

Las imágenes de la presente aventura han sido extraídas de Internet, siendo incorporadas con motivo meramente ornamental. En ningún caso la presente aventura tiene ánimo de lucro.

Asimismo, los fondos de imagen empleados han sido extraídos de Internet con igual motivo.

Dudas

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "LA RUTA DE COMERCIO".

Por supuesto, os rogaría que si jugáis con la presente aventura mandéis vuestros comentarios para mejorarla.



EL ANILLO ÚNICO

LA RUTA DEL COMERCIO

Los años pasan rápidamente para los alegres habitantes de *Esgaroth*. La ciudad, otrora aterrada ante la mirada vigilante de *Smaug*, ha conseguido recobrar la alegría perdida tiempo atrás. Con motivo de ello, sus habitantes están dispuestos a dejar de lado el pasado, e incluso establecer nuevas rutas comerciales que permitan ahondar en su incipiente prosperidad.

El gremio de comerciantes de *Esgaroth*, deseoso de atraer más clientes e inversores, ha organizado una importante feria de comercio que ha sido catalogada por algunos como *"la más fantástica oportunidad de negocio conocida por los hombres"*, en un alarde de exageración sin parangón.

Gracias a este reclamo, que atraerá a mercaderes de todas las razas, los aventureros llegarán hasta la ciudad en busca de las oportunidades que suelen florecer en torno a tales eventos.



Una petición de un mercader local será el punto de partida para que los aventureros colaboren con el fortalecimiento de las rutas comerciales que antaño se vieron amenazadas por la presencia del dragón.

La presente aventura está diseñada para ser jugada con *"El Anillo único: Aventuras en el Yermo"*, juego de rol publicado en España por Devir.