

WIM RIX TP RHM THMM FTT
FIM RIX TP WIM THMM

EL ANILLO ÚNICO

Las palabras de
Los sabios

WIM RIX TP BRUX THMM FTT
FIM R THM MRRHMM WIM THMM

- CRÉDITOS -

Escrito por **Dominic McDowall-Thomas** y **Francesco Nepitello**

Editado por **Francesco Nepitello** y **Dominic McDowall-Thomas**

Ilustraciones de **John Hodgson**

Diseño gráfico de: **Paul Bourne**

Desarrollo de la línea (Cubicle 7 Entertainment): **Dominic McDowall-Thomas**

Desarrollo de la línea (Sophisticated Games): **Francesco Nepitello**

Las directrices para evaluar el desenlace de un encuentro están basadas libremente en las reglas caseras *Ayudas de encuentro* por Luc Walker (a) Skywalker.

Escribimos esta aventura para la GenCon 2011 donde lanzamos *El Anillo único: aventuras al borde del Yermo*, y es una gozada ver esta versión completamente maquettata, que nos recuerda la alegría y la anticipación que teníamos antes de publicar. Todos estamos tremendamente complacidos por la respuesta que ha tenido el juego, y este PDF de regalo es una forma de agradeceros vuestro entusiasmo, vuestra implicación, y vuestra pasión.

- CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA -

Dirección de la serie: **Joaquim Dorca**

Traducción y coordinación de traducciones: **Jordi Zamarreño**

Coordinación editorial: **Xavi Garriga**

Maquetación: **Rosa María Arbós y Juan Bascuñana**

(NdT: el título de esta aventura es un juego de palabras con la frase inglesa "a word to the wise [is enough]" que viene a querer decir "a buen entendedor, pocas palabras bastan." Aquí hace referencia a los Sabios, que en este juego son los *istari*, o los grandes señores de elfos, humanos y enanos, pero he preferido una traducción más literal y menos enigmática).

Publicado por Sophisticated Games Ltd, 1 Andersen Court, Newnham Road, Cambridge CB3 9EZ, UK y Cubicle 7 Entertainment Ltd, Riverside House, Osney Mead, Oxford, OX2 0ES, UK.



Devir Contenidos S.L.
Rosellón, 184, 6º 1ª
08008 Barcelona
España
www.devir.es



La Tierra Media, El hobbit, El Señor de los Anillos y los personajes, acontecimientos y lugares reflejados en ellos son marca registrada de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises, y se usan bajo licencia por Sophisticated Games Ltd y sus respectivos licenciarios. Quedan reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, guardada en un sistema de almacenamiento, o transmitida en forma o por medio alguno, electrónico, mecánico, mediante fotocopias, grabación o cualesquiera otros, sin la autorización previa de los editores.

- las palabras - de los sabios

- **Cuándo:** una compañía puede emprender esta misión en cualquier momento, idealmente a principios de la primavera.
- **Dónde:** la aventura empieza cerca de Rhosgobel, junto al lindero occidental del bosque Negro meridional.
- **Qué:** los personajes se hallan cazando con los hombres de los bosques de Rhosgobel, cuando la partida de caza es atacada por un grupo de orcos. El mago Radagast teme que alguien esté organizando a los orcos para que arrasen el salón del Bosque, y escribe al rey Elfo del reino del Bosque, siendo los jugadores los encargados de llevar la misiva.
- **Por qué:** los personajes se enfrentan a una bienvenida incierta en los salones del rey Elfo, puesto que la carta de Radagast es una petición de ayuda, algo que el rey Thranduïl no es muy amigo de conceder, por temor a debilitar sus propias defensas.
- **Quién:** los compañeros tienen ocasión de encontrarse primero con Radagast, y después con el rey Elfo. La forma en que los personajes enfoquen este último encuentro determinará el tipo de ayuda con la que vuelvan a Rhosgobel.

FASE DE AVENTURAS

Esta aventura se divide en cuatro partes.

PARTE UNO - PRIMERA SANGRE

La compañía se encuentra con la aventura tras haber pasado el invierno en Rhosgobel como huéspedes de los hombres del bosque de las tierras Ásperas. Allí tienen ocasión de escuchar los consejos de un mago.

PARTE DOS - VIAJE AL REINO DEL BOSQUE

Los compañeros se dirigen al norte, en busca del consejo de los sabios elfos del bosque Negro.

