

El Anillo Único
SABIAS DECISIONES

El Anillo Único

SABIAS DECISIONES



El Anillo Único
SABIAS DECISIONES

~ Sabias decisiones ~

“ _ Y mientras tanto tomé mi decisión_ dijo_. No me gusta la idea del camino del medio y no me gusta el olor del camino de la izquierda: el aire está viciado allí, o no soy un guía. Tomaré el pasaje de la derecha. Es la hora de que volvamos a subir. ”

Cuando. Esta aventura puede jugarse en cualquier año, pero debe ser invierno, o como muy tarde, principios de la primavera, antes que llegue el deshielo en el Valle del Anduin.

Donde. Cualquiera de los salones de los hombres del Bosque o Rhosgobel es un buen lugar de inicio. Modificando levemente el contenido se podría partir desde La Casa de Beorn.

Que. El superviviente de un Castro de los hombres del bosque atacado por orcos, llega hasta el Pueblo de los Hombres del Bosque, pero los ancianos y jefes del lugar, no quieren enviar ayuda al considerar arriesgado, enviar a perseguir a los orcos en invierno.

Por Que. Hay muchas razones que un Maestro del Saber, podría emplear para que los jugadores se vieran involucrados en la aventura. Los habitantes del Castro podrían ser familia, amigos, una de las jóvenes secuestradas podría ser la novia del aventurero, o simplemente, podrían no ver correcto la decisión de que, el Pueblo de los Hombres del Bosque, no tratara de ayudar a los suyos.

Quien. Los aventureros deberán tratar con los jefes y ancianos del salón del que partan, incluso si el Maestro del saber lo desea, podrían tener que convencer al mismísimo Radagast, aunque no está considerado. Las gentes del castro atacado, son gente corriente y sin poder, pero igualmente está en las manos del Maestro del Saber.

LA FASE DE AVENTURAS

La aventura se presenta en tres partes, basadas en los lugares y acontecimientos que suceden en la historia. Debería ser fácil para el Maestro del Saber cuando es interesante cambiar de tiempo narrativo y escenas.

PARTE UNO – BUSCANDO BENDICIONES

El objetivo principal de la primera parte, es introducir y dar marco a la situación que se encuentran los personajes. Al finalizar esta parte, los aventureros deberían conocer los sucesos en el Castro, y haber hablado con los jefes y ancianos del lugar,

consiguiendo o no el permiso para salir del Salón en pos de ayuda de los habitantes de la población de los Hombres del Bosque atacados.

PARTE DOS – SENDEROS NEVADOS

La segunda parte del escenario, comienza cuando los personajes deciden partir para ayudar a la población del Castro atacado. La escena consiste en tres partes: El viaje hasta el Castro, la búsqueda de pistas y rastros en el lugar y la partida del mismo siguiendo las huellas de los atacantes.

PARTE TRES – SIN EL CALOR DE LA LUMBRE

La parte final de la aventura consiste en el enfrentamiento de los aventureros contra los atacantes que secuestraron a los Hombres del Bosque. Si el enfrentamiento con los orcos, debe ser un desafío pero no un gran desafío en sí. El verdadero gran desafío es conseguir rescatar con vida a todos los Hombres del Bosque secuestrados, el cometido real de la aventura, y no una simple misión de exterminio.

PARTE UNO – BUSCANDO BENDICIONES

Introducción

Año 2944, una noche de invierno cualquiera en el Gran Bosque Negro. Los aventureros se encuentran en *El Pueblo de los Hombres del Bosque*, un asentamiento rodeado por una alta empalizada formado por un puñado de granjas alrededor del Salón del antiguo Héroe Balki. En el exterior de los edificios, el viento sopla helado entre los troncos de los árboles, la nieve choca contra los edificios del asentamiento humano, casi todos los habitantes del lugar duermen protegidos por el calor de la lumbre y guarnecidos por las paredes de sus hogares, solo los vigías del Pueblo del Bosque escuchan los cuernos de caza que provienen del interior del Bosque, un sonido inesperado, gélido, triste y lejano, amortiguado por el incesable viento, como un aullido atravesando espacio y tiempo por igual... Escaso tiempo después, en lo profundo del bosque, se observan fuertes luces parpadeantes, como de una gran hoguera. El lugar del que parece provenir, es uno de los Castros de los Hombres del Bosque, un pequeño grupo de Familias que encabeza *Gundovaldo el Pajarero*, que viven en una granja semifortificada a un día de camino.

El consejo de ancianos es consultado, pero prohíben salir a nadie de noche, ya que si el camino es peligroso normalmente, es más en invierno, y de

noche. Nadie quiere arriesgarse a perder gente sin saber lo que ha ocurrido.

INFORMACIÓN PARA EL MAESTRO DEL SABER

Esta información es exclusiva para el Maestro del Saber, aunque algunas partes, las mas lógicas, serán contadas por *Gundovaldo* al consejo de ancianos y a los aventureros.

Walar, hijo mayor del hermano menor de *Gundovaldo*, es un liante y un vago, que prefirió echarse al monte junto a una banda de indeseables que trabajar honradamente. Ha llevado este tipo de vida durante los últimos 5 años, hasta que en este verano, atacaron a una partida de orcos cuando volvían a sus cuevas. El golpe salió bien, con grandes ganancias para todos, pero no podían saber que, el botín capturado pertenecía a *Ghuzvort*, un Gran Trasgo de las montañas, que al enterarse de lo sucedido, envió a un grupo de sus mejores orcos para cazar y capturar a los insolentes que se habían atrevido a desafiarlo.

En unas semanas, los rastreadores orcos habían dado con los bandidos y comenzado a cazarlos. Ante el inminente peligro, *Walar* decidió abandonar a sus compañeros, robando antes parte del botín de los orcos, y refugiándose en casa de su padre con la excusa que se había arrepentido y quería vivir de manera honrada.

