

Moradores del Bosque Negro



LA COMPAÑÍA



MORADORES DEL BOSQUE NEGRO™

Renuncia

1.0 Notas Generales

1.1 NOTAS GENERALES.....	3
1.2 ADAPTANDO ESTE MÓDULO.....	3
1.1 Conversión de Puntos Vida y Bonif.	3
1.2 Tabla de Conversión	3

2.0 Personajes Jugadores

3.0 Ataque Venenoso

3.1 MIEDO EN ULGARSTAT.....	6
3.2 LOS PNJs	7
3.3 EL TERRENO	8
3.31 Ulgarstat	8
3.32 El Camino Hasta la Granja de Wessun	10
3.33 Aproximándose al Cubil de las Arañas	10
3.34 El Cubil de las Arañas	11
3.4 LA MISIÓN.....	12
3.41 Cómo Empezar.....	12
3.42 Ayudas.....	13
3.43 Obstáculos.....	13
3.44 Recompensas.....	13
3.5 ENCUENTROS.....	13

4.0 Problemas con los Trolls

4.1 LA CARAVANA PERDIDA.....	14
4.2 LOS PNJs	15
4.3 EL TERRENO	16
4.31 Tras la Pista de los Trolls	16
4.32 La Guarida de los Trolls.....	17
4.4 LA MISIÓN.....	20
4.41 Cómo Empezar.....	20
4.42 Ayudas.....	20
4.43 Obstáculos.....	20
4.44 Recompensas.....	21
4.5 ENCUENTROS.....	21

5.0 El Convoy de la Recaudación

5.1 LA HISTORIA DE GRIMBOLD.....	22
5.2 LOS PNJs	22
5.3 EL TERRENO	24
5.31 Los Alrededores de Ilmaryen.....	24
5.32 La Torre Ilmaryen	25
5.4 LA MISIÓN.....	32
5.41 Cómo Empezar.....	32
5.42 Ayudas.....	32
5.43 Obstáculos.....	32
5.44 Recompensas.....	32
5.5 ENCUENTROS.....	33

6.0 Tablas

6.1 TABLA DE ENCUENTROS.....	34
6.2 TABLA DE BESTIAS	35
6.3 TABLA DE HIERBAS ESPECIALES	36
6.4 TABLA DE PNJs	37

CRÉDITOS

Autores/Diseñadores: Matthias y Karen Birkner

Editor/Desarrollo: Jessica Ney

Ilustración de Portada: Angus McBride

Ilustraciones Interiores: Liz Danforth

Mapas: Steve Sullivan

Gráficos e Ilustraciones Adicionales: Pete Fenlon

Contribuciones Específicas del Proyecto: *Editor de la Serie:* Jessica M. Ney; *Editor de Contenido:* Peter C. Fenlon; *Paginación:* Jennifer Kleine; *Disposición:* Hielen Smith, Cerril Kief, Andrew Christensen, Larry Brook, Edward Dinwiddie; *Gráficos de Cubierta:* I. Haines Sprunt.

Agradecimientos Especiales: Greg Jones, Eric Haywood-Queen, Beth Miller y Ron Robertson y para Jim “el Jim de Jennifer” Boyer, Roger “Mataardillas” Hohensee, Jim “Jimmy Mac” MacDonald, Jodi “lo Siento” Norman, Eric “Otda Cedvesa” Queen, Ralph “El Proyector” y Vicky “¡Huye!” Robichaud-Schorr.

DIRECCIÓN DE ICE - *Jefe de Producción* Terry Amthor; *Jefe de Ventas & Servicio al Cliente* Deane Begiebing; *Jefe de Edición y Desarrollo* Coleman Charlton; *Presidente* Peter Fenlon; *CEO* Bruce Neidlinger; *Controlador* Kurt Rasmussen.