PARTE TRES - MÁS ALLÁ DE LA PUERTA DEL BOSQUE

Donde los compañeros tienen un encuentro inesperado, de resultado impredecible.

PARTE CUATRO - LA BATALLA DEL SALÓN DEL BOSQUE

Los héroes vuelven para defender la tierra de los hombres del bosque, y libran una amarga batalla, pero con un *istari* de su parte.

- PARTE UNO - PRIMERA SANGRE

El siguiente relato proporciona una introducción narrativa a la partida. Está escrito con el ánimo de proporcionar a una compañía nueva un poco de información de trasfondo para que puedan saltar rápido a la acción. También proporciona al Maestro del saber la semilla de una aventura futura. Tómase la libertad de modificar el texto para que se ajuste a tu grupo de jugadores.

Los personajes han pasado el invierno en Rhosgobel después de su primera aventura juntos. Se encontraron en la Reunión de los Cinco ejércitos, donde una buena cantidad de jóvenes idealistas se congregó con la esperanza de contribuir al resurgir de los Pueblos libres. Encontraron su primera aventura poco después, cuando se les encargó investigar rumores de una sombría figura que había sido vista visitando las cercanías de Dol Guldur. La compañía se forjó durante el arduo viaje hacia el caído bastión, y durante la larga espera que siguió. Divisando finalmente la figura que estaban buscando, estorbaron sus intentos para entrar en la fortaleza, pero no pudieron acercarse lo suficiente como para descubrir la identidad del ser. Sin embargo, notaron su terrible poder, que les abrumó, obligándoles a huir. Una vez recuperado el coraje a la luz del día, reforzaron su ánimo para reemprender la guardia, pero no volvieron a verla.

Inseguros de cómo proseguir, y con el invierno encima, la compañía viajó a Rhosgobel para consultar con Radagast el Pardo, a la vez que se refugiaban del frío. Los hombres del bosque dieron la bienvenida a su asentamiento a la compañía, y les facilitaron cobijo durante el invierno. Radagast habló con ellos sobre la naturaleza de su misión y de sus experiencias y se retiró a considerar el asunto. Cuando el tiempo empezó a despejar, los hombres del bosque pidieron a la compañía que les ayudara a obtener comida en una de las muchas expediciones de caza que se organizaban.

Y así empieza la partida.



LA CACERÍA

Los personajes forman parte de una partida de caza con cuatro hombres del bosque: los hermanos Amalrico y Evorico, Heva y Torismundo. El Maestro del saber puede leer en voz alta los párrafos en cursiva.

Mientras las partidas de caza se organizan puertas adentro de la empalizada de madera de Rhosgobel, una multitud se reúne para celebrar la ocasión y desearles que el día les sea propicio. Los niños ríen y gritan, mientras se persiguen a través de la gente reunida. Los perros ladran excitados, ansiosos de que les suelten. El humo de la madera añade una textura pungente al fresco aire de la mañana.

Frente a las puertas, los jefes de las familias más prominentes del poblado acaban su conversación y se desean buena caza unos a otros. Conforme vuelven a los grupos que cada uno dirige, las puertas se desatan y se abren al sonido de los cuernos de caza y los vítores del asentamiento, vítores que continúan mientras los hombres del bosque parten para la primera cacería del año. Vosotros ocupáis vuestros lugares en la procesión, siguiendo a Amalrico, el jefe de vuestra partida. Una vez fuera de la empalizada, os dirigís hacia el este, en dirección al bosque.

El día está nublado y hay una buena cantidad de rocío sobre la hierba conforme os acercáis al bosque Negro. El mundo parece no haberse despertado del todo aún. Los hombres del bosque parecen de buen humor, compitiendo entre sí para ver quién tendrá más éxito en la caza al final del día, con afirmaciones cada vez más desmesuradas. Los sabuesos corren por delante, persiguiéndose unos a otros por la pradera, y volviendo periódicamente, como si pidieran que les sigáis el ritmo.

Los jugadores deberían tener la oportunidad de hablar con Amalrico, Evorico, Heva, y Torismundo, conforme el grupo camina hacia el bosque.

Amalrico y su hermano menor **Evorico** sólo hablarán de la cacería, pero pueden comentar a los jugadores que los ciervos, los cerdos salvajes, y los conejos abundan en esta parte del bosque. Amalrico dirá a los personajes que tengan cuidado puesto que *“criaturas más extrañas que éstas pueden encontrarse a veces por estas partes.”* Interrogará a los personajes sobre su pericia en la caza, y les asignará papeles durante el día de acuerdo con la percepción que tenga de sus niveles de habilidad.