La estratagema tuvo cierto éxito, si no hubiera sido, por que entre el botín cargado, hay un colgante que *Ghuzvort* quiere especialmente, de modo que los anteriores compañeros de *Walar*, fueron torturados hasta conseguir información suficiente sobre el ladrón del colgante.

Los orcos tardaron mucho en encontrar la pista de *Walar*, pero una vez que se aseguraron, asaltaron el Castro, recuperaron el colgante y de paso, se llevaron unos cuantos rehenes para vender como esclavos. El ataque, inesperado en plena noche de invierno, cayó sobre la granja como una tormenta de verano, matando y robando sin piedad. Los que se resistieron, incluido *Walar*, fueron asesinados, el resto hechos prisioneros.

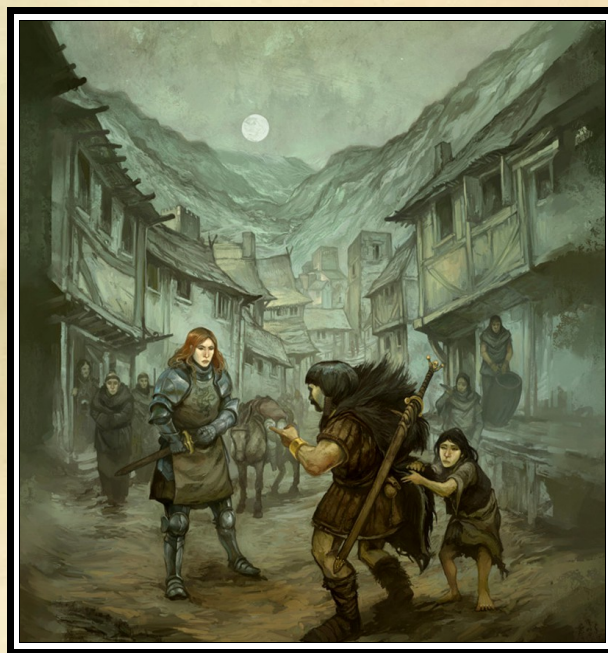
Gundovaldo, fue dado por muerto, cuando fue asaetado por varios orcos. Tiene la certeza que los orcos buscaban algo en concreto, por que antes de matar a los hombres, los interrogaban. Sabe que su sobrino tubo algo que ver, pero no sabe el motivo, ni que buscaban exactamente.

Búsqueda de información


Los aventureros deben ser informados por el Maestro del Saber, que el lugar del que parecen provenir los

sonidos y el fuego, es el Castro de su pariente (o amigo) *Gundovaldo*. Un lugar que nunca han visitado y no saben el camino. *Gundovaldo* es un hombre grande y fornido, que con sus cerca de 60 años, guía y lidera a su familia con fama de justo y terco.

Durante la incertidumbre y caos de la noticia nocturna, hablar con los vigías y una tirada de **acertijos** con NO14 (La tirada es necesaria, ya que los Vigías nerviosos, dan información a medias o difusa, y es la habilidad del personaje la que la compone como algo útil), recompensará a los aventureros con la siguiente información: El Castro de *Gundovaldo* se encuentra a medio día de camino a pie y tan solo unas horas a caballo. Esta formado por cuatro edificios, un establo, un granero, las cuadras de caballos y un pequeño Salón donde viven la familia de *Gundovaldo*, sus hermanos con sus familias, y sus hijos con sus familias si están casados. Algo mas de 30 personas, con una edad comprendida entre 5 y 60 años. El Castro es casi auto-suficiente, teniendo poca relación con otros asentamientos mas allá del intercambio de pieles, ganado o grano por productos de metal, telas, que el Castro no produce. *Avina*, la hija pequeña de *Gundovaldo*, es muy bonita, y algunos jóvenes del Pueblo y los Castros cercanos, rondan su hogar para pretenderla.



Al día siguiente, de madrugada, antes que el grupo de expedicionarios parta del Salón, los vigías de la empalizada tocan de nuevo los cuernos de alarma. Desde lo alto del muro de madera, se puede observar como un tambaleante jinete avanza con trote inseguro en dirección al pueblo. Cuando la solitaria figura llega ante el portón de la muralla, se puede ver a un



sangrante y casi desfallecido *Gundovaldo*. Tras dejarlo pasar al pueblo y llevarlo ante las curanderas, el rumor de que el Castro de *Gundovaldo* ha sido atacado por los orcos, se extiende por todo el pueblo.

Después de ser atendido de sus heridas, es requerido a presencia del consejo de ancianos, y allí, escuchan el relato del ataque.

Si alguno de los aventureros quiere intentar hablar con su pariente (amigo) en la casa de sanación, o entrar al salón mientras el consejo de ancianos escucha el relato del ataque, debe superar una prueba de **Persuasión** con NO14 para convencer a los guerreros apostados en la puerta.

Una vez que *Gundovaldo* ha contado su relato, los ancianos se retiran a deliberar, momento en que los aventureros pueden aprovechar para hablar con el sin impedimento. Si quieren les contará de nuevo la historia de lo ocurrido si no pudieron pasar al Salón. Tras un largo rato de espera, el consejo de ancianos vuelve a aparecer con una decisión. El ataque de los orcos, es demasiado peligroso para que el Pueblo de los Hombres del Bosque los persiga contando únicamente con sus fuerzas. Se enviarán mensajeros a los otros salones pidiendo ayuda, y una vez reunidas, se perseguirá a la hueste orca. La voz quebrada de *Gundovaldo* protestará entre los murmullos de los asistentes del Salón, pero el consejo, no se retractará, alegando que podría tratarse de una argucia de los orcos y atacar al pueblo una vez que la mayor parte de los guerreros, trate de rescatar a la familia de capturada.

En ese momento, mientras el consejo se marcha, *Gundovaldo* pedirá a los aventureros que, por su amistad y parentesco, persigan a los orcos y rescaten a su familia.

