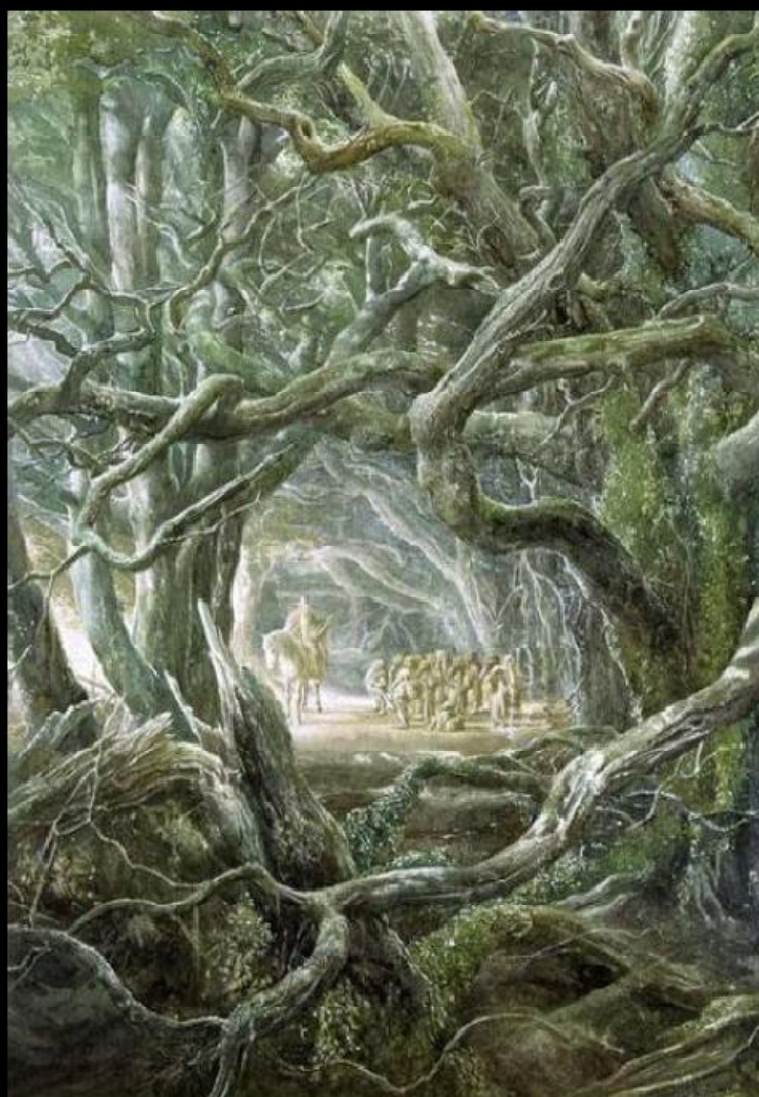


## **TRAVESÍA EN EL BOSQUE NEGRO**



**CAVERNA DE ROL**

[www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com)



## **LA CARROCA**

Los pjs deambulan por las cercanías de La Carroca. No muy lejos de aquí, la casa de Beorn se erige como bastión desde el que el hombre oso custodia este cruce del río curioso cómo la salvaje roca desnuda se ha adueñado del paisaje en contraste con el Bosque Negro, que se extiende exuberante al Este de la posición de los pjs.

Caminando durante un rato, los pjs ven cómo se acerca con premura un oso. Los pájaros, que hasta ahora habían acompañado con su canto a los pjs, levantan el vuelo apresuradamente a medida que el oso se aproxima más y más a ellos. De repente, y ante el asombro de los pjs, el oso comienza a hablar en perfecto Oestron:

*“¡Qué alegría poder contar con vuestra compañía! Soy Beorn, y preciso de vuestra ayuda. Por favor, acompañadme al Este y os mostraré un gran mal que deambula por el Bosque Negro. Si me ayudáis a acabar con él, prometo bendeciros con el don de la metamorfosis.”*

Los pjs no osarán rechazar el ofrecimiento de Beorn [En realidad, Beorn no es el oso que se ha presentado como tal ante los pjs, sino un beórñida llamado Kaleb<sup>1</sup>. En adelante, este falso Beorn será identificado en azul.] Por lo tanto, iniciarán el viaje hasta la linde Oeste del Bosque Negro. Gracias a la pericia de Beorn, el trayecto durará cuatro días. Lo único que resulta inquietante para los pjs es el vuelo bajo de d10 cuervos<sup>2</sup> que parecen muy interesados en seguir su camino [Los cuervos seguirán a los pjs y a Kaleb durante el resto de la aventura].