- Los héroes que quieran impresionar a Amalrico pueden llevar a cabo tiradas de **Cazar** para demostrar su experiencia campestre, o incluso desafiar a los dos hermanos en una competición de alardeo acerca de quién volverá con la presa más valiosa, mediante tiradas de **Impresionar**.

Heva es una guerrera, y sus temas de conversación tienen que ver con su oficio. Es de la misma opinión que los personajes, viendo las posibilidades que se abren en el mundo ahora que el Nigromante ha sido vencido y los orcos reducidos tras la Batalla de los Cinco ejércitos, pero su enfoque se centra en los hombres del bosque, y no en el conjunto de los Pueblos libres. **Torismundo** perdió a su mujer debido a una enfermedad durante el invierno anterior, cuando un viento mefítico procedente de Dol Guldur barrió sus tierras, y será difícil hacerle hablar.

En el lindero del bosque, se vuelve a poner la correa a los perros, para evitar que levanten presas de forma prematura, lo cual aceptan a regañadientes.

Las partidas de caza llegan al lindero del bosque. Permítase a los personajes dirigirse al bosque Negro de cualquier forma que quieran. Proporcionenseles opciones para explorar, rastros que seguir, etcétera. El matorral es denso a uno y otro lado del sendero que sigue el grupo.

- Una tirada de **Cazar** revela huellas que conducen camino adelante (un gran éxito revela que las huellas son de ciervo, y un éxito extraordinario revela que no tienen más de una hora).

El rastro acaba llevando a un claro del bosque, donde Amalrico hace gestos a todos de que se queden quietos mientras mira más de cerca. Se arrastra lentamente hacia adelante, y después vuelve lentamente.

“Hay varias ciervas y un ciervo. Nosotros cuatro iremos a por el ciervo, mientras que vosotros intentáis cobrar todas las ciervas que podáis.”

Los compañeros pueden mostrarse rápidamente de acuerdo con el plan, o proponer un cambio de presa enfrentándose a las consecuencias (un ciervo es una presa mucho más difícil de tomar por sorpresa).

Una vez decidido quién va tras qué, Amalrico desata un cuerno de caza de su cinturón y se lo entrega a uno de los personajes (escoge al azar, o basándote en el resultado que hayan tenido los personajes en sus interacciones con los hombres del bosque).

"Si nos hemos de separar, hacedlo sonar para que os encontremos. Mi hermano hará lo mismo con el suyo si os perdemos. Ahora vamos, ¡pero en silencio!"

- Los compañeros siguen ahora su presa por sus propios medios. Se requieren tiradas de **Sigilo** contra una dificultad moderada (NO 14) para llegar hasta el borde del claro sin ser detectados por las ciervas, mientras que las tiradas para acercarse al ciervo son difíciles (NO 16).


Si alguien falla, la presa empieza a correr (ver *La persecución* más abajo); de lo contrario, los personajes disponen de un ataque a distancia desde el borde del claro.

- La dificultad para atacar a distancia es un NO difícil de 16. El ciervo tiene aguante 12, y las ciervas tienen aguante 7. Una herida mata al animal, y cualquier pérdida de aguante hace posible que los personajes le alcancen.

La persecución

Si los personajes persiguen a su presa, empiezan a correr, y son ayudados por los perros de caza de la gente de Rhosgobel, que persigue a los ciervos, evitando que desaparezcan en la espesura.

- Una tirada con éxito de **Atletismo** permite a un héroe mantener momentáneamente el ritmo de su presa (puede llevar a cabo un ataque a distancia, pero el NO de las tiradas de persecución subsiguientes se incrementa en 2), un gran éxito le permite mantener el ritmo y llevar a cabo un ataque a distancia, y un éxito extraordinario significa que puede llevar a cabo un ataque y a la vez acercarse un poco a la presa (el NO de las tiradas subsiguientes se reduce en 2). Un fallo significa que el personaje ha perdido la presa (y a cualquiera de sus compañeros que siga persiguiéndola).