Interacción

Si los aventureros acceden a ayudarlo (y si no, no hay aventura y además se ganan un punto de sombra), deben conseguir el beneplácito del consejo de ancianos. Pueden intentar convencerlos de dos maneras principalmente: la primera, en el salón, inmediatamente después de anunciar su decisión y que *Gundovaldo* les pida ayuda, delante de un gran número de habitantes del Pueblo. En ese momento, con los ánimos candentes de la gente del Pueblo pueden solicitar salir del pueblo como amigos o parientes de los afectados. El consejo suele tener mas en cuenta la **sabiduría**, y la tolerancia vendrá marcada por ese rasgo. Las habilidades de **Persuasión**, **acertijos** y **Cortesía**, se valoraran poco por el consejo, que esta convencido de su decisión necesitando un NO de 18, pero las habilidades de

Impresionar o **cantar** serán tenidas en cuenta no solo por el consejo, sino por el resto de presentes, que si se muestran arrojados y vigorosos apoyaran su causa, necesitando un NO de 14 para que el consejo les permita marchar en pos del rescate de sus parientes. La segunda forma, es solicitar audiencia privada con el consejo una vez que la asamblea del Salón haya terminado. El consejo escuchara a los aventureros, aunque convencerlos es una tarea difícil NO 16, si usan habilidades como **persuasión**, **acertijos** o **cortesía**, y muy difícil con **Impresionar**, ya que no impresionará a los sabios, necesitando un NO de 18.

Como evaluar el resultado del encuentro

Para comprobar si impresionan al consejo y cuanto se les ha impresionado, comprueba las siguientes líneas:

0 - 1 El consejo de ancianos no es persuadido, ni los aventureros dan razones ni muestran suficiente arrojo para poder emprenderse en el cometido. Los ancianos negaran su beneplácito a los aventureros, pidiendo comprensión a *Gundovaldo*, y aconsejan a los aventureros a no volver a desafiar las decisiones del consejo.

2 - 4 El consejo de ancianos es persuadido o impresionado por las palabras de los aventureros, dejándolos marchar en ayuda de los rehenes, pero no creen en sus posibilidades, y niegan ayuda para el viaje.

5 - 7 El consejo de ancianos queda muy impresionado por las palabras, el arrojo y el planteamiento que exponen sobre el asunto. No solo les conceden el permiso para partir a rescatar a los rehenes, sino que ordenan ceder caballos para la empresa.

8+ El consejo de ancianos queda tan convencido de los argumentos, astucia, y arrojo de los aventureros, que no solo les concede el permiso para partir y los caballos, sino también la ayuda de 2 guerreros del Pueblo para que les acompañen.

Si los aventureros no consiguen el permiso del consejo, deberán escapar del pueblo a escondidas o desafiar la voluntad del consejo, lo que les hará ganar un punto de **sombra** y ganar mala reputación por sus actos.

Preparando el viaje

Sea cual sea el modo en el que los aventureros partan al rescate, necesitaran preparar el viaje. Como indica en las reglas, los aventureros necesitaran realizar una prueba de **saber**, pero si en esa prueba consiguen un Gran éxito o superior, no podrán reducir el tiempo de viaje. Si no consiguieron el consentimiento del

consejo de ancianos del pueblo, el NO de saber aumentará hasta NO 16, ya que no tendrán fácil acceso al equipo de viaje que necesitan. El Castro atacado esta al norte, a un día de viaje andando, los orcos atacaron por la noche, es decir, casi dos días de ventaja, aunque reducirían mucho la ventaja si consiguieran caballos. Los caminos y senderos están cubiertos de nieve y hielo, la caza y alimentos son mucho mas difíciles de conseguir aumentando el NO de cazar en un rango de dificultad.

PARTE DOS – SENDEROS NEVADOS

Una vez que los aventureros hayan preparado el viaje (lo contrario, y mas en invierno seria una locura que el Maestro del saber debería hacerles pagar las consecuencias), deben llegar y encontrar el Castro de *Gundovaldo*.

Salir en esta época del año, con las nevadas y el frio, desampara a los aventureros, creando una sensación de soledad cuando el portón se cierra a sus espaldas. Las miradas fieras y silenciosas de sus convecinos los ponen nerviosos, muchos, no se habrían atrevido a salir a buscar a los supervivientes, pero todos, esperan que tengan éxito, y eso, es una carga adicional sobre los hombros de la compañía. Los aventureros son una llama entre el frio invernal que los rodea y la gente del pueblo lo sabe. Pero no dicen nada, solo miran fría y duramente, pues la gente que vive en estos lugares, es dura como la tierra donde se crían.

El Viaje

El Castro de *Gundovaldo*, se encuentra a 16 Km al norte del Pueblo de los Hombres del Bosque, una caminata en épocas del año menos duras, pero en invierno, llegaran al lugar cuando casi haya anochecido, eso, si no se pierden en el interior del bosque. La espesura es dispersa en esta zona, con grandes arboles que dejan pasar los débiles rayos de luz del sol, iluminando tenuemente el interior cubierto por una capa de blanca nieve, que ayuda a iluminar mas su interior. Arbustos diseminados aquí y allá, lucen pequeños frutos de color rojo y morado, que resaltan con el verde y blanco del paisaje.

Si le preguntaron a *Gundovaldo*, o buscaron información entre la gente del pueblo no les será difícil llegar. Una simple tirada de **fatiga** con NO 12 (recordar que se pierden 2 puntos de aguante en lugar de 1 al ser invierno), y encontraran el lugar sin problemas.

Si por el contrario no preguntaron a nadie, el sendero que lleva hasta el Castro esta casi cubierto por la nieve, con algunos rastros de la cabalgada del

superviviente y restos de sangre, que poco a poco quedaran cubiertos por la nieve que cae de manera intermitente. Para poder seguir el rastro, el cazador de los aventureros, deberá superar una tirada de **Cazar** con NO 16, debido a que los rastros se van ocultando poco a poco por la nieve caída. Por cada prueba de cazar que fallen, tardaran 2 horas más en llegar.