Los pjs podrán buscar hierbas<sup>3</sup> en su camino hacia el Bosque Negro. La presencia de Beorn dotará a sus intentos de mayor probabilidad de éxito [+10].

En cada una de las noches, se realizará una Tirada de encuentro simplificada. Si la tirada es mayor a 90, los pjs y Beorn se las tendrán que ver con d5 trasgos de nv3<sup>4</sup>. Tras esos cuatro días, el grupo finalizará el trayecto, habiendo llegado a la linde Oeste del Bosque Negro<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>2</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>3</sup> Consulta la tabla de hierbas al final del módulo para ver qué pueden encontrar los pjs.

<sup>4</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>5</sup> Acude a la Sección Locura en el Bosque Negro.







## LOCURA EN EL BOSQUE NEGRO

El grupo llega a la linde Oeste del Bosque Negro. La presencia de la vegetación es abrumadora. En el aire se respira la sombría y tenebrosa presencia de la fortaleza de El Nigromante. Los pjs no pueden dejar de pensar en aquel ambiente opresivo cuando **Beorn** llama la atención sobre un oso que se encuentra en el sendero del Bosque, el mismo por el que Bilbo Bolsón y los enanos transitaron rumbo a la Montaña solitaria en los hechos relatados en "El hobbit". Tan pronto como el oso se percató de la presencia del grupo, se adentra raudo y veloz en las entrañas del Bosque Negro.

*"Ese es. Su nombre es Jotel. Se volvió loco y juró matar a todo ser viviente que se interpusiera en su camino. Esto es intolerable para la cultura de mi pueblo, y debe ser ajusticiado. La pena por tal comportamiento es la muerte. Me apena llegar a este extremo, pero temo por los animales y demás seres vivos de La Carroca. Incluso, he tenido que desprenderme de los animales que me seguían a todas partes. Es la única forma de no ponerlos en peligro."*

El grupo se adentra en el Bosque Negro. Pasarán exactamente cinco días recorriendo sus *agradables* parajes. Nuevamente, los pjs podrán buscar hierbas<sup>6</sup>. La presencia de **Beorn** dotará a sus intentos de mayor probabilidad de éxito, si bien no conoce tan bien esta zona como La Carroca [+5].

En los dos primeros días, el grupo podrá toparse con d5 elfos silvanos de nv7<sup>7</sup>. Para ello, deberán realizar una Tirada de encuentro simplificada. Los pjs se toparán con los elfos silvanos si la tirada es superior a 85. [Si los pjs ya se toparon con ellos el primer día, no hará falta Tirada en el segundo día.] En caso de encuentro, los elfos silvanos tratarán de convencer a los pjs de que quien les acompaña no es Beorn, sino un beórñida llamado Kaleb. Este dirá a los pjs que los elfos han sido claramente embrujados por Jotel. [T percepción muy difícil. Si hay éxito, los pjs creerán a los elfos silvanos, y el falso Beorn, ahora conocido por los pjs como Kaleb, escapará<sup>8</sup>; Si no hay éxito, la lucha entre el grupo y los elfos no tardará en desatarse.]

En el tercer día de camino, **Beorn** dejará a los pjs. Al parecer, nota que alguien está siguiéndolos, y debe asegurarse de que no se verán sorprendidos por nadie. Es curioso el modo en que los cuervos se marchan tras el rastro de **Beorn**. Los pjs de Percepción. Si la Tirada más baja de los pjs es inferior a la del DJ, el pj se verá atacado por un veneno irresistible de una araña que ha caído sobre él/ella que le paralizará de

---

<sup>6</sup> Consulta la tabla de hierbas al final del módulo para ver qué pueden encontrar los pjs.

<sup>7</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>8</sup> Acude a la Sección Apresado en el Bosque Negro.







pies a cabeza durante un día. En pocos segundos, el resto de los pjs estarán rodeados por otras d5 arañas de nv6<sup>9</sup>.

El siguiente día los pjs deberán reposar, pues su desafortunado compañero no podrá moverse hasta caída la noche.

