



# TROLLS EN LA CARROCA

Una aventura para El Anillo Único por el Contemplador



# Entre Trolls

Trolls en la Carroca, es la primera aventura realizada desde el Contemplador para el juego El Anillo Único, juego basado en la obra maestra de J.R. R. Tolkien.

Esta aventura pretende ser un primer acercamiento al reglamento y a su sistema de juego, centrado principalmente en la exploración y el viaje, reflejando así las grandes aventuras vividas en el Hobbit o en el Señor de los Anillos.

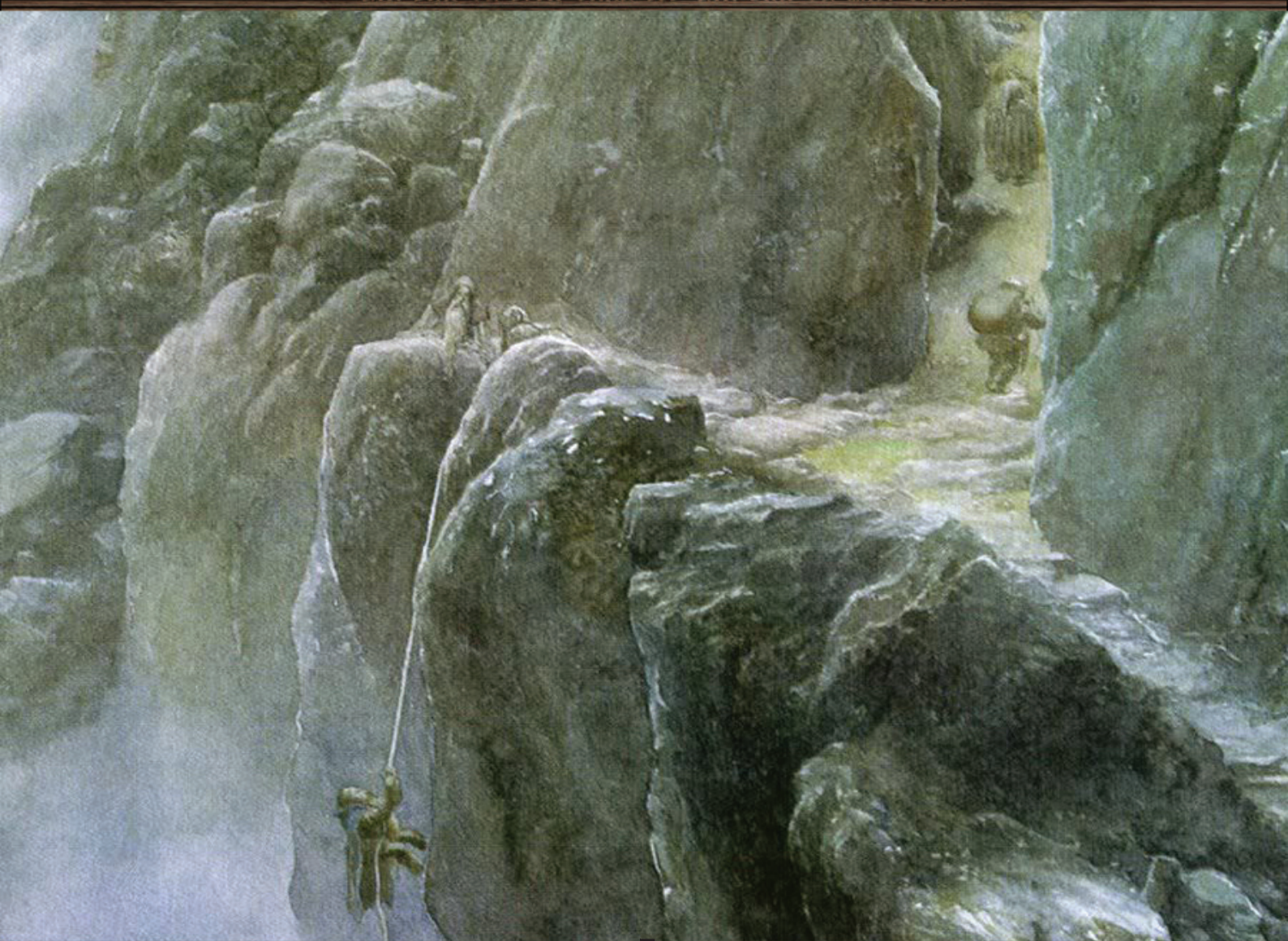
Es un módulo duro, lleno de peligros mortales que en ocasiones obligarán a los jugadores a huir o esconderse, en lugar de limitarse a atacar y acabar con el peligro que se les presente. Un módulo que fomenta y explota por encima de todo el aspecto más destacable del manual, los viajes.

Esta primera aventura, está inspirada en las cartas de aventura del popular juego El Señor de los Anillos LCG, concretamente en su primer ciclo de aventuras, Sombras del Bosque Negro.

Así, espero que disfrutéis con la aventura, que seáis capaces de salvar la Carroca, y que los Trolls no se coman a muchos aventureros.

Un abrazo. Víctor Velázquez.

El Dungeon Master.







## Sinopsis de la aventura:

Un trío de trolls de las colinas (Hugo, Sanford y Bolbu) han llegado hasta la Carroca, territorio de los valientes beórnicas, donde se han establecido en diversos puntos del lugar, volviéndolo altamente peligroso para las criaturas que allí viven.

Una suplica de auxilio por parte de algunos hombres del bosque llegará hasta los salones del Rey Bardo, en Valle. Allí los héroes se encontrarán celebrando la fiesta en honor del quinto aniversario de la caída de Smaug, hace ya cinco años. El propio rey en persona les encargará acabar con los Trolls y salvar la Carroca, dando así comienzo una aventura que les hará cruzar el Bosque Negro para llegar a las tierras de Beorn, junto a las aguas del Anduin.

## La historia hasta ahora:

Es el año 2496, han pasado ya cinco años desde la muerte de Smaug el Dragón gracias al actual Rey de Valle, Bardo el Arquero. Hombres, Enanos, Elfos e incluso algunos Hobbits ilustres han sido invitados a los festines en la ciudad, donde se espera afianzar la alianza entre los pueblos del Norte. Grandes pabellones se han levantado en torno a la ciudad, donde todos los aldeanos de las cuatro razas podrán degustar el gran banquete. Los miembros más ilustres, han sido invitados al pabellón del propio Rey Bardo, donde la nobleza podrá tratar los asuntos de estado más acuciantes y abordar el prioritario tema de la defensa contra los terribles seres del Bosque Negro.

Los héroes, han acudido al banquete real por diversos motivos, relacionados con su origen racial. De esta forma, según la raza y procedencia del personaje en cuestión estará acompañando a:

-Elfos: Cualquier personaje elfo se presentará en la celebración como consejero del Rey Thranduil. Se encuentran sentados a la izquierda del propio Rey Elfo en la mesa.

-Hobbits: Los personajes Hobbit, acompañarán como invitados de honor, a Bilbo Bolson. Al igual que los personajes elfos, se sentarán a la mesa.

-Beórnicas: Los personajes Beórnicas, habrán acudido a la celebración en representación del propio Beorn, quien ha preferido no abandonar

sus dominios debido a los conflictos que se han desatado en los lindes occidentales del Bosque Negro. Estos personajes ocuparán el lugar reservado al propio Beorn.

-Hombres de Bardo: En este caso, el personaje habrá sido invitado por el propio Bardo, ya sea como consejero o como guardia del banquete. Los personajes que correspondan a este tipo, serán algunos de los guardias que protegen al banquete, no se sentarán a la mesa, encontrándose en diversos flancos de la misma. Son los encargados de la seguridad de la zona.

-Hombres del Bosque: En este caso, el personaje habrá acudido en representación de Radagast el Pardo, quien no suele abandonar Rhosgobel, ya que su presencia en estas tierras es muy necesaria. Como en el caso de los beórnicas, ocuparán el puesto reservado para el Mago.

-Enanos de Erebor: Los personajes enanos, habrán llegado al banquete como guardias de honor del rey Bajo la Montaña, Dain Pie de Hierro. Como en el caso de los hombres de Bardo, la guardia de Dain, será situada en torno a la mesa, como miembros de las defensas de tan ilustre reunión.

## Trasfondo Adicional para personajes Beórnicas:

En los últimos meses, los lindes Occidentales del Bosque Negro, adyacentes a las tierras de los beórnicas, se han convertido en una zona peligrosa y poco recomendable para el viaje. Las grandes arañas surgen de la espesura y atacan a los desprevenidos e incautos. Tan sólo la gente de Beorn se interpone en su camino. Así, los enfrentamientos se suceden sin que se consiga frenar el avance de estos seres. Esta situación, es la que ha provocado que Beorn no haya asistido a las celebraciones, pues la defensa de sus territorios está por encima de cualquier banquete.

Esta información debe ser comunicada a los jugadores que controlen personajes beórnicas desde el comienzo de la aventura.





## ALAS NEGRAS DESDE RHOSGOBEL:

La aventura comenzará con los personajes asistiendo al banquete de la nobleza tal y como se ha descrito anteriormente.

El Maestro del Saber puede leer a modo de descripción de la escena:

*“La música de los laúdes y las arpas resuena de forma débil y armoniosa en la estancia, una gran habitación construida con troncos de roble y decorada con elaborados tapices, donde se representan diversas escenas de la llamada “Batalla de los Cinco Ejércitos.” En el centro de la estancia, se encuentra una enorme mesa rectangular de piedra tallada. Presidiendo la misma, se encuentra el rey Bardo, señor de Valle. A su diestra, se encuentra Dain Pie de Hierro, señor de la Montaña Solitaria, quien charla animadamente con Bilbo Bolson, sentado junto a él. A la izquierda de Bardo, se encuentra Thranduil, señor de los elfos del Bosque Negro, quien, parece disfrutar de una copa de vino de las cosechas de Esgaroth. Junto al señor de los elfos y su séquito, se encuentran los representantes de los hombres del bosque y Rhosgobel, mientras que, junto al ilustre hobbit, se encuentran los representantes de los hombres de Beorn.*

*Los guardias de Valle y Erebor flanquean la mesa y la única puerta de entrada, un portón de madera de roble, pintada con tonos tojos y blancos. Dos pequeños fuegos, situados en sendas chimeneas al fondo de la estancia, a espaldas del rey Bardo, mantienen una temperatura agradable, a la vez que aportan algo de luz junto con las antorchas dispuestas a lo largo de las paredes.*

*El sonido de la fiesta y las celebraciones os alcanza desde el exterior, mientras que en la sala, las risas comedidas de los elfos se cruzan con las carcajadas del señor de los enanos y los sonidos de la música.”*

Este es buen momento para que los personajes socialicen, se presenten al resto del grupo y se conozcan, el Maestro del Saber debería darles tiempo para ello, antes de pasar a introducir el siguiente párrafo:

*“De pronto, las inmensas puertas de la sala se abren para dar paso a una imponente figura ataviada en una cota de malla. De su cinturón pende una espada corta que tintinea al golpear la cota de metal, con cada uno de los apresurados pasos de su portador. El hombre, de mediana edad y cercano a los dos metros de altura, parece angustiado. El sudor cae por su rostro, mientras aprieta con fuerza una nota de papel viejo.*

*-Mi señor Bardo. -Dice el hombre- Acaba de llegar un mensaje desde Rhosgobel, el Mago Pardo lo envió con uno de sus cuervos. Mi señor, es urgente.*

*El silencio golpea la sala, donde la música cesa y las risas mueren. El gesto adusto y serio del rey de Valle parece una máscara de cera, mientras pronuncia las siguientes palabras*

*-Acércate Domarr, entrégame ese mensaje...- Tras unos segundos de respetuoso silencio, añade- ¡Trolls!- Su voz parece un puño mientras continúa- Están en la Carroca, al parecer han llegado incluso a pasar el viejo Vado... Radagast dice que los Beórnicas no pueden hacerles frente, su problema con las arañas del Bosque Negro los mantiene ocupados, y los hombres del Bosque no pueden dejar libres sus tierras para ir en busca de esos monstruos. Al parecer es un trío de esas aborrecibles bestias...*

*El silencio envuelve la sala, sólo roto por el débil jadeo del hombre llamado Domarr quien parece recuperarse de una apresurada carrera.*

*-Aciagas noticias para un día tan celebrado- La voz de Dain el Enano señor de Erebor rompe el momento- No es un asunto sencillo desde luego, La Carroca está lejos y el Bosque Negro se interpone... Un gran contingente de soldados tardaría semanas en llegar...*

*-Si...- La suave pero imponente voz del señor de los elfos es como un susurro y a la vez como un trueno, su autoridad, incuestionable.- Pero un grupo pequeño, podría atravesar la espesura y alcanzar el territorio de los Beórnicas con mayor facilidad. Si bien su poder sería menor, su velocidad y maniobrabilidad sería un factor determinante.*



-Cierto, muy cierto –Dice Dain- Un grupo pequeño... Creo que lo mejor sería que algunos de nuestros amigos de los hombres del bosque y del pueblo de Beorn formen parte del grupo, ellos conocen esas tierras y podrán ser de gran ayuda. Podéis contar con la ayuda de mi gente por supuesto, mandaré a mi mejor guerrero para escoltar al grupo.