Esta primera parte del viaje no alberga desafíos, la zona esta muy cerca de los asentamientos humanos, y las criaturas y bestias peligrosas no suelen acercarse tanto, pero siguiendo el sendero, y, si el vigía supera una prueba de Alerta, verán el cadáver de un miembro del castro.



EL CASTRO

Cuando la compañía llegue al hogar de *Gundovaldo*, solo encontraran ruinas y desolación, el aire huele a ceniza y carne quemada, brasas todavía humeantes prenden volutas de humo hacia las copas de los arboles, y solo el viento, además de los aventureros, se pasea por el lugar.

La granja esta situada en un claro, por el que pasa un arrollo de aguas heladas que fluye hasta el rio negro. La forman cuatro edificios rodeados por una empalizada baja, todos los edificios se encuentran deteriorados por los orcos, que después del ataque, quemaron los edificios. El establo, el granero y las cuadras son ahora restos de paredes de madera inservibles. El salón, construido en parte con piedra, puede usarse temporalmente como refugio ya que el frio y la nieve, evitó que se quemara por completo. Toda la nieve alrededor de la granja se ha derretido por el calor desprendido por el fuego, pero poco a poco, se va cubriendo de blanco de nuevo. Diseminados aquí y allá, se ven los cuerpos inertes semis-desnudos de una docena de figuras, la mayoría humanos, aunque algunos son Orcos. Si algún personaje supera una tirada de **Saber** NO 16, o posee la especialidad "saber del enemigo (orcos)" sabrá que

esos orcos, no habitan en el Bosque Negro, sino que proceden de las Montañas Nubladas.

Entre los cadáveres humanos, se encuentran los hermanos de *Gundovaldo* y sus esposas, y alguno de sus hijos y las esposas de estos, incluyendo a *Walar*. No encontraran nada de valor, ni siquiera en los cadáveres de los orcos, ya que fueron saqueados en el pillaje que sobrevino al ataque.

Una tirada de **Cazar o alerta**, con NO 12, mostrará a los aventureros dos rastros diferentes. Uno de ellos, arrastra algo pesado hasta el interior del humeante salón. El segundo, es el claro rastro de huellas alejándose hacia el norte, hacia la espesura del bosque. Una tirada de **Cazar** NO 14, revelará que se trata de un grupo de unos 40 individuos.

El Salón

El Salón del Castro es un gran edificio, antes imponente, construido a la manera de los hombres del norte. Con cimientos y paredes de piedra hasta el metro y medio, seguido de paredes de recia madera. Alcanza 5m en su parte más baja y 8m en la parte más alta, donde se encuentra el hueco para los dos hogares que sirven de cocina y calientan el Salón en los meses fríos.

Mide 8m de ancho por 20m de largo sin particiones, o habitaciones individuales. Alrededor de las paredes, hay un altillo al que se puede acceder mediante escaleras de mano, donde se encuentran algunos camastros utilizados en los meses cálidos, y cosas almacenadas, saqueadas o destrazadas por los orcos.

El tejado ha ardido en una pequeña proporción, las paredes exteriores están ennegrecidas, y el interior esta totalmente destrazado, pero, no corre riesgo de derrumbe, aunque el aire entra por las puerta destrazada y las aberturas provocadas durante el incendio.

Supervivientes

Cuando entren en el Salón, el rastro del objeto arrastrado hasta el interior del edificio mostrará a la compañía una alentadora escena. Apoyado en un rincón, un hombre de los bosques herido, se apoya jadeante junto a la pared, al fondo del edificio. Armados con cuchillos y palos, dos niños de unos 12 años, intentan sorprender a los aventureros, rápidos y en la oscuridad, cuales orcos, se lanzan contra los héroes intentando proteger a su Pariente. **Alerta, cazar o guerrear** NO 12 (todos) para evitar ser sorprendidos (a no ser que los aventureros digan deliberadamente que no están en guardia cuya dificultad será NO 14). Pero distinguir a dos atacantes entre las sombras, como victimas desesperadas, se

necesita una tirada de **Perspicacia** con NO 14.

Si no la superan, los aventureros no se darán cuenta quienes son realmente sus atacantes, y atacaran libremente el primer turno. En el segundo asalto de combate, ya habrán distinguido y podrán decidir libremente.

Si alguno de los aventureros mata inconscientemente a uno de los niños (si los dejan a 0 de aguante o les causan una herida) deberá superar una prueba de **corrupción**, al cometer un mal sin querer. Si es deliberadamente, el aventurero ganará un punto de **sombra** automático, y deberá superar una tirada de corrupción para no ganar otro punto de sombra. (Los niños tienen 8 puntos de aguante y 1D en Daga).

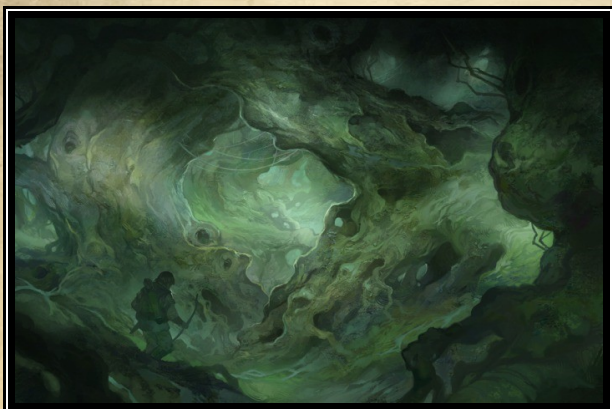
Cuando la compañía se de cuenta quien son sus atacantes, se espera que el combate se detenga, identificándose como rescatadores y no una nueva amenaza. Una tirada de **Impresionar, Cortesía o persuasión** con NO 12 será suficiente para los niños. Si los niños mueren, o son heridos y deben convencer al adulto herido de quien son, que no creará simples palabras de forasteros que atacan a niños. El No será 16 y no sirve Impresionar.