PLANTILLA DE ICE - *Autorización* Kurt Fischer, *Asesor de Márketin* John Morgan, *Marchante de Tinta* Bill Downs, *Supervisor de Producción:* Suzanne Young, *Plantilla de Edición y Desarrollo* Terry Amthor, Kevin Barrett, Rob Bell, Pete Fenlon, Leo LaDell, Jessica Ney, John Ruemmler, *Plantilla de Producción* Leo LaDell, Eillen Smith, Larry Brook, Edward Dinwiddie, William Hyde, Cheryl Kief, Jennifer Kleine, Andrew Christensen, Kevin Williams, I. Haines Sprunt, Lidia Conder, *Plantilla de Funcionamiento* Marc Rainey, *Plantilla de Ventas y Atención al Cliente:* John Brunkhart, Heidi Heffner, Becky Pope, *Plantilla de Transporte:* John “Hermano” Breckenridge, Robert “Crennie” Crenshaw, David “Gran Dave” Johnson, Corey “EU” Wicks.

Traducción: Roberto Vecillas Fernández

RENUNCIA

El presente documento es una traducción fiel del módulo de aventuras *Denizens of the Dark Wood* para *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster* publicado, en inglés, por la empresa ICE en el año 1989. *Denizens of the Dark Wood*, *El Señor de los Anillos*, *Rolemaster* y cualesquiera otros libros mencionados a lo largo de este documento son propiedad intelectual de sus respectivos autores. Por el contrario, la presente traducción es obra única y exclusivamente de un servidor: Roberto de las Vecillas.

El presente documento sólo puede ser descargado libremente por aquellas personas que ya fueran poseedoras de una copia de dicho módulo en inglés (ya que nunca fue traducido al castellano) a modo de copia de seguridad de la misma.

La intención del traductor ha sido, y sigue siendo, la de dar acceso a tan magnífico módulo de aventuras a todos aquellos castellanoparlantes a los que la lengua inglesa resulte por uno u otro motivo inaccesible y no la de fomentar la piratería ni acarrear perjuicio a los poseedores de la propiedad intelectual. Por este motivo renuncio a la responsabilidad de cualquier uso indebido que del presente documento pudiera hacerse, siendo únicos responsables aquellas personas que incurriesen en dichos usos.

Roberto de las Vecillas
MADRID
30-junio-2005

1.0 NOTAS GENERALES

La colección de aventuras listas para jugar de *El Señor de los Anillos* está pensada para directores de juego que deseen aventuras que pueden montarse en unos minutos y jugarse en unas horas. Las aventuras requieren poca o ninguna preparación.

Moradores del Bosque Negro tiene cuatro partes. La Sección 1.0 contiene unas notas generales sobre cómo usar el módulo. La Sección 2.0 proporciona personajes pre-generados para los jugadores (que pueden ser usados como personajes no jugadores si así se desea).

La tercera parte consiste en las Secciones 3.0, 4.0 y 5.0, las aventuras. Cada aventura es independiente, aunque hay un tema común que las une. Pueden ambientarse en cualquier lugar de la Tierra Media en el que la historia parezca apropiada. La cuarta parte consiste en la Sección 6.0, las tablas de Encuentros, Bestias, Hierbas y PNJs.

1.1 COMO JUGAR

Cada aventura está pensada para un nivel distinto de dificultad. La que aparece en la Sección 3.0 es un reto para personajes de primer y segundo nivel, o para jugadores inexpertos. La aventura de la Sección 4.0 está pensada para aventureros de segundo y tercer nivel, mientras que la aventura de la Sección 5.0 es para personajes de nivel cuarto o sexto.

Las aventuras se dividen en cinco partes: (1) la trama, que describe como comenzar en términos de ambientación, antecedentes y argumento; (2) los Personajes No Jugadores, los PNJs, una descripción persona a persona de los personajes no jugadores más importantes; (3) los mapas de área y planos principales: descripciones de los lugares de aventuras más importantes junto con diagramas numerados y planos de planta; (4) la misión, una explicación sobre cómo iniciar la aventura, así como las ayudas, obstáculos, pistas y recompensas que aguardan a los aventureros; y (5) los encuentros que cubren los posibles y típicos encuentros entre los aventureros y los PNJs.

