El Anillo Único

La marcha de los enanos

cavernadelrol.blogspot.com

-Erebor-

"(…) porque no sólo hacían cosas asombrosas y bellas, sino también armas y armaduras de gran valor; y había un gran tráfico de minerales entre ellos y sus parientes de las Montañas de Hierro (…) y los enanos vivían en la abundancia y había fiestas y canciones en las estancias de Erebor."

La historia de Erebor está repleta de batallas y conquistas como casi ningún otro lugar de la Tierra Media.

En la Primera y en la Segunda Edad del Mundo pasó desapercibida tanto para hombres como enanos.

Sin embargo, en el año 1999 de la Tercera Edad del Mundo, tras la dispersión provocada por la caída del reino de Moria a manos del Balrog de Morgoth, Thráin I "*el Viejo*" se convirtió en Rey bajo la montaña.

Cientos años después, Smaug el terrible tomó por la fuerza Erebor. Los Enanos supervivientes se dispersaron como ocurrió tras la caída de Moria.

En la época de *El Anillo único: Aventuras en el Yermo*, Erebor ha sido retomado, y ha vuelto a florecer la cultura enana a su alrededor.

-La aventura-

Los enanos que tiempo atrás abandonaron Erebor regresan poco a poco a "su" montaña. Muchos de ellos, ya ancianos, se han establecido en pequeños enclaves cercanos a Erebor, con la esperanza de que su última visión en la Tierra Media sea la de la Montaña Solitaria.

En ese largo camino, que a muchos lleva desde las Montañas Azules, los hijos, primos y sobrinos más jóvenes de estos ancianos enanos se encargan de transportar sus pertenencias y mitigar así la fatiga del viaje.

Mientras que los ancianos enanos pueden marchar a paso rápido, con la seguridad de que sus congéneres arriesgarán todo por sus pertenencias, éstos corren los riesgos de una oscura época de la Tierra Media. Es aquí donde los aventureros entran en escena, pues muchos enanos precisan de ayuda para enfrentarse a estos peligros.

Una escena de taberna en un poblado junto a las Montañas Nubladas será el lugar en el que los aventureros se familiarizarán con estos largos viajes y los peligros que ellos conllevan.

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

-El poblado de Hacha Hendida-

Tras la batalla de los cinco ejércitos, el aplomo de los enanos y su identidad como pueblo se vieron fortalecidos hasta el punto de establecerse en las cercanías de Erebor. Estos enanos, como hicieran antaño los primeros colonos de la Montaña Solitaria, han florecido gracias a su rica economía basada en la artesanía del metal y la minería tan característica de su pueblo.

Como fruto de esa nueva prosperidad, muchos ancianos enanos están volviendo a las cercanías de Erebor. Allí se unen a las nuevas generaciones que no han conocido la desdicha del destierro, y que sueñan con encontrar riquezas tan grandes como La piedra del Arca. Ese sueño, compartido por los ancianos, está repoblando las inmediaciones de la Montaña Solitaria.

Uno de los poblados que está creciendo con más fuerza en las últimas fechas es el de **Hacha Hendida**, donde el trabajo de los enanos en las minas ha tenido gran éxito últimamente. Por ello, este pueblo situado en una escarpada zona montañosa, es uno de los destinos favoritos de los enanos que retornan desde el Oeste de la Tierra Media.

Es al hilo de esta situación que los aventureros acudirán a Hacha Hendida, escoltando a un grupo de enanos que está transportando las pertenencias de su tío desde las Montañas Azules.

Hacha Hendida es un poblado que reconoce dos cosas por encima de todo: el valor y el dinero. Por ello, los aventureros podrán ser recibidos de buen grado si tienen riquezas o han demostrado su valor en la batalla.

Así pues, la misión de los aventureros les podrá abrir las puertas de una aldea rica en la que, tal vez, cultivar amistades provechosas, pues su importancia comercial en la zona es cada vez más relevante.

-Fase de aventura-

La presente aventura se compone de ocho fases, comprendiendo desde el momento en el que los aventureros reciben un requerimiento de servicio de escolta de un grupo de enanos, hasta que completan la aventura, volviendo así a una fase de comunidad.

PARTE UNO- NEGOCIO PELIGROSO

La aventura comienza en una Taberna de Huella Escondida. Unos enanos reclaman los servicios de escolta de los lugareños. La situación puede acabar con la aceptación de la propuesta, o con un desagradable contratiempo para la compañía en forma de rapto de uno de sus miembros.

PARTE DOS- EN MARCHA

Comienza el largo viaje, bien en busca del compañero perdido, o bien hasta Hacha Hendida, debiendo superar todo tipo de contratiempos.

PARTE TRES- ENTRE LA ROCA Y LA TIERRA

La compañía debe decidir si atraviesa o bordea el bosque Negro.

En función de la decisión tomada, su destino y los peligros a los que se enfrenten serán muy distintos.

PARTE CUATRO- FALSO FINAL

Parte final del viaje y llegada a Hacha Hendida. Los aventureros descubren que el destinatario del cargamento despareció tiempo atrás y nada se sabe de él, salvo que partió al Este.

PARTE CINCO- ENEMIGO MÁGICO

Viaje hasta el lugar en que se perdió la pista al destinatario del cargamento. Los aventureros se enfrentan con un vampiro, que ha capturado al destinatario.

PARTE SEIS- ¿A SALVO?

Vuelta a Hacha Hendida perseguidos por orcos que han notado la presencia del oscuro objeto.

PARTE SIETE- EL OSCURO OBJETO

Ataque a la aldea enana por parte de una manada de orcos.

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-

Negocio peligroso

La aventura comienza en **Huella Escondida**. Para más detalles sobre esta aldea beórnida puedes consultar el módulo "*El nido de las arañas*", publicado también por caverna de rol.

Huella Escondida es una aldea beórnida cada vez más bulliciosa, que sirve desde principios de este año de lugar de paso para los viajeros que acuden a las tierras del Este.

Tras las noticias llegadas desde **Vado perdido** sobre la lucha contra las arañas del bosque Negro, se ha tomado conciencia de la necesidad de facilitar el paso a otras culturas de esta parte de la Tierra Media. Gracias a ello, hoy en día los enanos son aceptados como huéspedes en las posadas de este poblado.

Los aventureros, que disfrutan de un merecido descanso en la Taberna ***"El Oso hambriento"***, verán el trasiego de viajeros, entre los que destaca un grupo de enanos que va de mesa en mesa sin ningún éxito. Los enanos llegan por fin a la mesa de los aventureros. Es entonces cuando debes interpretar, del modo más convincente posible, la siguiente escena:

"Creo que tengo ante mí lo que estaba buscando., al menos por lo que pueden ver mis ojos Permitidme que me presente. Mi nombre es Zanger, orgulloso miembro de la casa de Astukiel, enano de las Montañas Azules. Desde allí vengo con mis primos por parte de madre, Khalas y Laghter, y nos dirigimos a una aldea de nuestro pueblo, al Este, más allá del bosque Negro. Hemos oído de los peligros de éste, de los orcos y las arañas que lo habitan, y aunque nuestra idea es evitarlo, necesitamos de otros guerreros. Ofrecemos una buena suma de riquezas a entregar al finalizar el viaje, incluidos los gastos de sepelios."

Cómo interpretar a Zanger: Al contrario que muchos enanos, Zanger no ansía el oro ni las riquezas. Tal vez en ello deba ver el hecho de que, al contrario que su primo Kuinik, no está destinado a regentar una gran casa. Su ánimo y su valor se encaminan a la búsqueda de rivales de gran poder y, por qué no decirlo, acabar con un buen número de orcos. Este viaje tal vez le ofrezca algo de lo que busca.

Comentario para el Maestro del saber: se espera que los aventureros acepten, y de hecho es lo deseable. Si los aventureros no

aceptan, eso no obsta para continuar la aventura, atendiendo a lo indicado a continuación.

Los enanos insistirán a los aventureros en que les presten la debida atención, pues su ofrecimiento "*es irrechazable*". Una **Tirada de Cortesía contra un NO de 18** permitirá **a l**os aventureros librarse de los enanos. En caso contrario, Zanger pedirá al tabernero un lugar donde conversar "*discretamente*".

Si los aventureros se libraron de los enanos, verán cómo estos siguen sin éxito yendo de mesa en mesa. Esto dará pie a interactuar con el resto de personajes presentes en la taberna. A modo de ejemplo, los aventureros podrán desarrollar las siguientes acciones:

Una **Tirada de Impresionar contra una NO de 16** permitirá a los aventureros ser invitados a las consumiciones que lleven hasta el momento por un hobbit, de nombre Togo, al que han caído en gracia.

Una **Tirada de Alerta contra una NO de 18** hará que los aventureros logren salvar a un anciano beórnida, de nombre Odo, de una dolorosa caída. En agradecimiento, el anciano se ofrecerá como "*los oídos y los ojos*" de los aventureros cuando no estén en Huella Escondida.

Una Tirada de **Cantar contra una NO de 20** hará despertar la admiración de los comensales, incluyendo a algunos hombres y mujeres beórnida que pueden quedar prendados de los encantos de los aventureros.

Si los aventureros accedieron de buen grado a mantener la reunión, o simplemente se vieron obligados a ello, acudirán a la sala privada en la que un nuevo camarero les servirá cerveza helada. Una vez allí observarán cómo Zanger despliega un mapa ante ellos. El enano les explicará que llevan un importante cargamento con las pertenencias de su tío, y que necesitan la debida escolta para llevar su misión a buen puerto.

Los enanos llevan un carro tirado por poneys para cargar la mercancía, lo cual retrasaría un poco el viaje, pero esperan que eso no sea un obstáculo insalvable. Prometen una parte de lo que llevan, forjar una estrecha relación comercial que permita a los aventureros acceder a armas y armaduras enanas, y peligros a los que enfrentarse.

Los aventureros pueden negarse a participar en la tarea propuesta por los enanos, o aceptar. Hay que tener en cuenta dicha decisión, pues de ello dependerá el desarrollo de la aventura.

Si los aventureros no ayudan a los enanos

Los aventureros saldrán de la taberna cuando ésta cierre. Deja que el grupo tenga algo de libertad, aunque no mucha, pues la

noche habrá caído y habrá toque de queda. De repente, el grupo de aventureros caerá desplomado como si hubieran sido envenenados (en realidad alguna de las jarras de cerveza de los aventureros ha sido contaminada con hierba somnífera).

La noche pasará y el grupo despertará, comprobando que uno de sus miembros (el aventurero con el menor resultado en un dado de proeza) no está entre ellos.