El Hombre herido se llama *Gilberto*, es sobrino de *Gundovaldo*, los niños, *Fadrique* y *Alifonso*, son nieto y sobrino nieto de *Gundovaldo*, respectivamente y sobrinos de *Gilberto*. Si las explicaciones de los aventureros no son creídas por los supervivientes, Gilberto atacará a la compañía mientras les grita a los niños que huyan. Si *Gilberto* recibe una herida o llega a 0 de aguante morirá a causa de sus heridas. Los niños huirán sin posibilidad que los aventureros puedan hacer nada, si no han tomado precauciones, si alguien se encuentra en la puerta o en el exterior, puede hacer una prueba enfrentada de Daga contra los niños.

Si los aventureros son capaces de convencerlo, los niños se fiaran de la compañía. Los supervivientes agradecerán a la compañía que vinieran a rescatarlos y cualquier ayuda que puedan ofrecerles, como comida, mantas y curación (*Gilberto* esta herido), de hecho, morirá en pocos días si no es atendido. Por su parte, los supervivientes describirán como sucedió el ataque, cuantos orcos eran, por donde se fueron, quien son los supervivientes que se llevaron, etc.

Al día siguiente, si Gilberto ha sido curado, anunciará su intención de viajar hasta el pueblo y poner a salvo a los niños, y apremiará a la compañía a rescatar a sus parientes.

(*Gilberto* esta herido, tiene Hacha 3D y 10 puntos de aguante)



PERSIGUIENDO A LOS ORCOS

Es de suponer que, nada mas que amanezca, la compañía se ponga en marcha tras los orcos y los rehenes de estos.

En el exterior ha nevado toda la noche, pero no lo suficiente como para borrar todo el rastro de un grupo tan numeroso, sobretodo siendo orcos.

Para seguir el rastro, se necesita una tirada de **Cazar** con NO 12. Si el resultado es un éxito el rastro los llevará hasta el norte, adentrándose en el interior del Bosque negro. Si el resultado es un Gran Éxito o superior, además el rastreador observará que el paso de los orcos es rápido, como si forzaran la marcha.

Eso, añadido que los orcos son criaturas nocturnas y que en esta época del año la noche es más larga que el día, complica las cosas a los aventureros.

La compañía deberá tomar ahora una decisión, seguir el rastro normalmente, o forzar la marcha.

Forzar la Marcha

Esta regla aparece en el modulo "Relatos de las tierras ásperas". Si deciden forzar la marcha, cuando un aventurero deba superar una prueba de **Fatiga**, deberá superar también una prueba de **atletismo** con su misma dificultad. Si supera la prueba de atletismo se restará un punto de aguante adicional, si falla la prueba debe restarse 2 puntos de aguante, si consigue un gran éxito o superior, no se resta puntos de aguante adicionales. A cambio, la compañía reduce a la mitad la duración de cada tramo de viaje, pero con las mismas pruebas de fatiga que si no se hubiera forzado.

Para alcanzar a la hueste orca, el guía de la compañía deberá realizar una prueba prolongada de **Viajar**,

tres pruebas con NO 12. Cada tres éxitos conseguidos diarios, la compañía habrá recuperado un día. Los orcos llevan una ventaja de tres días (Dos por los días de ventaja desde que los aventureros los persiguen y uno mas, por que el primer día los orcos fuerzan la marcha).

Además, el cazador del grupo, debe realizar una prueba diaria de **Cazar** con NO 12, si la prueba es un fallo o un ojo de Sauron, la dificultad de la prueba prolongada diaria aumenta de NO 12 a NO 14.

Si todas las tiradas de viajar tienen éxito, la compañía debería alcanzar a la hueste orca el tercer día de viaje, el sexto día de viaje de los orcos.

Campamento atacado

A mitad del primer día de persecución se habrá adentrado a los aventureros en el interior del Bosque Negro, lugar catalogado como tierras de la sombra. La zona esta menos iluminada y el débil sol del invierno, apenas calienta los cansados huesos de los personajes, las copas de los arboles apenas deja traspasar la nieve por lo que el rastro de los orcos no corre tanto riesgo de desaparecer. Aquí, los arboles son mucho mas altos, gruesos y viejos, el lugar parece hablar sin emitir sonidos, como si la compañía no fuera bien recibida. El grupo se sentirá oprimido, especialmente los elfos, que si usan la virtud "Oradores" aumentará la dificultad media en dos grados.

La compañía debe realizar pruebas de **corrupción** diarias, un fallo significa un punto de **sombra**.

Durante el tiempo que los aventureros llevan persiguiendo al grupo de orcos, han encontrado uno de sus campamentos, en el segundo día, encuentran otro de los campamentos, pero este, parece abandonado repentinamente.

La gran hoguera del centro esta esparcida alrededor del centro del campamento, hay huellas dispersas por todos los lados, aunque un número especialmente grande se dirige al oeste. Hay sangre negruzca en diferentes cantidades extendida aquí y allá, marcas de cuerpos arrastrados, equipo disperso y espadas curvas de orco tiradas en el suelo.

El silencio envuelve el lugar como la oscuridad en el interior del Bosque Negro...

Trampas de araña

Los incautos orcos, se adentraron en el interior del bosque subestimando los peligros del interior, que tales peligros, no afectaría a un grupo tan numeroso, y suponiendo que los cobardes humanos no los perseguirían tan en el interior, pero se equivocaban...

En su segundo día tras el saqueo, cuando ya habían comido y dado de comer a los prisioneros, dos grandes Arañas los emboscaron. Primero silenciosa y sigilosamente, fueron capturando a los orcos solitarios que se alejaban del campamento... cuando gran parte de los orcos estuvieron dormidos, las dos arañas los atacaron, llevándose mas orcos. En ese momento, el líder de los orcos, un Gran Trasgo llamado *Golbo*, ordenó marcharse corriendo, mientras algunos orcos mantenían a raya a las arañas.