El DJ debe echar un vistazo a cada sección de la aventura antes de comenzar a jugar. Luego puede hacer que los jugadores escojan personajes pre-generados de entre los que vienen en la sección 1.3 (y descritos en las secciones 3.2, 4.2 y 5.2) o puede permitir que los jugadores creen sus propios PJs (personajes de jugador). (Naturalmente, el DJ puede asignar él mismo los personajes, si así lo desea). Una vez iniciado el juego, el DJ debería consultar las tablas de PNJs y de Animales al final del módulo.

1.2 ADAPTACION DE ESTE MODULO A TU CAMPAÑA

Como los restantes módulos de esta colección, este módulo ha sido diseñado para ser usado con el juego de *El Señor de los Anillos (MERP)* o con el sistema más avanzado de *Rolemaster (RM)* pero puede adaptarse a la mayoría de los restantes juegos de rol de fantasía. Las características vienen expresadas en una escala abierta o

cerrada, usando una base de 1-100 y dados percentiles (D100). No hacen falta más dados.

1.21 CONVERSION DE BONIFICACIONES Y PUNTOS DE VIDA

Bonificaciones: Para convertir valores percentiles a un sistema de 1-20, hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala D100 se recibe un +1 en una escala D20.

Puntos Vida: Las cifras de puntos de vida que se encuentran en este módulo representan solamente lesiones generales y traumas al sistema. Se refieren a pequeños cortes y magulladuras más que a heridas. Las lesiones por impacto crítico se usan para describir las heridas graves y los golpes mortales. Las cifras de puntos de vida que aquí se muestran son menos importantes que las que se usan en aquellos sistemas en los que la muerte se produce al sobrepasar (en pérdidas el número de puntos de vida del que se dispone. Si se usa un sistema de juego que no incluye resultados por impactos críticos (por ejemplo, *Dragones y Mazmorras* de TSR Inc.) deben doblarse las pérdidas de puntos de vida infligidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con que comienzan la aventura.