-El Rey bajo la montaña tiene razón. Pero atravesar el Bosque Negro requerirá de la ayuda de mi pueblo. Mi mejor explorador os acompañará, el viaje a través de estas tierras no debe tomarse a la ligera. –Dice el Rey elfo mientras dedica una mirada cargada de complicidad a su séquito personal.

-Vaya.-Dice de pronto Bilbo Bolson- Si los enanos, los hombres y los elfos se unen a la aventura los Hobbits no seremos menos, yo mismo me uniré, creo que necesitaréis de mi espada, Dardo lleva mucho tiempo enfundada. –Dice el hobbit con una sonora carcajada.- No, no, es broma, mi tiempo de aventuras terminó ya hace tiempo, pero creo saber de alguien que podría servir. Añade mientras guiña el ojo a uno de sus acompañantes Hobbits.

Bardo, quien ha permanecido en silencio desde que leyera el mensaje, se pone en pie mientras observa el rostro de sus invitados.

-Habéis hablado con sabiduría e inteligencia. Tales palabras pronunciadas por tan nobles personas no pueden ser desoídas. Sea pues, enviaremos un grupo de nuestros mejores guerreros, yo mismo aportaré a nuestro hombre más capaz, las gentes de Valle no se quedarán con los brazos cruzados.”

De esta forma, los jugadores, serán los guerreros elegidos como enviados por cada uno de los pueblos reunidos en el banquete. Así, los aventureros tendrán la oportunidad ahora de hacerse con el equipo que crean necesario y de planificar la ruta de viaje. El Maestro del Saber debe permitirles realizar cualquier tipo de preparación previa que quieran realizar. Durante este tiempo, el Maestro del Saber deberá leer:

“Mientras os encargáis de vuestros preparativos previos a comenzar el viaje, Bardo os hace llamar a sus estancias privadas, donde se encuentra rodeado de viejos mapas y libros de gran tamaño. Dain y Bilbo se encuentran junto a él, mientras Thranduil parece ensimismado con la lectura de un viejo pergamino.

-Me alegra veros. –Dice Bardo al veros.- Hemos estado trazando una posible ruta de viaje para llegar de la forma más segura hasta la Carroca. Finalmente, tras consultar con el señor de los elfos y las propias experiencias sufridas por Bilbo y Dain, hemos señalado dos posibles rutas.”







A continuación, el Maestro del Saber debe indicar y comentar las dos rutas y sus posibles peligros.

La estación es Verano:

**Ruta 1:** Rodear el Bosque Negro por el norte, recorriendo los estrechos de las Montañas Grises y bajando por los valles Superiores siguiendo el Anduin hasta la Carroca.

Distancia: 20 casillas de terreno fácil, 20 casillas de terreno difícil, 5 casillas de terreno moderado (688 Km. reales; 984 Km. de efectivos)

#### EL VIAJE POR LA RUTA 1.

Durante este viaje, se aplican los siguiente Peligros, que sustituyen a los descritos en el manual.

Lanza 1d6 y comprueba el resultado:

- 1 a 3: Orcos Patrullando
- 4: Tormenta de Verano
- 5: En un paraje yermo
- 6: Terrenos de caza de los Dragones Fríos



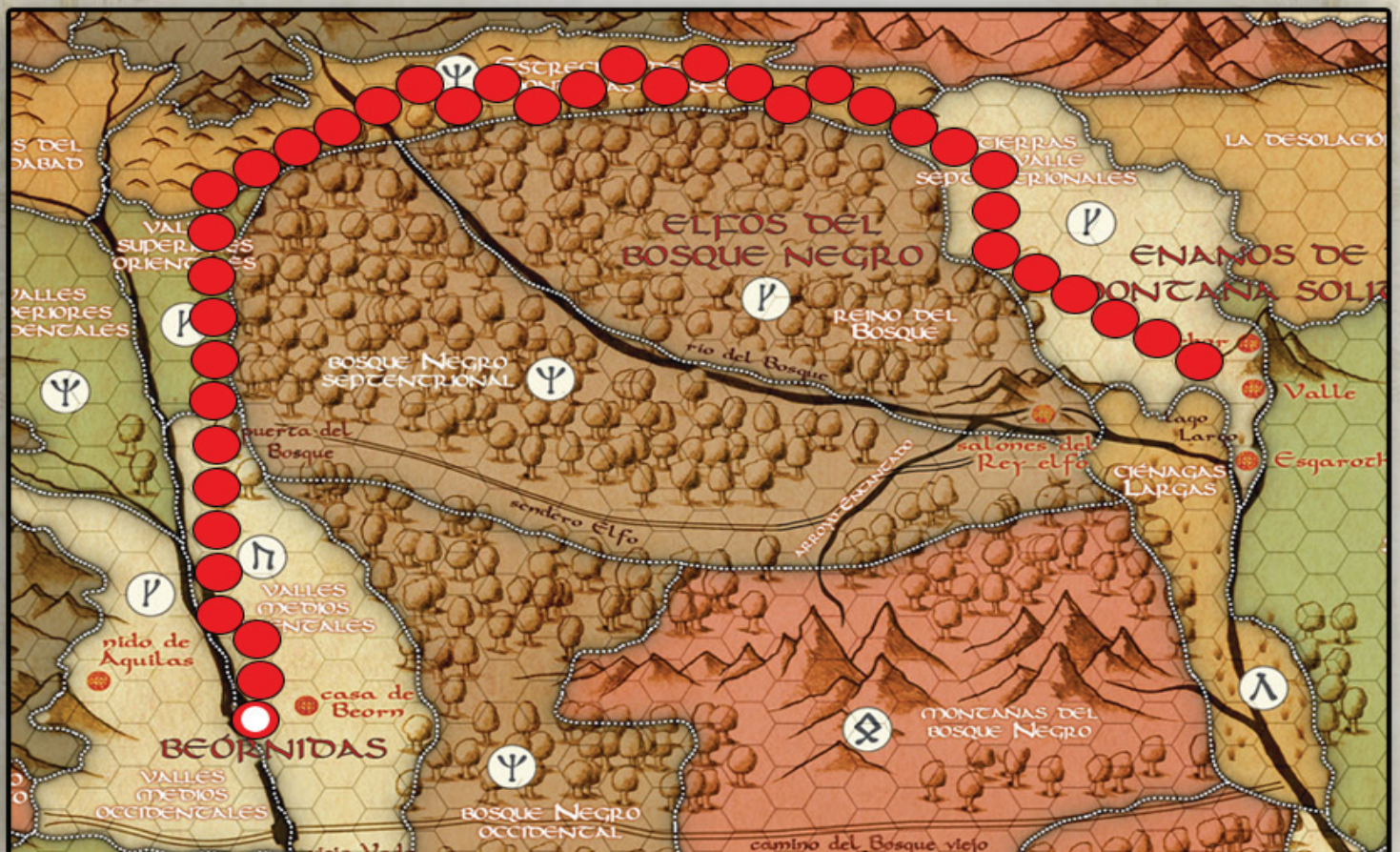
#### TERRENOS DE CAZA DE LOS DRAGONES FRÍOS: (VIGÍA)

Sólo durante el viaje por los Estrechos de las Montañas Grises.

La compañía se ha internado en los terrenos de caza de uno de los poderosos Dragones Fríos que habitan las Montañas Grises (Ered Mithrim), convirtiéndose en una presa potencial.

Todos los Vigías deben realizar una prueba de Percepción (Alerta) o una de estas criaturas les habrá detectado, bajando desde el cielo para darles caza.

**Dragón Frío:** Esta especie de Dragón, se encuentra tan sólo en las Ered Mithrim. En el año 2589 de la Tercera Edad, uno de estos Dragones mató al Rey Dáin I y expulsó al pueblo de Durin de las montañas. Estas criaturas, pertenece a la especie de los Dragones Alados, cuya primera aparición data de la Gran Batalla, y aunque de la misma especie que Smaug el Dragón, no expulsaban fuego.







## DRAGÓN FRÍO:

| Nivel de Atributo      |                       |
|------------------------|-----------------------|
| 11                     |                       |
| Aguante                | Odio                  |
| 150                    | 15                    |
| Parada                 | Armadura              |
| 8                      | 5d                    |
| Habilidades            |                       |
| Personalidad 4         | Movimiento 4          |
| Percepción 4           | Supervivencia 3       |
| Costumbres 3           | Vocación 0            |
| Habilidades de Armas   |                       |
| Mordisco 4             | Garras 3              |
| Habilidades Especiales |                       |
| Volar                  | Atrapar a una víctima |
| Gran Tamaño            | Ser Terrorífico       |
| Piel Gruesa            |                       |

| Tipo     | Daño     | Filo | Herida | G. Apuntado |
|----------|----------|------|--------|-------------|
| Mordisco | Atributo | 10   | 14     |             |
| Garras   | 6        | 12   | 11     |             |

(se considera defensores a la compañía para este encuentro)

**ORCOS PATRULLANDO: (EXPLORADOR)** Sólo durante el viaje por los Estrechos de las Montañas Grises.

Una patrulla de los asentamientos orcos de las Montañas Grises ha descendido hasta el valle en la falda de la montaña. La compañía, siguiendo un rastro erróneo, se ha topado en su camino.

Todos los Exploradores deben de superar una prueba de Explorar, o se producirá un enfrentamiento. (se considera defensores a la compañía)



## Orcos de las Ered Mithrim:

| Nivel de Atributo      |                   |
|------------------------|-------------------|
| 3                      |                   |
| Aguante                | Odio              |
| 12                     | 1                 |
| Parada                 | Armadura          |
| 3+1 (rodela)           | 3d                |
| Habilidades            |                   |
| Personalidad 2         | Movimiento 2      |
| Percepción 3           | Supervivencia 2   |
| Costumbres 1           | Vocación 1        |
| Habilidades de Armas   |                   |
| Lanza 2                | Arco 2            |
| Habilidades Especiales |                   |
| Cobardía               | Odio a los enanos |
| Odio a la luz del Sol  |                   |

| Tipo  | Daño | Filo | Herida | G. Apuntado |
|-------|------|------|--------|-------------|
| Lanza | 5    | 10   | 12     | Traspasar   |
| Arco  | 4    | 10   | 12     | veneno      |





**TORMENTA DE VERANO: (VIGÍA)** Sólo durante el viaje por los Estrechos de las Montañas Grises.

La falta de atención por parte del vigía a hecho que la compañía caiga presa de una tormenta de verano, cuya fuerza les impide continuar con el viaje, obligándoles a refugiarse durante un tiempo.