El quinto día la marcha de los pjs continúa. Tras unas pocas horas en las que nada ni nadie parece estar cercano a ellos, de repente se topan con Jotel<sup>10</sup>. El oso, lejos de salir huyendo, comienza a hablar a los pjs en Oestron.

*“No os dejéis engañar. No es Beorn quien os acompaña. Se trata de Kaleb. No soy yo el mal al que debéis poner fin. Las arañas del Bosque Negro le envenenaron y enloqueció. Para nuestra forma de oso, el veneno es así de dañino. Desde entonces, siempre huye al olerlas en el aire. Solo las aguas de los elfos silvanos le podrían ayudar, pero los odia por algún motivo y los mata allí donde va. Me temo que poco se puede hacer por él, pero no estaría de más que pudierais ayudarme en esta tarea.”*

Los pjs deberán decidir [Esta vez sin Tiradas de percepción] si creen a Jotel<sup>11</sup> o no. En este último caso, la batalla entre Jotel y los pjs será inevitable.

Tan pronto como acaben con Jotel, los pjs seguirán su camino. Tras la noche, los pjs se levantarán sobresaltados al escuchar los rugidos de dos osos. Acudiendo en dirección a los mismos, los pjs observarán a dos osos exactamente iguales a Beorn luchando entre sí. La única diferencia es que uno de ellos cuenta con la ayuda de los cuervos. Los pjs deberán decidir a cuál de los dos osos ayudan. [El auténtico Beorn<sup>12</sup> es el que no cuenta con apoyo de los cuervos. El otro oso es obviamente Kaleb.]

Si los pjs ayudan a Kaleb y consiguen acabar con el auténtico Beorn, Kaleb gritará “¡Muere, Beorn!”. Los pjs serán conscientes en ese momento de que Kaleb no es quien dice ser. Podrán optar por acabar con Kaleb y enmendar así algo del daño que han hecho, o dejar las cosas como están y solicitar a Kaleb la recompensa prometida. En este último caso, cada pj recibirá de Kaleb un anillo que les permite transformarse en oso una vez a la semana<sup>13</sup>. Por el mero hecho de recibir el anillo, los pjs recibirán 1PC. Adicionalmente, cada vez que se use el anillo recibirán 1PC.

<sup>9</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>10</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>11</sup> Acude a la Sección En busca del Agua.

<sup>12</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>13</sup> Ver características al final del módulo. Se recomienda apuntarlas en la hoja de personaje.







Sin saberlo, los pjs han acabado con Beorn. Los pjs recibirán px en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 100px	81-90 300px
21-40 150px	91-95 350px
41-60 200px	96-99 400px
61-80 250px	100 500px

Si los pjs ayudan al auténtico Beorn, éste lamentará la muerte de Jotel, pero no les reprochará nada.

*“La mentira nublaba vuestro juicio, al igual que el veneno nublaba el de Kaleb. Las arañas del Bosque Negro le envenenaron y enloqueció. Nada hay que perdonar, pues no sois culpables de ello. Me habría gustado ayudarlo a volver a la cordura, pero no fue posible. Os llevaré de vuelta a la linde Oeste del Bosque Negro. Tendréis mi gratitud por ayudarme a salvar la vida.”*

Los pjs recibirán px en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 75px	81-90 250px
21-40 125px	91-95 300px
41-60 175px	96-99 350px
61-80 200px	100 375px

### APRESADO EN EL BOSQUE NEGRO

Los elfos silvanos se apresuran tras Kaleb. Los pjs podrían seguir a los elfos para conocer la suerte del beórñida. Varios grupos de los elfos corren con la única intención de acabar con Kaleb. Los pjs pueden tratar de convencer a los elfos de que no le hagan correr tal suerte, superando una Tirada de influencia difícil.

Si los pjs convencen a los elfos, el auténtico Beorn en su forma animal aparecerá. Les agradece a los pjs que hayan intercedido por Kaleb, y les insta a ayudarlo con el asunto<sup>14</sup>.

Si los pjs no consiguen convencer a los elfos, estos acabarán con la vida de Kaleb, justo en el momento en que Beorn, visiblemente afectado, llega a la zona.

<sup>14</sup> Acude a la Sección En busca del agua.