Las dos arañas se percataron de los rehenes humanos que la hueste orca custodiaba. Astutas y avariciosas, supusieron que los humanos serian importantes para alguien y que el grupo de orcos, seria perseguido por otro grupo, de modo que tramaron un plan para atrapar a quien quiera que los persiguiera, fueran humanos u otros orcos.

El Vigía de la compañía debe realizar una tirada de **Alerta** con NO 14 para descubrir telas de araña diseminadas en varios arboles cercanos, como la fabricada por las dos grandes arañas que acechan al grupo desde las alturas. Si el Vigía no superó la prueba, el grupo será sorprendido por las arañas tratando de agarrar a dos personajes.

Gran araña (2):

NIVEL DE ATRIBUTO	
4	
AGUANTE	ODIO
36	3
PARADA	ARMADURA
5	3D
HABILIDADES	
Personalidad, 3	Supervivencia, 2
<u>Movimiento</u> , 3	Costumbres, 2
<u>Percepción</u> , 2	Vocación, 1
HABILIDADES DE ARMAS	
<u>Atrapar</u>	3
<u>Aguijón</u>	2
HABILIDADES ESPECIALES	
Habitante de la Oscuridad	Atrapar Víctima
Infundir Temor (NO 16)	Conjuros terribles*

Si la compañía logra matar o repeler a las criaturas, escondidos entre los arboles, podrán ver algunos bultos envueltos en seda arácnida. Hay en total 10 bultos, todos ellos de orcos. Uno de ellos, es especialmente grande. Si sacan al orco de su interior, observaran que va equipado con una cota de malla y presenta un color de piel pálido para ser un orco. El orco era el lugarteniente de *Golbo*, sus días están contados, aunque no esta muerto del todo, ya que el veneno de la araña, paraliza en lugar de matar para conservar el cuerpo, y que este dure más antes de ser devorado, como una especie de despensa viviente. Si registran al Gran orco, encontraran un plano mal dibujado que representa el Bosque Negro, el valle del Anduin y Las Montañas Nubladas. Los aventureros no podrán leer las palabras escritas, a no ser que posean **Saber de la sombra**. En el plano hay varias cruces que representan los salones de los Hombres del Bosque con sus nombres en Lengua Negra, y una línea de puntos que comienza en las montañas, cruza uno de las cruces y vuelve a las montañas tras pasar por el Bosque Negro.

Si alguno de los personajes tiene **Saber del enemigo** (orcos) o **saber de la sombra**, podrán descifrar las palabras escritas con una prueba fácil con NO 12 de **acertijos** o **Explorar**, si no poseen ninguna de esas Especializaciones, la prueba de habilidad de **acertijos** o **Explorar** tiene NO 16.



El plano, indica la ruta que debían seguir los orcos para atacar el Castro y volver a su guarida. La línea de puntos señala el camino a seguir, comenzando en Las Montañas Nubladas al norte del paso alto, siguiendo el río gladio hasta llegar al Anduin, de ahí, hasta el Pueblo de los hombres del Bosque donde hay una cruz y otra mas grande. La cruz grande es el Castro de Gundovaldo, y donde comienza la persecución de los orcos. Desde el castro, la línea se introduce en el Bosque Negro, gira al oeste entre el castro y el salón del Bosque y sigue recto hasta seguir el Anduin y luego, el río Gladio.

El cálculo de la duración entera del viaje de los orcos no es importante, ya que una vez que los orcos salgan a campo abierto, las esperanzas de alcanzarlos deberían ser mínimas para los aventureros. Pero para información del Maestro del Saber, lo detallamos a continuación. Si que son necesarios los cálculos del viaje desde el Castro, hasta los lindes del Bosque Negro, para saber cuantas tiradas de **fatiga** y **corrupción** deben realizar los aventureros.

Desde el Castro son 3 días de viaje para recorrer 16 Km por el interior del bosque Negro, lo que supone una prueba de **fatiga** y tres de **corrupción** con NO 18, por ser tierras de la sombra.

Luego gira al oeste justo antes de llegar al Salón de los Hombres del bosque y avanza hasta los lindes del bosque, que son 2 días de viaje para recorrer 32 Km, lo que supone una prueba de **fatiga** con NO 14.

La ruta sigue recta al oeste a través de los valles orientales del Anduin hasta llegar al río, 3 días mas para recorrer 80 Km, lo que supone una prueba mas de **fatiga** con NO 14.

Una vez llegado al Anduin el trayecto sigue el curso del río hasta el río Gladio, 2 días para recorrer 48Km. Aquí el trayecto atraviesa el Anduin y sigue el curso del río Gladio, 3 días de camino para recorrer 32Km, lo que supone una prueba de fatiga con NO 16.

El ultimo trayecto del recorrido deja los campos Gladios y llega hasta las Montañas Nubladas, al norte del paso de Montaña, 5 días para recorrer 168Km, lo que supone 2 pruebas de **fatiga** mas con NO14.

Si llegado a este punto, los aventureros no han alcanzado a los orcos, estos habrán llegado a su guarida en las montañas y la compañía no habrá podido rescatar a los rehenes, si es que el rastro de cadáveres indica que queda alguno con vida, y todos los miembros de la compañía deberán superar una prueba de **corrupción** para no ganar un punto de **sombra** debido a la impotencia que sienten al no rescatar a sus parientes.

Una vez superado el encuentro con las Arañas, la compañía debe proseguir el viaje, continuando con las pruebas de **Cazar**, **Viajar** y de **Fatiga**.

Con el plano, y conociendo la ruta a seguir por los Orcos, los aventureros sabrán la procedencia de los orcos si no la conocían ya anteriormente.