Todos los vigías del grupo deben superar una prueba de Alerta o la torrencial lluvia les retrasará un día entero. Además, todos los miembros de la compañía deberán realizar una prueba de Fatiga.

#### **EN UN PARAJE YERMO: (CAZADOR)**

Los cazadores de la compañía son incapaces de hallar nada de alimento en las inmediaciones. Todos los exploradores deben superar una prueba de Cazar, de no superarla, se considerará a todos los jugadores fatigados hasta alimentarse.

**RUTA 2:** Atravesando el extremo norte de las ciénagas Largas, se puede alcanzar el Sendero Elfo que atraviesa el Bosque Negro, por allí, tan sólo se deberá continuar por él hasta alcanzar la puerta del bosque, desde donde se continuará por los valles medios de forma paralela al Anduin hasta la Carroca.

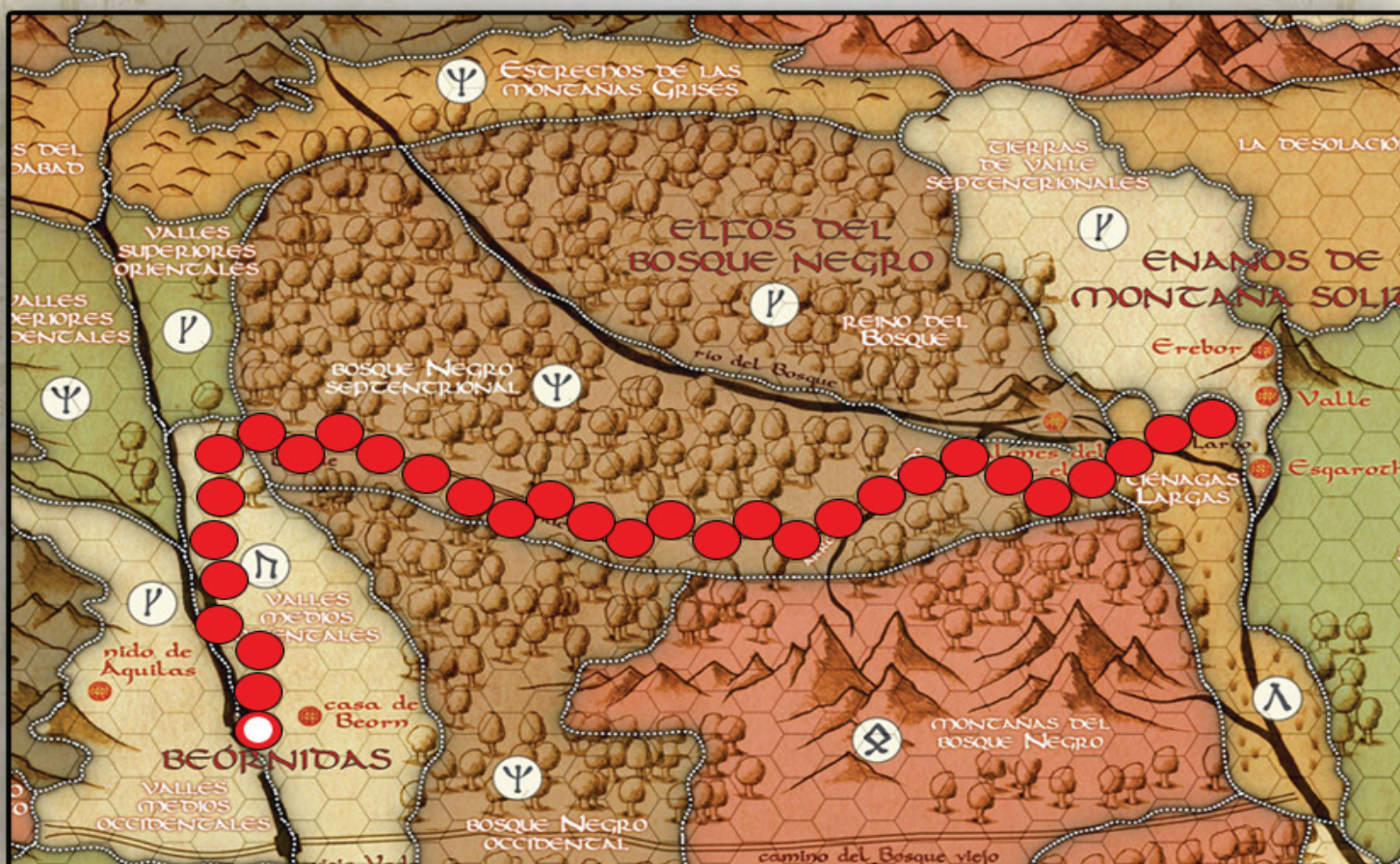
Distancia: 3 casillas de terreno difícil, 21 casillas de terreno muy difícil y 8 de terreno fácil. (512 Km. de terreno real; 1.200 Km. Efectivos)

#### **EL VIAJE POR LA RUTA 2:**

Durante este viaje, se aplican los siguiente Peligros, que sustituyen a los descritos en el manual.

Lanza 1d6 y comprueba el resultado:

- 1 a 4: Trampa de Arañas
- 5: Un bosque laberíntico
- 6: La Guarida de la Bestia







**TRAMPA DE ARAÑAS: (GUÍA)** Sólo durante el viaje por El Bosque Negro Septentrional:

Una mala elección a la hora de seguir la senda de los elfos, provoca que la compañía caiga de lleno en las redes de las Arañas del Bosque Negro.

Todos los Guías deben superar una prueba de Viajar, o se producirá un encuentro con un grupo de Arañas del bosque. (se considera defensores a la compañía) 5 Arañas.

| Nivel de Atributo      |                 |
|------------------------|-----------------|
| 2                      |                 |
| Aguante                | Odio            |
| 11                     | 2               |
| Parada                 | Armadura        |
| 1                      | 1d              |
| Habilidades            |                 |
| Personalidad 1         | Movimiento 3    |
| Percepción 1           | Supervivencia 1 |
| Costumbres 1           | Vocación 1      |
| Habilidades de Armas   |                 |
| Aguijón 2              | Atrapar 1       |
| Habilidades Especiales |                 |
| Atrapar a una víctima  |                 |



**UN BOSQUE LABERÍNTICO: (GUÍA)** Sólo durante el viaje por El Bosque Negro Septentrional

El denso dosel del bosque y la mala calidad de los caminos han acabado haciendo mella en la capacidad del guía para avanzar por el sendero de los elfos.

Todos los guías deben superar una prueba de Viaje, o la compañía tardará 2 días adicionales en llegar a su destino. De forma adicional, se deberá realizar una prueba de Fatiga debido al viaje extra.

**LA GUARIDA DE LA BESTIA: (CAZADOR)** Sólo durante el viaje por El Bosque Negro Septentrional

Tras seguir el rastro de una presa, la compañía a acabado internándose en la cueva de una inmensa araña inactiva hasta la fecha.

Todos los cazadores deberán realizar una prueba exitosa de Cazar, o los personajes se internarán en la caverna de la terrible araña. Además, se considera que el Cazador ha sido apresado por el ataque de Atrapar de la araña. (se considera defensor a la criatura)







| Nivel de Atributo      |                       |
|------------------------|-----------------------|
| 6                      |                       |
| Aguante                | Odio                  |
| 50                     | 3                     |
| Parada                 | Armadura              |
| 6                      | 2d                    |
| Habilidades            |                       |
| Personalidad 4         | Movimiento 4          |
| Percepción 4           | Supervivencia 3       |
| Costumbres 2           | Vocación 1            |
| Habilidades de Armas   |                       |
| Aguijón 4              | Atrapar 3             |
| Habilidades Especiales |                       |
| Infundir Temor         | Atrapar a una víctima |

Estas dos rutas están planteadas para alcanzar la Carroca, si los jugadores quieren viajar primero a otros puntos, el Master deberá ajustar las distancias que se recorren.

Por este mismo motivo, la compañía podrá elegir viajar antes a un lugar u otro, suceso que el Master deberá tener en cuenta

## LA CARROCA:

La Carroca, es una gran roca situada en el río Anduin, a unas treinta millas al norte del Viejo Vado. Beorn talló unos escalones en ella y un alto sitio, e iba a visitarla menudo.

Esta gran torre natural, ha sido invadida por los Trolls, que, si bien no la usan como morada, suelen reunirse allí para comer juntos o planear ataques conjuntos. En realidad, cada uno de los tres Trolls, ha encontrado una zona que ocupar diferentes, más o menos lejos de la Carroca en si misma.

Para alcanzar la Carroca, es preciso hacerse con un bote o cruzar a nado el propio Anduin, un río de gran caudal que no debe tomarse a la ligera.

Si la compañía no posee un bote puede construir uno (se requeriría una prueba de Oficio de NO 14, previa obtención de materiales, lo que requeriría otra prueba de Oficio, esta de NO 12), así como un tiempo estimado de 2d6 horas. Cruzar el Anduin con un nado requiere superar una prueba de Atletismo a NO 12, mientras que cruzar el río a nado, requerirá una prueba de Atletismo a NO 16. Si se falla la prueba de nado, se sufrirá una pérdida de 10 puntos de Aguante.

El Maestro del Saber, puede leer a modo de descripción:

*“La extensa formación rocosa que se extiende bajo vuestros pies, esta cubierta tan sólo por hierbas de bajo talle y algún matorral, pero en su mayor parte, no es más que roca viva expuesta a la intemperie. Unos escalones de piedra parecen ascender hacia la cúspide de la Carroca.”*

Quando la compañía se encuentre en la Carroca, podrá realizar una prueba de Buscar a NO 12, para localizar pistas en la zona. Si lo hacen en la parte baja, sin haber subido los escalones, encontrarán restos de algunos animales parcialmente devorados y las huellas de grandes pies que sólo







pueden pertenecer a un Troll. Si realizan dicha prueba en la parte alta de la Carroca, encontrarán los restos de una hoguera. Una segunda prueba de Explorar a NO 13 (debido a la costumbre de seguir rastros y el uso de hogueras) para determinar que dicha hoguera se usó hace un par de días. Las huellas parecen indicar que hubo tres Trolls en la zona.

Pocas pistas más podrán encontrar en la Carroca, sin embargo, si deciden realizar una prueba de Buscar, a NO 14, en cualquiera de las dos orillas del Anduin, podrán encontrar pistas sobre la dirección que han tomado los Trolls. De esta forma, si:

-La prueba se supera en la Orilla Oeste:

La compañía encontrará dos rastros visibles, uno de ellos, parece continuar hacia el oeste en línea recta. Se trata de huellas de pies enormes y la marca de algún objeto pesado que hubiese sido arrastrado. Este rastro lleva hacia "La Caverna en Las Montañas Nubladas".

El segundo rastro, gira hacia el suroeste, y al igual que en caso anterior, aparecen una grandes huellas de pies, pero, en este caso, algunas huellas menores parecen acompañar a las primeras. Este segundo rastro conduce hasta "El Viejo Torreón".

-La prueba de supera en la Orilla Este:

En este caso, se encontrará un rastro que conduce hacia el este. Se tratan de grandes huellas de pies, similares a las anteriores. Estas huellas conducen hasta "La guarida entre las Arañas".