Un animal que ha perdido puntos de aguante empieza a rezagarse. Un personaje puede dejar de seguir al grupo principal para concentrarse en un rezagado. Sólo hace falta una tirada de **Atletismo** fácil (NO 12) para acercarse lo suficiente al ciervo y utilizar un arma de combate cuerpo a cuerpo, pero incluso si se falla se puede realizar a cabo un ataque a distancia. Sólo se puede perder el rastro del ciervo herido si además de fallar la tirada se saca un  en el dado de proeza.

EL ATAQUE DE LOS ORCOS

La caza continúa hasta que todos los compañeros han acabado su persecución, o hasta que los jugadores empiecen a aburrirse. Entonces, resuena un cuerno muy cerca. Son tres toques fuertes, seguidos por otro que se apaga a medias de forma entrecortada. Los personajes que investiguen, pronto oirán sonidos de combate, ladridos y gruñidos de los perros, gritos de los hombres de los bosques, y otras voces más guturales: ¡orcos!





Una banda de trasgos salvajes ha atacado a la partida de caza en mitad de un sendero de la densa masa boscosa. Amalrico está junto su hermano Evorico, que yace inconsciente con varias flechas negras clavadas en el pecho. Está herido, y trata desesperadamente de mantener a raya a los orcos que gruñen. Heva y Torismundo se enfrentan a otros tres orcos, y luchan desesperadamente. Otros tres arqueros trasgos disparan rápidamente desde una cierta distancia, donde el sendero remonta una suave colina. Cuando los personajes llegan a escena, una flecha abate a Torismundo.

- Si los jugadores cargan al combate, hay que tratar el inicio del mismo como si fuera incierto quién es el atacante y quién el defensor (es decir, que el personaje con la tirada de **Guerrear** más alta tira contra la *Vocación* más alta de sus oponentes, en este caso 1) para determinar qué bando tiene la iniciativa. Si los jugadores quieren emboscar o sorprender a los orcos, todos ellos tienen que llevar a cabo tiradas de **Sigilo** para tener éxito (ver la página 43 del Libro del Maestro de saber para más detalles).

La banda de orcos se compone de cinco soldados orcos y tres arqueros trasgos. Como quiera que luchan bajo las sombras del bosque no sufren de su debilidad *Odio a la luz del sol*, pero los arqueros trasgos tampoco se benefician de su ventaja *Habitante de la oscuridad*. Utiliza a los hombres del bosque como factor de equilibrio en el combate: si va bien, haz que caigan rápido o que se retiren heridos. Si va mal para los personajes, los hombres del bosque podrían igualar los números enfrentándose a unos cuantos orcos.

Desenlace

Después del combate, todos los compañeros supervivientes pueden recuperarse y disponer del tiempo necesario para pensar con claridad y hacerse cargo de los muertos y de los heridos.

- Si alguien se preocupa de examinar a los atacantes, una tirada de **Saber** con éxito permite reconocer a los trasgos como tales, y por lo tanto como orcos que pertenecen a una raza de montaña (si algún compañero dispone del rasgo *Saber de la sombra* o *Saber de los orcos*, se le puede conceder un éxito automático).

Si ninguno de los personajes piensa en ello, uno de los hombres de los bosques podría sugerir llevarse alguna muestra del equipo de los orcos de vuelta a Rhosgobel.

DE VUELTA A RHOSGOBEL

Cuando los compañeros finalmente se dirijan de vuelta a Rhosgobel, pronto se darán cuenta de que no fueron la única partida de caza en ser atacada. Varios cazadores vuelven con noticias de sangrientas escaramuzas o, por lo menos, de avistamientos inquietantes. Cuando llegan a las puertas del poblado, ven que la población está ocupada atendiendo a los heridos y preparándose para la defensa, mientras que parten mensajeros para prevenir de la amenaza a otros asentamientos.

El consejo de un mago

Poco después de su llegada, los compañeros ven que Radagast se dirige hacia ellos, como si estuviera esperándoles. Les sigue mientras llevan sus heridos al gran salón, y ayuda con sabios consejos mientras se les trata.

- Cualquier tirada de **Curar** en presencia de Radagast ve su NO rebajado a un nivel *fácil* (NO 12).

Una vez acabada la emergencia, el mago pide a los compañeros que le cuenten qué ha pasado, y que le proporcionen cualquier detalle que puedan recordar y que le permita identificar el origen de los atacantes. Una vez haya visto lo que tengan que mostrarle, y haya escuchado sus palabras, Radagast se sumirá en una profunda meditación, hasta confirmar que los orcos proceden con toda probabilidad de las distantes montañas Nubladas...