*“No os culpo por acabar con su vida. Un gran mal había enloquecido su mente. Os acompañaré hasta la linde Oeste del Bosque.”*

Beorn acompaña a los pjs hasta la linde Oeste del Bosque Negro recibirán px en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 75px	81-90 250px
21-40 125px	91-95 300px
41-60 175px	96-99 350px
61-80 200px	100 375px

### EN BUSCA DEL AGUA

[Beorn y/o Jotel] dice(n) a los pjs que la única manera de salvar a Kaleb es conseguir una cantimplora con agua del río de una zona que los elfos consideran sagrada. La zona está tomada por una araña de grandes dimensiones<sup>15</sup> que escapó de Dol Guldur, al menos según aseguran los elfos silvanos.

[Beorn y/o Jotel] también comenta(n) a los pjs que no puede(n) ir él/ellos mismo(s) a la zona sagrada porque cualquier picadura de la araña le(s) volvería loco(s) haciéndole(s) correr la misma suerte que Kaleb. Afortunadamente, ambos osos cuentan con permiso de los elfos para coger agua del río. De hecho, un elfo silvano llamado Agareth<sup>16</sup>, se ofrece a ayudar.

Mientras que los pjs acuden al río acompañados de Agareth, [Beorn y/o Jotel] va(n) en busca de Kaleb. El plan es convertir a este en humano. Según les ha relatado [Beorn y/o Jotel], cuando un beórñida pierde involuntariamente su forma animal, cae en un profundo estado vegetativo.

Tal vez cogiendo desprevenido a Kaleb, consiga(n) inducir ese estado mediante la magia propia de su pueblo. Una vez logrado su objetivo, [Beorn y/o Jotel] llevará(n) a Kaleb hasta la zona sagrada.

Los pjs, mientras tanto, llegan a la zona sagrada. La lucha con la araña no tarda en desatarse. Una vez que hayan acabado con ella, [Beorn y/o Jotel] llegará con Kaleb y podrán devolverle la cordura con el agua. Una vez que el agua haga efecto en Kaleb, éste expresará su más sincero agradecimiento a los pjs.

<sup>15</sup> Ver características al final del módulo.

<sup>16</sup> Ver características al final del módulo.







*“Gracias por eliminar la mancha del mal que atormentaba mi mente. Aquí me veis, en mi forma humana, tan frágil como cualquier hombre. Me siento orgulloso de pertenecer al pueblo de Beorn y respeto sus costumbres. Por ello, siento haberos engañado, al igual que siento el daño que haya podido producir a mis semejantes y a los elfos y animales del Bosque Negro y La Carroca. Me avergüenza todo esto, pero deseo que me podáis perdonar.”*

[Beorn y/o Jotel] y Kaleb, de nuevo en forma animal, acompañan a los pjs hasta la linde Oeste del Bosque Negro. Los pjs no se van con las manos vacías, ya que los elfos silvanos están agradecidos por haber recuperado la zona sagrada. Por ello, cada uno de los pj recibe una cantimplora con agua de la zona sagrada. El agua de la cantimplora se podrá beber 10 veces, o durante los 10 días siguientes, antes de que se acabe o pierda sus propiedades. El agua hará recuperar d10 pvs y sanará las pérdidas de pvs por asalto fruto de la batalla [Este último efecto tarda en producirse 1-3 asaltos. El agua no puede ser vendida. Tampoco se puede coger más del río, ya que para que tenga efecto mágico ha de ser bendecida por los elfos silvanos] Además, los pjs recibirán px en base a una tirada d100, conforme a esta tabla:

01-20 100px	81-90 300px
21-40 150px	91-95 350px
41-60 200px	96-99 375px
61-80 250px	100 400px

#### COMENTARIOS, DUDAS Y LICENCIA CC

Para cualquier duda o comentario podéis dirigiros a [cavernaderol@gmail.com](mailto:cavernaderol@gmail.com) con la referencia en el asunto “TRAVESÍA EN EL BOSQUE NEGRO”. En ese mismo mail podréis solicitar copia en formato Word. Por supuesto, os rogaría que si jugáis con el módulo mandéis vuestros comentarios para mejorarlo.