De esta forma, los jugadores podrán elegir seguir uno u otro rastro en primer lugar, no afectará a la trama en si misma, pero, cuando la compañía consiga vencer al primer Troll, el Maestro del Saber deberá lanzar el dado de proeza, con un resultado superior o igual a 10, uno de los Trolls restante (se decide al azar) habrá regresado a la Carroca, si los personajes regresaran a esta localización para seguir otro rastro, el Maestro del Saber, puede lanzar 1d6, con un resultado de 4 a 6, puede leer:

*"Mientras os movéis por la orilla del Anduin, os llama la atención una sombra inmensa que se mueve por la Carroca."*

Una prueba exitosa de Buscar a NO 14, les permitirá reconocer a dicha sombra como uno de los Trolls. Los jugadores no tendrán forma de saber en que dirección vino el Troll a menos que supere una prueba de Buscar a NO 14 en la Orilla correspondiente.

Trataremos ahora las diferentes zonas en que se esconden los Trolls así como las subtramas que de ellas se derivan:

### A - LA CAVERNA EN LAS MONTAÑAS NUBLADAS:

El viaje a esta zona, requiere atravesar cuatro secciones (de terreno fácil), por lo que supone un total de 64 Km.

En este viaje tan sólo se producirá el siguiente Peligro:



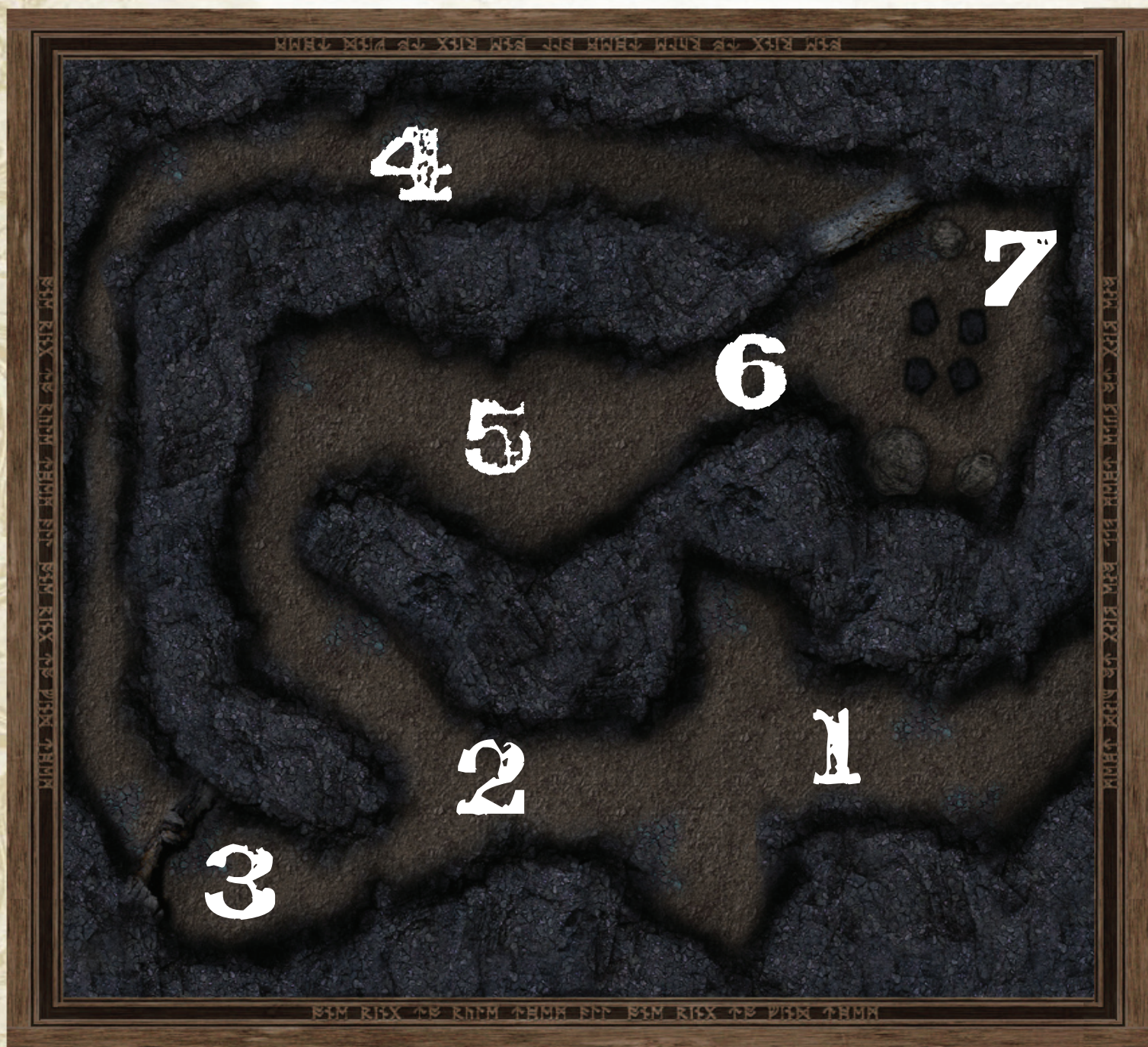
#### ORCOS DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS: (VIGÍA)

Una patrulla de orcos procedentes de las Montañas Nubladas ha bajado hasta la falda del sistema montañoso con la intención de encontrar algo de alimento.

Todos los Vigías deben superar una prueba de Buscar o se producirá un enfrentamiento con estas criaturas. (se considera defensores a la compañía)

| Nivel de Atributo      |                       |
|------------------------|-----------------------|
| 3                      |                       |
| Aguante                | Odio                  |
| 12                     | 1                     |
| Parada                 | Armadura              |
| 3+1 (rodela)           | 3d                    |
| Habilidades            |                       |
| Personalidad 2         | Movimiento 2          |
| Percepción 3           | Supervivencia 2       |
| Costumbres 1           | Vocación 1            |
| Habilidades de Armas   |                       |
| Lanza 2                | Arco 2                |
| Habilidades Especiales |                       |
| Cobardía               | Odio a la luz del Sol |





El rastro del Troll lleva hasta la entrada de una cueva situada a las faldas de las Montañas Nubladas, allí, se encuentra la guarida del terrible ser. Esta caverna, se trata de una serie de cuevas interconectadas por corredores, en ocasiones demasiado estrechos para que un Troll pueda atravesarlos.

El Troll que vive en esta cueva, es *Sanford*, una criatura perteneciente a la familia de los Trolls de las Colinas, si bien, no poseen la inteligencia que si han demostrado los trolls de Piedra, este trío de Trolls han establecido una frágil “amistad” ligada más a su interés mutuo por dominar las zo-

nas adyacentes a la Carroca que a otro motivo.

*Sanford*, es quizá el más inteligente de este trío. Vive en una gran cámara situada al final de la cueva, donde atesora joyas y objetos de valor tomados de los pobres incautos que han caído en sus manos.

Cabe destacar, que para poder ver en el interior de la caverna se requerirá del uso de fuentes de luz, como antorchas.

Tratemos ahora las diferentes partes de esta caverna:





### Zona 1: La entrada de la Caverna:

El Maestro del Saber puede leer:

*“La inmensa entrada de la cueva, de unos dos metros cuadrados, permite acceder a una basta cueva de techo abovedado. El olor a podredumbre inunda la zona, mientras os llega el claro sonido de metal contra metal. La caverna posee una entrada similar a la que habéis usado para entrar, para poder acceder a un corredor adyacente que continua hacia el oeste.”*

### Zona 2: El corredor bifurcado:

El corredor continua durante cuatro metros antes de bifurcarse en dos pasillos. Uno de ellos, el que se abre hacia la izquierda, de no más de un metro y medio de altura y un metro de ancho, no permitiría el paso de un Troll. En cambio, el que prosigue por la derecha es de más tamaño, suficiente como para que una criatura de ese tamaño pueda pasar.

### Zona 3: la pared escarpada:

El pequeño corredor acaba en una pared de doce metros de altura que permite acceder a una explanada de no más de cuatro metros cuadrados desde donde se puede alcanzar un nuevo corredor, en este caso de no más de un metro de altura y otro tanto de ancho. Subir por la pared, húmeda y con pocos asideros, requiere superar una prueba de Atletismo de NO 16, fallar esta prueba supone una pérdida de 2d6 puntos de aguante.

### Zona 4: La terraza sobre el Troll:

Este estrecho pasillo, permite acceder a una terraza de unos dos metros cuadrados, situada a unos quince metros por encima del nivel del suelo de la caverna descrita en la Zona 7, donde se encuentra Sanford el Troll. Desde aquí, la criatura no puede ver a los miembros de la compañía, a menos que sea atacado de alguna forma. Realizar un ataque con armas de distancia desde esta zona, supone una NO de 14, en lugar de la establecida por la posición retaguardia.

Bajar de la terraza requiere una prueba de Atletismo de NO 14.

### Zona 5: La caverna de los Murciélagos:

Esta zona, está atestada de murciélagos que moran en el techo de la misma, esperando a los restos de comida que Sanford suele dejar entre los huesos de sus víctimas. Si los personajes van equipados con algún tipo de fuente de luz, estas criaturas les atacarán:

#### Murcielagos de las Ered Mithrim

| Nivel de Atributo         |                       |
|---------------------------|-----------------------|
| 1                         |                       |
| Aguante                   | Odio                  |
| 3                         | 1                     |
| Parada                    | Armadura              |
| 2                         | 1d                    |
| Habilidades               |                       |
| Personalidad 1            | Movimiento 3          |
| Percepción 4              | Supervivencia 2       |
| Costumbres 0              | Vocación 0            |
| Habilidades de Armas      |                       |
| Mordisco 2                |                       |
| Habilidades Especiales    |                       |
| Velocidad Terrible        | Odio a la luz del Sol |
| Habitante de la Oscuridad | Desconcertar          |
| Volar                     |                       |

| Tipo     | Daño     | Filo | Herida | G. Apuntado |
|----------|----------|------|--------|-------------|
| Mordisco | Atributo | 12   | 12     | Traspasar   |

Si los personajes se enfrentan a los murciélagos, el Maestro del Saber debe lanzar 1d6. Con un resultado de 5 a 6, Sanford habrá oído el ruido y surgirá desde la caverna de adyacente para enfrentarse a los jugadores.

### Zona 6: El pasillo:

Un pasillo de escasos tres metros de longitud, permite alcanza la zona de la caverna donde mora el terrible Troll. Cuando los héroes lleguen a esta zona, pueden realizar una prueba de Alerta a NO 12, para escurra algún tipo de ruido. En caso de superarla, el Maestro del Saber puede leer:



*“El sonido del metal contra metal, llega ahora con fuerza a vuestros oídos, un leve murmullo ininteligible os llega ahogado por el ruido. De vez en cuando, una carcajada gutural resuena en la caverna.”*

### Zona 7: Sanford el Troll:

*Sanford*, se encuentra “organizando” su tesoro, aunque en realidad sólo se limita a mover algunas piezas de un lado para otro y a jugar con las más vistosas. Parece muy concentrado en su tarea y no espera que nadie vaya a intentar adentrarse en su territorio por lo que es fácil que sea emboscado. Así, no se requerirá ningún tipo de tirada para ello.

| Nivel de Atributo      |                 |
|------------------------|-----------------|
| 7                      |                 |
| Aguante                | Odio            |
| 84                     | 7               |
| Parada                 | Armadura        |
| 5                      | 3d              |
| Habilidades            |                 |
| Personalidad 3         | Movimiento 2    |
| Percepción 2           | Supervivencia 2 |
| Costumbres 0           | Vocación 2      |
| Habilidades de Armas   |                 |
| Martillo Pesado 3      | Aplastamiento 2 |
| Habilidades Especiales |                 |
| Gran Tamaño            | Dureza Odiosa   |
| Infundir Temor         |                 |

El nivel de inteligencia de esta criatura no es lo suficiente como para poder entender el lenguaje de los personajes, por lo que el diálogo es imposible. *Sanford* porta un gran martillo que suele arrastrar por allí adonde va, por eso la compañía encontró las huellas de un objeto arrastrado junto a las de las pisadas de Troll

La estancia en la que se encuentra, esta abarrotada de grandes piedras que puede usar como arma arrojadiza contra los héroes que se encuentren en el área 4, causando el mismo daño que una lanza + 4.



