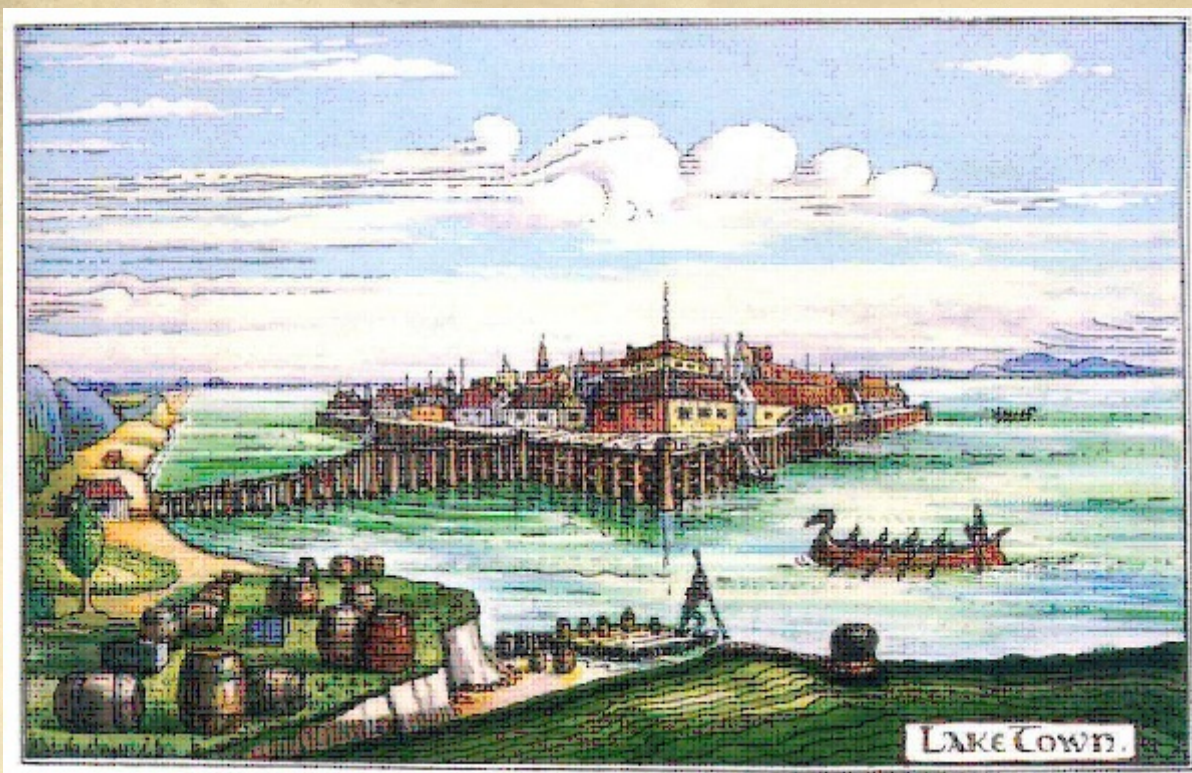


INGREDIENTES PARA LA CURA



Notas del autor:

Esta aventura forma parte de una campaña mucho más amplia, de momento no se da mas información sobre esta para no desvelar nada a los que participan de ella. A medida que los personajes avancen se irá desvelando la historia, al concluir esta se recopilará todo en un mismo documento.

Pido tengáis en cuenta la poca experiencia en crear aventuras del que escribe, sin duda la redacción será deficiente y la maqueta muy amateur.

La aventura en si ha sido modificada para adecuarla a la continuación de la aventura introductora del libro básico del maestro del saber "La campana del pantano", cambiando varios nombres, detalles y añadiendo algunas tablas con las estadísticas de los enemigos.

Será la segunda aventura que la compañía llevará a cabo y servirá para terminar de estrechar los lazos con la Ciudad del Lago y el noble Enano Gloin.