Preguntas adicionales de los héroes podrían extraer más información del mago (la tirada más aplicable aquí sería probablemente **Acertijos**): estos orcos merodeadores probablemente sean supervivientes de la Batalla de los Cinco ejércitos, que encontraron refugio bajo el dosel del bosque Negro. Sin embargo, es altamente inusual ver esta cantidad de orcos tan al sur; este suceso no parece tan solo producto de la mala suerte. Si se le insiste, Radagast murmurará algo acerca de acontecimientos inesperados al norte, antes de volverse de repente hacia los personajes:

"Debéis llevar un mensaje al reino del Bosque. Creo que el rey Elfo podría ayudarnos a determinar la causa y la solución de este problema. Esperad aquí; debo componer este mensaje... de forma delicada."



Abandona el salón meditando, y vuelve una hora después.

"Si Thranduil se obstina, recordadle que la Bestia es terrible y que, si su mirada no permaneciera fija en los hombres del bosque, rápidamente se volvería hacia el norte. Si existiera alguna indicación de que los orcos están siendo organizados por alguien... el asunto se volvería peligroso. Viajad rápido. ¡No hay tiempo que perder!"

Si los compañeros tienen más preguntas y no pueden ser rápidamente despachados por Radagast, éste les cuenta que los hombres del bosque guardan un secreto capaz de mantener a raya la oscuridad del bosque Negro. Sospecha que la fuerza maligna empuja a los orcos hacia la destrucción de ese secreto, lo cual constituiría un gran desastre para los Pueblos libres.

- PARTE DOS -

UN VIAJE AL REINO DEL BOSQUE

El itinerario ideal hasta los límites del reino del Bosque es que la compañía viaje hacia el norte a lo largo del lindero occidental del bosque Negro, hasta el lugar donde el camino del Bosque viejo entra en el mismo. Desde allí, deberán viajar al norte cruzando las tierras de los beórnicas hasta la puerta del Bosque, pasando rápidamente cerca de casa de Beorn, puesto que no tienen tiempo que perder, pero beneficiándose de la mayor tranquilidad de la zona, asegurada por la vigilancia de los beórnicas (si el grupo con el que juegas o tú estás interesados en improvisar un encuentro con Beorn, puedes recurrir a la información que aparece en la página 112 del Libro del Maestro del saber).

Una vez a las puertas del bosque Negro, entrarán en este mismo para seguir el mismo sendero Elfo que Bilbo y sus compañeros tomaron hace cinco años: aproximadamente 320 km de denso bosque separan la puerta del Bosque de los salones del rey Elfo, pero por suerte la compañía no tendrá que recorrer toda esa distancia...

- Para llegar al camino del Bosque viejo, la compañía debe cruzar las tierras de los hombres del bosque durante unos 225 km, a través de senderos bien marcados que siguen el lindero del bosque Negro (terreno fácil). En primavera, este viaje dura 7 días. Cada compañero precisa llevar a cabo 2 pruebas de fatiga (NO 14).

- Para llegar a la puerta del Bosque, los héroes atraviesan la tierra de los beórnicas durante unos 175 km (de nuevo terreno fácil). El viaje dura 6 días, y cada compañero debe llevar a cabo 2 pruebas de fatiga (NO 12).

Cualquier secuencia de peligro desencadenada por tiradas de fatiga fallidas no debería entrañar contacto con criaturas malignas, puesto que la compañía viaja a través de una zona relativamente segura. Pero si el Maestro del saber se siente malévolo, una secuencia de peligro del tipo *El cazador cazado* podría incorporar una araña gigante, posiblemente atraída por el fuego de campamento del grupo durante una de las noches en las que acampen demasiado cerca del lindero del bosque.

- PARTE TRES -

MÁS ALLÁ DE LA PUERTA DEL BOSQUE

Los personajes se encuentran con una patrulla de elfos silvanos poco después de entrar en el bosque Negro. El grupo armado no parece sorprendido de la presencia de los aventureros, como si de alguna forma supieran que venían: cuando el grupo abandonó Rhosgobel, Radagast envió un aviso a los elfos a través de sus amigos animales (pero no podía confiarles ninguna información más sensible, como por ejemplo el auténtico objetivo del grupo).