En la cueva, hay cuatro columnas de piedra formadas con el paso de los siglos, de no más de cuarenta centímetros de grosor que forman un pequeño “cuadrado”. El Troll es incapaz de pasar entre las columnas, por lo que los personajes podrán usarlas para escabullirse entre ellas.

Cuando la compañía acabe con el Troll, podrá hacerse con su tesoro, de un valor de Nivel 1. esta compuesto principalmente por monedas y algunas armas de gran valor.

### B - EL VIEJO TORREÓN

El camino que conduce hacia el Suroeste, requiere atravesar 3 baldosas de nivel fácil y 5 de nivel moderado. Los siguientes peligros pueden ocurrir en este viaje:

El Maestro del Saber debe lanzar 1d6 y comprobar el resultado:

- 1 a 4: Lobos de los Valles
- 5 a 6: Rastro perdido





**LOBOS DE LOS VALLES: (VIGÍA)** Sólo durante el viaje por los Valles Occidentales del Anduin.

Algunas manadas de Huargos han estado cazando en las inmediaciones del Anduin, ahora parecen haber seguido el rastro de la compañía.

Todos los Vigías deben superar una prueba de Alerta, o deberán tener un encuentro con las criaturas (se considera defensores a la compañía)

Huargos del Valle (3)

| Nivel de Atributo      |                 |
|------------------------|-----------------|
| 3                      |                 |
| Aguante                | Odio            |
| 12                     | 1               |
| Parada                 | Armadura        |
| 2                      | 2d              |
| Habilidades            |                 |
| Personalidad 1         | Movimiento 2    |
| Percepción 2           | Supervivencia 2 |
| Costumbres 0           | Vocación 0      |
| Habilidades de Armas   |                 |
| Martillo Pesado 3      | Aplastamiento 2 |
| Habilidades Especiales |                 |
| Temor al Fuego         | Gran Salto      |

| Tipo     | Daño     | Filo | Herida | G. Apuntado |
|----------|----------|------|--------|-------------|
| Mordisco | Atributo | 10   | 14     | Traspasar   |

**RASTRO PERDIDO: (GUÍA)**

En algún momento, el guía de la compañía ha perdido el rastro antes claro. Los héroes deben dedicar un tiempo a retomar la pista perdida.

Todos los Guías deben realizar una prueba de Explorar, o tardarán 1 día adicional.

El rastro, conduce hasta un viejo torreón situado en el valle occidental del Anduin, abandonado ya hace mucho tiempo por los hombres del bosque. Ahora es el hogar de *Hugo* el Troll y de los Orcos a los que ha unido bajo su "mando". En realidad, este descomunal ser, cree dirigir a los orcos, pero la verdad es que es Horgat, un poderoso Orco, quien dirige a este grupo, y se sirve de una falsa sumisión para utilizar el poder de la terrible criatura.

Pasemos ahora a tratar las diferentes zonas del torreón

El Maestro del Saber, puede leer a modo de descripción de la zona:

*"Ante vosotros, se yergue un enorme torreón de unos treinta metros de altura. Posee un gran portón en su cara sureste, junto a la cual, descansa un grupo de orcos en torno a una hoguera. En la cúspide de la torre, vislumbráis claramente la luz de un fuego, quizá algún tipo de brasero."*

*Algunos árboles crecen junto a la torre, convirtiéndose en un parapeto perfecto a las miradas de los centinelas."*

**Zona 1: Las inmediaciones del torreón:**

En torno a la torre, se ha establecido un pequeño campamento, donde algunos orcos montan guardia. Dicho campamento, esta formado por una hoguera y algunos enseres de cocina propios de los trasgos. Por lo general, un trío de estas criaturas se encuentran en esta zona, equipados con un gran cuerno de caza que usan para avisar a sus compañeros y a Hugo, quienes permanecen en el interior de la torre.

Los aventureros deberán superar una prueba de Sigilo para evitar esta patrulla y adentrarse en la torre si ser vistos. También, pueden tratar de emboscar a las criaturas, superando un NO de 14, en cuyo caso, deberán acabar con las criaturas en un máximo de cuatro turnos o darán la voz de alarma, haciendo salir al resto de Orcos y a Hugo.





## LEYENDA

 Orco patrullando

El pequeño grupo de orcos, está formado por un par de soldados de esta raza y un gran Uruk-Hai de aspecto brutal.

Orcos de las Montañas Nubladas (2)

| Nivel de Atributo |
|-------------------|
| 3                 |

|                        |                       |
|------------------------|-----------------------|
| Aguante                | Odio                  |
| 12                     | 1                     |
| Parada                 | Armadura              |
| 3+1 (rodela)           | 3d                    |
| Habilidades            |                       |
| Personalidad 2         | Movimiento 2          |
| Percepción 3           | Supervivencia 2       |
| Costumbres 1           | Vocación 1            |
| Habilidades de Armas   |                       |
| Lanza 2                | Arco 2                |
| Habilidades Especiales |                       |
| Cobardía               | Odio a la luz del Sol |



| Nivel de Atributo      |                        |
|------------------------|------------------------|
| 7                      |                        |
| <b>Aguante</b>         | <b>Odio</b>            |
| 20                     | 4                      |
| <b>Parada</b>          | <b>Armadura</b>        |
| 5+2 (Escudo)           | 2d                     |
| Habilidades            |                        |
| <b>Personalidad</b> 3  | <b>Movimiento</b> 3    |
| <b>Percepción</b> 3    | <b>Supervivencia</b> 2 |
| <b>Costumbres</b> 1    | <b>Vocación</b> 2      |
| Habilidades Armas      |                        |
| <b>Espada Ancha</b> 2  | <b>Hacha de Orco</b> 2 |
| Habilidades Especiales |                        |
| Fuerza Horrible        |                        |

| Tipo   | Daño | Filo | Herida | G. Apuntado   |
|--------|------|------|--------|---------------|
| Espada | 5    | 10   | 14     | Veneno        |
| Hacha  | 5    | 12   | 16     | Romper Escudo |

Entre las cajas de madera, podrán encontrar hasta tres piezas de carne de venado curado. Cada una de estas piezas, permite recuperar de forma instantánea 1d6+2 Puntos de Aguante (sólo puede consumirse una pieza cada ocho horas).

De forma adicional, las zonas marcadas con en el mapa, son lugares donde se encuentran algunos orcos patrullando. En cada punto, se encuentra un orco equipado con una lanza, un arco y un cuerno de caza con el que avisará a sus compañeros si divisa algún peligro. De esta forma, si los jugadores son descubiertos, el Orco dará la voz de alarma a menos que se acabe con él en ese único turno.

De forma estándar, se asume que cuando la compañía llegue a esta zona, será de noche (con todo lo que ello implica, como el campo de visión). Si los personajes deciden esperar hasta que sea de día para adentrarse en el área. Los orcos situados junto a la hoguera se habrán refugiado del sol bajo los árboles cercanos situados al este. Los orcos que estaban patrullando se habrán encaramado a los árboles cercanos para cubrirse del dañino sol. Los orcos apostados sobre la torre, se encontrarán en el almacén descrito en la Zona 5.

## Zona 2: La cima de la torre:

En la parte superior de la torre, a unos treinta metros de altura, se encuentra una segunda patrulla de orcos, armados con arcos, encargados de apoyar la vigilancia de la patrulla de la Zona 1. Sin embargo, los árboles que se encuentran junto a la torre, hacen que parte de la Zona 1 no sea visible. Si los aventureros se mueven por esta zona, no serán vistos.

Este grupo de orcos, posee un pequeño caldero con aceite hirviendo que pueden usar como medio de defensa contra cualquier enemigo que intente escalar la torre o intente forzar la puerta de entrada de la misma (ver la descripción de la zona 3). Así, si los orcos detectan la presencia de la compañía e intentan escalar la torre o forzar la puerta podrán usar al aceite. Este, causa la pérdida de 2d20 puntos de Aguante y causará una herida a menos que se supere un NO 14 para el cual se reduce a la mitad, redondeando hacia arriba, el valor de armadura del personaje.

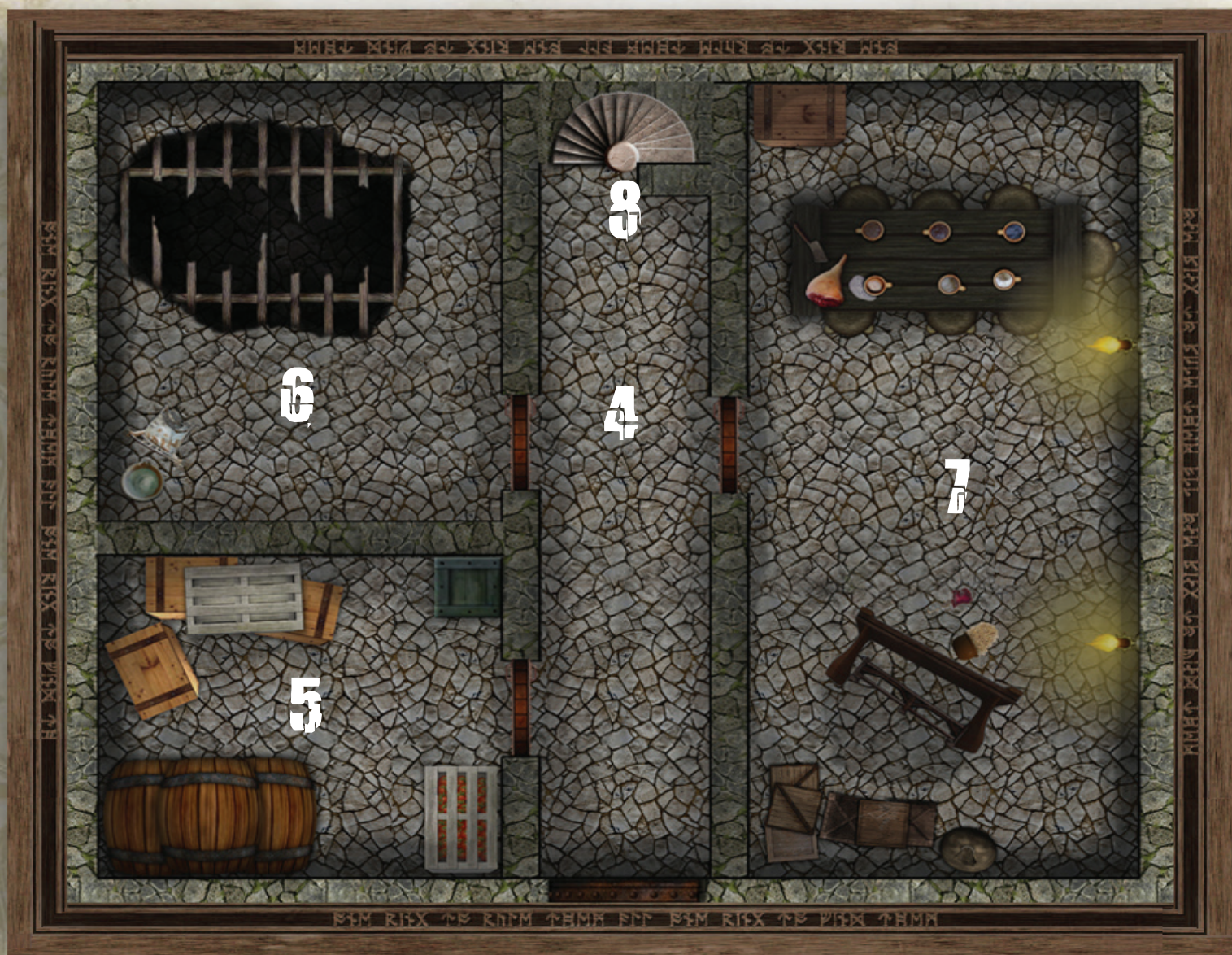
| Nivel de Atributo      |                        |
|------------------------|------------------------|
| 3                      |                        |
| <b>Aguante</b>         | <b>Odio</b>            |
| 10                     | 1                      |
| <b>Parada</b>          | <b>Armadura</b>        |
| 3                      | 3d                     |
| Habilidades            |                        |
| <b>Personalidad</b> 2  | <b>Movimiento</b> 2    |
| <b>Percepción</b> 3    | <b>Supervivencia</b> 2 |
| <b>Costumbres</b> 1    | <b>Vocación</b> 1      |
| Habilidades de Armas   |                        |
| <b>Lanza</b> 2         | <b>Arco</b> 2          |
| Habilidades Especiales |                        |
| Cobardía               | Odio a la luz del Sol  |

| Tipo  | Daño | Filo | Herida | G. Apuntado |
|-------|------|------|--------|-------------|
| Arco  | 4    | 10   | 12     | Veneno      |
| Lanza | 5    | 10   | 12     | Traspasar   |

## Zona 3: La entrada de la torre:

La entrada a la torre, esta cerrada desde dentro. Un personaje con el rasgo Hurtar, puede intentar forzar la cerradura, para lo que se le requerirá una prueba de Sigilo (para no hacer ruido en el proceso) a NO 14. De no contar con ese rasgo, se puede usar una prueba de





Sigilo (para no hacer ruido en el proceso) a NO 14. De no contar con ese rasgo, se puede usar una prueba de Atletismo para derribarla a NO 14, en cuyo caso, los trasgos del primer piso, de la Zona 1 y de la Zona 2, lo habrán oído.