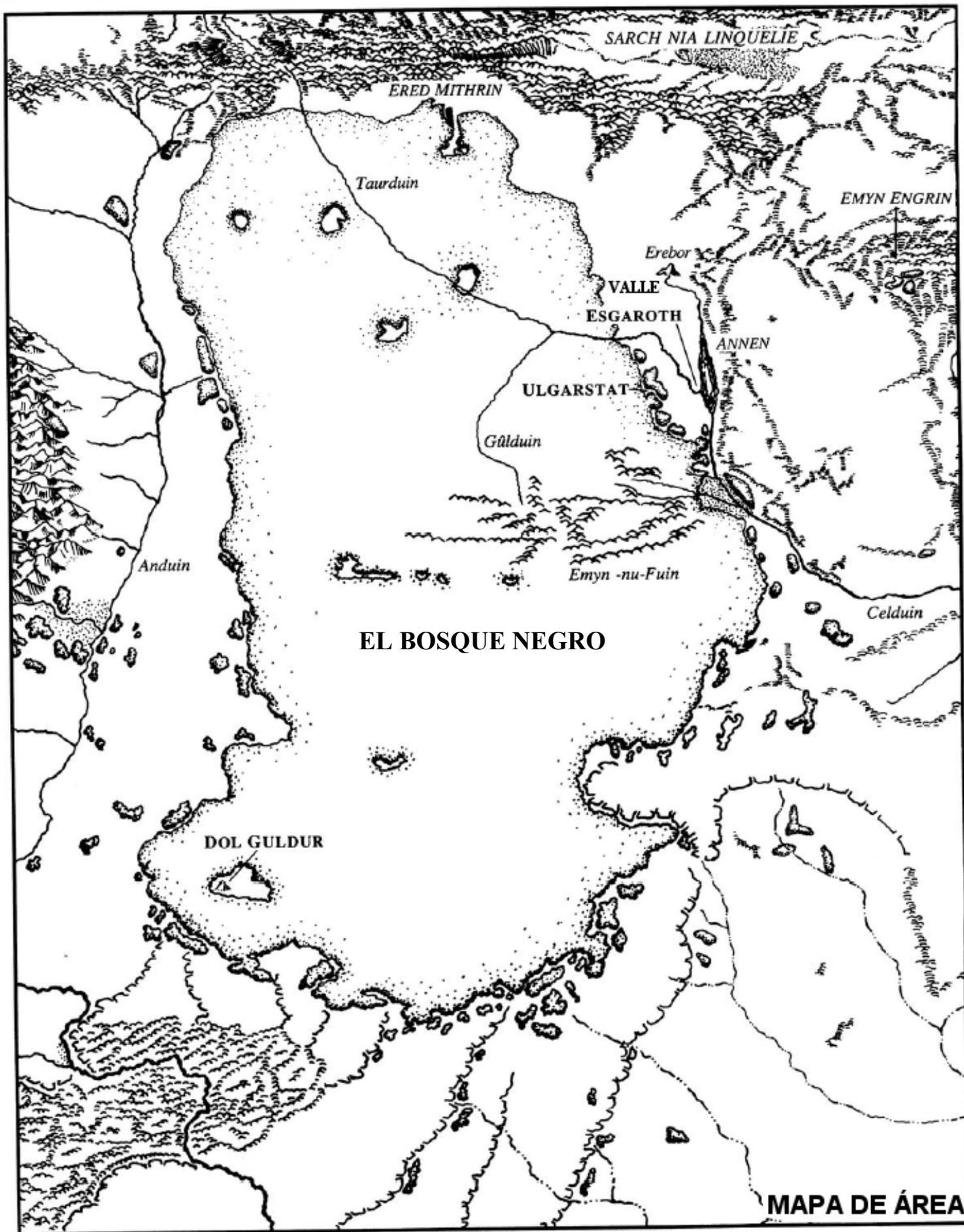
1.22 TABLA DE CONVERSIONES

Si utilizas un juego distinto de *MERP* o *Rolemaster* y no usas un sistema porcentual, utiliza la siguiente tabla para convertir números 1-100 a datos adecuados a tu juego.

1-100 Carac.	D100 Bon.	D20 Bon.	3-18 Carac.	2-12 Carac.
102+	+35	+7	20+	17+
101	+35	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	-
90-94	+10	+2	15	11
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	-5	-1	8	5
10-14	-5	-1	7	4
5-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	-
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

2.0 PERSONAJES JUGADORES

La siguiente tabla proporciona las características de los Personajes Jugadores que pueden utilizarse en cada una de las tres aventuras. Las características se proporcionan tanto para *MERP* como para *Rolemaster*. El DJ podría desear asignarlos a sus jugadores o permitirle a éstos que los elijan de la lista. Por supuesto, el DJ puede utilizar los PJs restantes como personajes no jugadores. Después de todo, los jugadores pueden diseñar sus propios personajes o emplear personajes ya en uso.



MAPA DE ÁREA



Códigos: Ver las características de los PNJs para tener una explicación de los códigos básicos. A continuación viene una lista de otros códigos y abreviaturas que se usan en esta tabla.

Puntos de poder: El número (si lo hay) que se da entre paréntesis indica la posesión de un objeto con bonificación de sortilegios y su bonificación. (ver la sección 4.56 de El Señor de los Anillos).