Si los jugadores muestran a los elfos la carta de Radagast, éstos les invitarán a seguir a la patrulla y esperar la llegada de un enviado, si bien con una buena cantidad de secretismo: el lugar donde les llevarán es secreto y debe seguir siéndolo, para lo cual todos los compañeros deberán someterse a ver sus ojos cubiertos por una venda.

- Si organizas la escena como un encuentro, es posible que los jugadores consigan presentarse de forma apropiada; si esto sucede, se les tratará con más cortesía, y tendrán un bonificador +1 al nivel de tolerancia de su audiencia con el enviado (que es el propio rey Elfo, disfrazado).





LA CIUDADELA DEL BOSQUE

Si los jugadores permiten que sus personajes sigan a la patrulla elfa, abandonan el sendero Elfo en dirección norte y, siguiendo caminos secretos, la compañía llega al río del Bosque en un par de días. Después, los personajes serán conducidos a través de un estrecho puente de piedra que cruza un río rápido. Por delante, oculta entre antiguos árboles, una gran puerta se abre en un lado de una pared de roca: la entrada a la ciudadela del Bosque. Un guardia habla brevemente con la patrulla antes de permitirles entrar a una cámara de recepción elegantemente tallada y decorada.



Esperando audiencia

Cuando las puertas se cierran tras el grupo, los compañeros son recibidos por un cortesano de aspecto adusto, que habla en elfo con el jefe de la patrulla antes de conducirlos por un pasillo que se desvía hacia la izquierda de la cámara, y que tiene puertas a uno y otro lado, y los personajes son conducidos a la tercera habitación de la derecha, que está funcionalmente amueblada con una mesa y sillas.

El cortesano pide a los personajes el mensaje de Radagast, y les informa que tienen que esperar instrucciones en este lugar. A continuación se marcha (con el mensaje, si se lo han entregado), y dos elfos de la patrulla permanecen en la habitación mientras que el otro sale de la misma. Otros dos elfos montan guardia al otro lado de la puerta. Minutos más tarde dos elfos más, vestidos con sencillez, traen una fina jarra de metal con agua, y vasos de cerámica. Nadie pronuncia palabra. El agua es deliciosa.

Si los personajes insisten en entregar el mensaje personalmente al rey Elfo, el cortesano les mira impresionado a la vez que desdeñoso, preguntándoles si osan insultar al reino del Bosque, poniendo en cuestión el honor de un súbdito de confianza del Rey. Si aún así persisten, se les hará esperar aún más.

Llega el enviado

Los personajes tendrán que esperar entre 2 y 4 horas, dependiendo de cómo hayan cooperado. Los guardias no interaccionarán con ellos, ni les permitirán que se vayan. Finalmente, el cortesano vuelve y anuncia que el enviado del rey Elfo ha llegado y quiere verles de inmediato. Se les conduce de vuelta a la cámara de entrada, y descienden por otro pasillo serpenteante que se ensancha a una cámara mayor, cuyo techo está soportado por columnas intrincadamente talladas, adornada por completo con tapices, e iluminada por linternas y velas.

El enviado del rey Elfo es un sindar muy alto, que va cubierto por un amplio manto, y lleva altas botas de caza; tiene la ropa manchada de fango, como alguien que ha viajado con prisas, pero su expresión (como puede entreverse bajo su capucha) no muestra rastro alguno de cansancio.

UN ENCUENTRO REAL

Si alguno de los jugadores interpreta a Caranthir (el personaje elfo pregenerado que aparece en el Libro del aventurero), éste podrá adivinar fácilmente que el enviado no es otro que el propio rey Elfo *no hay muchos elfos sindar en el reino del Bosque, aparte la familia Real*. Cuando se disipan las dudas acerca de su identidad, el rey Elfo permite a los cortesanos que se hagan cargo de su indumentaria de viaje, y finalmente se sienta en un magnífico asiento de madera dispuesto sobre una tarima, rodeado de sus ayudantes y cortesanos.

Cómo fijar la tolerancia

Todos los ojos están puestos en los personajes cuando estos se acercan al rey. El nivel de tolerancia de este encuentro se basa en el valor, modificado por un bonificador +1 (el encuentro ha sido organizado por Radagast) y eventualmente por un segundo bonificador de +1 si los compañeros han impresionado favorablemente a la patrulla, o un -1 si insistieron en entregar el mensaje personalmente.