PARTE TRES – SIN EL CALOR DE LA LUMBRE

A estas alturas de la persecución, el frío invernal se habrá metido en los huesos de los aventureros. Aunque la nieve no cubra el interior del bosque, la oscuridad y la sombra agotarán mentalmente a la compañía, que recordará que hace apenas unos días, estaban calientes en el refugio de su hogar, pero también es posible que piensen, que los rehenes lo estarán pasando peor en manos de los orcos.

El destino de los rehenes

Cuando hayan pasado 4 días, la compañía encontrará su primer cadáver de rehén muerto y devorado, eso hará que todos los miembros de la compañía deban superar una prueba de **corrupción** para no ganar un punto de **sombra**. Cada tres días, los aventureros encontraran otro cadáver, y deberán superar otra prueba de **corrupción**.

Esta parte de la aventura depende mucho de las acciones de los jugadores, y del saber hacer del Maestro de saber. Es difícil conocer donde encontraran los aventureros a la hueste de orcos, y todo dependerá de la habilidad y rapidez que la compañía se de en ello.

Si todo va bien, los aventureros deberían encontrar a los orcos cerca del Salón del Bosque. Si no los alcanzan tan rápido, el Maestro del saber deberá acondicionar la aventura a lo acontecido en su partida.

Los campamentos de los orcos son sitios austeros y lúgubres, saben que están en territorio hostil, por lo que prescindirán cuanto puedan del fuego. Inevitablemente, en invierno deben encenderlo o morir de congelación, pero tendrán mucho cuidado. Siempre tendrán guardia alrededor, malhumorada pero atenta, ya que saben cual es su destino si hombres o elfos los atrapan. La descripción del campamento variará dependiendo del lugar donde acampen, si es en el bosque, en la llanura, a la orilla del río...

El Campamento orco

(Nota del autor: La descripción del campamento está ubicada en los lindes del bosque Negro, cerca del Salón del Bosque, si la compañía alcanza a los orcos mas tarde, el Maestro del saber debe modificar la descripción del campamento y añadir detalles del lugar donde se realice la acción).

En la oscuridad de la noche, la luz de una hoguera parece un faro en el mar, pero a quienes persiguen la compañía no son hombres o elfos que duermen de día, tampoco enanos, sino orcos, orcos de costumbres nocturnas, que caminan de noche y descansan de día...

Los orcos son astutos, pero no se conocen el terreno y necesitan encender fuego, al hacerlo causan una señal que se ve de día tanto como la luz de una hoguera en la noche, El humo.

Los orcos, descuidados y sin mucho más remedio, han usado leña húmeda para encender las hogueras, creando una columna de humo que el explorador o vigía de la compañía puede localizar fácilmente al subirse a uno de los arboles. Los orcos acampan temerosos a unos 16Km del Salón del Bosque, la nieve cae pausadamente sobre el suelo, como si los hechos que en breves instantes van a suceder no les involucrara. Los lejanos aullidos de los lobos crean una atmósfera tenebrosa, igual a humanos que a orcos, que nerviosos observan los alrededores en busca de los peligrosos cánidos, y el sol a medio mostrar, refleja su cálida luz sobre las copas de los arboles, que dejan pasar poca de esa luz a quien habita debajo.

Junto de una hoguera no tan grande, se agrupan una veintena de figuras. Sus escasas posesiones las llevan encima, mantas, mochilas, armas y armaduras. Los orcos ladran rabiosos a otros orcos y a los humanos, a los que no dejan acercarse demasiado a la hoguera,

fuelle de luz y de vida en el frio invierno. Los adultos protegen con sus brazos y cuerpos a niños pequeños, dándoles el calor que no les llega de las llamas y reciben latigazos cuando suplican a los orcos algo de comer, o poder acercarse a las llamas.

Alrededor del grupo principal, pequeños grupos de figuras formados por 2 o tres individuos, se agrupan alrededor de hogueras más pequeñas. Todos son orcos, todos van armados y fieros en el combate. El campamento esta formado por veintisiete figuras, los restos de la hueste que atacó el campamento y los rehenes que se llevaron. Los doce rehenes se encuentran apiñados alrededor de cinco grandes orcos que no los dejan acercarse a la hoguera. Visten poca ropa, con ajadas mantas o capas encima, algunos incluso van descalzos, cubriendo sus pies con telas y pieles enrolladas precariamente. Los cinco orcos son guerreros, discuten, descansan y comen mientras vigilan a los cautivos. Todos van bien protegidos con gruesas ropas, armaduras y llevan escudos y espadas curvas en sus cintos. Alrededor de este grupo, diez figuras más forman un círculo exterior, en pares o tríos, cada uno con una hoguera más pequeña. Estos orcos son más pequeños, sus armaduras no son tan esplendidas como la de los orcos del interior y van armados con lanzas, dagas y arcos cortos.



La emboscada

Atacar de frente el campamento es una completa locura. Los orcos son 15, bien armados, con armas de proyectiles, y en alerta. **Sigilo NO 16** para acercarse al campamento.

Atacar de día es el mejor momento para hacerlo. Los orcos estarán desmoralizados, y los humanos pueden usar plenamente su visión, al contrario que de noche. Un ataque directo a favor de los aventureros, bajará la moral de los orcos, algunos huirán, pero los orcos grandes, darán órdenes de matar a los rehenes... Llamar la atención, creando una distracción, o haciendo que los orcos los persigan, para bien llevarlos a una trampa, o bien despiatarlos logrará

que los orcos los persigan, 10 orcos trataran de dar caza a los intrusos. Dejando 2 orcos grandes y 3 trasgos cuidando el campamento.

Matar a algunos orcos cuando recogen leña también es una buena idea. Pero si más de dos orcos mueren, o no vuelven en un tiempo prudente, el resto de orcos aumentará la alerta (NO 18), y podría comenzar a matar rehenes y huir del lugar.