Bonificaciones de habilidad: SA, C, CE, CM y CO movimiento y maniobra Sin Armadura, Cuero, Cuero Endurecido, Cota de Malla y Coraza; BO F, B9 C, BO 2M, BO arrojadizas, BO proyectiles, BO armas de asta= bonificaciones ofensivas para, armas de filo, armas contundentes, armas a dos manos, armas arrojadizas, armas de proyectiles y armas de asta; Sor. Dir. sortilegios dirigidos; Hab. Sec= Habilidades secundarias.

Habilidades secundarias: Cada habilidad secundaria se ha abreviado, dando las letras iniciales de dicha habilidad (ver la sección 2.33 de El Señor de los Anillos). La bonificación por el grado de habilidad va a continuación de la abreviatura.

Idiomas: Los idiomas se indican mediante las tres primeras letras (ver ST-1 de El Señor de los Anillos), las excepciones son: LN= Lengua Negra y Bet= Silvano (Bethteur). El grado de cada idioma se da a continuación de la abreviatura.

Listas de sortilegios: Las listas de sortilegios se han abreviado usando las letras iniciales de cada palabra en el nombre de la lista; por ejemplo "Vías del S/L" se refiere a la lista de sortilegios de Vías del Sonido y de la Luz.

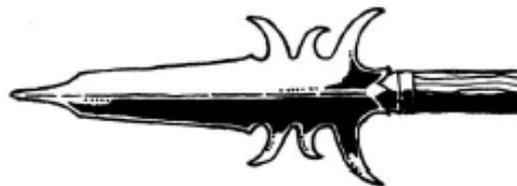
3.0 ATAQUE VENENOSO

Al este del Bosque Negro, resguardada bajo las hojas del gran bosque, se encuentra la diminuta aldea llamada Ulgarstat. El pueblo fue fundado por Ulgar Resticsard unos tres años antes de la Gran Plaga. Durante la Plaga, la comunidad era autosuficiente y estaba aislada. Debido a dicho aislamiento o por algún artificio del destino, escapó por completo a la Plaga.

Ulgarstat es una localidad agradable. La tierra es ondulada, bendecida con altos árboles y recorrida de punta a punta por burbujeantes arroyos. Protegido por el cercano Bosque Negro de los duros vientos y el cálido sol de la tarde, el asentamiento cuenta con suaves brisas y una luz dulce. Los pájaros vuelan en bandadas y anidan entre las casas, controlando a los insectos y haciendo de la aldea un lugar alegre con sus canciones. En primavera y verano, el brillante plumaje de los pájaros compete con las flores cultivadas que florecen en ventanas y jardines y con las flores salvajes que cubren los prados.

Las flores no son las únicas plantas que abundan en la zona: el suelo es rico y el agua fresca, por lo que los cultivos y pastos prosperan. Los granjeros y los habitantes del pueblo están bien alimentados; trabajan dura pero alegremente y se sienten orgullosos de su pueblo. Ulgar es un líder justo y sabio y es respetado por los lugareños.

Los campos cercanos están llenos de pequeños animales que cazar. Hasta hace poco, las bestias malignas del Bosque Negro no molestaban al pueblo que estaba cerca, pero no dentro, del bosque. Pero hace seis meses los moradores del negro bosque comenzaron a practicar incursiones contra Ulgarstat. Ulgarstat, durante tanto tiempo autosuficiente, busca ahora ayuda.



3.1 MIEDO EN ULGARSTAT

Hace seis meses, Ulgarstat comenzó a experimentar problemas con animales merodeadores salvajes. Los lobos han atacado dos veces el pueblo y han sido repelidos ambas veces; la gente de Ulgarstat, acostumbrada a vivir en paz, nunca antes contó con guardias o cualquier tipo de fuerza armada. Tras el primer ataque, reforzaron la muralla en torno al pueblo y apostaron una guardia nocturna. Además, los lugareños comenzaron a practicar artes marciales y a mantener sus armas a mano en todo momento. Estas medidas de seguridad adicionales han mantenido bastante bien protegido al pueblo durante bastantes meses.