La aventura, "ingredientes para la cura" está preparada para un grupo en el que participen de 4 a 6 personajes o héroes, además, uno de los personajes del maestro del saber, es Heva "la restañadora" quien puede ser la madre de uno de los pjs que provenga de la cultura de los hombres de los bosques de las tierras pardas.

Parte uno - Introducción

Los héroes se encuentran en la posada de "Él jabalí salvaje", después de un largo descanso en la ciudad del lago, ya es hora de volver a empezar una aventura.

Seguramente buscaran algo de información, hay que recordar que no toda la gente es amable, muchos son desconfiados y pocos son los que hablaran con ellos, quizá sea más factible escuchar las conversaciones ajenas en las tabernas que preguntar directamente a alguien, los posaderos son más proclives a una conversación, si no están muy atareados. Edmund, dueño del jabalí, les contaría el último rumor si echaran al borracho que le causa problemas, este se resistirá, la manera será noquearle y entregarlo a la guardia.

Starr, el borracho:

Nivel de atributo	
2	
Aguante	Esperanza
16	9
Parada	Armadura
3	-
Habilidades	
Personalidad 1	Supervivencia 0
Movimiento 1	Costumbres 2
Percepción 1	Vocación 0
Habilidades de armas	
<u>Daga</u> 2	
Habilidades especiales	
BC - Acérrimo	

Tipo de arma	Daño	Filo	Herida	G. Apuntado
Puño	1	-	-	-

Oin un noble Enano de Erebor ha caído enfermo, su hermano Gloin está muy preocupado por su salud y el sanador no dispone de las plantas necesarias para elaborar una cura, estas plantas son fáciles de encontrar, algunas se encuentran por aquí cerca pero hay una, la más importante, que solo se encuentra en los estrechos de las montañas grises, es vital enviar a alguien en su busca y que no se demore.


Gloin ya conoce el buen trabajo de los héroes, si estos no van a verle, será él quien mande a alguien a encontrarlos, sabe de su estancia en la ciudad.

Como comienza la aventura

No les costará nada a los personajes conocer que Oin ha caído enfermo, no se habla de otra cosa en la ciudad, algunos dirán que es algo pasajero, otros dirán que ha muerto y no quieren hacerlo público, algunos otros dirán algo sobre una maldición. En cualquier caso Oin está grave, si los aventureros se acercan a la rica mansión cercana al ayuntamiento donde residen Gloin y su hermano mayor Oin (el enfermo) para preguntar por Oin, su hermano les recibirá, les estaba esperando.

Gloin empezará a poner al corriente a los héroes:

"Mi hermano Oin no se ha recuperado desde su calvario por los pantanos, desde que ha vuelto no ha recuperado su vitalidad característica, esta semana Oin ha empezado a tener fiebres, parece que algo le está consumiendo y necesita ayuda. He hecho venir a muchos sanadores pero no han encontrado solución, Heva, la última sanadora que he hecho venir cree en una posible cura, pero necesita algunas plantas, una de ellas solo es posible encontrarla entre la vegetación de los estrechos de las montañas grises."



Gloin ofrecerá 2 tesoros a cada héroe si van a buscar la planta, es un viaje sencillo así que no cree necesario pagar más. Los héroes pueden intentar regatear la recompensa, con una tirada de **persuadir** exitosa subirá 1 tesoro (2 gran éxito, 3 éxito extraordinario) hasta un máximo de 5.

Si los héroes rehúsan la oferta ofrecerá 5 tesoros a cada uno como última oferta. Si no aceptan termina aquí su misión y todos los héroes ganarán 2 puntos de sombra.

Cómo fijar la tolerancia

Gloin cree que el valor es lo más importante en este mundo sombrío, fija la tolerancia en relación al valor más alto en el grupo. Además de que como la vida de su hermano está en juego querrá que el grupo se ponga rápidamente manos al asunto, así que tendrán un +1, debido a que tiene prejuicios contra los elfos silvanos, por cada elfo en la compañía tendrán un -1 a la tolerancia, por último como la compañía ya rescató a su primo Balin y al propio Oin de los malvados habitantes del pantano, tendrán otro +1 a la tolerancia básica del encuentro.