Cómo valorar el desenlace del encuentro

El Maestro del saber puede evaluar el desenlace del encuentro llevando la cuenta de cuántas tiradas con éxito llevan a cabo los héroes durante sus fases de presentación e interacción. Cada tirada con éxito cuenta como 1, mientras que un gran éxito equivale a 2, y un éxito extraordinario a 3.

Presentación

El rey Elfo espera que los compañeros se presenten a sí mismos de forma apropiada. Las aproximaciones más correctas son mediante tiradas de **Cortesía** o de **Impresionar**, y su dificultad es un NO de 16, mientras que una de **Acertijos** despertará sospechas (NO 18).

Interacción

Thranduil contemplará a los compañeros durante un momento antes de empezar a hablar (leyendo primero el mensaje si se lo acaban de entregar). Estaba cazando en los bosques más al norte cuando le llegó el aviso de los pájaros amigos de Radagast, y no está de muy buen humor: muy pocas veces las preocupaciones de los hombres y de los magos le han reportado algo más que perjuicios.

Sospecha de esta intrusión, y no mostrará muy buenos modales. Sus preguntas irán por el siguiente camino:

“¿Sois conscientes del contenido de este mensaje?”

“¿Qué pensáis del asunto?”

“¿En qué puede concernirme que los orcos invadan el territorio de los hombres del bosque? Con toda seguridad, unas simples correrías de los orcos no son causa suficiente para ver conspiraciones, sino simplemente lo que son: violencia ciega.”

“¿Cree Radagast adecuado hacer que los elfos sean vulnerables? ¿Qué pasaría si esta trama que percibe no fuera más que una finta para debilitar nuestras defensas?”

Se espera que los compañeros respondan de forma completa y veraz. Después se les da permiso para hacer preguntas al Rey, y gradualmente el encuentro se convierte en una reunión más informal, conforme todos se dan cuenta de que están en el mismo bando. Los compañeros pueden formular preguntas apropiadas utilizando **Cortesía**, **Acertijos**, **Persuadir**, o **Perspicacia** por ejemplo.

Si los personajes preguntan al Rey si sabe por qué hay ahora orcos tan al sur de las montañas del bosque Negro, o preguntan acerca de la Bestia del bosque Negro, pueden obtener una respuesta basada en el resultado de la tirada utilizada para formular la pregunta.

Fallo: son orcos, eso es lo que mejor saben hacer. La Bestia es un monstruo enloquecido que aúlla en las montañas.



Éxito: las fronteras del Reino al norte de las montañas del bosque Negro llevan bastante tiempo tranquilas. Se han avistado seres alados yendo y viniendo por las montañas.

Gran éxito: algunas de estos avistamientos han tenido lugar en las cercanías de donde se supone que se encuentra la guarida de la Bestia.

Éxito extraordinario: las bestias aladas eran criaturas de la oscuridad.

- Si los personajes piden ayuda a los elfos y no han excedido la tolerancia del encuentro, al final del mismo se compara el número de tiradas con éxito conseguidas durante el episodio con las posibilidades que se facilitan a continuación.

0-1: *“Imposible. Ya tenemos bastante de qué ocuparnos aquí.”*

2-4: *“Enviaré una patrulla para que os escolte durante el camino de vuelta y preste ayuda a los hombres del bosque.”*

5-7: *“Enviaré de vuelta con vosotros una partida de guerra.”*

8 o más: *“¡Ensillad mi caballo! Iré yo mismo con mi guardia personal a hablar con Radagast.”*

Una vez acabe la audiencia, o bien a los personajes se les pone en la puerta y se les informa de que tienen un día para abandonar las tierras de los elfos, o bien se les conduce a unas habitaciones de invitados para pasar la noche mientras se reúne la expedición. En este último caso, partirán al día siguiente.

LA VUELTA A CASA

Para interpretar el camino de retorno, basta con la descripción facilitada en la parte dos, sólo que al revés. Si los compañeros son escoltados por los elfos, se considera que todas las tiradas de fatiga tienen éxito automáticamente, puesto que los elfos actúan como guías, exploradores, cazadores, etcétera.

- PARTE CUATRO -

LA BATALLA DEL SALÓN DEL BOSQUE

Si los personajes se dirigen solos a Rhosgobel, llegan allí sin problemas e informan a Radagast de lo sucedido. Si el rey Elfo les ha acompañado, hablará él con Radagast, pero el curso de la acción es el mismo independientemente de la información, más allá de afectar al nivel de certidumbre que Radagast pueda tener.