Una pequeña ventana, de no más de un metro de alto y medio de ancho, se abre en la pared noreste a unos doce metros de altura respecto al suelo. Una prueba de Atletismo a NO 16 permitirá alcanzar dicha apertura. La ventana da acceso a la zona 8

#### Zona 4: El Distribuidor:

Tras la puerta de entrada, se abre un pasillo que cruza toda la estancia y permite alcanzar una escaleras de subida. El pasillo de más de tres metros de ancho, posee dos puertas en su pared oeste y otra en su pared este.

#### Zona 5: El almacén trasgo:

Esta habitación es usada por los orcos como almacén de alimentos y armas. En su interior podrán encontrar tan sólo un par de piezas de comida apta para seres que no sean trasgos (cada pieza permite recuperar 1d6+2 puntos de Aguante), así como un par de arcos y cuatro lanzas largas.

La puerta está cerrada con llave, requiriéndose una prueba idéntica a la descrita en la Zona 3, pero a NO 12. La llave de dicha sala, se encuentra en poder de Horgat, el líder Orco.

#### Zona 6: La entrada al sótano:

En esta sala, parte del suelo se ha ensanchado lo suficiente como para que un Troll pueda cruzar por ella. La habitación está prácticamente vacía, a excepción de la presencia de alguna silla medio podrida y una mesa en





pésimas condiciones. Si los héroes no hicieron ningún ruido al entrar en la torre y al moverse por ella, encontrarán a un orco dormido en una de estas sillas.

### Zona 7: El barracón Orco:

Esta sala, de unos diez metros de largo y cinco de ancho, es el barracón de los orcos de este asentamiento, donde permanecen la mayor parte del día comiendo y peleando entre ellos.

En el momento en que la compañía entre en la sala, todos los orcos se levantarán en armas contra ellos.

Guerreros Orcos (6):

| Nivel de Atributo      |                       |
|------------------------|-----------------------|
| 3                      |                       |
| Aguante                | Odio                  |
| 10                     | 1                     |
| Parada                 | Armadura              |
| 3                      | 3d                    |
| Habilidades            |                       |
| Personalidad 2         | Movimiento 2          |
| Percepción 3           | Supervivencia 2       |
| Costumbres 1           | Vocación 1            |
| Habilidades de Armas   |                       |
| Lanza 2                | Arco 2                |
| Habilidades Especiales |                       |
| Cobardía               | Odio a la luz del Sol |

| Tipo  | Daño | Filo | Herida | G. Apuntado |
|-------|------|------|--------|-------------|
| Arcos | 4    | 10   | 12     | Veneno      |
| Lanza | 5    | 10   | 12     | Traspasar   |

Esta pelea no dará la voz de alarma en el resto del torreón, pues son muy frecuentes las trifulcas entre sus parroquianos, por lo que pasará como una bronca más.

### Zona 8: Las escaleras de subida:

Las escaleras situadas al fondo del pasillo permite ascender en una suerte de espiral hasta la cima de la torre descrita en la Zona 2. Sin embargo, a mitad de trayecto, se encuentra la ventana descrita en la Zona 3.

### Zona 9: El sótano de Hugo:

El foso abierto en la Zona 6, permite acceder al sótano del torreón, una estancia angosta, oscura y húmeda donde vive Hugo. Junto a él, se encuentra Horgat y un par de orcos, encargados de mantener contento al Troll, ya sea trayéndole alimento o peleando entre ellos para su diversión.

Si los héroes no entran en la zona usando el Sigilo, las criaturas del interior les verán nada más entrar, lo que desembocará en un combate brutal.

Hugo el Troll:

| Nivel de Atributo      |                 |
|------------------------|-----------------|
| 7                      |                 |
| Aguante                | Odio            |
| 100                    | 7               |
| Parada                 | Armadura        |
| 5                      | 3d              |
| Habilidades            |                 |
| Personalidad 2         | Movimiento 2    |
| Percepción 2           | Supervivencia 2 |
| Costumbres 0           | Vocación 2      |
| Habilidades de Armas   |                 |
| Aplastamiento 2        |                 |
| Habilidades Especiales |                 |
| Gran Tamaño            | Dureza Odiosa   |
| Infundir Temor         |                 |

Desgraciadamente para los héroes, la estancia no es un lugar seguro para combatir. El techo de la misma, se sustenta sobre cuatro pilares de madera, si estos son destruidos, el techo cederá y se derrumbará sobre la compañía. Sumado a este factor, Hugo, es una criatura estúpida y violenta, que se lanzará sin miramientos contra los personajes. Cada turno que ataque, el Maestro del Saber debe lanzar 1d6, con un resultado de 4 a 6, habrá destruido uno de los pilares. Si destruye más de dos pilares, el techo se derrumbará. En tal caso, cada héroe deberá superar una prueba de Atletismo de NO 14 para escapar del torreón antes de ser aplastados por cada zona que deban atravesar (es decir, una por la zona 9, otra por la zona 6 y otra por la zona 4. Si se falla alguna de las pruebas, se sufrirá la pérdida de 20 puntos de Aguante.





El derrumbe de la torre, no matará a Hugo, tan sólo lo Herirá. Si ya estaba herido, en lugar de ello, perderá 30 puntos de Aguante, hasta dejarle con un mínimo de 1. Así, será capaz de salir al exterior tras los héroes y combatir con ellos en las zonas adyacentes a la torre. Los orcos, sólo conseguirán escapar si el Maestro del Saber obtiene un 6 en 1d6.

Una vez acaben con el Troll, podrán investigar los restos del torreón, aunque a diferencia del caso de Sanford, no posee ningún tesoro.

Horgat:

| Nivel de Atributo      |                        |
|------------------------|------------------------|
| 3                      |                        |
| <b>Aguante</b>         | <b>Odio</b>            |
| 10                     | 1                      |
| <b>Parada</b>          | <b>Armadura</b>        |
| 3                      | 3d                     |
| Habilidades            |                        |
| <b>Personalidad</b> 2  | <b>Movimiento</b> 2    |
| <b>Percepción</b> 3    | <b>Supervivencia</b> 2 |
| <b>Costumbres</b> 1    | <b>Vocación</b> 1      |
| Habilidades de Armas   |                        |
| <b>Lanza</b> 2         | <b>Arco</b> 2          |
| Habilidades Especiales |                        |
| Cobardía               | Odio a la luz del Sol  |

| Tipo  | Daño | Filo | Herida | G. Apuntado |
|-------|------|------|--------|-------------|
| Arco  | 4    | 10   | 12     | Veneno      |
| Lanza | 5    | 10   | 12     | Traspasar   |

Si Horgat se ve superado en el combate, intentará huir hasta la cima de la Torre, donde intentará usar el aceite hirviendo para defenderse de los Héroes que le persigan. Si los personajes le dejan escapar y deciden acabar primero con el Troll, al salir de la torre este les atacará con su arco desde la Zona 2, aprovechando para avisar a todos los trasgos que queden con vida en el perímetro. Hay que recordar que el derrumbe del sótano no hará caer el techo de la torre.

Orcos Guardianes (2)

| Nivel de Atributo      |                        |
|------------------------|------------------------|
| 3                      |                        |
| <b>Aguante</b>         | <b>Odio</b>            |
| 10                     | 1                      |
| <b>Parada</b>          | <b>Armadura</b>        |
| 3 +1 (escudo)          | 3d                     |
| Habilidades            |                        |
| <b>Personalidad</b> 2  | <b>Movimiento</b> 2    |
| <b>Percepción</b> 3    | <b>Supervivencia</b> 2 |
| <b>Costumbres</b> 1    | <b>Vocación</b> 1      |
| Habilidades de Armas   |                        |
| <b>Lanza</b> 2         | <b>Arco</b> 2          |
| Habilidades Especiales |                        |
| Cobardía               | Odio a la luz del Sol  |







### C - El Águila Herida:

Cuando los jugadores se encuentren a la mitad del viaje hacia la Carroca, para seguir el tercer y último rastro (sea el que sea), el Maestro del Saber puede leer:

*“De pronto, os llega el sonido de la gutural risa de los orcos, entremezclados con gemidos de dolor procedentes de algún lugar a unas decenas de metros a vuestra derecha.”*

Si la compañía decide continuar e ignorar el suceso, cada jugador recibe un punto de Sombra.

Por el contrario, si deciden acercarse a investigar, el Maestro del Saber debe leer:

*“Un grupo de orcos, armados con arcos y lanzas se encuentran en torno a una Gran Águila herida y atada por los crueles trasgos. Estos parecen divertidos ante la situación, hiriéndola con sus armas y dándola patadas mientras les dedican los más diversos insultos.”*

Si los personajes decide irse, recibirán un punto de Sombra.

Si deciden ayudarla, ganarán la iniciativa en el combate. El grupo de Orcos, está compuesto por 4 arqueros





(quienes han derribado al majestuoso ser) y dos guerreros, entre ellos el líder de este grupo.