Una tirada de **perspicacia** y los héroes se darán cuenta que el hermano oculta algo, si le preguntan negará tal cosa. Con una tirada de **impresionar** exitosa confesará:

"La verdad es que no sois los primeros que envié a buscar la planta, he enviado a otros pero ninguno ha vuelto, y ya deberían haber vuelto, no sé qué les puede haber pasado."

Si los héroes consiguen esta información puede que quieran más recompensa, el enano refunfuñando les ofrecerá 1 tesoro más de lo que hubieran pactado anteriormente.

Después de aceptar la misión, dos hombres de armas los acompañarán hasta las dependencias de Heva, una habitación llena de papeles y frascos, algunos de ellos huelen

francamente mal, Heva está en su mesa absorta en la lectura de unos papeles, se mostrará curiosa con los personajes e intrigada por su presencia, pero cuando sepa que los envía el noble Gloin para que la ayuden no pierde tiempo, ¡hay que ir a los estrechos de las montañas de inmediato!

Heva:

"Si Gloin os envía no hay que demorarse más, debéis partir de inmediato hacia los estrechos de las montañas grises para buscar la "Cuieltutar", un musgo verde con la parte inferior plateada que se arraiga a las rocas altas de esa zona, la podéis encontrar en rincones y grietas de los picos del estrecho. Guardadla en esta botella de vino blanco, ello conservará su potencia.

¡Traédmela lo más rápido posible! No sé cuánto tiempo le queda a Oin, pero cada día corre en su contra."

Los personajes ya tienen un objetivo y un punto donde ir, hay que elegir el camino hacia la zona y deberán prepararse para el viaje y organizarlo rápidamente.

Cómo fijar la tolerancia

Heva es una sanadora de las tierras pardas que aprendió del saber de Radagast, aprecia más la sabiduría que no el valor, por lo que la tolerancia inicial quedará fijada en el valor más alto de sabiduría del grupo, además cree más en la igualdad, si eligen un portavoz varón, la tolerancia tendrá un penalizador de -1, si no tienen portavoz la cosa será aún peor, pues cree en la disciplina y no en el caos, pensando que un grupo siempre ha de estar dirigido por el miembro más sabio de este, se obtendrá un -1 adicional en tal caso. Por último el nivel de estatus más alto de cualquier hombre de los bosques modificará la tolerancia. Por último si está su hijo, ella no hará mención y no les tratará de forma diferente a la que trataría a cualquier otro.

Parte dos - El viaje



Viaje:

3 días de Duración

Verano

1 prueba de fatiga

rápidamente hacia el norte (está claro que en busca de ayuda).

Los héroes pueden que se extrañen de encontrar Orcos por esta zona, tan cerca de la montaña solitaria.

El viaje hacia los estrechos

Una vez preparados, el viaje empieza, el primer día todo está tranquilo, viajando seguramente por los valles septentrionales, pero a medida que se acercan al Brezal empiezan los problemas:

1- La primera noche no ocurre nada, pero durante el segundo día se encuentran con 1 explorador Orco (1 rastreador Snaga), este puede intentar atacarlos por sorpresa con su arco y luego huir, seguir su camino si no los ha visto hacia el sur o verlos y huir



El Rastreador Snaga:

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

Tipo de arma	Daño	Filo	Herida	G. Apuntado
Arco de cuerno	4	10	12	Veneno
Cuchillo dentado	3	12	14	-

2- El día siguiente encuentran una avanzadilla de Orcos (todos rastreadores snaga capitaneados por 1 mensajero de Lugbúrz) que se dirigen al sur, si los personajes han sido avistados previamente los estarán buscando a ellos, sino se están dirigiendo a algún lugar para saquearlo. Los héroes quizá puedan esconderse, en caso contrario serán atacados por (nº héroes + 3) Orcos, todos los rastreadores tendrán arco, si hay fase de voleas todos dispararán 3 veces, Por su parte el mensajero no porta arco ni arma a distancia encima, pero si algún ataque va a por él se cubrirá con uno de los rastreadores y recibirá este el ataque.