Los aventureros deberán iniciar la búsqueda de su compañero cuanto antes. Para tal menester, podrán tratar de preguntar entre los lugareños. Poco o nada sabrán, salvo el bueno de Odo. Una **Tirada de Cortesía contra una NO de 18** (dos niveles menos si los aventureros se ganaron su favor en la taberna) despejará los miedos del anciano, informando a los aventureros de que vio a un grupo de enanos visiblemente enfurecido ir a la búsqueda de otros enanos que llevaban consigo dos bultos que, a juzgar por el tamaño, podían ser un enano y un humano (ajustar según el aventurero desaparecido). El grupo marchó al Norte.

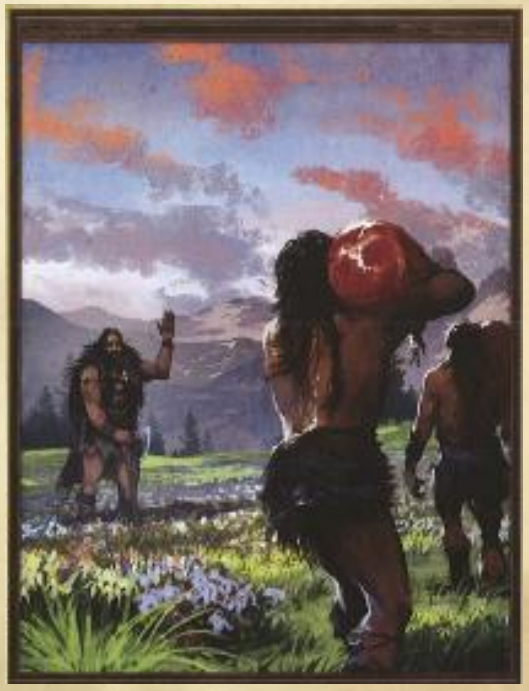
Una vez los aventureros hayan obtenido la información pertinente, o si se les insta a buscar a su compañero sin pistas, deberá acudirse a la siguiente Parte de la aventura.

Si los aventureros ayudan a los enanos

La noche pasará sin incidencias, pudiendo los aventureros interactuar con los clientes de la taberna del mismo modo descrito con anterioridad.

Al día siguiente los aventureros podrán tratar con los comerciantes de Huella Escondida para obtener comida, algún arma, o simplemente algo de consejo a los lugareños para iniciar el viaje al norte con los enanos, lo cual facilitará las cosas en la siguiente Parte de la aventura (anótalo para tenerlo en cuenta, llegado el caso).

Comentario para el Maestro del saber: sé imaginativo a la hora de plantear esta situación. Tal vez un apicultor requiera algún trabajo para reparar sus cajones, lo cual se podría lograr con una **Tirada de Oficio contra una NO de 16**, o un cazador precise ayuda para atrapar algún ciervo, para lo cual haría falta **una o dos Tiradas de Cazar contra una NO de 18**. Toda idea será bienvenida.



Además de las tareas descritas con anterioridad, los aventureros podrán solicitar información a viajeros que acaben de llegar al pueblo, mediante una **Tirada de Acertijos contra una NO de 20**. Al igual que la información de los lugareños que puedan haber recabado, anota si los aventureros han tenido éxito con esto para considerarlo en la próxima Parte de la aventura.

Una vez que los aventureros hayan desarrollado las acciones que estimen precisas, será momento de acudir a la siguiente Parte de la aventura.

-Parte dos-

En marcha

La Escena arrancará con el comienzo del viaje para los aventureros. En función de las decisiones tomadas por ellos en la Parte anterior, la situación será la de busca del compañero perdido, o el inicio de la marcha con los enanos.

Si los aventureros buscan a su compañero

Los aventureros deberían comenzar de inmediato la búsqueda. Por supuesto, nada impide que retrasen el comienzo de la misma, pero eso tendrá las consecuencias citadas más adelante.

La búsqueda del compañero perdido supondrá un rastreo por cada día de camino. Si los aventureros supieron la dirección tomada por los raptores a algún testigo como Odo, o por información obtenida en Huella Escondida, la dificultad de las Tiradas de Explorar indicadas a continuación se reducirá un nivel.

Los aventureros realizarán las pertinentes Tiradas de fatiga, tal y como si supiesen a dónde ir. Con independencia de los peligros que puedan producirse, los aventureros deberán realizar una **Tirada de Explorar diaria contra una NO de 16**.

Comentario para el Maestro del saber: por comodidad, el camino a seguir por los aventureros, en cuanto a Tiradas de fatiga y peligros, es coincidente al que se hubiera tomado en caso de ayudar a los enanos. Por ello, ten en cuenta que esa parte es común a ambas decisiones de los aventureros. Por ello, es posible que debas conjugar la acción desarrollada a continuación y las indicaciones de viaje establecidas para el caso de que los aventureros vayan con los enanos.

Una vez los aventureros obtengan tres aciertos en las Tiradas de Explorar o, tras una semana de viaje (puedes corregirlo si los aventureros pierden la orientación con peligros descritos para el caso de que los aventureros vayan con los enanos), habrán encontrado la localización de la guarida de los captores de su compañero, dando lugar a la siguiente acción:

"Llegáis a una formación rocosa en la ladera este de las Montañas Nubladas. Tras una parte especialmente poblada de vegetación, el rastro llega a un pequeño claro desde el que observáis una entrada a una cueva custodiada por dos enanos. Existen algunos árboles en los alrededores desde donde poder observar sin mucho riesgo, y los enanos no parecen demasiado atentos, por lo que tal vez tengáis una oportunidad de sorprenderlos antes de que os detecten."

A partir de aquí, los aventureros deberán infiltrarse en la cueva, donde está su compañero, aunque ellos todavía no lo saben seguro. En la cueva hay **2d6 + 5 enanos** con las características definidas en la presente Parte de la aventura. Además, habrá un enano más por cada día que se retrasase el inicio del viaje.

Comentario para el Maestro del saber: además de los aventureros, los Enanos que contactaron con ellos en Huella Escondida también están en los alrededores, pues uno de sus camaradas ha sido igualmente capturado.

En primer lugar, los aventureros deberán evitar la vigilancia de los enanos que custodian la entrada. Para ello, se deberán realizar una **Tirada de Guerrear contra el**

resultado de la mejor Tirada de Alerta de los enanos de la entrada. Si se logra, los aventureros podrán atacar un par de asaltos sin que los enanos puedan solicitar ayuda.

Si los enanos no son reducidos en esos dos asaltos, uno de ellos se internará en la cueva y buscará ayuda. Los aventureros podrían acabar con el otro enano, si no lo han hecho ya, pero no podrán coger desprevenidos a los enanos restantes.

NIVEL DE ATRIBUTO	
2	
AGUANTE	ODIO
10	1
PARADA	ARMADURA
3 (+3)	2d
HABILIDADES	
Personalidad, 1	Supervivencia, 2
Movimiento, 2	Costumbres, 1
Percepción, 2	Vocación, 1
HABILIDADES DE ARMAS	
Piqueta	2
Hacha	2
HABILIDADES ESPECIALES	
Hab de la oscuridad	Odio (Enanos)
Sin cuartel	

Los aventureros se adentran en la cueva, cuyo mapa se incluye en la Sección de material de ayuda para el Maestro del saber. A continuación, se describen los distintos peligros y retos a los que se enfrentarán en cada zona de la cueva. Nada obliga a pasar por todas las zonas. La única obligatoria es la 4.

1 Pasillo estrecho en el que los aventureros deben ir de dos en dos. Una **Tirada de Alerta contra una NO de 14** permitirá a los aventureros esquivar unas piedras que caen del techo. Si no se pasa la mencionada tarea, una **Tirada de Atletismo contra una NO de 16** permitirá esquivar las piedras, que provocan el estado Herido.

2 Gran cavidad en la que se amontonan todo tipo de harapos, baúles vacíos y armas oxidadas. Una **Tirada de Buscar contra una NO de 18** permitirá a los aventureros encontrar una cota de malla en buen estado.

3 Aquí se encuentran algunos de los enanos fijados al principio de esta Parte de la aventura. Emplea para ellos las mismas estadísticas que las de los vigilantes de la entrada a la cueva.

4 Se trata de dos oscuros pasillos que dan a sendas paredes sin salida. Una **Tirada de Oficio contra una NO de 20**, o invocar el rasgo **Saber del enemigo (Enanos)** o incluso contar con un aventurero de esta cultura permitirá a la compañía localizar un mecanismo que abre un nuevo recoveco de la cueva que lleva a 4A y 4B.

4A El aventurero raptado está aquí. Una **Tirada de Oficio o Atletismo contra una NO de 16** lo liberará. Sin embargo, el uso de Atletismo armará un gran estruendo que delatará a los aventureros provocando el ataque del resto de enanos de la cueva.

4B El enano raptado está aquí. Una **Tirada de Oficio o Atletismo contra una NO de 16** lo liberará. Sin embargo, el uso de Atletismo armará un gran estruendo que delatará a los aventureros provocando el ataque del resto de enanos de la cueva.

Si los aventureros son sorprendidos, desarrolla la batalla hasta que caigan todos los enanos. Será el momento en que un nuevo grupo de enanos (Da igual si se excede el número inicial fijado) reducirá a la compañía llevándolos a 5. Ocurrirá de igual modo si la compañía se demora demasiado en esta zona de la cueva.

5 Esta zona de la cueva es inaccesible, salvo que los aventureros "*sean llevados a ella*", o se disponga de un conocimiento específico del constructor de la puerta (aspecto del que carecen los aventureros, aunque sean enanos).

Si la compañía, ya sea sin haber rescatado a su aventurero y/o al enano, o habiéndolo hecho, intentan marcharse de la cueva sin haber pasado por 5, serán reducidos y llevados hasta allí.

Una vez en la zona 5, la compañía estará en presencia del jefe de los enanos, que responde a las siguientes características:

NIVEL DE ATRIBUTO	
3	
AGUANTE	ODIO
14	3
PARADA	ARMADURA
4 (+4)	3d
HABILIDADES	
Personalidad, 2	Supervivencia, 2
Movimiento, 2	Costumbres, 1
Percepción, 3	Vocación, 1
HABILIDADES DE ARMAS	
Piqueta	3
Hacha	3
HABILIDADES ESPECIALES	
Hab de la oscuridad	Odio (Enanos)
Sin cuartel	

Los aventureros deberán ahora enfrentarse a una situación complicada en la que habrán sido despojados de sus armas, salvo que hayan realizado una **Tirada de Alerta contra una NO de 16** que permitirá haber escondido una daga o arma de similar tamaño.