**TABLAS DE VIDA<sup>17</sup>**

PNJ	NV	PV	BO	BD	CA	ESCUDO	CASCO	BRAZALES	GREBAS	MM	OTROS DATOS
KALEB/FALSO BEORN	10	115	117Ga	25	CE	NO	NO	NO	NO	0	Mediano. Mantiene siempre su forma animal
CUERVO	3	30	30Mo/25Ga	40	SA	NO	NO	NO	NO	40	Pequeño
TRASGO	3	41	44	25	CE	SI	SI	SI	SI	-5	Ea
ELFO SILVANO	7	72	73/91	40	CE	25	SI	NO	SI	10	Ea/Arco compuesto/20 flechas
ARAÑA	5	50	60Pi	20	CM	NO	NO	NO	NO	15	Mediana.
JOTEL	8	103	101Ga	25	CE	NO	NO	NO	NO	0	Mediano. Mantiene siempre su forma animal
BEORN	15	145	150Ga	35	CE	NO	NO	NO	NO	0	Mediano. Mantiene siempre su forma animal
OSO DE ANILLO	PJ	100	95Ga	20	CE	NO	NO	NO	NO	0	Mediano.
ARAÑA MADRE	10	100	120Pi	25	CM	NO	NO	NO	NO	25	Enorme para crítico y ataque
AGARETH	5	74	73/87	35	CE	25	SI	SI	SI	10	Ea/Arco compuesto/20 flechas

<sup>17</sup> Calculado conforme a la tabla general de vida disponible en [www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com).







**TABLA DE HIERBAS<sup>18</sup>**

NOMBRE	DIFICULTAD	PREPARACIÓN (*)	PRECIO(**)	EFFECTO(***)	SECCIÓN(****)
<b>WINCLAMIT</b>	EXT. DIFÍCIL (-30)	FRUTO/INGESTIÓN	100MO	RECUPERA 3-300PVS	LOCURA EN EL BOSQUE NEGRO
<b>ATHELAS</b>	DIFÍCIL (-10)	HOJA/INFUSIÓN	200MO	CAPAZ DE CURAR LO QUE SEA MIENTRAS SE ESTÉ VIVO, PERO SÓLO EN FUNCIÓN DE QUIÉN LA APLICA. EL EFECTO TOTAL SE PRODUCE SI LA APLICA UN REY UNGIDO	LA CARROCA
<b>DELREAN</b>	MUY FÁCIL (+20)	CORTEZA/APLICACIÓN	3MP	AHUYENTA A LOS INSECTOS PERO HUELE MAL	LOCURA EN EL BOSQUE NEGRO
<b>TAYGANA</b>	DIFÍCIL (-10)	CORTEZA/POLVO	27MO	VENENO. NV DEL VENENO 8 ESTERILIZA Y SE PIERDEN 5-50PVS	LOCURA EN EL BOSQUE NEGRO

<sup>18</sup> (\*) Infusión: Tras hervir el agua, tarda 20 asaltos en estar lista, entonces puede beberse. Ingestión: Puede ser tragada, comida, masticada, bebida o inhalada, lo que resulte más apropiado. Aplicación: Se tardan 1-10 asaltos en prepararla. Luego se aplica la hierba en la zona herida. Polvo: No puede aplicarse a las armas. Debe colocarse en la comida o bebida.

(\*\*) El precio corriente si la hierba o el veneno está disponible en tienda.

(\*\*\*) Cada asalto, una dosis como máximo puede hacer efecto sobre un personaje dado. El efecto se basa en una dosis que pese 15 gramos.

(\*\*\*\*) Sección del módulo en que se puede encontrar la hierba.







*“Los pjs deambulan por las cercanías de La Carroca. No muy lejos de aquí, la casa de Beorn se erige como bastión desde el que el hombre oso custodia este cruce del río curioso cómo la salvaje roca desnuda se ha adueñado del paisaje en contraste con el Bosque Negro, que se extiende exuberante al Este de la posición de los pjs.*

*Caminando durante un rato, los pjs ven cómo se acerca con premura un oso. Los pájaros, que hasta ahora habían acompañado con su canto a los pjs, levantan el vuelo apresuradamente a medida que el oso se aproxima más y más a ellos. De repente, y ante el asombro de los pjs, el oso comienza a hablar en perfecto Oestron...”*

**Travesía en el Bosque Negro es una aventura diseñada para Middle-Earth Role Playing Game, creado por Iron Crown Enterprises, y publicado en España por Joc Internacional y La Factoría de Ideas.**

## CAVERNA DE ROL

[www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com)