Rastreadores snaga (mismas características que el anterior)

Mensajero de Lugbúrz:

Nivel de atributo	
4	
Aguante	Odio
20	5
Parada	Armadura
4	2d+2
Habilidades	
<u>Personalidad</u> 3	<u>Supervivencia</u> 2
Movimiento 2	<u>Costumbres</u> 2
Percepción 3	Vocación 3
Habilidades de armas	
Cimitarra pesada (2m) 2	<u>Cuchillo dentado</u> 3
Habilidades especiales	
Odio a la luz del sol	Velocidad serpentina
Voz de mando	

Tipo de arma	Daño	Filo	Herida	G. Apuntado
Cimitarra pesada	7	10	14	romper esc.
Cuchillo dentado	3	12	14	-



3- El cuarto o quinto día encontrarán un grupo de Orcos (nº héroes) están luchando contra (Orcos-3, máximo 3 elfos, mínimo 1 elfo) elfos (ver más abajo), la lucha es encarnizada. Si los héroes deciden ayudarlos y los salvan estos les darán las gracias y volverán hacia el bosque negro. Si los jugadores preguntan, será necesaria una tirada de alguna habilidad de **personalidad difícil** (NO 16), debido a que los elfos están muy recelosos por lo ocurrido y no se fían mucho de los extranjeros (en caso de que quien pregunte sea un elfo la dificultad bajará a **fácil** (NO 12)). el maestro del saber debería informar antes de dicha tirada que el fallo podría suponer que los elfos se marcharan y que el grupo perdiera una información realmente valiosa e incluso la futura ayuda de dichos elfos, en caso de arriesgarse aún así ha realizar la tirada, esta será merecedora de un punto de avance en caso de éxito. Les informarán sobre los problemas crecientes con los orcos provenientes del Brezal.

Elfos:

"Últimamente los elfos somos atacados desde el norte, hemos rastreado a los orcos hasta el Brezal pero nunca nos hemos adentrado lo suficiente para encontrar su poblado, tenemos pocos efectivos y el Brezal está muy lejos, pero los ataques cada vez son más frecuentes. Es una situación muy difícil, antaño tan solo debíamos velar por nuestras fronteras del sur, y el propio bosque, ahora tenemos también que vigilar la linde norte, la batalla de los cinco ejércitos aún es reciente para nuestro pueblo."

Cualquier elfo sabrá automáticamente que se refiere a que los elfos no proliferan tan rápido como los humanos por lo que sus pérdidas en vidas son más dolorosas y la recuperación mucho más lenta, otros deberán tener el rasgo **saber de los elfos** o hacer una prueba de **saber moderada**.

Los aventureros deberían ceñirse a su misión principal, encontrar la planta para la cura, desviarse de su ruta puede suponer la muerte de Oin, lo que supondría 4 puntos de sombra para todos y 1 en caso de no ayudar a los elfos.

Los orcos son todos rastreadores Snaga y los elfos son exploradores:

Nivel de atributo	
3	
Aguante	Esperanza
15	10
Parada	Armadura
6 + 1 (escudo)	2d
Habilidades	
Personalidad 1	<u>Supervivencia</u> 2
Movimiento 3	Costumbres 1
<u>Percepción</u> 2	Vocación 3
Habilidades de armas	
<u>Arco</u> 2	<u>Lanza</u> 2
Habilidades especiales	
Pueblo del crepúsculo	Competencia (lanza)

Tipo de arma	Daño	Filo	Herida	G. Apuntado
Arco	5	10	14	Traspasar
Lanza	5	9	14	Traspasar



Encontrar la planta

Una vez en el estrecho, cada día los personajes deberán tirar con su habilidad **cazar** para intentar encontrar la planta:

- 1 día = 18 (muy difícil)
- 2 día = 16 (difícil)
- 3 y siguientes = 14 (moderada)

Una vez encontrada, para llegar a ella se requerirá una prueba de **atletismo desalentadora** (NO 20), fallar provocará una caída de 1d12 de d6 de metros. Si encuentran la planta para reconocerla como tal, necesitarán una prueba de **saber moderada** (NO 14).