Las hostilidades comenzarán, y será entonces cuando Zanger y el resto de sus primos irrumpan en la cueva cogiendo desprevenidos a los enanos, y dando pie a una batalla por la supervivencia del grupo. Para los primos de Zanger usa estas características:

NIVEL DE ATRIBUTO	
3	
AGUANTE	ESPERANZA
12	2
PARADA	ARMADURA
3 (+3)	3d
HABILIDADES	
Personalidad, 1	Supervivencia, 3
Movimiento, 2	Costumbres, 1
Percepción, 2	Vocación, 1
HABILIDADES DE ARMAS	
Piqueta	3
Hacha	2
RASGOS	
Precavido	Orgulloso
Recorrer subterráneo	

Inicia la batalla, tras la cual, si todo sale bien, el grupo, ya con los enanos formando parte de él, podrán encontrar un tesoro de nivel 2, que podrán transportar del modo que estimen conveniente, y el equipo de todos los aventureros y el enano raptado.

Una vez acabe la batalla, los enanos tratarán por todos los medios que los aventureros se unan a su marcha, llegando incluso a no disputar el tesoro recién encontrado.

Comentario para el Maestro del saber: En esta ocasión, debes dejar claro a los aventureros que sería una mala decisión no ir con los enanos. Trata de convencerlos de que vayan con ellos, o simplemente idea alguna situación que les obligue a ir con Zanger y los demás.

Cuando los aventureros hayan accedido a ir con los enanos, será el momento de acudir a la siguiente Parte de la aventura para proseguir con la misma.

Si los aventureros van con los enanos

El grupo tiene una última oportunidad. antes de marchar al Norte, para avituallarse y realizar preparativos. Tras ello, comenzará la primera etapa del viaje.

Comentario para el Maestro del saber: Como se indicaba antes, esta sección también se emplea para el tramo de viaje en el caso de que los aventureros busquen al compañero raptado.

DESDE HUELLA ESCONDIDA A LOS VALLES MEDIOS ORIENTALES

El camino lleva al Este, y después amenaza el bosque Negro.

Esta primera parte del viaje lleva desde Huella Escondida a las tierras de Beorn, hasta las inmediaciones del Viejo Vado. Cubre una distancia de unos 96 kilómetros, repartidos en dos etapas diferenciadas.

Primera etapa: hasta los Valles medios orientales (tierras fronterizas)

La compañía viaja 80 kilómetros a pie y con los poneys de los enanos, en terreno fácil, atravesando tierras fronterizas en invierno. El viaje dura dos días.

Pruebas de fatiga: cada aventurero debe pasar una prueba de fatiga con NO de 14.

Si el viaje lleva a la compañía a tierras desoladas, cada aventurero debe pasar una **Tirada de Corrupción con un NO de 14**.

Segunda etapa: en los Valles medios orientales hasta las tierras de Beorn (tierras libres)

La compañía viaja 16 kilómetros a pie y con los poneys de los enanos, en terreno fácil, atravesando tierras libres en invierno. El viaje dura un día.

Pruebas de fatiga: cada aventurero debe pasar una prueba de fatiga con NO de 12

Si el viaje lleva a la compañía a tierras desoladas, cada aventurero debe pasar una **Tirada de Corrupción con NO de 14**.

Comentario para el Maestro del saber: si los aventureros obtuvieron información sobre el terreno en Huella Escondida, obtienen un bonificador de atributo gratis en una Tirada de Saber.

Teniendo en cuenta el itinerario fijado con anterioridad, los aventureros y, en su caso, los enanos 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, con la salvedad de que el guía deberá ser Zanger, en caso de que esté en el grupo:

Guía: La mejor puntuación en Viajar.

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, y en su caso los enanos, 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 las pruebas de fatiga señaladas con anterioridad, empleando la habilidad **Viajar**. Si los aventureros o, en su caso, los enanos fallan, su umbral de cansancio aumentará tantos puntos como puntos de impedimenta en equipo de viaje tenga.

Adicionalmente, si sale en el dado de proeza de algún aventurero, en su caso, algún enano, se desencadenará una secuencia de peligro. Para determinar el peligro concreto, hay que tirar un dado de proeza para ver la tarea de quién ha sido afectada por el fallo:

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 (si lo hay)

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.

A continuación, se detallan algunos de los peligros a los que los aventureros y, en su caso, los enanos, se pueden enfrentar. Por supuesto, se pueden añadir más peligros.

Alojamientos incómodos (guía)

El guía escoge de forma repetida lugares poco adecuados para acampar y encontrar cobijo nocturno. Realiza una **Tirada de Viajar**. Si falla, todos los aventureros y, en su caso, los enanos, duermen mal y no habrán descansado bien, por lo que no recuperan aguante.

Monstruos provocados (vigía)

La compañía viaja demasiado cerca de un gran orco que ha olido a los aventureros o, en su caso, los enanos. Todos los vigías realizan una **Tirada de Alerta**. Con un éxito, la compañía puede maniobrar y evitar al enemigo. En caso contrario, deberán enfrentarse al gran orco, que tiene estas características:

Nivel de atributo	
7	
Aguante	Odio
48	8
Parada	Armadura
5 +2 (escudo)	4d
Habilidades	
Personalidad, 3	Supervivencia, 2
Movimiento, 2	Costumbres, 2
Percepción, 3	Vocación, 3
Habilidades de armas	
Cimitarra pesada (2m)	3
Lanza de hoja ancha	3
Hacha de orco	2
Habilidades especiales	
Fuerza horrible	Dureza odiosa
Voz de mando	Gran tamaño

El cazador cazado (cazador)

Unos huargos han olido el rastro de un compañero del grupo cuando estaba de caza. Un cazador realiza una **Tirada de Cazar**. Si falla, el grupo es atacado por un trío de huargos (ajustar según el número de aventureros y, en su caso, enanos) con las siguientes características:

Nivel de atributo	
3	
Aguante	Odio
12	1
Parada	Armadura
5	2d
Habilidades	
Personalidad, 1	Supervivencia, 2
Movimiento, 3	Costumbres, 0
Percepción, 2	Vocación, 0
Habilidades de armas	
Mordisco	2
Habilidades especiales	
Temor al fuego	Gran salto
Atrapar víctima	

Callejón sin salida (explorador)

El grupo se encuentra con una zona escarpada que no aparece en ningún mapa. En todo caso, todos los exploradores del grupo realizarán una **Tirada de Explorar**. Si los exploradores fallan se alarga un día el viaje. Así se seguirá mientras no tenga éxito al menos uno de los exploradores.

Desgastado por la pena y el trabajo (todos los aventureros)

Los aventureros recorren una parte de las tierras de los Beórnidas donde se libró una batalla contra huargos. Todos los aventureros realizan una **prueba de Corrupción**. Si la fallan, obtienen un punto de Sombra.

Una vez haya finalizado el viaje, los aventureros habrán llegado a las tierras de Beorn, dando así pie a la siguiente Parte de la aventura.

-Parte tres-

Entre la roca y la tierra

Tras llegar a las inmediaciones del Viejo vado, el grupo deberá decidir si atraviesa el bosque Negro o si lo bordea.

Zanger y sus primos insistirán en bordear el bosque Negro. Así, tan sólo un gran éxito en una **Tirada de Impresionar contra un NO de 20** hará que varíen su plan inicial. Tenlo en cuenta para seguir la aventura.

Si bordean el bosque Negro

La compañía avanzará al norte con toda la premura necesaria. Puedes reasignar los roles de viaje o emplear los de la anterior Parte de la aventura, según creas conveniente.

Etapa única: Desde las tierras de Beorn a casa de Beorn (tierras fronterizas)

La compañía viaja 46 kilómetros a pie y con los poneys de los enanos, en terreno fácil, atravesando tierras libres en invierno. El viaje dura un día.

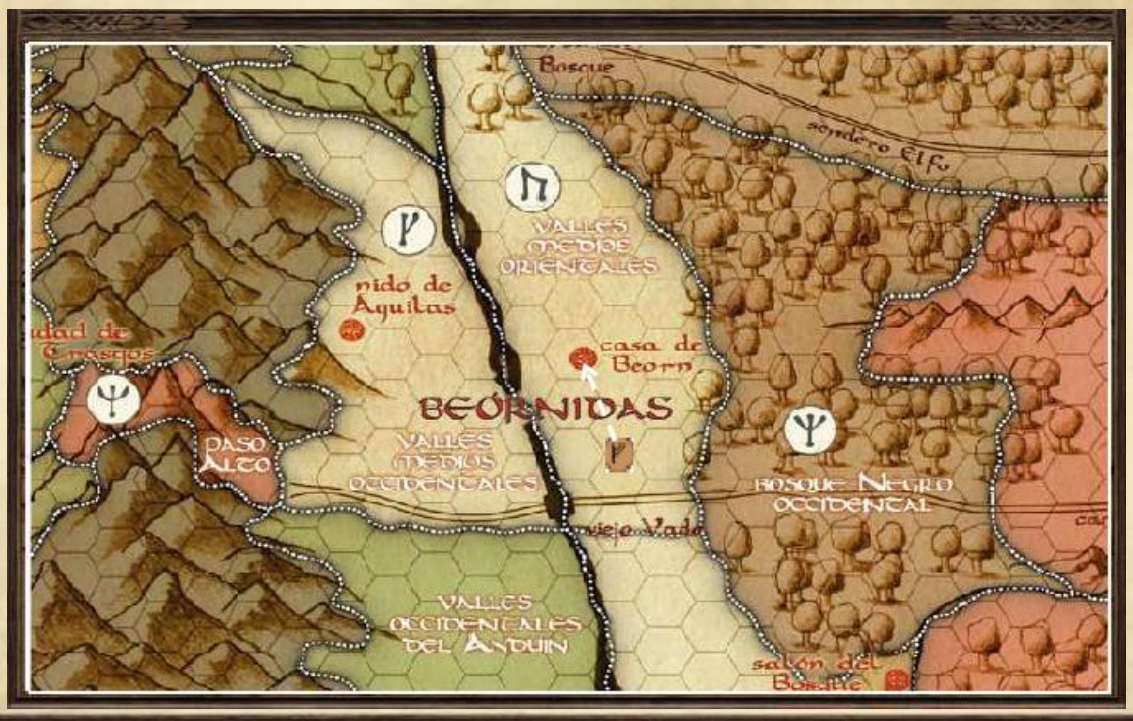
Pruebas de fatiga: cada aventurero debe pasar una prueba de fatiga con NO de 12.

Si el viaje lleva a la compañía a tierras desoladas, cada aventurero debe pasar una **Tirada de Corrupción con un NO de 14**.

Durante el viaje se realizarán la prueba de fatiga señalada con anterioridad, empleando la habilidad **Viajar**. Si los aventureros o, en su caso, los enanos fallan, su umbral de cansancio aumentará tantos puntos como puntos de impedimenta en equipo de viaje tenga.

Adicionalmente, si sale en el dado de proeza de algún aventurer o, en su caso, algún enano, se desencadenará una secuencia de peligro. Para determinar el peligro concreto, hay que tirar un dado de proeza para ver la tarea de quién ha sido afectada por el fallo:

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 (si lo hay)



Dirección perdida (guía)

El guía no encuentra el sendero que debería seguir y debe confiar en su habilidad para seguir avanzando en dirección correcta.

Realiza una **Tirada 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.

Tiempo inclemente (vigía)

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

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

Pieza vetada (cazador)

Uno de los cazadores acaba con la vida de un ciervo. Sin embargo, entre la nada aparece un oso que se transforma en un hombre, que atrapa al cazador y luego, uno por uno, al resto de la compañía.

Se trata de Beorn, que lleva a todos a su casa por la fuerza, dando pie a la misma escena a representar en caso de finalización de este viaje.

Carga huida (vigilante)

Uno de los poneys de los enanos escapa ante la falta de atención de los vigilantes del grupo, provocando el retraso de un día hasta que lo encuentran.

Por desgracia, el animal ha sido víctima de bestias salvajes, y su carga deberá ser transportada por los sufridos compañeros.

Lazos rotos (todos los aventureros)

La dureza del viaje afecta sobremanera a los compañeros. Durante un día no podrán emplear a su foco de comunidad ni como fuente de inspiración ni como fuente de esperanza.

Una vez que finalice el viaje, o si se desató el peligro "*Pieza vetada*", los aventureros se verán retenidos por Beorn. El hombre oso preguntará por las intenciones que tienen y esperará de ellos una respuesta sincera.

La "*entrevista*" con Beorn requerirá, de inicio, una **Tirada de Cortesía contra una NO de 16**. Si se logra, interpreta a Zanger en la siguiente escena:

"Valeroso Beorn, que tu barba crezca larga y por muchos años. Nuestro grupo discurría por tus tierras sin ánimo de daño alguno a tus dominios. Por favor, permítenos descansar unos días y, si no es mucha molestia, adviértenos de los peligros de los que puedas conocer. Nada entorpeceremos tu mandato."

Si la Tirada no se supera, Beorn pedirá que los aventureros abandonen sus tierras, no sin antes pagar un tributo (a elección del Maestro del saber). Tras pagar el tributo, que los aventureros podrían tratar de evitar si cuentan con el favor de Beorn gracias a otras aventuras o si superan una **Tirada de Cantar contra una NO de 18** narrando alguna aventura, será momento de seguir el viaje conforme a lo descrito en la presente Parte de la aventura.

Si la Tirada de Cortesía salió bien, Beorn, aunque bastante agradado por las buenas maneras del enano, indagará más en las intenciones de la compañía:

"Sé perfectamente que no dañaréis mis tierras, enano. Al menos, no más de lo que lo habéis

hecho. Decidme vuestro objetivo y decidiré si sois dignos de la ayuda que requerís. No me hagáis perder el tiempo, pues estas tierras no se guardan solas".

El grupo decidirá si cuenta a Beorn lo que le trae a sus tierras, o si prefieren dejarlo en secreto.

En este segundo caso, se operará como antes, cobrándose un tributo y siendo invitados a evitar las tierras de Beorn conforme a lo indicado en la presente Parte de la aventura.

En cambio, si los aventureros cuentan su cometido a Beorn, éste se ofrecerá a ayudarles, dándoles cobijo durante un par de días, alimentando a sus animales, y llevándolos al Norte de sus tierras, al justo al Norte del sendero elfo, lo que daría paso a la siguiente Parte de la aventura.

Si los aventureros se ven forzados a abandonar las tierras de Beorn, deberán realizar **una prueba de fatiga contra una NO de 14**.

Sin embargo, ningún peligro o incidente les ocurrirá mientras que estén en las tierras de Beorn, pues el hombre oso ayudará en la sombra a los compañeros, en la creencia de que es mejor que abandonen sus tierras cuanto antes y sin hacer ruido alguno. Además, de ese modo se asegurará de que los compañeros no matan a animal alguno.

En este sentido, los cazadores del grupo obtendrán frutos, bayas y similares para comer. Tras el viaje, que durará dos días, se deberá acudir a la siguiente Parte de la aventura.

Si atraviesan el Bosque

El grupo, a pesar de las reticencias de los enanos, decide atravesar el bosque. Esta tarea es larga y complicada, por lo que tal vez quieras plantear a los aventureros que tomen otra decisión.

Bello era el bosque, hasta que la negrura lo consumió.

Esta parte del viaje lleva desde las inmediaciones del Viejo Vado hasta el sur de las ciénagas largas. Cubre una distancia de unos 352 kilómetros, repartidos en tres etapas diferenciadas.

Primera etapa: hasta el bosque Negro occidental (**tierras libres**)

La compañía viaja 32 kilómetros a pie y con los poneys de los enanos, en terreno fácil, atravesando tierras libres en invierno. El viaje dura un día.

> **Pruebas de fatiga**: cada aventurero debe pasar una prueba de fatiga con NO de 12.

Si el viaje lleva a la compañía a tierras desoladas, cada aventurero debe pasar una **Tirada de Corrupción con un NO de 14**.

Segunda etapa: atravesar el bosque Negro occidental (**tierras salvajes**)

La compañía viaja 112 kilómetros a pie y con los poneys de los enanos, en terreno muy fácil, atravesando tierras salvajes en invierno. El viaje dura seis días.

> **Pruebas de fatiga**: cada aventurero debe pasar dos pruebas de fatiga con NO de 16

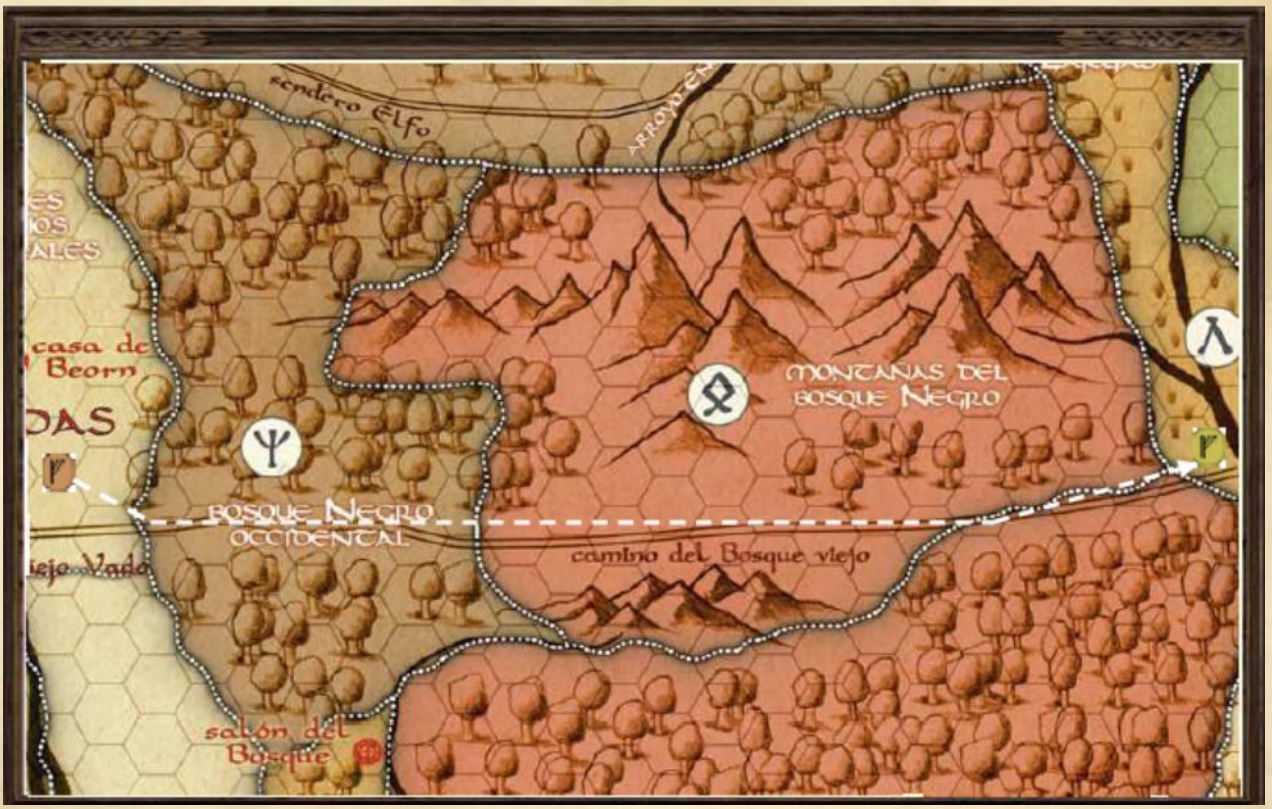
Si el viaje lleva a la compañía a tierras desoladas, cada aventurero debe pasar una **Tirada de Corrupción con NO de 14**.

Tercera etapa: atravesar la zona de las montañas del bosque Negro (**tierras oscuras**)

La compañía viaja 208 kilómetros a pie y con los poneys de los enanos, en terreno desalentador, atravesando tierras oscuras en invierno. El viaje dura diecisiete días.

> **Pruebas de fatiga**: cada aventurero debe pasar seis pruebas de fatiga con NO de 20

Si el viaje lleva a la compañía a tierras desoladas, cada aventurero debe pasar una **Tirada de Corrupción con NO de 14 dos veces al día**.



Se pueden conservar los roles del viaje anterior, o modificarlos según quieran los aventureros. Como en dicho viaje, en principio, los roles deberían asignarse de este modo, aunque en esta ocasión Zanger no será obligatoriamente el guía:

Guía: La mejor puntuación en Viajar.

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 las pruebas de fatiga señaladas con anterioridad, empleando la habilidad **Viajar**. Si los aventureros fallan, su umbral de cansancio aumentará tantos puntos como puntos de impedimenta en equipo de viaje tenga.

Adicionalmente, si sale en el dado de proeza de algún aventurero, se desencadenará una secuencia de peligro. Para determinar el peligro concreto, tira un dado de proeza para ver la tarea de qué aventurero ha sido afectada por el fallo:

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 (si lo hay)

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

A continuación, se detallan algunos de los peligros a los que los aventureros se pueden enfrentar. Por supuesto, se puede añadir más peligros.

Dirección perdida (guía)

El guía no encuentra el sendero que debería seguir y debe confiar en su

habilidad para seguir avanzando en dirección correcta.

Realiza una **Tirada 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.

Tiempo inclemente (vigía)

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

Todos los vigías realizan una **Tirada 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.

Todos los cazadores de la compañía realizarán una **Tirada 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.

De la sartén al fuego (explorador)

Unos exploradores poco cuidadosos ponen en peligro a toda la compañía.

Todos los exploradores realizan una **Tirada de Explorar**. Si los exploradores fallan, unas rocas se desprenderán encima de unos compañeros dormidos.

Todos los compañeros tiran el dado de proeza y pierden un número de puntos de aguante igual al resultado. Si alguno obtiene un en el dado de proeza, también resulta herido.

Mal antiguo (todos los aventureros)

El bosque no parece tener fin, y en su seno habita el mal. Los aventureros lo comprueban rápidamente, cuando son atacados por una gran araña del bosque Negro.

Nivel de atributo	
4	
Aguante	Odio
36	3
Parada	Armadura
5	3d
Habilidades	
Personalidad, 3	Supervivencia, 2
Movimiento, 3	Costumbres, 2
Percepción, 2	Vocación, 1
Habilidades de armas	
Atrapar	3
Aguijón	2
Habilidades especiales	
Habitante de la oscuridad	Atrapar víctima
Infundir temor (NO 16)	Conjuros terribles*

Cuando acabe el viaje los aventureros habrán llegado a la otra linde del bosque Negro, habiendo superado una dura tarea y dando pie a la siguiente Parte de la aventura.

-Parte cuatro-

Falso final

Avancemos sin atraer el peligro a nosotros. Ya poco resta.

Esta parte de la aventura puede partir de dos escenarios bien diferenciados. Si la compañía decidió atravesar el bosque Negro, les quedará un camino casi recto hasta Hacha Hendida. En cambio, si se decidió bordear el bosque Negro, el camino será bastante más largo y sinuoso.

En cualquier caso, **se empleará la misma asignación de roles usada en la Parte anterior de la aventura**. Los peligros serán los mismos para las dos posibles rutas, salvo los especialmente indicados para cada una de ellas en esta Parte de la aventura.

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 que aplique puede variar.

Durante el viaje se realizarán las pruebas de fatiga señaladas en la ruta que aplique en función de la situación de los aventureros, empleando la habilidad **Viajar**. Si los aventureros fallan, su umbral de cansancio aumentará tantos puntos como puntos de impedimenta en equipo de viaje tenga.

Adicionalmente, si sale 👁 en el dado de proeza de algún aventurero, se desencadenará una secuencia de peligro. Para determinar el peligro concreto, tira un dado de proeza para ver la tarea de qué aventurero ha sido afectada por el fallo:

- 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 (si lo hay)

Viaje desde las Tierras de Beorn a Hacha Hendida.

Bordear el bosque es lo más sensato, aunque nos lleve un lustro completar el camino.

Esta posibilidad de viaje lleva desde las Tierras donde Beorn dejó a los aventureros en la anterior Parte de la aventura a Hacha Hendida, bordeando el bosque Negro.

Es un trayecto largo que recorre una distancia de unos 500 kilómetros, repartidos en tres etapas diferenciadas.

Primera etapa: desde las Tierras de Beorn hasta los estrechos de las Montañas Grises (tierras fronterizas)

La compañía viaja 96 kilómetros a pie y con los poneys de los enanos, en terreno moderado, atravesando tierras fronterizas en invierno. El viaje dura tres días.

> **Pruebas de fatiga**: cada aventurero debe pasar una prueba de fatiga con NO de 14.

Si el viaje lleva a la compañía a tierras desoladas, cada aventurero debe pasar una **Tirada de Corrupción con un NO de 14**.

Segunda etapa: atravesar los estrechos de las Montañas Grises (tierras salvajes)

La compañía viaja 240 kilómetros a pie y con los poneys de los enanos, en terreno

difícil, atravesando tierras salvajes en invierno. El viaje dura ocho días.

Pruebas de fatiga: cada aventurero debe pasar tres pruebas de fatiga con NO de 16

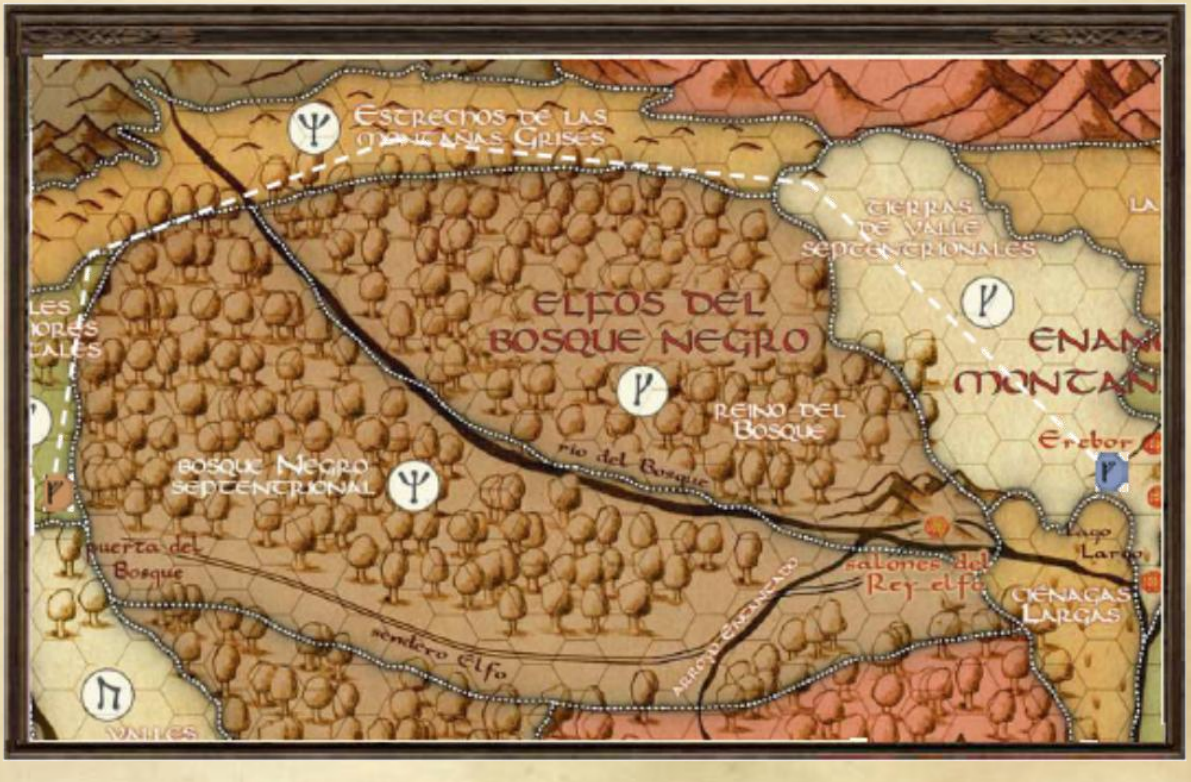
Si el viaje lleva a la compañía a tierras desoladas, cada aventurero debe pasar una **Tirada de Corrupción con NO de 14** cada siete días.

Tercera etapa: desde los valles septentrionales a Hacha Hendida (tierras fronterizas)

La compañía viaja 160 kilómetros a pie y con los poneys de los enanos, en terreno fácil, atravesando tierras fronterizas en invierno. El viaje dura tres días.

Pruebas de fatiga: cada aventurero debe pasar una prueba de fatiga con NO de 14

Si el viaje lleva a la compañía a tierras desoladas, cada aventurero debe pasar una **Tirada de Corrupción con NO de 14**.



Viaje desde las Ciénagas largas a Hacha Hendida.

Rápido, a través de las ciénagas, debemos ir.

Esta posibilidad de viaje atraviesa las Ciénagas largas hasta Huella Escondida. Es un trayecto largo que recorre una distancia de unos 176 kilómetros, repartidos en dos etapas diferenciadas, y que estará bajo el constante peligro de la sombra.

Primera etapa: atravesar las Ciénagas largas (tierras de la sombra)

La compañía viaja 160 kilómetros a pie y con los poneys de los enanos, en terreno difícil, atravesando tierras de la sombra en invierno. El viaje dura cinco días.

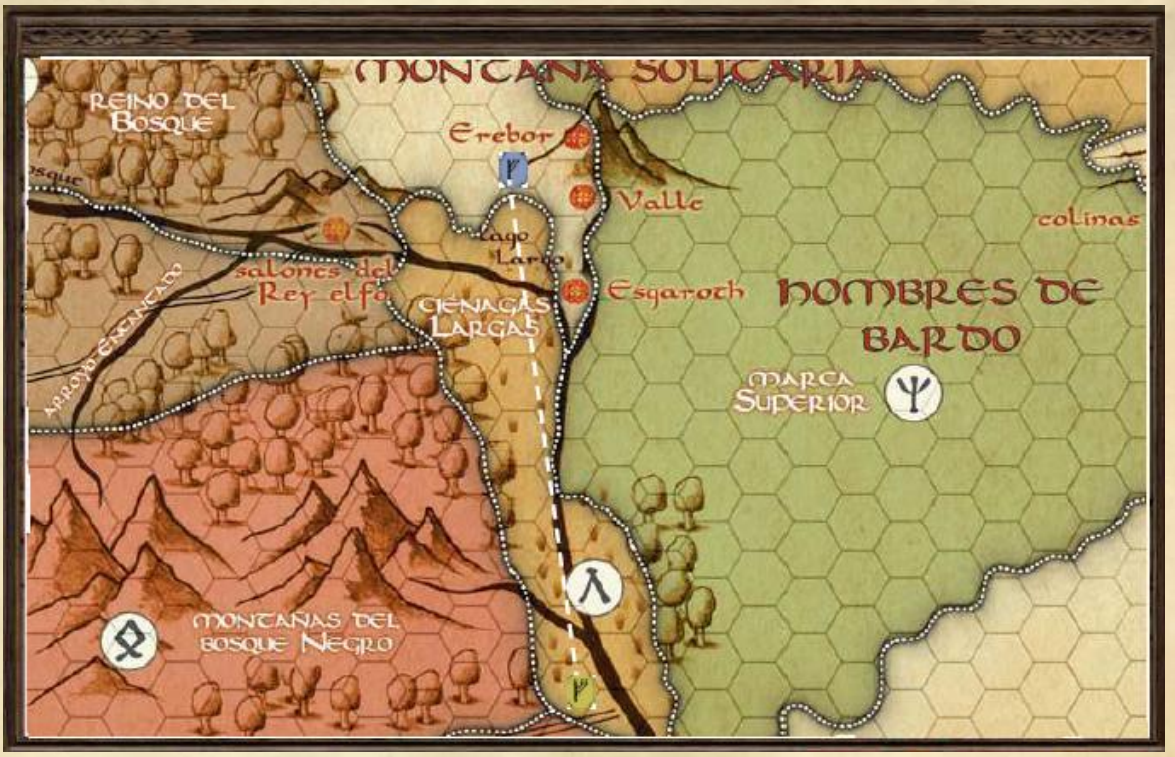
Pruebas de fatiga: cada aventurero debe pasar dos pruebas de fatiga con NO de 20.

Si el viaje lleva a la compañía a tierras desoladas, cada aventurero debe pasar una **Tirada de Corrupción con un NO de 14** dos

veces al día.

Segunda etapa: las tierras de valle septentrionales (tierras fronterizas)

La compañía viaja 16 kilómetros a pie y con los poneys de los enanos, en terreno fácil, atravesando tierras fronterizas en invierno. El viaje dura un día.



Durante el viaje se realizarán las pruebas de fatiga señaladas en la ruta que aplique en función de la situación de los aventureros, empleando la habilidad **Viajar**. Si los aventureros fallan, su umbral de cansancio aumentará tantos puntos como puntos de impedimenta en equipo de viaje tenga.

Adicionalmente, si sale en el dado de proeza de algún aventurero, se desencadenará una secuencia de peligro. Para determinar el peligro concreto, tira un dado de proeza para ver la tarea de qué aventurero ha sido afectada por el fallo:

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 (si lo hay)

Pruebas de fatiga: cada aventurero debe pasar una prueba de fatiga con NO de 14

Si el viaje lleva a la compañía a tierras desoladas, cada aventurero debe pasar una **Tirada de Corrupción con NO de 14**.

A continuación, se detallan los peligros a los que los aventureros se pueden enfrentar, **tanto para esta última ruta como para la anterior**. Por supuesto, se puede añadir más peligros.

Guía aturdido (guía)

El guía se ve aquejado de un golpe de frío que le obliga a descansar de sus funciones sin asumir otras. Sus entumecidos

músculos apenas le permiten moverse cómodamente.

El rol de guía deberá ser asumido por otro miembro del grupo hasta que el anterior haya descansado correctamente, o hasta que hayan transcurrido dos días.

Nada que comer (cazador)

La caza y la recolecta de frutos brillan por su ausencia. El grupo se considerará cansado hasta que logren alimentarse correctamente, ya sea por una Tirada de Cazar con éxito, o por consumir alimentos que tengan almacenados.

Troll de la caverna (explorador; sólo si se ha ido bordeando el bosque Negro)

Uno de los exploradores encuentra la entrada a una guarida de un troll y está más tiempo de la cuenta en los alrededores de ésta. Una **Tirada de Explorar contra una NO de 16** permitirá no ser descubierto por la bestia, pudiendo iniciarse el ataque a la misma, o huir sin ser visto.

Nivel de atributo	
7	
Aguante	Odio
76	8
Parada	Armadura
5	3d
Habilidades	
Personalidad, 2	Supervivencia, 2
Movimiento, 2	Costumbres, 0
Percepción, 1	Vocación, 0
Habilidades de armas	
Mordisco	3
Aplastamiento	1
Habilidades especiales	
Gran tamaño	Dureza odiosa
Asalto salvaje	Piel gruesa

En la guarida del troll, apenas unas pocas decenas de metros sin galerías laterales ni en otros niveles, hay un tesoro de nivel 5. Obviamente, para hacerse con él habrá que acabar con el troll.

Rastro fresco (explorador; sólo si se fue a través del bosque Negro)

El explorador ha descuidado sus pasos y, a la vuelta de su exploración, no se ha percatado de que ha dejado un rastro de huellas de barro hasta el lugar de descanso de la compañía. Fruto de ello, los aventureros son atacados por un grupo de orcos con estas características**.** Los orcos huirán si uno de ellos es puesto fuera de combate.

Nivel de atributo	
4	
Aguante	Odio
16	3
Parada	Armadura
4 +2 (escudo)	2d
Habilidades	
Personalidad, 2	Supervivencia, 2
Movimiento, 3	Costumbres, 2
Percepción, 3	Vocación, 1
Habilidades de armas	
Lanza	3
Espada curva	2
Habilidades especiales	
Odio a la luz del sol	Dureza odiosa

Bestia salvaje (vigilante)

Uno de los vigilantes cae rendido ante el cansancio, sin percatarse de que un enorme oso se encuentra cerca del lugar de descanso de la compañía.

Una **Tirada de Alerta contra una NO de 16** permitirá avisar a los compañeros antes de que el oso ataque. De ese modo, la bestia será abatida, pudiendo servir de comida. Si la Tirada no tuvo éxito, la compañía deberá acabar con el oso, mediante una **Tirada de Cazar contra una NO de 18**, o hacerle huir.

Una vez finalice el viaje, la compañía habrá llegado a Hacha Hendida.

La compañía llega a Hacha Hendida al anochecer. Por ello, se encuentran la ciudad, excavada en la sólida roca, prácticamente inaccesible. Por suerte, Zanger logrará que se les deje pasar a la entrada de la ciudad.

El alojamiento de los aventureros será sufragado por Zanger. Sin embargo, no podrán localizar a su tío, no pudiendo acabar la aventura aún.

Al día siguiente, los aventureros acudirán con Zanger y sus primos a encontrarse con su tío Astukiel. Será ahora un buen momento para recorrer Hacha Hendida, donde pueden encontrar lo siguiente:

Borin, el herrero. Podría proporcionar material de calidad a los aventureros, aunque últimamente la calidad del hierro de Hacha Hendida ha decrecido. Por ello, los aventureros deberían encontrar buen material para que el herrero trabaje con él.

Gror, el criador de bueyes. Aunque no es una actividad principal en una ciudad enana, más de uno de sus habitantes se dedica a criar ganado. Por desgracia para Gror, la calidad del grano de los alrededores de Hacha Hendida ha disminuido últimamente, envenenando a sus animales. Tal vez los aventureros puedan descubrir qué ocurre con ello.

Tabernas. En poco más de una centena de metros se acumulan varias tabernas en las que la compañía puede comer y saciar la sed. Aquí encontrarán enanos que juegan a los dados, a los **Acertijos**, que narran historias o que buscan a alguien que cante de modo armónico. Toda interactuación con estos personajes queda a voluntad de los aventureros y del Maestro del saber.

Metales preciosos. Hay bastantes negocios que se encargan de la compraventa de metales preciosos. Un aventurero podría intercambiar sus pertenencias por metales de igual valor pero de menor impedimenta.

Una vez los aventureros hayan acabado de recorrer la ciudad enana, habrá llegado el momento de entrevistarse con Astukiel, el tío de Zanger.

Tras varias averiguaciones, los enanos sabrán dónde se ha establecido su pariente. Una vez lleguen al lugar que les han indicado, los enanos comprobarán que su tío no está. Sin embargo, su tía, muy poco agraciada incluso para los cánones estéticos enanos, recibirá a sus sobrinos con una noticia fatal:

"A vuestro tío hace días que no se le ve en Hacha Hendida. Partió hace tres días a los túmulos al Este de aquí, y todo enano que ha ido en su busca ha corrido igual suerte. Algo hay más allá de esas tierras que atrapa a todo el que se atreve a acudir a ellas."

Cómo interpretar a la tía de Astukiel: Es una mujer enana de avanzada edad. Su preocupación por Astukiel está haciendo mella en ella. Está terriblemente cansada y agotada, por lo que en ocasiones pierde la noción de lo que está hablando, divaga o repite lo mismo que ha dicho.

Por supuesto, Zanger y sus primos no vacilarán en iniciar la búsqueda de su tío basándose en las indicaciones de su tía. Los aventureros pueden acompañar a los enanos en esta nueva labor, lo cual dará pie a la siguiente Parte de la aventura, o tomar su recompensa ahora dando por concluida la aventura.

Si se decide concluir la aventura, los aventureros recibirán su recompensa, tal y como se les prometió en su momento. Los enanos, por su parte, acudirán en ayuda de su tío y, aunque algo enfurecidos por no contar con los aventureros, en nada les reprocharán su actitud, ya que este incidente no formaba parte del trato inicial.

Se podrá abrir una nueva fase de comunidad o, si los aventureros deciden pasar un tiempo en Hacha Hendida, acudir a la Parte octava de la presente aventura.

-Parte cinco-

Enemigo mágico

Comentario para el Maestro del saber: si los aventureros desecharon buscar al tío de Astukiel, ignora esta Parte de la aventura.

Esta Parte supone la búsqueda de Astukiel, tras su fallida localización en Hacha Hendida. Los aventureros sólo tienen la pista de que el enano ha sido buscado en los alrededores de Hacha Hendida, en los túmulos al Este de la ciudad enana.

Para rastrear el paradero de Astukiel, la compañía deberá recorrer un día de camino. Para ello no hará falta aplicar las reglas habituales de viaje. Los túmulos son una zona muy cercana a Erebor. Allí, bajo la sombra de la Montaña Solitaria, cientos de enanos, huargos y orcos yacen muertos.

Una vez en los túmulos, los aventureros deberán realizar una **Tirada de Buscar contra una NO de 16**. Anota el número de Tiradas precisas para obtener éxito.

Cuando los aventureros logren la Tirada de Buscar requerida habrán descubierto una extraña formación rocosa, a modo de cueva, en uno de los túmulos. Los aventureros deberán pasar una prueba de corrupción contra una NO de 14.

Una vez dentro del túmulo, los aventureros encontrarán una imagen nada alentadora. En mitad de la cueva hay una mesa en la que yace postrado y atado Astukiel. Junto a él hay un vampiro y 1d6 + tantos orcos como turnos fueron necesarios para encontrar el túmulo. Ni que decir tiene que la batalla estará servida.

Las características del vampiro son las siguientes:

Nivel de atributo	
3	
Aguante	Odio
10	2
Parada	Armadura
5	2d
Habilidades	
Personalidad, 1	Supervivencia, 3
Movimiento, 3	Costumbres, 0
Percepción, 3	Vocación, 0
Habilidades de armas	
Mordisco	2
Habilidades especiales	
Odio a la luz del sol	Habitante de la oscuridad
Atrapar a una víctima	Velocidad terrible
Desconcertar	

Si el vampiro cae primero, los orcos, acabarán con Astukiel y tratarán de huir. Para los orcos emplea estas características:

Nivel de atributo	
3	
Aguante	Odio
12	1
Parada	Armadura
3 +1 (rodela)	3d
Habilidades	
Personalidad, 2	Supervivencia, 2
Movimiento, 2	Costumbres, 1
Percepción, 3	Vocación, 1
Habilidades de armas	
Lanza	2
Espada curva	2
Habilidades especiales	
Odio a la luz del sol	Cobardía

Ya lo cuente Astukiel o llame la atención sobre ello Zanger, los aventureros descubrirán que un colgante de Astukiel ha sido parte de algún tipo de ritual. Con independencia de lo ocurrido, ese objeto será recuperado por Astukiel o Zanger, en caso de que el primero haya muerto, dándose pie a la siguiente Parte de la aventura.

-Parte seis-

¿A salvo?

Los aventureros inician la vuelta a Hacha Hendida. Si lo hacen con Astukiel vivo, el viaje les tomará dos días, pues el anciano tío de Zanger no puede ir deprisa. En otro caso, el viaje sólo durará un día, a pesar de la carga del cadáver de Astukiel, tal y como dicta la tradición familiar.

En la noche que deben pasar de camino, si es que Astukiel está vivo, o durante el día si no lo está, los aventureros serán atacados por un grupo de guardias orcos, con las siguientes características:

Nivel de atributo	
4	
Aguante	Odio
16	3
Parada	Armadura
4 +2 (escudo)	2d
Habilidades	
Personalidad, 2	Supervivencia, 2
Movimiento, 3	Costumbres, 2
Percepción, 3	Vocación, 1
Habilidades de armas	
Lanza	3
Espada curva	2
Habilidades especiales	
Odio a la luz del sol	Dureza odiosa

Si los aventureros logran una **Tirada de Alerta contra una NO de 14**, se percatarán del ataque antes de que sea demasiado tarde, pudiendo llevar la iniciativa de la batalla. En caso contrario, serán sus rivales quienes lleven la iniciativa viéndose sorprendida la compañía el primer asalto.

Si los aventureros carecen de iniciativa, además de los guardias orcos se incorporarán unos soldados orcos al grupo. Para estos últimos, emplea las siguientes características, estableciendo el número que estimes adecuado:

Nivel de atributo	
3	
Aguante	Odio
12	1
Parada	Armadura
3 +1 (rodela)	3d
Habilidades	
Personalidad, 2	Supervivencia, 2
Movimiento, 2	Costumbres, 1
Percepción, 3	Vocación, 1
Habilidades de armas	
Lanza	2
Espada curva	2
Habilidades especiales	
Odio a la luz del sol	Cobardía

Una vez resuelta la batalla, los aventureros podrán comprobar que el objeto de Astukiel brilla intensamente en presencia de los orcos muertos.

Astukiel o Zanger, aun así, insistirán en llevar el objeto a Hacha Hendida.

Los aventureros retomarán la vuelta a Hacha Hendida. Nuevamente, la compañía estará en peligro, aunque esta vez será muy distinto. Acabar con los orcos con los que se han topado con anterioridad, ha desatado la ira de una peligrosa manada que ronda esta parte de la Tierra Media.

Así pues, los aventureros serán atacados por un grupo de orcos, para los que se puede emplear las características anteriores, y de huargos, para los que se emplearán las siguientes:

Nivel de atributo	
3	
Aguante	Odio
12	1
Parada	Armadura
5	2d
Habilidades	
Personalidad, 1	Supervivencia, 2
Movimiento, 3	Costumbres, 0
Percepción, 2	Vocación, 0
Habilidades de armas	
Mordisco	2
Habilidades especiales	
Temor al fuego	Gran salto
Atrapar víctima	

Si los aventureros logran una **Tirada de Alerta contra una NO de 14**, se percatarán del ataque antes de que sea demasiado tarde, pudiendo llevar la iniciativa de la batalla. En caso contrario, serán sus rivales quienes lleven la iniciativa viéndose sorprendida la compañía el primer asalto.

Una vez resuelta la batalla, los aventureros podrán comprobar que el objeto de Astukiel brilla intensamente en presencia de los orcos y huargos muertos.

Astukiel o Zanger, aun así, insistirán en llevar el objeto a Hacha Hendida, dando pie a la próxima Parte de la aventura.

-Parte siete-

El oscuro objeto

El grupo llega a Hacha Hendida. Los aventureros tienen dos posibilidades en esta Parte de la aventura. La primera supone que Astukiel ha sobrevivido. La segunda implica que ha muerto. En función de la situación en la que se encuentre la compañía se debe plantear una acción u otra.

Si Astukiel está vivo

El grupo acompañará a Astukiel a su galería dentro de la ciudad enana. Los aventureros deberán esperar al día siguiente para recibir su recompensa, ya que, en palabras de Astukiel:

"Debo descansar antes de agradecer lo que se ha hecho por mí. Por favor, Trula, acomoda a nuestros sobrinos e invitados. Preciso pasar la noche sólo."

Al día siguiente, los aventureros se dirigirán de nuevo a ver al tío de Zanger. Cuando lo hagan, la tía del enano les alertará de algo terrible:

"Ha enloquecido. En verdad lo ha hecho. Lleva toda la noche buscando extrañas lecturas en pergaminos antiguos. Habla de su tesoro, del señor oscuro, de locuras sin sentido. Por favor, ayudadme a que entre en razón."

La compañía deberá hacer entrar en razón al enano mediante **Tiradas sucesivas (tres o cuatro serían bastantes) de Acertijos contra un NO de 18**, o dejando inconsciente a Astukiel. Desde luego, también pueden matarlo sin más, aunque esto obligará a que cada miembro de la compañía pase una prueba de corrupción contra una NO de 20.

En todo caso, una **Tirada de Perspicacia contra una NO de 16** identificará el origen del problema, que no es otro que el colgante del enano. Por supuesto, acabar con el colgante pondrá fin a la locura de Astukiel, permitiendo a los aventureros recuperar un punto de esperanza si no han tenido que matar al enano.

Para recuperar el colgante, los aventureros deberán realizar una **Tirada de Atletismo contra una NO de 16**, lo cual permitiría arrebatar el colgante a Astukiel para, acto seguido, destruirlo sin más.

Una vez acabada la situación de locura de Astukiel, los aventureros podrán recibir su recompensa (tanto si el enano murió como si no), dando paso a la fase de comunidad.

Si Astukiel no está vivo.

La compañía llega a Hacha Hendida. Zanger, en memoria de su tío Astukiel, ruega a los aventureros un día de luto y, por lo tanto, de retraso en la entrega de su recompensa. Salvo que los aventureros

logren una **Tirada de Cortesía contra una NO de 20**, aspecto que permitiría recibir ya la recompensa abriendo la fase de comunidad, Zanger no entregará la recompensa hasta el día siguiente.

Si los aventureros se ven obligados a esperar por su recompensa, Zanger les emplazará el día siguiente en un pequeño saliente en la roca de la Montaña Solitaria. Una vez allí, interpreta esta escena:

"Es tradición en nuestra familia que aquellos que van a recibir parte de los bienes de un caído estén presentes en su funeral. Hoy, junto a la montaña que tanto ansiaba volver a ver, enterramos a Astukiel, hijo de Eolan. Que la piedra y la roca formen parte de su ser por siempre hasta que Aüle le llame."

Será en este momento en el que, en el pecho de Astukiel, el colgante reluzca con fuerza, tal y como lo hizo con anterioridad. Una **Tirada de Alerta contra una NO de 16** permitirá al grupo percatarse de la presencia de una manada de orcos no muertos (número a determinar por el Maestro del saber) con las siguientes características.

Nivel de atributo	
2	
Aguante	Odio
8	2
Parada	Armadura
3	2d
Habilidades	
Personalidad, 2	Supervivencia, 2
Movimiento, 2	Costumbres, 1
Percepción, 3	Vocación, 1
Habilidades de armas	
Arco de cuerno	2
Cuchillo dentado	2
Habilidades especiales	
Odio a la luz del sol	Velocidad serpentina

Hay dos formas de acabar con los orcos. La más evidente es "*matar*" a todos los orcos en un lapso máximo de tres asaltos entre el primero y el último. Sin embargo, la más efectiva es destruir el colgante de Astukiel. Si no se hace, los orcos revivirán tras tres asaltos (de ahí la indicación anterior). Una **Tirada de Perspicacia contra una NO de 14** permitirá a los aventureros percatarse de esto.

Una vez los aventureros acaben con los orcos en la forma descrita en el párrafo anterior, la aventura se podrá dar por concluida. Los aventureros recibirán su recompensa, volverán a Hacha Hendida y podrán abrir una fase de comunidad.

Comentario para el Maestro del saber: el origen del colgante de Astukiel tiene implicaciones oscuras. El enano lo heredó de su padre, que se lo arrebató a un enorme orco en la batalla de los cinco ejércitos. La manada de ese orco es atraída por el oscuro poder del objeto, que ha llamado a sus antiguos siervos. Además, su oscura presencia en las tierras cercanas a Hacha Hendida ha provocado malas cosechas y metales de mala calidad. Su destrucción mejorará estas situaciones, reportando beneficios a los aventureros en la fase de comunidad.

-Parte ocho-

Fin de la aventura

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

Zanger agradecerá la ayuda prestada por los aventureros (hasta donde haya llegado), y no serán vistos con malos ojos por los enanos de Hacha Hendida. Si Astukiel sobrevivió a la aventura. Interpeta la siguiente escena:

"Cuando regresé a las cercanías de esta montaña jamás creí que iba a vivir esto. Desde luego, los últimos días que me quedan en la Tierra Media han sido del todo sorprendentes.

Si no hubiera sido por vosotros, bravos aventureros, habría acabado como un títere de la oscuridad, atacando a mis propios parientes, algo indigno de nuestra ilustre familia. Celebro haberos conocido. Brindaré por vosotros, y cuando me presente ante Aulë le pedirá por vuestra dicha, por vuestras barbas, si las tenéis, y porque encontréis los tesoros que dejó enterrados en las montañas".

PREMIOS

En adelante, los aventureros serán recibidos en Hacha Hendida, sin negárseles asilo, siempre que paguen por ello. Durante su presencia en la aldea enana, el nivel de vida de los aventureros se incrementará un nivel, y se les ofrecerán armas, armaduras y bienes de todo tipo que sólo serían accesibles para enanos.

Finalmente, Astukiel o Zanger custodiará el tesoro que los aventureros hayan recopilado durante la aventura y no puedan llevar consigo. También les entregará cofres adecuados y ligeros para llevar cierta cantidad de tesoro.

Los aventureros podrán volver a recoger el tesoro cuando lo crean oportuno, aunque el enano cobrará un 10% por mes que custodie el tesoro.

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:

- Se ayudó a Odo en la Parte uno.

