

# **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS**

## **LUCHA EN EL NORTE**

### **LA CUEVA MALDITA DE LOS ENANOS**

La acción se inicia en la posada conocida como “La Trucha Azul”, un acogedor alto en el camino situado en la población de Combe. El pueblo se encuentra a unos seis kilómetros de la más importante villa de Bree, en las profundidades de un valle.

La posada es pequeña pero está bastante limpia, la cerveza es de buena calidad y las habitaciones son acogedoras.

Mientras están bebiendo se les acercará un hombre de unos cincuenta años, vestido con unas ropas bastante elegantes, barba afeitada y modales hasta cierto punto refinados. Se presentará como Mithen, comerciante de la zona, y solicitará a los pjs si pueden escucharle pues tiene una propuesta que hacerles. Comentaré que nunca los había visto por la zona, preguntará si estarían interesados en un negocio y si su respuesta es afirmativa pasará a explicarles una historia:

*“Hace ahora unos cien años, un grupo de enanos cruzó las montañas y se adentró en las tierras de Eriador. Iban a reunirse con un asentamiento enano situado al oeste, pero jamás llegaron a alcanzar su destino. Habían cruzado las tierras que rodean Amon Sûl cuando fueron atacados por una banda de forajidos. Huyeron y se escondieron en unas cuevas situadas en el Tyrn Gorthad, cercanas a los Túmulos. Sólo uno de los enanos salió con vida de las cuevas, y escribió el relato de su viaje en un diario. Yo compré éste en la ciudad de Trabad, y ahora me propongo dirigirme a las cuevas. Entre los enanos había algunos artesanos y herreros. Lo que me interesan son sus libros, el resto podréis quedároslo. Además os pagaré 5 monedas de oro a cada uno al finalizar la empresa”.*

Si aceptan, Mithen les explicará que tiene la intención de partir al día siguiente al romper el alba. Además, ha contratado los servicios de un montaraz que dice conocer la región, de nombre Bar –Mirret.

Si alguno de los pjs se informa acerca de Mithen, podrán averiguar que se trata de un respetado comerciante que acostumbra a pasar largas temporadas por la zona en busca de objetos o similares para venderlos después. En cambio, de Bar –Mirret la gente ya no tiene tan buena opinión. Es bastante solitario, como buen montaraz, y se le ve poco por el pueblo. Además, era el guía de una caravana que salió de Bree hará ya unos cuatro años, que fue asaltada por bandidos, y que únicamente cinco personas, entre ellas el propio Mirret, pudieron escapar. Muchos consideraron que había escogido caminos peligrosos para avanzar, y por eso lo culparon de la matanza.

A la mañana siguiente, cuando bajen a la calle verán a Mithen que está cargando unos sacos en el caballo, mientras los saluda con la mano. A su lado hay un hombre de raza dúnedain montado en un caballo negro. Va vestido con ropas típicas de montaraz, y a su lado cuelga una gran espada. A la espalda lleva un escudo. Mithen lo presentará a los pjs como Bar –Mirret. Éste se mostrará silencioso e impaciente por salir, ignorando casi por completo a los personajes.

La zona del Tyrn Gorthad está al sur, así que Mirret comentará de coger el Gran Camino del Este en dirección al Bosque Viejo, para girar al sur con posterioridad. Yendo por el camino pasarán primero por una torre edificada a la izquierda del sendero. Sobre el mediodía, se acercarán a las ruinas de un antiguo lugar de vigilancia. En este punto Mirret comentará que llegó el momento de acampar y comer algo. Mientras estén comiendo, será cuando los bandidos de los que Bar –Mirret forma parte los ataquen. Aprovecharán sus habilidades en la espesura y sus arcos para atacar al grupo y confundirlos respecto a su número. Además, Mirret no dejará ver que está con ellos a menos que se vea obligado a ello, pues prefiere seguir manteniendo su tapadera cuanto más tiempo mejor.

	NIVEL	PV	CA	BD	ESC	BOcc	BO pr	MM
Mithen	3	32	2	10	N	30 ec	N	20
Bar-Mirret	4	50	11	20	25	78ea	75 al	15
Band 1	2	38	7	20	25	63 ci	60 al	5
Band 2	2	46	7	15	25	56 ea	50 al	5
Band 3	2	44	7	15	25	54 ha	50 al	5
Band 4	2	47	7	15	25	48 mz	45 al	5

Si consiguen acabar con los bandidos y con Mirret los pjs podrán proseguir su viaje, aunque a partir de este momento será ya sin ayuda. Según el mapa deberían proseguir unos quince kilómetros más hacia el sur y después girar hacia el este. La zona, como empezarán a ver pronto, está llena de montículos, muchos de ellos coronados por túmulos. Si los pjs son inteligentes tratarán de no acercarse demasiado a ellos.