Hay que tener cuidado puesto que tan fácil es encontrar la planta como que los orcos encuentren a los aventureros, siempre hay asaltantes orcos vigilando estas tierras esperando asaltar aventureros despistados, preferirán seguirlos y atacar de noche mientras duermen, además, los orcos han hecho estragos en la fauna local, y los lobos han aumentado su número, si los jugadores necesitan **cazar** tendrán un penalizador (la dificultad aumentará un nivel), además de estar acechados por lobos gran parte de su estancia por esta zona.

Hay que hacer notar la inseguridad que se respira aquí, una tierra donde la sombra crece.

Peligros crecientes en el estrecho:

Mientras estén en el estrecho se requiere una tirada de **alerta** para los vigías cada día, si todos fallan se produce un encuentro (tira 1d6):

- 1,2,3- Una manada de lobos los atacarán.
- 4,5- Un grupo de Orcos los asaltan.
- 6- Un Dragón baja de las montañas buscando comida.

El aullido desgarrados de una manada de lobos salvajes (3d6) alerta al vigía, sede las faldas de las montañas han llegado estas bestias que rondan en busca de alimento, el grupo se acaba de convertir en su presa.

Los lobos salvajes:

Nivel de atributo*	
2	
Aguante	Odio
8	1
Parada	Armadura
5	1d
Habilidades	
Personalidad 0	Supervivencia 2
Movimiento 3	Costumbres 0
Percepción 2	Vocación 0
Habilidades de armas	
Mordisco 2	-
Habilidades especiales	
Atrapar víctima	Temor al fuego

Tipo de arma	Daño	Filo	Herida	G. Apuntado
Mordisco	NA*	10	14	Traspasar



El grito de guerra de un orco se escucha a 2d6x10 metros, 1 soldado orco veterano, seguido de 3 soldados más y 3 arqueros trasgos, atacarán a los héroes.

Soldado orcos veterano (1) / normales (3):

Nivel de atributo	
4 / 3	
Aguante	Odio
16 / 12	2 / 1
Parada	Armadura
3+2 (escudo)/3+1 (rodela)	3d+1 / 3d
Habilidades	
Personalidad 2	<u>Supervivencia</u> 2
Movimiento 2	Costumbres 1
Percepción 3	Vocación 1
Habilidades de armas	
Lanza 2 / 2	Espada curva 3 / 2
Habilidades especiales	
Odio a la luz del sol	Cobardía

Tipo de arma	Daño	Filo	Herida	G. Apuntado
Lanza	4	9	12	traspasar
Espada curva	4	10	12	desarmar



Arqueros trasgos (3):

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

Tipo de arma	Daño	Filo	Herida	G. Apuntado
Arco de cuerno	4	10	12	Veneno
Cuchillo dentado	3	12	14	-



Un silencio asolador ha envuelto la región, no hay señales de pájaros u otro tipo de animales en la zona... una tirada de **alerta moderada** por parte del vigía le permitirá darse cuenta de que algo anda mal y que algún tipo de peligro se acerca. Si deciden huir tendrán todos derecho a una tirada de **atletismo moderada** lograrán huir antes de que lo que se avecina les de alcance, también podrán optar por una tirada de **sigilo muy difícil** (NO 18) para evitar ser detectados por el dragón...