Ahora Ulgarstat se enfrenta a otra amenaza. Esta vez, el problema es más difícil de combatir. En los últimos meses, mucha gente ha desaparecido mientras viajaba entre Ulgarstat y las tierras periféricas del norte.

Hace dos meses, un granjero partió hacia Ulgarstat desde su granja en el norte. El joven había llegado solo a Ulgarstat hace dos años y todavía estaba soltero, por lo que la desaparición habría podido pasar desapercibida durante algún tiempo de no ser porque prometió llevar semillas desde el pueblo a sus vecinos. Pero cuando dejó de pasar por la granja de sus vecinos al día siguiente, éstos comenzaron a preocuparse. Cuando todavía no había vuelto al acabar la semana, los vecinos llegaron hasta el pueblo para averiguar qué había pasado y descubrieron que nunca había llegado allí. El hombre desapareció sin dejar ni rastro, dejando tras de sí su moderadamente exitosa granja.

Tres semanas después un buhonero dejó Ulgarstat, proclamando sus planes de visitar a Wessun Fraelsen, otro granjero al norte. Cuando Wessun visitó Ulgarstat a la semana siguiente, Ulgar se enteró de que el buhonero no había llegado a la granja de Wessun. Ulgar y Wessun, todavía preocupados por la desaparición del granjero, siguieron al buhonero tan lejos como pudieron por la senda boscosa entre Ulgarstat y la granja de Wessun. Las huellas del carro llegaban hasta la mitad de la senda y, entonces, desaparecían en el bosque. Los dos hombres pronto encontraron la carreta pero, aunque buscaron entre los árboles, no dieron con ningún signo del caballo o el buhonero.

Dos semanas después de la desaparición del buhonero, tres jóvenes salieron de caza por la senda del norte. Cuando no volvieron a cenar, sus padres y hermanos fueron en su busca. No se encontró ninguna huella de los tres.

Los granjeros y ciudadanos de Ulgarstat están asustados de esta nueva amenaza, pero no saben con qué están tratando o cómo terminar con ella. Algunas personas creen que unos bandidos se esconden en el bosque y abandonan su cobertura para atacar a los viajeros. Otros temen que los lobos hayan comenzado a atacar a la luz del día. Otros, incluso, afirman que un oso es el responsable.

Ulgar no puede comprender por qué unos bandidos se llevarían los cadáveres, o cómo podrían hacer los lobos o los osos para no dejar rastro de ellos o de una lucha, ni equipaje o ropas de sus víctimas. Por desgracia, no tiene ni idea de qué clase de criatura haría desaparecer a la gente y sus bienes. Aunque tiene una imaginación histérica, Ulgar siente que ni él ni nadie más del pueblo es capaz de tratar con esta nueva amenaza. Ha decidido buscar ayuda exterior para determinar cuál es la amenaza y cómo destruirla.

3.2 LOS PNJS

Las gentes de Ulgarstat son, en su mayoría, Hombres rurales, algunos con ancestros Nórdicos. Como grupo, son gente trabajadora, pacífica pero amante de la diversión. Son un poco recelosos de los extranjeros.

ULGAR RESTICSARD

Ulgar es un hombre sencillo. Tiene pelo lacio y gris y unos penetrantes ojos grises; su altura y su peso rondan la media. A pesar de su apariencia ordinaria, Ulgar es muy carismático: es encantador y persuasivo, un líder dinámico y un buen orador. Ha dirigido Ulgarstat durante siete años y es respetado por los lugareños tanto por su ecuanimidad

como por sus sabias decisiones. Ulgar también destaca por su habilidad para elaborar una cerveza de la mejor calidad.

Ulgar ha estado casado durante diecisiete años. Él y su mujer tienen tres hijos y cuatro hijas. Afortunadamente, todas las hijas y uno de los hijos recuerdan a su madre, mujer que destaca por su belleza tanto como por su intelecto.

NOTA: *Habilidades notables – Montar32, