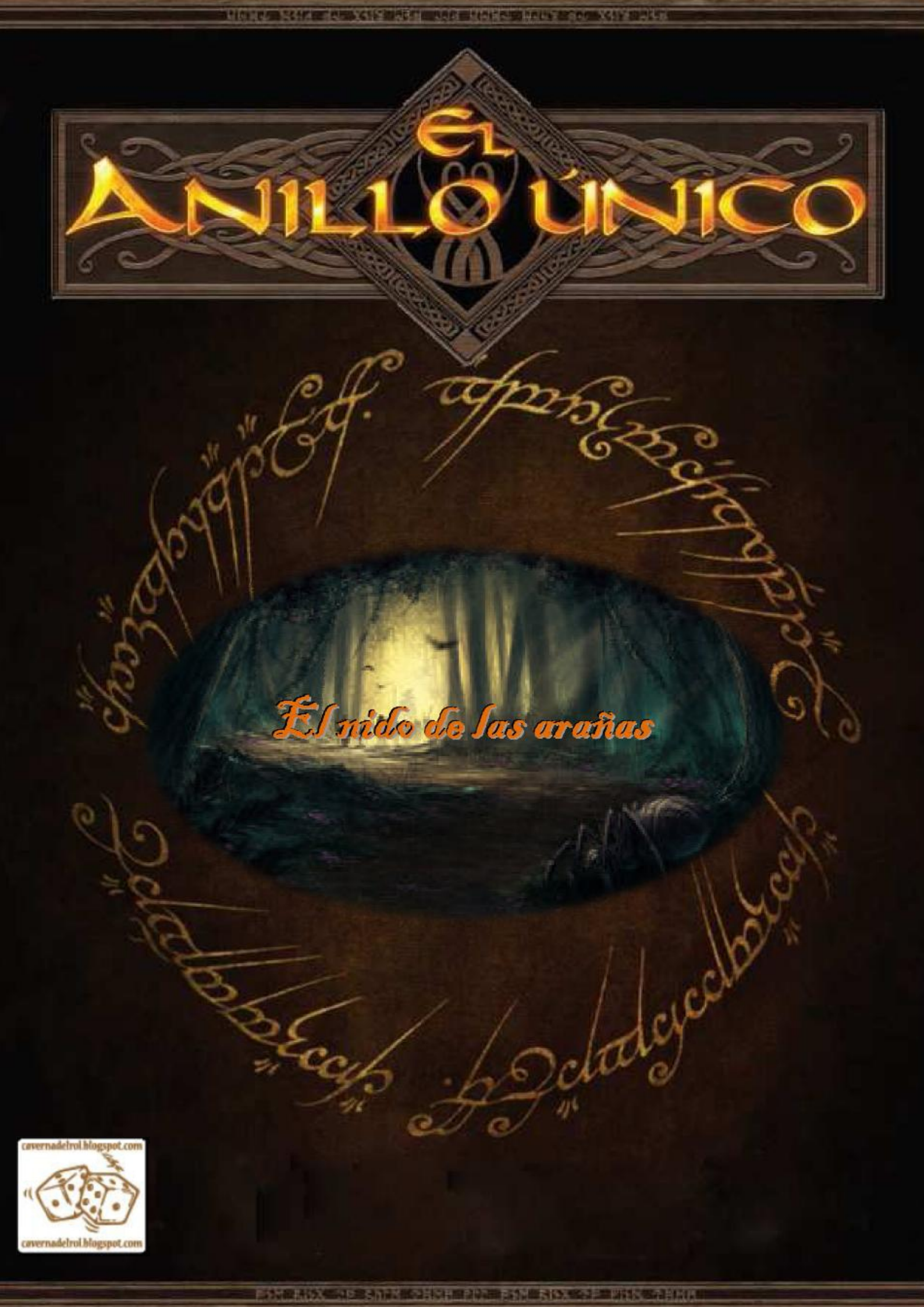
El Anillo Único



El nido de las arañas

cavernadelrol.blogspot.com

-El bosque Negro-

"La oscuridad se adueñó del bosque tiempo atrás. Lo que otrora fue un hermoso pulmón de la Tierra Media, no es más que un vasto foco de negrura."

La historia del bosque Negro está íntimamente ligada a la de la Tierra Media.

En la Primera Edad del Mundo, parte de los elfos que iniciaron el viaje a las Tierras Imperecederas abandonaron el mismo en este lugar.

En la Segunda Edad del Mundo, se estableció el Reino de los Bosques a cargo del cual se encontraba un señor de los elfos Sindarin que había emigrado hacia el Este de Lindon. El Reino fue una mezcla de dos tipos de Elfos Sindar procedentes de las ruinas de Doriath y los elfos Silvanos, que ya se habían establecido allí.

Por su parte, Oropher, que había optado por no abandonar la Tierra Media después de la destrucción de Beleriand, decidió instalarse en el Reino de los Bosques y fue aceptado por los Galadhrim como su Señor.

En la época de El Anillo Único, "*la sombra de Dol Guldur*" ha caído sobre el Bosque y los hombres han comenzado a llamarlo *Taur-nu-Fuin* y *Taur-e-Ndaedelos*.

-La aventura-

Una de las múltiples manifestaciones de "*la sombra de Dol Guldur*" es la presencia de las arañas que anidan en el bosque Negro.

Mucho tiempo han pasado ajenos a estas criaturas, hijas de Ungoliat, los habitantes del Yermo, sin apenas contacto alguno con su maléfica sed de sangre, y sus peligrosas artes propias de su terrible progenitora.

Sin embargo, mientras los hombres de Bardo, los enanos, o los hobbits han tenido poca interacción con las arañas, los hombres de Beorn se han visto obligados a enfrentarse a ellas con todo su aplomo y fuerza.

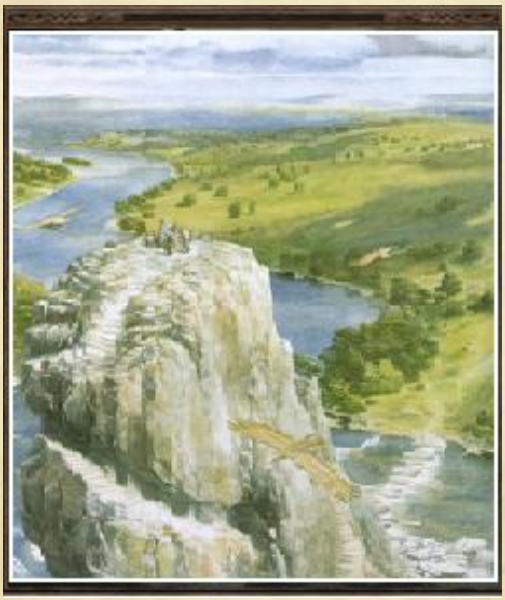
Es aquí donde los aventureros entran en escena, pues los hombres de Beorn quieren poner remedio a este mal que azota las tierras que con tanto valor han defendido desde que recuerdan.

Una escena de taberna en un poblado junto a las montañas nubladas será el lugar en el que los aventureros se familiarizarán con la historia y los peligros del bosque más grande sobre la faz de la Tierra Media.

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 Vado Perdido-

Con la sombra de La Carroca en la lejanía, los Beórnidas han poblado el lado oeste del bosque Negro. Aquí, con un nivel de vida marcial, conviven en armonía con el entorno. Como bien es sabido por los habitantes de esta zona de la Tierra Media, los Beórnidas son tremendamente respetuosos con la naturaleza, aspecto que se refleja en los animales que abundan en el poblado.



Sin embargo, no todos los animales son del agrado de los Beórnidas. Las arañas del bosque Negro, tan cercano como atemorizante, parecen haber perdido el miedo por el sol, llegando incluso a dejarse ver más allá de las lindes de lo que antaño fue conocido como *Eryn Galen*, Bosque verde o resplandeciente en *sindarin*.

Para poner remedio a esta situación, los Beórnidas de uno de los pueblos situados más cerca del viejo vado han convocado una búsqueda del nido de estas criaturas arácnidas. Por supuesto, aquel que ayude a exterminar, o al menos mermar este peligro, será recompensando como se merece.

Es al hilo de esta situación que los aventureros acudirán a **Vado Perdido**, un pequeño enclave de los Beórnidas que ha venido sirviendo de frontera sur de las tierras de las gentes de Beorn.

Con relaciones amistosas con los Hombres del Bosque, el trato con éstos se ha deteriorado en los últimos tiempos. La irrupción de las arañas más allá de las lindes del bosque Negro ha sido achacada por los Hombres del Bosque a la falta de vigilancia de los Beórnidas.

Por lo tanto, la misión de búsqueda del nido de las arañas es algo más que una mera misión militar, pues tiene también por objeto una mejora de las relaciones con los Hombres del Bosque.

El poblado estará centrado en la celebración de una gran fiesta conmemorando su fundación a cargo de Waleran, un valeroso hombre oso que condujo con vida a los colonos de la aldea a través de la dureza de la linde oeste del bosque Negro. Los aventureros se toparán con los festejos, en los que están volcados todos los habitantes de Vado Perdido.

-Fase de aventura-

La presente aventura se compone de ocho fases, comprendiendo desde el momento en el que los aventureros conocen de la necesidad de la gente de Vado Perdido, hasta que completan la aventura, volviendo así a una fase de comunidad.

PARTE UNO- LLAMADA DE AUXILIO

El grupo se encuentra en una pequeña aldea en el sur de los Valles Medios occidentales llamada Huella Escondida. Allí, al calor de las fogatas necesarias en los inicios del Otoño, conocerán de la necesidad de Vado Perdido.

PARTE DOS- CAMINO A VADO PERDIDO

El grupo inicia el viaje a Vado Perdido, topándose con los primeros peligros al Oeste del bosque Negro. No se trata sólo de bestias, sino también la dureza de las tierras que atravesarán.

PARTE TRES- LA FIESTA DE WALERAN

El grupo llega a Vado Perdido y participa de la fiesta en honor de su fundador. Tras ella, descubrirán los detalles de lo que se espera de ellos, y podrán prepararse para la parte más peligrosa de la aventura.

PARTE CUATRO- VIAJE AL NIDO

El grupo se dirige con premura al lugar donde se sospecha que está el nido de las arañas. Por el camino, los peligros se entremezclan con posibles aliados.

PARTE CINCO- PELIGRO DE MUERTE

El grupo se enfrenta a la parte fundamental de la aventura. Su desempeño en ella marcará el destino de todos.

PARTE SEIS- ÉXITO O FRACASO

El resultado final de la aventura se decide ahora. Incluso, la propia supervivencia del grupo depende de este momento.

PARTE SIETE- VUELTA A VADO PERDIDO

Vuelta a Vado Perdido para informar de los descubrimientos hechos y, en su caso, recibir la recompensa por los servicios prestados.

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-

Llamada de auxilio

El grupo de aventureros se encuentra en la pequeña aldea de **Huella Escondida**, situada muy cerca de Paso Alto, en las tierras de los Beórnidas. Pueden haber llegado aquí como fruto de una aventura previa, como parada en un viaje, o simplemente por tener establecido aquí su centro de operaciones.

Comentario para el Maestro del saber*: La* aldea de Huella Escondida es típicamente beórnida, con gran peso de la apicultura y la ganadería. Cualquier descripción solicitada por los aventureros debería estar orientada en ese sentido.

La aventura comienza en la taberna ***"El oso hambriento"***. Es un lugar sin lujos, pero muy del gusto de los Beórnidas. Cubierto por una espesa vegetación, el tejado aísla el calor que se precisa para caldear el local, que apenas tiene espacio para dos docenas de comensales. Las especialidades de la casa son cerveza de centeno e hidromiel, que es especialmente fuerte.

El local está casi vacío, pues gran parte de los Beórnidas están fuera del pueblo, ya sea de caza, criando caballos o trabajando en panales de miel. Aun así, algunos hombres están, como de costumbre, pasando la tarde en la taberna. Los aventureros podrán, si lo desean, interactuar con ellos:

- **Ebregisel**. Este anciano beórnida hace mucho que dejó atrás sus días más lozanos. Sin embargo, todavía atesora parte de su espíritu juvenil. Los aventureros podrán jugar con él a las adivinanzas mediante **Tiradas de Acertijos contra un NO de 16**. Se puede jugar al mejor de cinco adivinanzas. Para que el anciano acceda, el aventurero deberá jugarse algún objeto como una daga o similar. En caso de perder, el aventurero deberá entregar a Ebregisel el objeto. En cambio, si el aventurero gana, el anciano invitará a una ronda de cerveza al grupo. Habrá que tener en cuenta que Ebregisel sólo jugará dos mangas como máximo para todo el grupo.

- **Geberico**. Un hombre de los bosques que hace tiempo que abandonó las tierras de

sus gentes. Se dedica a cantar por unas monedas. Un aventurero podría unirse a él con una **Tirada de Persuadir contra un NO de 14**. Una vez en faena, varias **Tiradas de Cantar contra un NO fijado a criterio del Maestro del saber** podrán proporcionar al aventurero algunas monedas o alguna consumición gratis, ya sea a cuenta del tabernero o algún otro cliente al que le agrade la música.

- **Reginar.** Un ladronzuelo poco conocido y que intenta aprovecharse de los forasteros. Una **Tirada de Perspicacia contra un NO de 14** evitará que los aventureros vean mermado el contenido de sus bolsillos. En tal caso, el ladrón tratará de huir. Una **Tirada de Impresionar contra un NO de 16** dilucidará si en su rápida marcha el ladrón ha dejado caer parte del botín. Si no se tuvo éxito en la Tirada de Perspicacia, ten en cuenta en cuanto se falló para determinar qué fue robado.

- **Teodardo.** El tabernero ofrecerá a los aventureros sus mejores bebidas mientras éstos tengan con qué pagarle. Puede hablarles de las costumbres de los Beórnidas, e incluso invitarles a alguna ronda, si hay éxito en una **Tirada de Cortesía contra un NO de 18**.

Desarrolla la acción de modo normal, tratando de mantenerte abierto a todas las posibilidades que origine la actuación de los aventureros. Por ejemplo, tal vez tengan una pelea a puñetazos con algún joven beónida que se deje caer por la taberna, o puedan seducir a alguna joven que vaya a buscar a su anciano padre para llevarlo de vuelta a casa.

Llegado un momento, coincidiendo con el caer del sol y la llegada de la noche, un joven beórnida entrará en el local. Es recibido por todos con gran alegría. A continuación, narra a los aventureros la siguiente escena:

Un joven Beórnida entra en la taberna y se funde en un abrazo con Teodardo, el dueño del local. Tras mirarlo detenidamente, el tabernero le pregunta:
- ¿Qué haces aquí, hijo mío? Te hacía en Vado Perdido.
- Son tierras peligrosas, padre. A pesar de que se acerca la fiesta de Waleran, el peligro del bosque Negro aconseja huir de allí.
- ¿A qué te refieres, Teobaldo?
- Las arañas. Se las ha visto por doquier, y se va a organizar una gran batida para acabar con ellas. Vengo en busca de mis armas y de aventureros que me acompañen hasta la llamada de auxilio.
- Bueno, ya veremos eso más adelante. Descansa y toma hidromiel, hijo mío. Ya verás qué feliz hace a tu madre verte aquí.

Cómo interpretar a Teodardo: Se trata de un hombre afable de avanzada edad, que ha preferido la vida en Huella Escondida al ajetreo de los viajes y la aventura. Siempre tiene una sonrisa que ofrecer, sobre todo por su hijo y su esposa.

Cómo interpretar a Teobaldo: Es un joven robusto, de buen corazón, y que ama a su familia. Sin embargo, llegará cansado por el viaje y tratará de no prolongar demasiado la charla.

Se espera de los aventureros que sean los que acompañen a Teobaldo en su viaje, aunque nada impide que decidan acudir por su cuenta a Vado Perdido. Con independencia de la decisión que tomen, los aventureros podrán tratar de hablar con Teobaldo o Teodardo.

Será bastante complicado hablar con Teobaldo ya que, como se indicaba antes, viene fatigado del viaje. Además, se retirará unos instantes a lavarse la cara y el pelo para conversar en privado con su padre.

Tras ello, volverá al salón común en el que están los aventureros. Allí, una Tirada de **Cortesía o Impresionar contra una NO de 16** permitirá a los aventureros hablar con él para conocer los detalles de la batida, de la que ha hablado con su padre. Los aventureros podrán extraer esta información:

- Vado Perdido está al Este del pueblo de Huella Escondida.

- Para llegar a tiempo a la batida se tendría que partir a la mañana siguiente.

- Él recogerá su equipo y se marchará a Vado Perdido al amanecer. Los aventureros pueden acompañarlo, si lo estiman oportuno.

- La recompensa no ha sido detallada, pero apuesta a que habrá grandes privilegios y trato de favor para quien ayude.

- Teobaldo ha trabajado de recadero para los hombres de Huella Escondida. Sin embargo, en los últimos meses ha viajado con la esperanza de vivir aventuras, a pesar de la desaprobación de su madre.

Para conocer las estadísticas completas y equipo de Teobaldo, acude a los apéndices para el Maestro del saber que se encuentran al final de la aventura.

Los aventureros también podrían dejar en paz a Teobaldo y hablar con Teodardo. Para hablar con él no se deberá superar ninguna Tirada. Teodardo, por su parte, informará a los aventureros de los mismos aspectos que su hijo.

Comentario para el Maestro del saber: Los aventureros sólo podrán unirse a Teobaldo si pudieron hablar con él directamente. Este aspecto es importante, y debe ser anotado de cara a la siguiente Parte de la aventura.

Tras la escena con Teobaldo y/o con su padre, los aventureros podrán retirarse a descansar. Empezar el viaje en mitad de la noche hacia Vado Perdido, además de ser complicado y peligroso, resultará imposible, ya que la empalizada de Huella Escondida estará cerrada. Bajo ningún concepto los aventureros podrán abandonar el pueblo, y deberán hospedarse de algún modo en él.

Hay pocas posadas en Huella Escondida además de la que ya han frecuentado los aventureros. Si los aventureros se ofrecieron a acompañar a Teobaldo en su viaje, su padre les invitará a hospedarse en su establecimiento de modo gratuito.

Si no aplicara lo anterior, para alojarse en *"El oso hambriento"* los aventureros deberán convencer a Teodardo mediante una **Tirada de Impresionar o Cortesía contra una NO de 16**. En caso de fallo, el local estará completo.

En caso de los aventureros no puedan alojarse en *"El oso hambriento"*, o si los aventureros tienen pensado ir por libre

hasta Vado Perdido sin acompañar a Teobaldo, deberán buscar entre las siguientes posadas:

El camino del Este. Es una posada adecuada para los aventureros menos acomodados. Como corresponde al nivel de vida marcial de los beórnidas, una sala común con camas es lo que se puede encontrar aquí. Cualquier aventurero podrá pagar esta posada, que no dispone de habitaciones de grupos pequeños ni individuales.

La abeja reina. Esta posada es algo más sofisticada que El camino del Este. Algún que otro jefe de aldeas lejanas se ha hospedado en ocasiones especiales en sus habitaciones individuales. Un aventurero con un nivel de vida próspero o superior podría llegar a permitirse tal lujo, en vez de descansar en la sala común con camas correspondiente al nivel marcial habitual en Huella Escondida.

El martillo de hierro. Se trata de una posada de muy reciente creación, especialmente destinada a los enanos que gozan del favor de Beorn. Eso no quiere decir que no existan habitaciones y camas de tamaño normal, pero ningún aventurero con un nivel de vida inferior a próspero se podría perimitir alojarse en esta posada. Únicamente una **Tirada de Persuadir o Cortesía contra una NO de 16 que realice un enano** convencerá de que se aloje a otros aventureros.

Finalmente, si los aventureros prefieren descansar a la intemperie, ellos mismos, aunque el frío no lo aconseja. Haría falta una **Tirada de Oficio contra una NO de 18** para encender una fogata y poder descansar bien. Si no se pasa la mencionada Tirada, y aunque es de esperar que el aguante de los aventureros esté completo al encontrarse al comienzo de la aventura, habrá algunos inconvenientes. Por ello, un aventurero herido, ya sea con una herida tratada o no, recuperará un punto de aguante menos. Por su parte, un aventurero que no esté herido descansará de modo normal.

Comentario para el Maestro del saber: Queda a tu elección establecer algún tipo de percance a los aventureros. Por ejemplo, podrían sufrir algún pequeño hurto si no pasan una **Tirada de Alerta contra una NO de 14**.

Si los aventureros duermen al raso, pueden sufrir un resfriado o similar que les haga disminuir su aguante en un punto que no pueda ser recuperado durante la noche. El resfriado se podrá curar al día siguiente con una **Tirada de Curar contra una NO de 12**.

Finalmente, y sobre todo si pasan la noche a la intemperie, algún pequeño animal como una serpiente les podría atacar. Para evitarlo, sería preciso una **Tirada de Alerta contra una NO de 12**, o hacer valer el **Rasgo Buen oído**. Si algún aventurero es atacado, podría llegar a resultar envenenado. Para determinar esto último, tira un dado. Si es resultado es mayor que la puntuación de parada del aventurero, incluido en su caso armadura, éste habrá sido envenenado (se puede llegar a añadir el escudo y cubre cabezas si el aventurero duerme con ellos puestos).

Una vez encontrado el lugar más adecuado para que los aventureros pasen la fría noche, y teniendo en cuenta las posibilidades que se indicaban con anterioridad, acude a la siguiente Parte de la aventura para continuar la misma. Los aventureros deberán viajar a Vado Perdido al día siguiente.

-Parte dos-

Camino a Vado Perdido

Amanece en Huella Escondida, y los aventureros podrán explorar un poco más el poblado. Ciertamente no hay demasiado que ver, pero tal vez convendría que se detuviesen un poco antes de partir a Vado Perdido, sobre todo considerando que no saben qué les depara la aventura.

Es de suponer que los aventureros estarán perfectamente equipados para emprender cualquier viaje. Sin embargo, si quieres añadir algo de complejidad a la aventura puedes obligarles a ganarse equipo y avituallamiento mediante alguna de las siguientes tareas:

- Los alrededores de Huella Escondida están poblados por ciervos y animales similares.

Un par de **Tiradas de Cazar contra un NO de 14** permitirían a los aventureros acabar con uno de estos animales e intercambiarlo por comida para un par de días para todos o, con una **Tirada de Impresionar o Cortesía contra una NO de 16**, algunos pasteles de miel horneados dos veces que duren tres días (otra cosa es que los aventureros se los coman antes).

Por supuesto, también podrían preparar al animal para cocinarlo, aunque para ello haría falta una **Tirada de Cazar contra una NO de 14**, y disponer de utensilios adecuados (ollas, o material para una fogata o similar) o una **Tirada de Oficio contra una NO de 16**.

- Aunque difícil de encontrar, pues requiere una **Tirada de Explorar contra una NO de 18**, los aventureros podrían dar con una cueva abandonada cercana a Huella Escondida con objetos de labranza y apicultura. Estos objetos podrían ser intercambiados en el pueblo, aunque es probable que no todos estén en buen estado. Una **Tirada de Oficio contra una NO de 16** permitiría a los aventureros identificar los mejores objetos para intercambiarlos. En la cueva incluso hay un panal de abejas, del que los aventureros pueden extraer miel con una **Tirada de Cazar contra una NO de 18**.

- Finalmente, los aventureros podrían ayudar a alguno de los muchos criadores de caballos del poblado en su trabajo. Para ello sería precisa en primer lugar una **Tirada de Cortesía contra una NO de 14**, que permitiría a los aventureros ganarse la confianza del beórnida en cuestión.

La ayuda en sí consistirá en mover a los animales, alimentarlos o cuestiones similares. No será precisa Tirada alguna. Como recompensa se recibirá un poco de miel en un tarro de barro, que puede ser cambiada en el pueblo por algún arma o

comida para el viaje a Vado Perdido. Por supuesto, la miel puede ser empleada durante el viaje como comida.

A continuación se detallan los distintos comerciantes del pueblo. Ten en cuenta que parte de ellos no están interesados en según qué objetos o comida puedan tener los aventureros. Por ello, para que el comerciante acepte algo que desecharía en condiciones normales será precisa una **Tirada de Persuadir o Impresionar contra una NO que estará definida en la descripción indicada a continuación entre paréntesis**. Por supuesto, rasgos como **Comerciar** también podrán ser de utilidad.

- Leana, la joven **(NO 16)** Es una ganadera poco interesada en armas y objetos. Sí podría interesarle alguna herramienta como un yugo o similar que pudieran traer los aventureros. En agradecimiento les podría entregar carne en salazón para un día y toda la compañía.

- El herrero del pueblo **(NO 18)** sólo tiene interés en armas, armaduras y escudos, o utensilios que contengan hierro. Una azada u otras herramientas de labor podrían valerle igualmente. En compensación podría entregar alguna daga o una rodela, esto último si se supera una **Tirada de Impresionar contra una NO de 20.**

- Hay un par de sitios en el pueblo donde se puede adquirir comida. Los encargados de estos sitios no están interesados **(NO 20)** más que en materias primas, como carne de animales, miel o información sobre dónde localizar ésta. A cambio de productos de su interés, podrían entregar un odre lleno de hidromiel. El odre no es de gran calidad, pero puede ser llenado con agua u otro líquido cuando se acabe su contenido, cosa que ocurrirá tras 6 tragos.

Después de que los aventureros finalicen sus trueques, habrá que diferenciar si accedieron a ir con Teobaldo o no.

Si van con Teobaldo:

El joven se encontrará con los aventureros para iniciar el viaje. El equipo de Teobaldo se incluye en la ficha de personaje que forma parte de los apéndices a esta aventura. El joven beórnida tendrá comida y bebida para una semana de viaje. Queda a voluntad de los aventureros compartir con él la comida y bebida que, en su caso, hayan adquirido.

Si no van con Teobaldo:

Antes de que los aventureros abandonen Huella Escondida camino a Vado Perdido, una anciana mujer se acercará a ellos. A continuación, interpreta esta escena:

Disculpad, aventureros. Soy Amalina, madre de Teobaldo y esposa de Teodardo. Os ruego que protejáis a mi hijo de los peligros del camino a Vado Perdido. Jamás aprobé su decisión de partir de casa, pero es adulto a nuestros ojos y no puedo evitar que se marche. No os pido que lo sigáis como si fuérais su escolta, pero si os topáis con él y está en peligro, por favor, ayudadle. Si consentís en ello, siempre tendréis alojamiento y comida de parte de la casa en "El oso hambriento"

Cómo interpretar a Amalina: Es una anciana mujer preocupada por el bienestar de su hijo. Mostrará ansiedad y temor, e intentará convencer a los aventureros que atiendan su petición. Tras hablar con ellos, se retirará a la taberna.

Una vez finalice la escena que corresponda a la decisión de los aventureros de acompañar o no a Teobaldo, el viaje a Vado Perdido comenzará.

DESDE HUELLA ESCONDIDA A VADO PERDIDO

El camino es largo y fatigoso como pocos.

Este viaje lleva desde Huella Escondida a Vado Perdido, hasta las inmediaciones del Viejo Vado. Cubre una distancia de unos 96 kilómetros.

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

La compañía viaja 80 kilómetros a pie, en terreno fácil, atravesando tierras fronterizas en Otoño. 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: en los Valles medios orientales hasta Vado Perdido (tierras libres)

La compañía viaja 16 kilómetros a pie, en terreno fácil, atravesando tierras libres en Otoño. 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 decidieron acompañar a Teobaldo, éste contará con un bonificador de atributo gratis en su 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.

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, hay que tirar 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 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 duermen mal y no habrán descansado bien, por lo que no recuperan aguante.

Monstruos provocados (vigía)

La compañía viaja demasiado cerca de la guarida de unos orcos que han olido a los

aventureros. Todos los vigías realizan una **Tirada de Alerta**. Con un éxito, la compañía puede maniobrar y evitar al enemigo. En caso contrario, deberán enfrentarse a 3 arqueros orcos (ajustar según el número de aventureros) con estas características:

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

Una vez los aventureros acaben con los orcos, una **Tirada de Explorar o Buscar contra una NO de 16** les llevará hasta la guarida de los orcos.

En la guarida de los orcos pueden encontrarse a **Teobaldo**, si es que no va con el grupo. Rescatarle implicaría la posibilidad de cumplir la petición de su madre, dando pie a la elección de Huella Escondida como **santuario** en la próxima fase de comunidad. El beórnida había sido raptado y estaba a punto de ser devorado cuando los orcos se percataron de la presencia de los aventureros, a los que acompañará a partir de ahora.

Con independencia de si Teobaldo es rescatable o no, los orcos guardan un **tesoro de nivel 1**.

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 grupo de 2 huargos (ajustar según el número de aventureros) 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. El propio Teobaldo, si es que va con el grupo, se sorprende por su presencia. En todo caso, todos los exploradores 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 orcos. Todos los aventureros realizan una **prueba de Corrupción**. Si la fallan, obtienen un punto de Sombra.

Cuando acabe el viaje los aventureros habrán llegado a Vado Perdido, dando pie a la siguiente Parte de la aventura.

-Parte tres-

La fiesta de Waleran

Los aventureros llegan por fin a Vado Perdido. La pequeña aldea rebosa movimiento y energía. Aquí y allá las guirnaldas engalanan el lugar. Los preparativos para la fiesta de Waleran no se detienen ante nada ni nadie, e incluso la batida contras las arañas que ha traído a los aventureros a este pequeño pueblo debe esperar a que acaben los festejos.

Los aventureros se deleitan con la rapidez y precisión con la que los aldeanos preparan todo lo necesario para la fiesta. Al parecer (así se lo explicará Teobaldo si va con el grupo, o se lo dirá alguno de los guardias de la aldea a los aventureros) todos los visitantes que se ganen el favor de Waleran son bienvenidos a la celebración y podrán gozar de alojamiento gratis y formar parte de la misma.

Para que los aventureros puedan entrevistarse con Waleran deberán realizar una **Tirada de Impresionar o Cortesía contra una NO de 14**. Si en el grupo se encuentra Teobaldo, la dificultad se reducirá un nivel.

Una vez reunidos con Waleran, los aventureros verán que muchos de los beórnidas le llevan todo tipo de regalos y viandas. Sería un buen momento para entregar algún objeto obtenido en la aventura. A modo de ejemplo, un tarro de miel, o algún elemento del tesoro de los orcos causará buena impresión en el beórnida, rebajando un nivel las Tiradas indicadas en el párrafo siguiente.

Para que Waleran tolere que los aventureros participen de las fiestas en su honor, éstos deberán realizar una **Tirada de Perspicacia o Persuadir contra una NO de 14**. De igual modo, los aventureros podrían tratar de convencerle con algún

relato de sus aventuras, ya sea en forma de canción o cuento, empleando una **Tirada de Cantar contra una NO de 12**.

Cómo interpretar a Waleran: Es un beórnida de mediana edad. Admira la fuerza, la determinación y la valentía. Desprecia los halagos desmedidos, y es justo con aquellos que ayudan a su pueblo.

Una vez los aventureros hayan terminado su encuentro con Waleran, y suponiendo que hayan sido aceptados como invitados, los festejos comenzarán. Hay una última posibilidad de que Waleran acepte a los aventureros, si es que no lo hizo en la reunión con ellos, y es que se ofrezcan voluntarios para ayudar en la batida que les condujo aquí (aunque no conocerán los detalles develados más adelante).

Una vez que los aventureros hayan sido aceptados de una u otra forma en los festejos, relata la siguiente escena:

Otberto el alto se sube a un pequeño atril situado junto a la plaza del mercado, muy cerca de la casa de Waleran, cuya silla de madera de roble preside los actos. Tras unos aplausos protocolarios y pedir permiso a Waleran, saca un pergamino y comienza a cantar como si se tratase de un trovador:

"Acercaos todos a mí, pues los huargos custodian la fortaleza. A los arcos, mis valientes, pues una respuesta rápida se requiere. Ocultad a las mujeres y los niños, pues son el futuro de nuestra gente. Los demás, coged arco y flecha."

El público se pone en pie aplaudiendo, pues esas son las palabras anuncian la inscripción en un concurso de tiro con arco.

El concurso, en el que podrá participar cualquier número de aventureros, consistirá en ir superando **Tiradas contra un NO variable, empleando la habilidad de armas Arco, sin uso de puntos de esperanza ni Rasgos**. Se empieza con una NO de 12. Los que superen la Tirada continúan, siendo eliminados los que no lo hagan. El proceso sigue, aumentando la NO en 2, hasta que sólo quede un ganador.

Los participantes fijos, y su habilidad de Arco, son los siguientes:

Avina del Paso Alto ♦♦♦ Daño 3

Wifredo el Elocuente ♦♦ Daño 5

Ediulfo el Bueno ♦ Daño 4

Odo el Joven ♦♦ Daño 2

El ganador del recibirá un arco de madera de árboles cercanos Vado Perdido. El arco no tiene características especiales, pero es un símbolo de respeto de los beórnidas.

Una vez resuelto el concurso, que se puede saltar si los aventureros no participan de él, relata la siguiente escena:

Otberto el alto camina entre los presentes. Su gesto es serio, y mira a la lejanía. De repente, se sube a las ramas de un árbol, como si hubiese visto algo, y comienza a recitar:

"No cantéis victoria aún, ya que el enemigo se acerca. Más huargos se aproximan. Trepad a los árboles antes de que os atrapen. ¡Rápido!."

El público aplaude nuevamente de forma ruidosa, mientras Otberto se aferra con fuerza a las ramas. Comienza una de las más respetadas competiciones, consistente en trepar a los árboles más altos de la aldea.

El concurso, en el que podrá participar cualquier número de aventureros, consistirá en ir superando **Tiradas contra un NO variable, empleando la habilidad Atletismo.** El concurso empieza con una NO de 12. Los que superen la Tirada continúan, siendo eliminados los que no lo hagan. El proceso sigue, aumentando la NO en 2, hasta que sólo quede un ganador.

Los participantes fijos, y su habilidad de Atletismo, son los siguientes:

Evorico el Leal ♦♦

Adosinda la Bella ♦♦♦

Iwgar el Negro ♦♦

Heva la Ingeniosa ♦

El ganador del concurso recibirá un odre de cuero con capacidad para almacenar agua para cinco días y un aventurero.

Una vez resuelto el concurso, que se puede saltar si los aventureros no participan de él, relata la siguiente escena:

Otberto el alto se descuelga de los árboles. Nuevamente el gentío le mira fijamente. Es entonces cuando, de un salto, se sube a una de las mesas con comida que se ha sido preparada para más tarde.

"No lo puedo creer. Fuertes hombres subidos en árboles como ardillas. Bajad del hogar de los roedores y de los pájaros, y luchad por vuestra vida. Acabad con las bestias, aunque sea con vuestras manos desnudas. ¡Luchad!"

El público aplaude de manera estruendosa. Los más pequeños observan a sus abuelos y padres conteniendo las lágrimas de la emoción. Los hombres de mediana edad no pueden aguantar y rompen a llorar al recordar cómo Waleran luchó por todos con sus manos desnudas e hizo huir a los huargos. Comienza el principal concurso: el combate cuerpo a cuerpo.

El concurso, en el que podrá participar cualquier número de aventureros, consistirá en combates cuerpo a cuerpo entre los participantes. Lo ideal es que participe un máximo de dos aventureros, para que se enfrenten con dos de los participantes indicados a continuación para hacer dos semifinales y la gran final. El primer contendiente que logre provocar 10 puntos de daño, vence.

Los participantes fijos, su habilidad de Daga y puntuación de Daño, son los siguientes:

Barald el Belicoso ♦♦ Daño 6

Magnerico el Herrero ♦♦♦ Daño 5

Rigunto el Triste ♦ Daño 7

La reducción de aguante se ignora, tanto entre combates como al final del concurso.

El ganador del concurso, que se puede saltar si los aventureros no participan de él, recibirá una capa de tela negra de bastante calidad. Es considerada como un signo de distinción entre las gentes de Vado Perdido, aunque no tiene características especiales más allá de ello.

Cuando acabe todo, comenzará un gran banquete en honor a los invitados con todo tipo de alimentos típicos, y al que se incorporarán los aventureros, hayan participado o no en los concursos previos.

Después de la cena, en la que la hidromiel, los bizcochos horneados dos veces y la fruta abundan, los aventureros y todos los hombres con edad para empuñar una lanza son convocados por Waleran a su casa.

El beórnida explica la situación. No muy lejos de Vado Perdido se ha detectado la presencia de arañas, incluso cuando el sol todavía reina en el cielo. Se sospecha que debe haber algún nido oculto cerca del Viejo Vado. Waleran indica a los presentes que la tarea no es baladí.

"Muchos buenos hombres han caído, no os mentiré. Sin embargo, debemos resolver esta situación. También han caído hombres de los bosques. Esa gente de Radagast nos ha ofendido culpándonos de lo sucedido, afirmando que no hemos sido lo suficientemente valerosos ni fuertes para frenar esta amenaza. Les enseñaremos que se equivocan, y en Rhosgobel sabrán de la valía de los beórnidas de Vado Perdido. Necesito conocer la situación cuanto antes, pues Beorn debe ser informado cuando llegue el Invierno. Pero más importante que eso es eliminar a la araña madre. Sin ella, el brote de arañas no desaparecerá. Traedme su aguijón."

Comentario para el Maestro del saber: como habrás apreciado, nada se indica sobre la recompensa por esta tarea. Dicha omisión es deliberada, y se deja para más adelante. Si los aventureros preguntan al respecto recibirán una reprimenda de Waleran.

"Sólo hablaré de recompensas con aquellos que demuestren su valor en esta tarea que os propongo."

Después de la reunión con Waleran, los aventureros deberán partir a la zona donde, según lo que se les ha comunicado, se ha visto a las arañas. Para ello se debe acudir a la siguiente Parte de la aventura.

Los aventureros podrán tratar de abastecerse antes de marchar hasta el nido de las arañas.

Como quiera que la fiesta ha acabado con gran parte de las existencias de comida y bebida de la aldea, únicamente una **Tirada de Impresionar o Cortesía contra una NO de 30** permitiría hacerse con este tipo de bienes. A este respecto, la utilización de rasgos o puntos de esperanza será inútil.

De lo que sí que podrán beneficiarse los aventureros es del arreglo de escudos rotos, o similar. Para ello haría falta una **Tirada de Persuadir o Impresionar contra una NO de 16**. Si los aventureros añaden que se trata de material para la batida contra las arañas, la NO de las Tiradas indicadas con anterioridad disminuirá un nivel.

Por último, una **Tirada de Cantar o Inspirar contra una NO de 18** alegrará los corazones de los presentes. Con ello se podría obtener algún instrumento musical, como una flauta o similar, o bien el favor de algún personaje que podría ayudar a los aventureros durante el viaje.

-Parte cuatro-

Viaje al nido

La premura es esencial. No debemos demorarnos

Este viaje lleva desde Vado Perdido hasta el último lugar en donde se han avistado arañas, muy cerca del bosque Negro occidental. Cubre una distancia de unos 16 kilómetros.

Etapa única: hasta la linde del bosque Negro occidental (**tierras libres**)

La compañía viaja 16 kilómetros a pie, en terreno fácil, atravesando tierras libres en Otoño. 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.**

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.

Se pueden conservar los roles del viaje hasta Vado Perdido, o modificarlos según quieran los aventureros. Como en dicho viaje, en principio, los roles deberían asignarse de este modo:

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 realizará la prueba de fatiga señalada 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.

Odio (todos los aventureros)

Los aventureros pierden de vista a uno de los miembros del grupo que estaba realizando alguna tarea y escuchan su grito de auxilio. Cuando llegan hasta él, le ven rodeado por cinco orcos y deben auxiliarlo.

Los aventureros distintos del que se perdió deben pasar una **prueba de Corrupción**. Obtienen un punto de Sombra si no la pasan al ser presa de la ira. Tras ello, comenzará el combate. Si los aventureros realizaron la Tirada de Cantar o Inspirar que se mencionaba tras la convocatoria con Waleran podrán contar con la ayuda de Ricfrido el Corredor, cuya ficha se incluye en los apéndices para el Maestro del saber que se encuentra al final de la aventura.

Los orcos, que huirán si uno de ellos es puesto fuera de combate, tienen 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

Cuando acabe el viaje los aventureros habrán llegado a la zona donde se vio por última vez a las arañas, dando pie a la siguiente Parte de la aventura.

-Parte cinco-

Peligro de muerte

Los aventureros han llegado al lugar donde las arañas fueron vistas por última vez. El bosque Negro, tan aterrador como imponente, preside la lejanía. No se espera de los aventureros que se adentren en él, ya que los peligros que alberga son más antiguos que la misma Tierra Media.

Muy al contrario, una **Tirada de Explorar contra una NO de 16** facilitará a los aventureros un rastro que seguir. Si en la anterior Parte de la aventura contaron con Ricfrido el Corredor, no será precisa Tirada alguna, pues el beórnida ya ha seguido el rastro hasta la entrada del nido. Sin embargo, algo en su corazón le advirtió que debía buscar ayuda.

Cómo interpretar a Ricfrido el Corredor: llevado por la venganza, este joven beórnida inició por su cuenta una misión casi suicida en busca de su hermano mayor. La ira domina su vida desde que días atrás, Eutarico, que así se llama el primogénito de sus padres, desapareció mientras cazaba en la zona. El rastro, fácil de seguir, indicaba la presencia de arañas. Ricfrido alberga en su corazón la esperanza de encontrar a Eutarico, pues sabe que las arañas no matan de inmediato a sus presas. Ricfrido es un hombre arisco pero que admira la fuerza y la determinación.

Una vez los aventureros hayan seguido el rastro, llegarán hasta una entrada a una cueva poco iluminada, casi absorbida por la negrura del bosque que la alberga. Los aventureros deben pasar una **prueba de Corrupción**. Si fallan, ganarán un punto de Sombra.

El mal se nota a cada nuevo paso. Asigna a los aventureros roles de batalla, ya que serán necesarios más adelante. Hay espacio para cuatro aventureros al frente (ya sea en posición abierta, vanguardia o defensiva) y otros tantos en retaguardia.

El camino es sinuoso y lleno de recovecos. Sin embargo, **Tiradas de Cazar contra una NO de 18** guiarán a los aventureros. Si alguno de ellos posee un rasgo que le haga ver bien en la oscuridad como **Buena vista** o llevan una antorcha, la dificultad de las Tiradas se reducirá un nivel. Si Ricfrido va con ellos, la dificultad se reducirá un nivel adicional. Las Tiradas las deberá realizar uno de los aventureros situados al frente.

Una vez los aventureros obtengan **tres Tiradas de Cazar con éxito**, habrán llegado a la caverna de la araña madre. Sin embargo, si los aventureros fallan tres Tiradas de Cazar seguidas serán atacados por un grupo de 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

La iniciativa, salvo que alguno de los aventureros realice una **Tirada de Alerta contra una NO de 16**, corresponderá a las arañas. La batalla se desarrollará conforme a las reglas habituales, y teniendo en cuenta la formación del grupo establecida al entrar a la cueva.

Una vez la batalla acabe, si es que se ha producido, los aventureros podrán encontrar un osario de orcos mediante una **Tirada de Buscar o Alerta contra una NO de 14**. Es evidente que la suerte de los orcos es la misma que hubieran corrido los propios aventureros si hubiesen caído presa de las arañas.

Precisamente en el osario, los aventureros pueden toparse con varias sorpresas. Una **Tirada de Buscar contra una NO de 14** permitirá hallar una daga y un escudo pavés quebrado.

Si los aventureros no tuvieron suerte con las Tiradas de Buscar o Alerta indicadas con anterioridad, no impedirá que prosigan la aventura. Nuevamente, el grupo se deberá poner en formación de combate, aunque esta vez deberán formar una primera fila con tres de los miembros de la compañía, y una segunda con el resto.

El grupo avanzará mediante **Tiradas de Explorar contra una NO de 16**, realizadas por un aventurero situado al frente. Nuevamente, poseer un rasgo que haga ver bien en la oscuridad como **Buena vista** o llevar una antorcha supondrá reducir un nivel la dificultad de las Tiradas. Por el contrario, la presencia de Ricfrido no aportará beneficio alguno, pues no se adentró tanto en el nido.

La compañía deberá realizar un total de tres Tiradas. Anota el número de Tiradas falladas para tenerlas en cuenta para el siguiente enfrentamiento.

El grupo llega al lugar más profundo del nido de las arañas. Allí, los aventureros se enfrentarán a la matriarca. Junto a ella estarán tantas arañas como fallos hubiera en las Tiradas de Explorar anteriores.

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*

La batalla se desarrollará de modo normal. Para las arañas que acompañan a la matriarca emplea las características indicadas antes para los otros arácnidos.

Una **Tirada de Perspicacia contra una NO de 16** desvelará que si los aventureros acaban con la matriarca, las demás arañas huirán. Por lo tanto, si centran sus ataques en ésta y acaban con ella, habrán superado el escollo.

Una vez la batalla acabe, los aventureros repararán en una montonera de hombres, al menos lo parece por el tamaño, envueltos en la tela de la matriarca.

Entre ellos se encuentra el hermano de Ricfrido. Si el beórnida está con la compañía, insistirá en que le ayuden a rescatarlo. Los aventureros deciden, pero una negativa implicará ganar un punto de Sombra automático, más otro que obtendrán si no pasan una Tirada de Corrupción.

Si Ricfrido no acompañaba al grupo, o si cayó en el combate, el grupo oirá gemidos de su hermano reclamando socorro. En caso de que no conozcan nada de él por no haberse encontrado con Ricfrido, los aventureros podrán tratar de averiguar quién es el hombre envuelto en la tela mediante una **Tirada de Acertijos contra una NO de 12**.

En esta ocasión, una negativa a ayudarlo implicará una Tirada de Corrupción que, en caso de ser fallada, hará ganar un punto de Sombra.

Tanto si Ricfrido acompaña al grupo como si no lo hacía, su hermano necesitará ayuda, pues está envenenado. Nada obsta para que los aventureros no curen ese estado, pues ninguna penalización tiene a efectos de juego, pero deberían considerar curarlo de cara a un hipotético combate posterior. Si quieren curarlo deberán realizar una **Tirada de Curar contra una NO de 18**.

Cómo interpretar a Etarico: es un beórnida de mediana edad, con corazón aventurero pero debilitado por lo que ha sufrido. La angustia de haber visto la muerte de cerca parece pesarle. Por ello, su gesto es serio, y su semblante sombrío. Su ficha, en la que no se incluye arma alguna porque fue despojado de su equipo, está en los apéndices a la presente aventura.

Por su parte, el resto de cuerpos envueltos en la tela no tienen vida. Si los aventureros tratan de rescatar a alguno de ellos, verán que se trata de orcos que ya están muertos.

Comentario para el Maestro del saber: si los aventureros decidieron no hacer nada con el hermano de Ricfrido, simplemente pasa a la siguiente Parte de la aventura.

-Parte seis-

Éxito o fracaso

Los aventureros han derrotado a la matriarca del clan, poniendo fin, al menos eso creen, a la amenaza de este nido de arañas que ha hecho que sus vidas corran peligro. Antes de marcharse, deben obtener el aguijón de la araña, tal y como les reclamó Waleran en su charla en Vado Perdido. Para dicha tarea, los aventureros deberán realizar una **Tirada de Cazar contra una NO de 16**.

Tan pronto como obtengan el aguijón, deberán realizar una **Tirada de Alerta contra una NO de 14**. Si tienen éxito, se percatarán de unos toscos pasos que vienen en su dirección.

Los aventureros podrán decidir si se preparan para un eventual ataque, o se intentan ocultar mediante una **Tirada de Guerrear contra una NO de 12**.

Si los aventureros lograron esconderse verán a un grupo de cuatro orcos, pudiendo a atacarlos, o huir **empleando algún Rasgo** o realizando una **Tirada de Atletismo contra una NO de 12**.

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

Si las Tiradas anteriores fallaron, el grupo se topará con cuatro orcos que vienen a acabar con la araña en represalia por sus compañeros caídos.

Una nueva **Tirada de Alerta, esta vez contra una NO de 12**, determinará si los aventureros reaccionan antes que los orcos para un eventual combate.

Comentario para el Maestro del saber: no es preciso que los aventureros se enzarcen en otra batalla. **Una Tirada de Atletismo contra una NO de 14** permitirá huir sin dar tiempo a reaccionar a los orcos. Si esto ocurriese, o si los aventureros acaban con los orcos sin más, se deberá acudir a la siguiente Parte de la aventura.

-Parte siete-

Vuelta a Vado Perdido

Y dejaron atrás el peligro para volver a un lugar conocido

Este viaje lleva a los aventureros desde el nido de las arañas, situado en la linde Oeste del bosque Negro occidental, hasta Vado Perdido. Cubre una distancia de unos 32 kilómetros.

Etapa única: hasta la aldea de Vado Perdido (tierras libres y salvajes)

La compañía viaja 32 kilómetros a pie, en terreno fácil y muy difícil, atravesando tierras libres y salvajes en Otoño. El viaje dura dos días.

Pruebas de fatiga: cada aventurero debe pasar una prueba 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 dos días.**

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.

Los roles, en principio, deberían asignarse de este modo:

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 realizará la prueba de fatiga señalada 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.

Rodeo (guía)

El guía se despista durante un momento y hace caminar al grupo más de lo debido. Cuando se percata, es demasiado tarde para que no afecte a la duración del viaje.

Realiza una **Tirada de Viajar**. Si falla, todos los aventureros añaden un punto a 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 lamenta de su mala pericia a la hora de dirigir al grupo.

Noche cerrada (vigía)

La noche cae antes de lo previsto y deben avanzar en la noche para encontrar un buen lugar donde acampar.

Todos los vigías realizan una **Tirada de Alerta**. Si ninguno lo consigue, todos los aventureros pierden un punto de aguante.

Indigestión (cazador)

La última pieza de caza estaba en mal estado, y ni si quiera cocinarla ha servido de nada.

Todos los cazadores de la compañía realizarán una **Tirada de Cazar**. Si fallan, todos los aventureros pierden un punto de aguante por comer comida en mal estado. Adicionalmente, si algún cazador falló con un en el dado de proeza, resulta envenenado.

En la boca del lobo (explorador)

Los exploradores han metido a la compañía en una cueva de trolls.

Todos los exploradores realizarán una **Tirada de Explorar**. Si los exploradores aciertan, logran huir. Si fallan, se enfrentan a un troll con estas características:

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 cueva los aventureros pueden encontrar mediante una **Tirada de Buscar contra una NO de 18** un tesoro de nivel 2.

Hastío (todos los aventureros)

Los aventureros están deseosos de llegar a alguna aldea o lugar conocido, y sólo piensan en una cama confortable y descansar.

Todos los aventureros pierden una cantidad de puntos de esperanza igual al número de días que llevan de viaje. Además, todos los aventureros realizan una **prueba de Corrupción**. Si la fallan, obtienen un punto de Sombra.

Una vez que los aventureros finalicen el viaje, habrán llegado a Vado Perdido, llegando a la última Parte de la aventura.

-Parte ocho-

Fin de la aventura

Los aventureros llegan por fin a Vado Perdido. El camino hasta aquí ha sido arduo, pero habrá merecido la pena al haber puesto fin a un nido de arañas del bosque Negro. Sin embargo, ¿Quién sabe la cantidad de nidos que todavía perduran en el anteriormente llamado bosque Verde?

Comentario para el Maestro del saber: si bien los aventureros han acabado con la matriarca de un nido, las arañas seguirán atacando a los habitantes de los alrededores por un tiempo. Aun así, la sombra que se cierne sobre el Yermo ha sufrido un duro golpe

Los aventureros serán recibidos por Waleran en sus estancias tan pronto como lleguen a Vado Perdido. Interpeta la siguiente escena:

"He de decir que no esperaba veros de nuevo con vida, si os puedo ser sincero. ¡Mirad el tamaño de este aguijón! Esa maldita araña, que sus hijos jamás sepan qué sabor tiene la miel, debía ser enorme.

Poca gente merece el respeto de los beórnidas, pero vive Beorn que vosotros habéis ganado con creces mi favor. Esperan momentos duros, por supuesto, pero la oscura mancha que hay en nuestras tierras se desvanece poco a poco. En adelante, seréis bienvenidos a mi casa y a esta aldea, pues con este aguijón daré buenas nuevas a Beorn y a Radagast el pardo."

PREMIOS

En adelante, los aventureros serán recibidos siempre con gratitud en Vado Perdido. Además, siempre podrán alojarse en la aldea, en cualquier época del año e incluso de noche, no viéndose afectados por cierres de los muros.

Adicionalmente, el nivel de vida de los aventureros se incrementará un nivel cuando estén en Vado Perdido. En aquellos aventureros cuyo nivel de vida esté ya al máximo, su reputación se incrementará un nivel durante que estén en la aldea.

Finalmente, Waleran 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.

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 socorrió a Teobaldo en la Parte dos.

- Se ganó algún concurso en la Parte tres.

- Se socorrió a Etarico en la Parte cinco.

- Se acabó con el troll 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 Waleran.

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, si los aventureros socorrieron a Teobaldo podrán abrir como **santuario la aldea de Huella Escondida**. Para ello, los aventureros deberán iniciar al viaje hasta allí, y abrir la correspondiente empresa colectiva.

Como habrás podido observar, los aventureros han obtenido como premio **ciertas ventajas en la aldea de Vado Perdido**. 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 Vado Perdido como santuario, podrán **convertir a Waleran 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 Vado Perdido o Huella Escondida, lo cual será necesario si quieren abrirlos como santuarios. 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 Teobaldo el Joven

Cultura Beórnido **Nivel de vida** Marcial

Bendición cultural Furioso (Ignora los efectos del cansancio cuando está herido)

Ocupación Recadero **Debilidad ante la Sombra** Atracción del poder

Experiencia — Total

Valor: 2

Sabiduría: 1

- RASGOS -

Especialidades Narrar, Saber de las Bestias

Rasgos distintivos Enérgico, Rápido, Saber de la Sombra

- ATRIBUTOS -

	Favorito		Favorito		Favorito
Cuerpo	8	7	7	5	5	2
Corazón					
Mente					

- HABILIDADES COMUNES -

Impresionar	■■■□□□	*Inspirar*	■□□□□□	*Persuadir*	□□□□□□
Atletismo	■■□□□□	Viajar	□□□□□□	*Sigilo*	□□□□□□
Alerta	■■□□□□	*Perspicacia*	■■■□□□	*Buscar*	■□□□□□
Explorar	□□□□□□	Curar	■■□□□□	*Cazar*	■■■□□□
Cantar	□□□□□□	*Cortesía*	□□□□□□	*Acertijos*	■■□□□□
Oficio	■□□□□□	*Guerrear*	□□□□□□	*Saber*	□□□□□□

- GRUPOS DE HABILIDADES -

personalidad ◇◇◇
movimiento ◇◇◇
percepción ◇◇◇
supervivencia ◇◇◇
costumbres ◇◇◇
vocación ◇◇◇

- HABILIDADES DE ARMAS -

Lanza larga	■■■□□□	Daño		Filo		Herida		Imp.	
Hacha	■□□□□□	Daño		Filo		Herida		Imp.	
Daga	■□□□□□	Daño		Filo		Herida		Imp.	
	□□□□□□	Daño		Filo		Herida		Imp.	

Daño: 7 — A distancia

Parada: 2 (+2 Escudo)

Armadura: ld — Cubre cabezas

- RECOMPENSAS -

Lanza matajigantes (+4 cuerpo a cuerpo contra criaturas de tamaño superior a un humano)

- VIRTUDES -

- EQUIPO -

Armas Lanza matajigantes, Hacha, Daga	Imp.	4 2
Armadura Coleto de cuero	Imp.	4
Escudo Escudo	Imp.	3
Cubrecabeza	Imp.	

Aguante — Puntuación inicial: 29 — Fatiga

Esperanza — Puntuación inicial: 13 — Sombra

Cansado ◯
Desanimado ◯
Herido ◯

El Anillo Único

Nombre Richrido el Corredor

Cultura Beórnida **Nivel de vida** Marcial

Bendición cultural Furioso (Ignora los efectos del cansancio cuando está herido)

Ocupación Vengador **Debilidad ante la Sombra** Rencoroso, Mald. venganza

Experiencia Total

Valor 2

Sabiduría 1

- RASGOS -

Especialidades Montañismo, Pescar

Rasgos distintivos Rápido, Enérgico, Saber del enemigo (arañas)

- ATRIBUTOS -

	Favorito		Favorito		Favorito
Cuerpo	6	**Corazón**	7	**Mente**	7
	5		5		4

- HABILIDADES COMUNES -

Impresionar ■■■□□□	*Inspirar* ■■□□□□	*Persuadir* □□□□□□
Atletismo ■■□□□□	*Viajar* ■□□□□□	*Sigilo* ■■■□□□
Alerta ■■□□□□	*Perspicacia* ■■■□□□	*Buscar* ■□□□□□
Explorar ■□□□□□	*Curar* ■□□□□□	*Cazar* ■■■□□□
Cantar □□□□□□	*Cortesía* □□□□□□	*Acertijos* ■□□□□□
Oficio ■□□□□□	*Guerrear* □□□□□□	*Saber* □□□□□□

- GRUPOS DE HABILIDADES -

personalidad	◇◇◇
movimiento	◇◇◇
percepción	◇◇◇
supervivencia	◇◇◇
costumbres	◇◇◇
vocación	◇◇◇

- HABILIDADES DE ARMAS -

Lanza Larga ■■□□□□	Daño ____	Filo ____	Herida ____	Imp. ____
Hacha ■□□□□□	Daño ____	Filo ____	Herida ____	Imp. ____
Daga ■□□□□□	Daño ____	Filo ____	Herida ____	Imp. ____
____ □□□□□□	Daño ____	Filo ____	Herida ____	Imp. ____

Daño 5 — A distancia

Parada 4 — Escudo

Armadura 1d — Cubre cabezas

- RECOMPENSAS -

- VIRTUDES -

Resistencia (Eleva en 2 la puntuación de aguante)

- EQUIPO -

Armas Lanza larga, Hacha, Daga	Imp. 4 2
Armadura Coleto de cuero	Imp. 4
Escudo	Imp.
Cubrecabeza	Imp.

Aguante — Puntuación inicial 31 — Fatiga

Esperanza — Puntuación inicial 13 — Sombra

Cansado ◯

Desanimado ◯

Herido ◯

El Anillo Único

Nombre Etorico de Vado Perdido

Cultura Beórnida **Nivel de vida** Marcial

Bendición cultural Furioso (Ignora los efectos del consencio cuando está herido)

Ocupación Guardián **Debilidad ante la Sombra** Atracción del poder

Experiencia — Total

Valor: 1

Sabiduría: 2

- RASGOS -

Especialidades: Cocinar, Pescar

Rasgos distintivos Sexo, Fiero, Saber de la Sombra

- ATRIBUTOS -

	Favorito	
Cuerpo	7	6
Corazón	8	5
Mente	6	3

- HABILIDADES COMUNES -

Impresionar	■■■□□□	*Inspirar*	■□□□□□	*Persuadir*	□□□□□□
Atletismo	■■□□□□	*Viajar*	■■□□□□	*Sigilo*	□□□□□□
Alerta	■■□□□□	*Perspicacia*	■■■□□□	*Buscar*	■■□□□□
Explorar	■□□□□□	*Curar*	■■□□□□	*Cazar*	■■■□□□
Cantar	□□□□□□	*Cortesía*	□□□□□□	*Acertijos*	■□□□□□
Oficio	■□□□□□	*Guerrear*	□□□□□□	*Saber*	□□□□□□

- GRUPOS DE HABILIDADES -

personalidad	◇◇◇
movimiento	◇◇◇
percepción	◇◇◇
supervivencia	◇◇◇
costumbres	◇◇◇
vocación	◇◇◇

- HABILIDADES DE ARMAS -

(Hachas)	■■■□□□	Daño		Filo		Herida		Imp.	
Lanza	■□□□□□	Daño		Filo		Herida		Imp.	
Daga	■□□□□□	Daño		Filo		Herida		Imp.	
	□□□□□□	Daño		Filo		Herida		Imp.	

Daño: 6 — A distancia

Parada: 3 — Escudo

Armadura — Cubre cabezas

- RECOMPENSAS -

- VIRTUDES -

Dotado (+1 a un atributo favorito)

- EQUIPO -

Armas	Imp.
Armadura	Imp.
Escudo	Imp.
Cubrecabeza	Imp.

Aguante — Puntuación inicial: 29 — Fatiga

Esperanza — Puntuación inicial: 13 — Sombra

Cansado ◯

Desanimado ◯

Herido ◯

- Apéndice -

MAPA

El Anillo Único
- Las tierras Ásperas -
Vado Perdido
Huella Escondida
Avistamiento de las arañas
Nido de las arañas
ENANOS DE LA MONTAÑA SOLITARIA
HOMBRES DE BARDO
BECCIDAS
LA COMARCA
HOMBRES DEL BOSQUE
Escala 1: 6000.000
N

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 "*EL NIDO DE LAS ARAÑAS*".

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

cavernadelrol.blogspot.com