Dragón menor de frío:

Nivel de atributo*	
9	
Aguante	Odio
135	11
Parada	Armadura
9	4d
Habilidades	
Personalidad 3	Supervivencia 3
Movimiento 3	Costumbres 3
Percepción 3	Vocación 0
Habilidades de armas	
Mordisco 4	Garras 3
Habilidades especiales	
Atrapar a una víctima	Gran tamaño
Piel gruesa	Ser terrorífico (NO 20)
Volar	-

Tipo de arma	Daño	Filo	Herida	G. Apuntado
Mordisco	NA*	10	18	traspasar
Garras	6	12	16	romper esc.



El viaje de vuelta

Viaje:

3 días de Duración

Verano

1 prueba de fatiga

Una vez con la planta, seguramente se habrán dado cuenta que quedarse más tiempo en la zona es sinónimo de morir, por lo que deben volver hacia Esgaroth rápidamente.

Puede que decidan volver atravesando el bosque para no encontrarse con más grupos orcos, pero tal decisión retrasaría mucho la expedición y Oin podría morir.

En algún momento habrá dos encuentros que marcarán a los aventureros:

1- Se encontraran un grupo de (nºhéroes *3) orcos masacrando a 5 elfos, no podrán hacer nada para evitarlo por lo que deberían pasar inadvertidos mientras los orcos están enfrascados en el baño de sangre lo cual será una **tarea muy fácil** (NO 10) pues los orcos están enfrascados en la masacre, se debería recalcar que si no pasan inadvertidos ellos serían los siguientes, está visión les marcará (tendrán que hacer una prueba de **corrupción difícil/muy difícil** para cualquier personaje elfo), para evitar ganar un punto de sombra.

2- Se encontrarán a un gran número (nºhéroes *100) de orcos, algunos troll, todos acompañados por un gran orco, mucho más grande que el resto (el señor de la guerra Bulzog), dirigiéndolos hacia el sur.

Este gran ejército es lo suficientemente desesperanzador para los héroes como para hacer ganar un punto de sombra si no superan una prueba de **corrupción difícil** (NO 16), por supuesto los héroes deberían pasar sin ser vistos si no quieren morir.

Bulzog está llevando el ejército a luchar contra los elfos, pretende dominar parte del bosque negro y controlar el bosque norte.

Esto puede suponer que los héroes quieran avisar a los elfos de que un ejército se dirige hacia ellos, hay que recordar que Oin se muere y necesita la planta urgentemente.

El viaje de retorno debería suceder con menos incidentes que el de ida, los orcos se han movilizado contra los elfos y han descuidado más su territorio.

La batalla contra los elfos es inminente, los héroes deberían llegar hasta Esgaroth. Hay que hacer ver que separarse no es factible, fácilmente un héroe solitario moriría.

Los héroes no sabrán que gracias a su intervención días atrás salvando a los elfos, avistaron al ejército y por ello se están preparando para recibirlos, una cruenta batalla se avecina, pero no para los héroes.

Parte tres - Entregando la planta

Nada más llegar a Esgaroth los héroes deberían entregar la planta a Heva, esta preparará la medicina que curará a Oin.

Si los héroes informan del ejército y la amenaza desde el Norte Gloin prometerá investigar sobre ello e informar tanto al gobernador, como al rey Dain, enviando un mensajero para contactar con los elfos.

Para que les tome en serio será necesaria una prueba de **impresionar difícil** (NO 16 debido a que son tiempos de paz y le parecerá muy raro toda esta historia).

“Si los elfos quieren nuestra ayuda que la pidan, después ya veremos como actuamos”.

Otras recompensas

Renombre (105): 10 (traer la hierba), 50 (por salvar a Oin), 25 por ser testigos del ejército que ha reunido Bulzog y 20 más por informar sobre dicho ejército. Por último serán invitados a la **reunión de los cinco ejércitos** que será en noviembre.

Gloin como mecenas (Erebor): Valor 3 y un miembro de la compañía deberá ser Enano o Hobbit con estatus de 1 o más.

Aquí termina la aventura, una aventura que sirve para introducir una creciente amenaza desde el norte, un señor de la guerra con ansias de conquista.