Una vez hayan girado hacia el este, siguiendo unos cinco kilómetros llegarán hasta una pequeña dificultad montañosa. Es aquí donde se encuentran las cuevas. La que marca el mapa está situada en la mayor de todas; hay un camino estrecho que transita entre árboles que llega hasta allí. Mientras avanzan, con una tirada de Percepción verán unas pisadas en el suelo. Con un Rastrear verán que las últimas son de dos seres muy grandes, y que para su desgracia entran en la cueva a la que se dirigen los pjs. La cueva, como bien podemos imaginar, está habitada por dos trolls de piedra. Si aún es de día éstos no saldrán al exterior, manteniéndose ocultos en la seguridad de su cueva. Será vital acercarse con cautela y precaución. Si no lo hacen así, es muy posible que los trolls los descubran y los ataquen por sorpresa, tal será su intención.

La cueva está totalmente a oscuras, por lo que será vital llevar antorchas. La única luz proviene de la que puedan producir los rayos de sol a la entrada de la misma, unos pocos metros. Hay un 60% que durante el día encuentren a los trolls durmiendo, de noche estarán despiertos o puede que hayan salido.

	NIVEL	PV	CA	BD	ESC	BOcc	BO cc	MM
TROLL 1	7	150	11	15	N	100EGa	85Ar	65
TROLL 2	7	150	11	15	N	100EGa	85Ar	65

Los dos se consideran, a efectos de Críticos, como Tipo II: un crítico A recibe un -50, un B un -20, un C pasa a tipo A y así sucesivamente. Por matarlos, se consideran del tipo E.

#### Descripción de la cueva

1. Entrada de la cueva: un gran agujero natural excavado en la roca. Ya desde el exterior emana unos efluvios que, a los personajes inteligentes, los pondrá en guardia y les indicará que nada bueno les espera allí dentro.
2. Aquí se encuentran los restos de una fogata, así como algunos huesos de animales tirados alrededor.
3. Tiradas en el suelo unas antiguas cadenas, oxidadas pero resistentes, donde los trolls atan a las víctimas esperando que alcancen el punto ideal para ser cocinadas.
4. Unos sucios camastros, agujereados y malolientes donde duermen ambos trolls.
5. Un nauseabundo charco de fétidas aguas. Aquel que beba deberá realizar una TRN2 o empezar a sufrir náuseas, perdiendo 1D10 pv.
6. Un agujero de veinte metros de profundidad. Es Difícil de bajar, pero Fácil con cuerdas.
7. Otro agujero, idéntico en todo al anterior.
8. A medida que se acerquen a este punto verán unas telarañas colgando del techo. No hace falta ser un dechado de inteligencia para imaginar que criatura puede habitar en este cubículo.

	NIVEL	PV	CA	BD	ESC	BOcc	BO cc	MM
Araña	8	160	4	40	N	70GPc	75GA <sub>g</sub>	80

Tipo de Crítico: I: Reducir la severidad del crítico en uno (un A recibe un -20, un B pasa a A, y así sucesivamente).

Veneno: Un veneno muscular de nivel 4 (variable B).

9. Otra nueva sala con dos agujeros idénticos a los anteriores.
10. Esta habitación está cubierta por una capa de agua que se filtra por las paredes. Aparte de esto, nada más.
11. En esta otra sala los pjs encontrarán dos cadáveres pulidos hasta los huesos. Se trata de los restos de dos enanos. Si los registran (Fácil) hallarán una bolsa medio podrida con 5 mo en su interior, además de 17 mp. El otro tiene en el cinto una daga de +5.

12. En este punto es donde hallarán los restos de cinco enanos, bueno, los huesos. Con una Percepción Media encontrarán un libro sobre Artesanía. Además, una bolsa con martillos, clavos y otros utensilios.

- Lo que llevan los enanos es lo siguiente:
- Un hacha de combate +10 mágica.
- Un casco con forma de dragón (+10 BD). Una varita de Conocimiento de Hierbas (Usar Objetos).
- Veinte monedas y un cinturón +15 a Acechar /Escondarse.
- Un escudo +5 BD (+30) y una cimitarra +5.
- Una espada a dos manos mágica +10, además de una flecha con idéntica bonificación.

Lo único que interesa a Mithen, tal y como les prometió, es el libro. El resto pueden quedárselo los personajes.