Radagast (y Thranduil) formulan rápidamente un plan, y reúnen a todos los hombres del bosque capaces de luchar, saliendo con ellos en dirección al salón del Bosque. Se detienen en el pueblo de los hombres del bosque para sumar refuerzos y enviar patrullas que exploren en busca del enemigo y prevengan a las granjas aisladas, para después continuar camino rápidamente hasta el salón del Bosque. Tras celebrar un consejo con los jefes de los hombres del bosque, los exploradores llegan informando de que una gran partida de guerra de orcos se aproxima. Thranduil pide balas de paja y otros materiales combustibles: los orcos atacarán al anochecer.

Si los compañeros quieren participar en la organización de la defensa, déjales. Pueden discutir sus sugerencias con los hombres del bosque y los elfos, por ejemplo mediante tiradas de **Guerrear** para elaborar sus estrategias, o bien utilizando **Inspirar** o **Impresionar** para reforzar sus opiniones.

- Si los compañeros sugieren estratagemas defensivas inteligentes, se les pueden conceder entre 1 y 3 dados de éxito extra como ventajas adicionales de combate.

EL ASALTO


Los orcos atacan por la noche, y su ofensiva queda iluminada por las llamas de las balas de paja a las que se prende fuego. Radagast pide los personajes que se dispongan en reserva, para taponar cualquier brecha en la línea.

- La batalla empieza pronto, con el choque de las armas, los gritos de los heridos, y los rugidos de los orcos. Los personajes esperan. Al cabo de un rato, tiradas de **Alerta** revelan que los hombres del bosque han sido flanqueados, y un pequeño grupo de orcos ha conseguido tomar el portón de la empalizada...

Nadie más se ha dado cuenta, distraídos por la amenaza que tienen delante. ¡Es hora de actuar heroicamente!

La lucha por la puerta

Dirige el combate utilizando 2 soldados orcos por cada compañero. Si algún héroe permanece en posición de retaguardia, los soldados orcos que quedan libres pueden tomarle como blanco de sus lanzas.

- Además, cada vez que un compañero saca un  durante la lucha, otro soldado se une a la refriega al final del asalto. Esto puede suceder un número de veces igual al número de compañeros en la comunidad.

La magia de Radagast

Cada vez que un héroe o un orco envuelto en la pelea saque una **V**, toma nota de ello. No lo ocultes, y deja que los jugadores sepan que algo particular acaba de suceder. Escoge un efecto de entre los siguientes (o tira un dado de éxito):

1. Si la tirada la hizo un compañero como parte de un ataque, el objetivo muere de inmediato; si la tirada la hizo un orco atacante, la criatura deja caer sus armas y escapa, después de mirar al héroe con expresión aterrorizada.
2. En medio de la pelea se puede ver perfectamente un ciervo blanco, inmóvil e imperturbable. Un abrir y cerrar de ojos más tarde, ha desaparecido. Los compañeros se quedan con la impresión de que ha transcurrido un lapso de tiempo mayor.
3. A pesar del ensordecedor ruido de la batalla, se pueden oír dulces voces femeninas que cantan en la distancia: cada uno de los compañeros gana 1 punto de esperanza.
4. Una brisa procedente del oeste hace que las hojas crujan y las ramas se agiten. El cielo se empieza a aclarar.

5. Uno de los orcos es cegado por cientos de mariposas negras que de repente se abalanzan sobre él. Es rápidamente abatido por las flechas de los hombres del bosque.

6. Como procedentes de las alturas, se pueden oír voces agudas, como de aves de presa. A veces, un orco parece desaparecer en pleno aire, como si algo lo hubiera arrancado del suelo lanzándolo al oscuro cielo nocturno.

Radagast llega cuando los héroes matan al último orco, o cuando se han obtenido un total de tres **V**. Con él llega el alba, y la desbandada del enemigo. Ninguno de los implicados en la lucha se había dado cuenta de que estaba amaneciendo, y la noche parece haber durado tan sólo unas pocas horas para todos los implicados.

DESENLACE

Radagast se asegura de que las gestas de los personajes sean ampliamente conocidas. Si esa partida de guerra hubiera tomado el salón del Bosque, una larga y amarga guerra habría hecho arder el lindero occidental del bosque Negro. Haz acabar esta aventura con un festín de victoria, y con un bardo de los hombres del bosque cantando un nuevo relato: el de los salvadores del salón del Bosque.