#### Arqueros Orcos (4)

| Nivel de Atributo      |                       |
|------------------------|-----------------------|
| 3                      |                       |
| Aguante                | Odio                  |
| 8                      | 1                     |
| Parada                 | Armadura              |
| 2                      | 2d                    |
| Habilidades            |                       |
| Personalidad 1         | Movimiento 3          |
| Percepción 2           | Supervivencia 2       |
| Costumbres 1           | Vocación 1            |
| Habilidades de Armas   |                       |
| Arco 2                 |                       |
| Habilidades Especiales |                       |
| Cobardía               | Odio a la luz del Sol |

#### Guerreros Orcos:

| Nivel de Atributo      |                       |
|------------------------|-----------------------|
| 3                      |                       |
| Aguante                | Odio                  |
| 10                     | 1                     |
| Parada                 | Armadura              |
| 3                      | 3d                    |
| Habilidades            |                       |
| Personalidad 2         | Movimiento 2          |
| Percepción 3           | Supervivencia 2       |
| Costumbres 1           | Vocación 1            |
| Habilidades de Armas   |                       |
| Lanza 2                | Arco 2                |
| Habilidades Especiales |                       |
| Cobardía               | Odio a la luz del Sol |

| Tipo  | Daño | Filo | Herida | G. Apuntado |
|-------|------|------|--------|-------------|
| Arco  | 4    | 10   | 12     | Veneno      |
| Lanza | 5    | 10   | 12     | Traspasar   |

Cuando los personajes venzan, podrán socorrer al Águila, en cuyo caso, el Maestro del Saber debe leer:

*“Mientras os acercáis al malherido animal, este os contempla con una expresión que denota agradecimiento. No sin gran esfuerzo, se dirige a vosotros en el idioma de los elfos (en el idioma de los hombres si no hay elfos o personajes que hablen élfico):*

*-Muchas gracias amigos míos... Esas criaturas me atacaron cuando me dirigía a Rhosgobel a llevar un mensaje de Gwaihir al Mago Pardo. Pero me temo que volé demasiado bajo y caí en su ataque.- tras un leve grito de dolor, el águila continúa.- Me llamo Lifiagar, yo... Necesito que me llevéis hasta la casa del Mago, debo entregarle el mensaje, además mirad esas flechas. -Dice mientras hace un gesto hacia las armas de los trasgos muertos- Están envenenadas, sólo su saber podría ayudarme ahora... Os lo suplico.-Dice antes de perder el conocimiento.”*

Si los personajes no ayudan (o alguno dice no querer ayudar) al águila, recibirán 2 puntos de Sombra. Si deciden ayudarla, deberán transportar a la criatura hasta Rhosgobel, un viaje largo y peligroso. Es posible y casi necesario, que los personajes decidan construir algún tipo de camilla con la que llevarla, de ser así, se requerirá una prueba exitosa de Oficio a NO 14 para hacerlo. Sin la ayuda de la camilla, el viaje hasta Rhosgobel se alargará hasta el triple del tiempo normal. Si se cuenta con la camilla, el tiempo será el normal, pero hasta dos personajes deberán abandonar sus puestos en la compañía a la hora de viajar, y servir como porteadores, además, perderán 2 puntos de Aguante por cada día de viaje.

Los personajes podrían querer preguntarle por el contenido del mensaje, en tal caso, entre gemidos y dolor, tan sólo será capaz de decir: “Trolls...”

Además, el veneno de las heridas del Águila juega en su contra, por cada día de viaje, Lifiagar perderá 10 puntos de aguante y morirá si llega a 0. La salud inicial del Águila es de 60 puntos de Aguante. Si los personajes realizan una prueba de Saber a NO 12 exitosa, comprenderán que es necesario aplicar algún tipo de hierba curativa o bálsamo para paliar los efectos del veneno. Una prueba de Explorar exitosa a NO 15, permitirá a un héroe encontrar hasta 100 gramos de Athelas en las inmediaciones, una planta curativa, que requerirá de una nueva prueba a NO 12 de Saber o de Oficio (si procede) para preparar una cataplasma que cure hasta 10 puntos de Aguante.



Durante el viaje a Rhosgobel, se podrán producir los siguientes Peligros:

El Maestro del Saber debe lanzar 1d6 y comprobar el resultado:

- 1 a 2: Orcos de las Montañas Nubladas
- 3 a 6: Extraviados



### ORCOS DE LAS MONTAÑAS NUBLADAS: (VIGÍA)

Una patrulla de orcos procedentes de las Montañas Nubladas ha bajado hasta el valle en una de sus incursiones.

Todos los Vigías deben superar una prueba de Buscar o se producirá un enfrentamiento con estas criaturas. (se considera defensores a la compañía)

Orcos de las Montañas nubladas (6)

| Nivel de Atributo      |                       |
|------------------------|-----------------------|
| 3                      |                       |
| Aguante                | Odio                  |
| 10                     | 1                     |
| Parada                 | Armadura              |
| 3                      | 3d                    |
| Habilidades            |                       |
| Personalidad 2         | Movimiento 2          |
| Percepción 3           | Supervivencia 2       |
| Costumbres 1           | Vocación 1            |
| Habilidades de Armas   |                       |
| Lanza 1                | Arco 2                |
| Habilidades Especiales |                       |
| Cobardía               | Odio a la luz del Sol |

| Tipo  | Daño | Filo | Herida | G. Apuntado |
|-------|------|------|--------|-------------|
| Arco  | 4    | 10   | 12     | Veneno      |
| Lanza | 5    | 10   | 12     | Traspadar   |

### EXTRAVIADOS: (GUÍA)

En algún momento, el guía de la compañía ha perdido la orientación. Los héroes deben dedicar un tiempo a



desandar el camino hecho.

Todos los Guías deben realizar una prueba de Explorar, o tardarán 1 día adicional. Si hay algún hombre del Bosque en el grupo, ignora este efecto.

Si consiguen llevar con vida a Lifiagar ante Radagast, al llegar a Rhosgobel, una hueste de hombres del bosque saldrá en ayuda de la compañía, conduciéndolos ante el propio Mago

### La Audiencia con Radagast:

Radagast el Pardo, recibirá a la compañía en cuanto lleguen, mostrándose amable y agradecido por haber traído a la noble criatura. Tras curarla y descansar, el Mago se reunirá con la compañía para informarles del contenido del mensaje.

*“Aciagos días son estos mis amigos. –Dice Radagast con voz cansada- Lifiagar portaba un terrible mensaje, vuestro acto puede que haya salvado muchas vidas. Al parecer un grupo de Trolls se acerca desde las Montañas Grises hacia la Carroca y el territorio de los Beórnicas...”*

Si alguno de los héroes le dice a Radagast que ya sabía la presencia de los Trolls en la Carroca y que incluso han acabado con alguno, el Mago dirá:

*“No amigos míos, yo también conocía de la presencia de esos Trolls... Pero al parecer ese pequeño grupo no era más que una avanzadilla. Gwaihir y sus hermanos han victo el peligro que se cierne sobre estas tierras. Una decena de estas criaturas avanza mientras hablamos hacia las tierras de los Beórnicas, en La entrada del Bosque Negro, si no les informamos pronto, quedarán atrapados entre esas criaturas y los peligros del propio Bosque. Puedo enviar un cuervo a Beorn, pero no será suficiente, necesita ayuda en el combate, y sólo conozco a alguien que se la podría prestar, su hijo, Grimbeorn. Debéis encontrarle, aunque su paradero actual sea incierto. Es posible que se encuentre en los campos de abejas cerca del Viejo Vado, donde los apicultores Beórnicas desempeñan su importante labor. O bien puede que se haya adentrado en una de sus par-*





tidas de limpieza del Bosque Negro, llegando hasta las Montañas del Bosque Negro. Como capitán de los Beórnicas cuenta con una gran hueste a sus ordenes, y su poder como cambia formas es inestimable en este momento... Esta claro, debéis partir, buscadle y avisadle del peligro que se avecina, él podrá encargarse. Yo avisaré a su padre.”

- Si los héroes rehúsan, ganarán un punto de Sombra.
- Si aceptan, recuperarán 2 puntos de Esperanza.

El Maestro del Saber debe determinar la distancia para el viaje según los aventureros decidan ir a un lugar u otro.

Durante este viaje se producirán los siguientes Peligros:

El Maestro del Saber debe lanzar 1d6 y comprobar el resultado:

- 1 a 3: Lobos de los Valles
- 4 a 6: Extraviados:



#### LOBOS DE LOS VALLES: (Vigía)

Algunas manadas de Huargos han estado cazando en las inmediaciones del Anduin, ahora parecen haber seguido el rastro de la compañía.

Todos los Vigías deben superar una prueba de Alerta, o deberán tener un encuentro con las criaturas (se considera defensores a la compañía)

Huargos del valle: (6)

| Nivel de Atributo |                 |
|-------------------|-----------------|
| 3                 |                 |
| Aguante           | Odio            |
| 12                | 1               |
| Parada            | Armadura        |
| 2                 | 2d              |
| Habilidades       |                 |
| Personalidad 1    | Movimiento 2    |
| Percepción 2      | Supervivencia 2 |
| Costumbres 0      | Vocación 0      |



| Habilidades            | Armas           |
|------------------------|-----------------|
| Martillo Pesado 3      | Aplastamiento 2 |
| Habilidades Especiales |                 |
| Temor al Fuego         | Gran Salto      |

| Tipo     | Daño     | Filo | Herida | G. Apuntado |
|----------|----------|------|--------|-------------|
| Mordisco | Atributo | 10   | 14     | Traspasar   |

#### EXTRAVIADOS: (GUÍA)

En algún momento, el guía de la compañía ha perdido la orientación. Los héroes deben dedicar un tiempo a desandar el camino hecho.

Todos los Guías deben realizar una prueba de Explorar, o tardarán 1 día adicional. Si hay algún hombre del Bosque en el grupo, ignora este efecto.

A- Si los héroes se dirigen hacia el Campo de Abejas, el Maestro del Saber debe aplicar:

La búsqueda del campo de abejas es más difícil de lo que parece pues es un área grande y no exenta de peligros. Los campos de abejas, se reparten entre tres hexágonos, pues representa las áreas donde se encuentran diversos campos de abejas. Así, los héroes, deberán realizar una prueba de Explorar a NO 16 en cada hexágono para poder localizar a Grimbeorn. Si consiguen superar la prueba, le habrán encontrado en uno de estos campos, donde los Beórnicas practican la apicultura.

Pero, por cada prueba de Explorar que se realice, el Maestro del Saber debe lanzar el dado de proeza, con un resultado de 11 o más, se habrán desatado una de las situaciones de Peligro descritas antes.

Cuando finalmente consigan encontrar a los apicultores beórnicas, estos les dirán:

“-¿Grimbeorn decís? Siento decepcionaros amigos míos, pero nuestro señor se marchó hace dos días a las Montañas del Bosque Negro, allí las arañas medran y amenazan con superar nuestras defensas. Si queréis darle un mensaje, sin duda ese será vuestro destino.

Los aventureros obtendrán cuatro tarros de Miel de





los Beórnicas. Cada uno de ellos dura cuatro usos, en cada uno de los cuales permite recuperar 5 puntos de Aguante.

B- Si la Compañía se dirige ha las Montañas del Bosque Negro, deberán realizar una prueba de Explorar a NO 16 en cada hexágono de esta zona para poder encontrar a Grimbeorn. De forma adicional, por cada búsqueda que se realice, el Maestro del Saber debe lanzar el dado de Proeza, con un resultado de 10 o más, se producirá el siguiente Encuentro:

**Emboscadas de Arañas:**

Un grupo de Attercops ha conseguido aproximarse a los héroes mientras estos estaban concentrados en seguir el rastro de Grimbeorn. Se trata de un grupo de gran tamaño que ha conseguido esconderse entre las sombras de los árboles, por lo que habrán ganado la iniciativa para este combate.

**Attercops (6):**

| Nivel de Atributo      |                 |
|------------------------|-----------------|
| 3                      |                 |
| Aguante                | Odio            |
| 12                     | 2               |
| Parada                 | Armadura        |
| 4                      | 2d              |
| Habilidades            |                 |
| Personalidad 1         | Movimiento 3    |
| Percepción 1           | Supervivencia 1 |
| Costumbres 1           | Vocación 1      |
| Habilidades de Armas   |                 |
| Aguijón 2              | Atrapar 2       |
| Habilidades Especiales |                 |
| Atrapar a una víctima  |                 |

| Tipo    | Daño     | Filo | Herida | G. Apuntado |
|---------|----------|------|--------|-------------|
| Aguijón | Atributo | 10   | 14     | Veneno      |
| Atrapar | -        | -    | -      | -           |

**Grimbeorn el Viejo, hijo de Beorn:**

Grimbeorn recibirá a la compañía de buena gana. Es un hombre fuerte y de fuerte temperamento pero también campechano y buen anfitrión. Grimbeorn es hijo de Beorn, señor de los beórnicas. Posee la capacidad



de cambiar de forma como su padre, adoptando la de un Oso fiero y brutal. Su odio por los Orcos y Trolls no tiene rival, por lo que la noticia que portan los héroes será recibida con gran enfado:

*“-¡Trolls en nuestras tierras! Esto no lo permitiré. Vuestra labor acabando con esos dos seres no os la podré pagar jamás, pero vuestro aviso es aun más importante. Mis hombres y yo marcharemos hacia el norte, nos encontraremos con ellos antes de que puedan encontrar un lugar donde esconderse. Pero, siento decir que aun necesitamos más de vosotros. Debéis acabar con ese Troll que aun queda rondando por la Carroca y sus alrededores. Después, nos reuniremos en la Entrada del Bosque Negro, allí acorralaremos a los Trolls, pero quizá necesitemos de vuestra ayuda.”*

Los personajes podrán ahora viajar hasta la Carroca de nuevo para seguir el último de los rastros.