- No fueron descubiertos al liberar al aventurero y/o al enano en la Parte dos.

- Atravesaron el bosque Negro en la Parte tres.

- Se acabó con el troll en la Parte cuatro.

- Se tuvo la iniciativa con los orcos o los huargos en la Parte seis.

- Se salvó de la locura a Astukiel en la Parte siete.

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 Astukiel, si éste logró sobrevivir.

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 uno de la aventura, si los aventureros ayudaron a Odo, contarán con información de Huella Escondida mientras no estén allí. Así, podrían recibir noticias en otras aventuras a través de un cuervo o similar, que les alerte de peligros y les otorguen ventajas.

Como habrás podido observar, los aventureros han obtenido como premio **ciertas ventajas en la aldea de Hacha Hendida**. Sin embargo, **si quieren abrirla como santuario deberán hacerlo conforme a las reglas aplicables en la fase de comunidad**.

Se debe tener en cuenta que si los aventureros optan por abrir Hacha Hendida como santuario, podrán **convertir a Astukiel o Zanger en un mecenas en una próxima fase de comunidad**.

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 Hacha Hendida, lo cual será necesario si quieren abrirlo como santuario. Tenlo en cuenta de cara a la próxima fase de aventuras.

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

-Apéndice -

Hojas de personaje

El Anillo Único

Nombre Zangar Astukiel

Cultura Enanos de la montaña solitaria **Nivel de vida** Rico

Bendición cultural Temible (Resta la puntuación favorita de Corazón al umbral final de cansancio)

Ocupación Vengador **Debilidad ante la Sombra** Maldición de la venganza

Experiencia Total

Valor 2

Sabiduría 1

- RASGOS -

Especialidades Recorrer subterráneos, Herrería

Rasgos distintivos Resistente, Vengativo, Saber del enemigo (orcos)

- ATRIBUTOS -

	Favorito		Favorito	
Cuerpo	7	6		
Corazón	6	3		
Mente	7	5		

- HABILIDADES COMUNES -

Impresionar	☐☐☐☐☐☐	*Inspirar*	☒☒☐☐☐☐	*Persuadir*	☒☐☐☐☐☐
Atletismo	☒☐☐☐☐☐	*Viajar*	☒☒☒☐☐☐	*Sigilo*	☒☐☐☐☐☐
Alerta	☐☐☐☐☐☐	*Perspicacia*	☐☐☐☐☐☐	*Buscar*	☒☒☒☐☐☐
Explorar	☒☒☐☐☐☐	*Curar*	☒☐☐☐☐☐	*Cazar*	☐☐☐☐☐☐
Cantar	☒☐☐☐☐☐	*Cortesía*	☐☐☐☐☐☐	*Averiguar*	☒☒☐☐☐☐
Oficio	☒☒☒☐☐☐	*Guerrear*	☒☐☐☐☐☐	*Saber*	☐☐☐☐☐☐

- GRUPOS DE HABILIDADES -

- personalidad
- movimiento
- percepción
- supervivencia
- costumbres
- vocación

- HABILIDADES DE ARMAS -

Piqueto	☒☒☐☐☐☐	Daño	Filo	Herida	Imp.		
Espada Cort	☒☐☐☐☐☐	Daño	Filo	Herida	Imp.		
Daga	☒☐☐☐☐☐	Daño	Filo	Herida	Imp.		
Hacha	☒☒☐☐☐☐	Daño	Filo	Herida	Imp.		

Daño 6 — A distancia

Parada 5 (+2 Escudo)

Armadura 4d (+4 Cubre cabezas)

- RECOMPENSAS -

- VIRTUDES -

Yelmo de impresionar (Cuando usa Impresionar tira dos veces el dado de proeza y elige el mejor resultado)

- EQUIPO -

Armas Piqueto, Espada corta, Daga, Hacha	Imp.	3 1 2
Armadura Cota de malla	Imp.	16
Escudo Escudo	Imp.	3
Cubrecabeza Yelmo de impresionar	Imp.	6

Aguante — Puntuación inicial 31 — Fatiga

Esperanza — Puntuación inicial 11 — Sombra

- Cansado
- Desanimado
- Herido

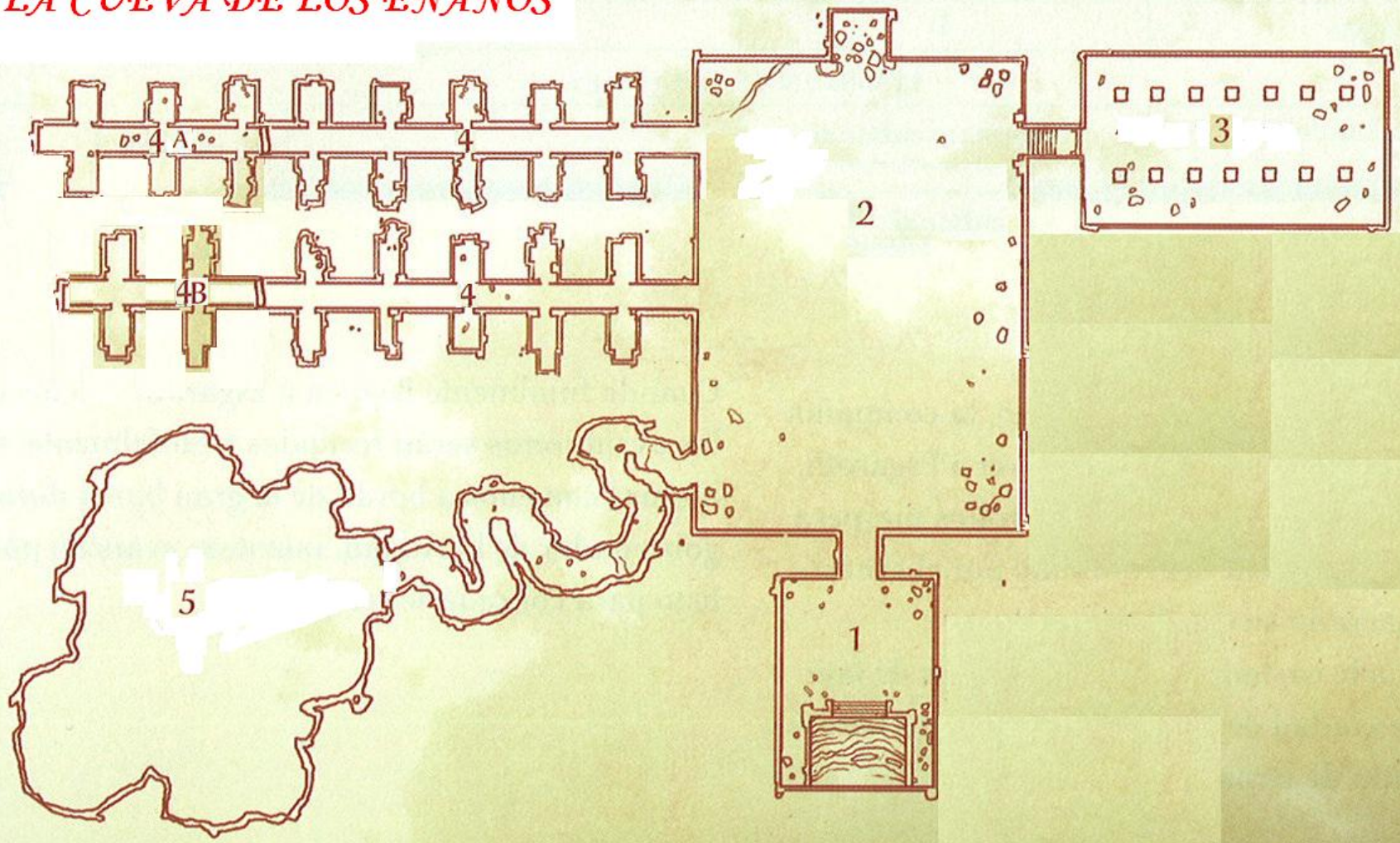
- Apéndice -

MAPA

Vado Perdido

Hacha Hendida

LA CUEVA DE LOS ENANOS



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 MARCHA DE LOS ENANOS”.

En ese mismo mail podréis solicitar copia de la aventura en formato Word. Por supuesto, os rogaría que si jugáis con ella mandéis vuestros comentarios para mejorarla.

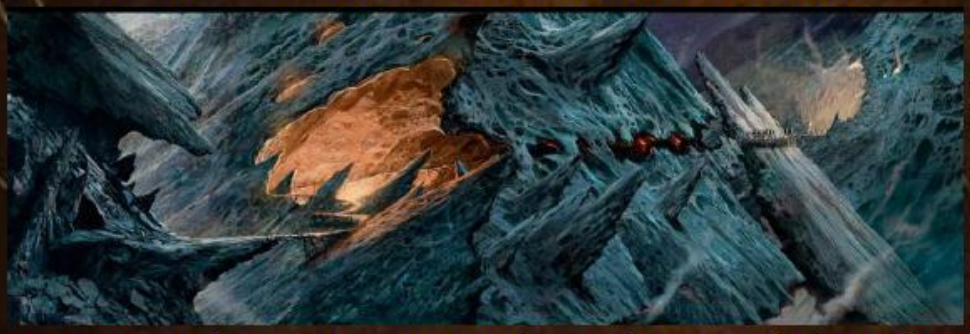
El Anillo Único

LA MARCHA DE LOS ENANOS

Los enanos que tiempo atrás abandonaron Erebor regresan poco a poco a "su" montaña. Muchos de ellos, ya ancianos, se han establecido en pequeños enclaves cercanos a Erebor, con la esperanza de que su última visión en la Tierra Media sea la de la Montaña Solitaria.

En ese largo camino, que a muchos lleva desde las Montañas Azules, los hijos, primos y sobrinos más jóvenes de estos ancianos enanos se encargan de transportar sus pertenencias y mitigar así la fatiga del viaje.

En ese largo camino, que a muchos lleva desde las Montañas Azules, los hijos, primos y sobrinos más jóvenes de estos ancianos enanos se encargan de transportar sus pertenencias y mitigar así la fatiga del viaje.



Mientras que los ancianos enanos pueden marchar a paso rápido, con la seguridad de que sus congéneres arriesgarán todo por sus pertenencias, éstos coreen los riesgos de una oscura época de la Tierra Media. Es aquí donde los aventureros entran en escena, pues muchos enanos precisan de ayuda para enfrentarse a estos peligros.

Una escena de taberna en un poblado junto a las Montañas Nubladas será el lugar en el que los aventureros se familiarizarán con estos largos viajes y los peligros que ellos conllevan.

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

cavernadelrol.blogspot.com