Otra opción podría ser pedir ayuda a la gente del Salón del Bosque que esta a un día de camino, si el explorador de la compañía supera una tirada de **Explorar** con NO 14, sabrá que se encuentran a un día o menos del Salón del Bosque, pero se tardaría mas en rescatarlos, aunque mas seguro. Convencer al consejo de ancianos de prestarles ayuda será fácil, ya que el emisario del pueblo de los hombres del Bosque llega hace un par de días, con noticias de lo ocurrido.

Deja que los jugadores estrujen sus mentes en busca de una solución, que formen planes y discutan ideas... después ponles nerviosos con el tiempo perdido en preparar los planes de rescate.

Golbo, Cacique Orco:

NIVEL DE ATRIBUTO	
5	
AGUANTE	ODIO
20	5
PARADA	ARMADURA
4+3 (escudo pavés)	3D
HABILIDADES	
Personalidad, 3	<u>Supervivencia</u> , 2
<u>Movimiento</u> , 3	Costumbres, 1
Percepción, 2	<u>Vocación</u> , 3
HABILIDADES DE ARMAS	
Hacha de orco	3
<u>Lanza</u>	2
HABILIDADES ESPECIALES	
Odio a la luz del sol	Fuerza horrible
Velocidad serpentina	Voz de mando

Guardias orcos (4)

NIVEL DE ATRIBUTO	
4	
AGUANTE	ODIO
16	3
PARADA	ARMADURA
4+2 (escudo)	3D
HABILIDADES	
Personalidad, 2	Supervivencia, 2
Movimiento, 3	<u>Costumbres</u> , 2
<u>Percepción</u> , 3	Vocación, 1
HABILIDADES DE ARMAS	
Espada curva	3
Lanza	2
HABILIDADES ESPECIALES	
Odio a la luz del sol	Dureza odiosa

Trasgos (10)

NIVEL DE ATRIBUTO	
2	
AGUANTE	ODIO
8	1
PARADA	ARMADURA
2+1 (rodela)	2D
HABILIDADES	
Personalidad, 1	Supervivencia, 2
<u>Movimiento</u> , 3	Costumbres, 1
Percepción, 2	Vocación, 1
HABILIDADES DE ARMAS	
Lanza	2
Arco	1
HABILIDADES ESPECIALES	
Habitante de la Oscuridad	Odio a la luz del sol
Cobardía	

¿Y después que?

Si la compañía logra rescatar a los rehenes, hayan acabado con todos los orcos o no, deberán plantearse algunas cosas si no lo han hecho antes. ¿Qué hacer con 12 rehenes malnutridos, débiles, muertos de frío y posiblemente heridos? La compañía no porta suficiente comida, agua, ropas y otros artículos de necesidad para todos... ¿y los orcos? Seguramente, los supervivientes, si son muchos, rastrearán a los fugados y les darán caza.

Si por causas del destino, los aventureros logran masacrar a los orcos, *Golbo* y los supervivientes, cargaran el botín abandonando a los rehenes, huyendo en dirección a Las Montañas Nubladas. Después de todo, no son importantes para ellos, tan solo más botín.

Si la compañía se hiciera con el collar, y quedaran numerosos orcos vivos, estos perseguirían a los aventureros y los supervivientes del Castro.

Si los aventureros acabaron con todos los orcos no habrá mayor problema, solo tienen que guiar a los supervivientes del ataque del Castro hasta un lugar seguro. Si el explorador de la compañía supera una tirada de **Explorar** con NO 14, sabrá que se encuentran a un día o menos del Salón del Bosque.

Si los orcos no fueron exterminados, masacrados o por lo menos, desbandados, perseguirán a la compañía una vez se reagrupen. Esto sucederá una hora después de la huida de la compañía.

La persecución es una prueba de acción prolongada de **Viajar** del guía de la compañía, con NO 14, y se deberá conseguir 3 éxitos.

El NO base es 12, pero los supervivientes están compuestos por niños, mujeres y hombres desnutridos, maltratados, heridos y cansados, por lo que aumenta un nivel.

Si el Cazador consigue una prueba exitosa de **Cazar** con NO 18, el NO de Viajar bajará un nivel de

dificultad, debido a que ha ocultado las huellas del grupo.

Si la persecución es de noche, aumentará un nivel la dificultad.

Los orcos, abandonaran la persecución después de varias horas, lo que comprende, si la compañía consigue los tres éxitos. Si fallan la prueba prolongada, los orcos restantes atacaran a la compañía y los supervivientes.

CONCLUSIONES

Si la compañía logra alcanzar un lugar seguro, o acaba con todos los orcos, *Gundovaldo* y los supervivientes les mostraran su agradecimiento el resto de sus días. El estatus de los aventureros aumentara en uno siempre que interaccionen en el Pueblo de los Hombres del Bosque, y aumentará en uno adicionalmente siempre que traten con *Gundovaldo* y su familia.

No hay recompensas económicas, pero si los aventureros mataron a todos los orcos, o si al menos mataron a *Golbo* en el campamento y registran sus pertenencias, encontraran un botín por valor de 1 punto de tesoro para cada aventurero, además del collar que los orcos buscaban. Es una hermosa joya de oro con un gran rubí que parece tener brillo propio. Una tirada de **Saber** con NO 16 mostrará a la compañía que es el tipo de joya que llevaría el representante o gobernador de una ciudad o quizás un noble. Si la tirada de **Saber** fuera un gran éxito o superior, el aventurero sabrá que es una joya antigua, de origen Dunadan.

Si un jugador sube su **Valor** y pretende quedarse con el collar como recompensa, el collar aumenta en 2 el estatus del personaje cuando lo lleva puesto. Al estar fabricada en Oesternessë protege contra la oscuridad y la sombra, añadiendo +1 a las tiradas de corrupción.

Si lograron rescatar a todos los rehenes con vida podrán recuperar un punto de esperanza adicional cada uno.

Durante ese año, si viven en el Pueblo de los Hombres del Bosque, su nivel de vida será considerado en 1 nivel mayor (solo ese año).