**D - La guarida entre las Arañas:**

El último de los rastros, llevará a los héroes hasta las profundidades del Bosque Negro, donde Bolbu, el Tro-



ha encontrado una pequeña bóveda donde el dosel de los árboles ha creado una suerte de techo que impide pasar la luz del sol, tan dañina para los Trolls.

El viaje desde la Carroca hasta la guardia atraviesa 4 baldosas de dificultad Fácil y 9 baldosas de terreno Muy Difícil, con un total de 208 Km. reales; 496 Km. efectivos.

En este viaje, se producirán los siguientes Peligros:

Lanza 1d6 y comprueba el resultado:

- 1 a 5: Trampa de Arañas
- 6: La Guarida de la Bestia



**TRAMPA DE ARAÑAS: (GUÍA)** Sólo durante el viaje por El Bosque Negro Occidental:

Una mala elección a la hora de seguir la senda de los elfos, provoca que la compañía caiga de lleno en las redes de las Arañas del Bosque Negro.

Todos los Guías deben superar una prueba de Viajar, o se producirá un encuentro con un grupo de Arañas del bosque. (se considera defensores a la compañía)

Attercops (6):

| Nivel de Atributo      |                        |
|------------------------|------------------------|
| 3                      |                        |
| <b>Aguante</b>         | <b>Odio</b>            |
| 12                     | 2                      |
| <b>Parada</b>          | <b>Armadura</b>        |
| 4                      | 2d                     |
| Habilidades            |                        |
| <b>Personalidad</b> 1  | <b>Movimiento</b> 3    |
| <b>Percepción</b> 1    | <b>Supervivencia</b> 1 |
| <b>Costumbres</b> 1    | <b>Vocación</b> 1      |
| Habilidades de Armas   |                        |
| <b>Aguijón</b> 2       | <b>Atrapar</b> 2       |
| Habilidades Especiales |                        |
| Atrapar a una víctima  |                        |



| Tipo    | Daño     | Filo | Herida | G. Apuntado |
|---------|----------|------|--------|-------------|
| Aguijón | Atributo | 10   | 14     | Veneno      |
| Atrapar | -        | -    | -      | -           |

**MURCIÉLAGOS DEL BOSQUE NEGRO: (CAZADOR)** Sólo durante el viaje por El Bosque Negro Occidental:

Un mal rastro os lleva hasta la zona de anidación de estas criaturas de la noche.

Todos los cazadores deberán realizar una prueba exitosa de Cazar, o los personajes se internarán en la caverna de la terrible araña.

Murcielagos de las Ered Mithrim (12)

| Nivel de Atributo                |                              |
|----------------------------------|------------------------------|
| 1                                |                              |
| <b>Aguante</b>                   | <b>Odio</b>                  |
| 4                                | 1                            |
| <b>Parada</b>                    | <b>Armadura</b>              |
| 2                                | 1d                           |
| Habilidades                      |                              |
| <b>Personalidad</b> 1            | <b>Movimiento</b> 4          |
| <b>Percepción</b> 3              | <b>Supervivencia</b> 2       |
| <b>Costumbres</b> 0              | <b>Vocación</b> 0            |
| Habilidades de Armas             |                              |
| <b>Mordisco</b> 2                |                              |
| Habilidades Especiales           |                              |
| <b>Velocidad Terrible</b>        | <b>Odio a la luz del Sol</b> |
| <b>Habitante de la Oscuridad</b> | <b>Desconcertar</b>          |
| <b>Volar</b>                     |                              |

| Tipo     | Daño     | Filo | Herida | G. Apuntado |
|----------|----------|------|--------|-------------|
| Mordisco | Atributo | 11   | 11     |             |

**Zona 1: Las inmediaciones del bosque:**

En torno a la entrada de la guarida del Troll, las arañas gigantes del Bosque Negro medran y prosperan, aprovechándose de los restos de las presas que el Troll devora.





Varias arañas de la clase Attercops moran entre las copas de los árboles, a la espera de que una presa pase cerca de él. De esta forma, las arañas permanecerán escondidas hasta que un personaje pase cerca de ellas, en ese momento, el jugador afectado deberá realizar una prueba de Alerta a NO 16 o será apresado por una de estas arañas. En cuanto una de ellas consiga apresar a un personaje, el resto saldrán de entre las ramas para atacar a la compañía.

Attercops (6)

|                   |
|-------------------|
| Nivel de Atributo |
| 3                 |

|                        |                 |
|------------------------|-----------------|
| Aguante                | Odio            |
| 12                     | 2               |
| Parada                 | Armadura        |
| 4                      | 2d              |
| Habilidades            |                 |
| Personalidad 1         | Movimiento 3    |
| Percepción 1           | Supervivencia 1 |
| Costumbres 1           | Vocación 1      |
| Habilidades de Armas   |                 |
| Aguijón 2              | Atrapar 2       |
| Habilidades Especiales |                 |
| Atrapar a una víctima  |                 |





Víbora Roja:

| Nivel de Atributo      |                 |
|------------------------|-----------------|
| 1                      |                 |
| Aguante                | Odio            |
| 7                      | 2               |
| Parada                 | Armadura        |
| 2                      | 1d              |
| Habilidades            |                 |
| Personalidad 1         | Movimiento 3    |
| Percepción 3           | Supervivencia 1 |
| Costumbres 0           | Vocación 0      |
| Habilidades de Armas   |                 |
| Mordisco 2             |                 |
| Habilidades Especiales |                 |
| Velocidad Serpentina   |                 |

| Tipo     | Daño | Filo | Herida | G. Apuntado |
|----------|------|------|--------|-------------|
| Mordisco | 1    | 9    | 8      | Veneno      |

Zona 2: El estanque:

Entre los oscuros árboles se encuentra un pequeño estanque de aguas oscuras donde mora uno de los animales más peligrosos de todo el Bosque, una víbora roja, cuyo veneno es capaz de matar a la mayoría de los animales de tamaño humanoide. Si los personajes cruzan el área, el reptil surgirá de entre las aguas para atacar al personaje que vaya en primer lugar. Este podrá realizar una prueba de Alerta, que de fallar provocará un ataque por parte de la víbora.

El veneno de esta criatura requerirá superar una prueba de Cuerpo, o se quedará Herido permanentemente hasta que se consiga recibir tratamiento médico contra venenos.

Zona 3: Gran claro:

Este claro se abre en mitad del bosque dejando pasar la luz del Sol. A parte de esa peculiaridad no hay ninguna otra cosa destacable en el lugar.

Zona 4: El hogar de Bolbu el Troll:

Esta pequeña zona, es el hogar de Bolbu, quien a aprovechado la densa vegetación para conseguir una especie de cueva, de suelo mullido y cómodo.

El Beórñida permanece atado de pies y manos en el extremo nordeste de la zona. Si consiguen acabar con el Troll, este les dirá:

*“Muchísimas gracias héroes, no sabéis cuanto me alegra de veros, ya pensé que ese monstruo me iba a devorar. Me llamo Hathus, y andaba recogiendo madera cuando ese monstruo se abalanzó sobre mi.”*

Si los personajes han tenido ya el encuentro con Grimbeorn y le hablan sobre la lucha contra los Trolls en la Puerta del bosque Negro, este les dirá:

*“¿Mi capitán está en peligro? Si esas bestias son la mitad de peligrosas de lo que era esta, no saben a que se enfrentan. No os preocupéis yo os guiaré hasta la*





puerta, conozco caminos por los que viajar rápido y sin peligro.”

Si los héroes van acompañados de Hatus, el tiempo de viaje se reduce a la mitad.

Bolbu el Troll

| Nivel de Atributo      |                        |
|------------------------|------------------------|
| 7                      |                        |
| Aguante                | Odio                   |
| 76                     | 7                      |
| Parada                 | Armadura               |
| 5                      | 3d                     |
| Habilidades            |                        |
| Personalidad 2         | Movimiento 2           |
| Percepción 2           | Supervivencia 2        |
| Costumbres 0           | Vocación 2             |
| Habilidades de Armas   |                        |
| Aplastamiento 2        | Martillo Descomunal: 3 |
| Habilidades Especiales |                        |
| Gran Tamaño            | Dureza Odiosa          |
| Infundir Temor         |                        |

## E – La batalla de Grimbeorn:

Cuando la compañía llegue hasta la puerta del Bosque Negro, el Maestro del Saber puede leer:

“La imagen ante vosotros es sobrecogedora. Cuatro Trolls mantienen acorralados a tres beórnicas y su líder Grimbeorn en un saliente de piedra. Los Trolls lanzan piedras e intentan amarrarlos con sus enormes zarpas. Grimbeorn, permanece de rodillas entre sus compañeros mientras se sujeta una herida en el pecho. Al verlos, os grita:

–¡Huid! ¡No podéis vencerlos, buscad ayuda!

Con un potente rugido, tres de los Trolls dejan a los Beórnicas y se lanzan a por vosotros con los ojos inyectados en rabia.”

Si los héroes deciden huir, ganarán un punto de Sombra. Si permanecen y luchan, los Trolls se enfrentarán hasta la muerte.

Trolls:

| Nivel de Atributo      |                        |
|------------------------|------------------------|
| 5                      |                        |
| Aguante                | Odio                   |
| 40                     | 4                      |
| Parada                 | Armadura               |
| 3                      | 2d                     |
| Habilidades            |                        |
| Personalidad 2         | Movimiento 2           |
| Percepción 2           | Supervivencia 2        |
| Costumbres 0           | Vocación 2             |
| Habilidades de Armas   |                        |
| Aplastamiento 2        | Martillo Descomunal: 3 |
| Habilidades Especiales |                        |
| Gran Tamaño            | Dureza Odiosa          |

Cuando venzan a los Trolls, el Maestro del Saber debe leer:

“Grimbeorn baja de su atalaya de piedra con la ayuda de sus compañeros, mientras os dedica una sonrisa. Ahora podéis ver claramente sus heridas, un gran corte en el pecho del que mana sangre copiosamente.

–Esos monstruos eran más fuertes de lo que pensamos- Dice Grimbeorn con media sonrisa.- Hemos perdido muchos hermanos hoy, pero al menos hemos librados estas tierras de la presencia de los Trolls. Y no olvido vuestra ayuda. Sin vosotros estaríamos muertos y la Carroca sería un lugar imposible de transitar. De corazón os doy las gracias mis nuevos hermanos- dice mientras os hace una leve reverencia.- Ahora que el mal ha sido erradicado, es hora de volver a nuestros hogares, os invito a pasar a los salones de mi Padre, estoy seguro de que querrá agradecerlos.”

## Desenlace:

El viaje hacia la casa de Beorn esta inundado de una sensación agrídulce. Por un lado, se ha conseguido acabar con los Trolls que aterrorizaban las tierras de los Beórnicas, pero por otro lado, se han perdido muchas vidas.

La llegada a la casa del cambia formas es la propia de héroes, la compañía no sólo ha visto aumentada su reputación, si no que se han ganado la amistad de los Beórnicas.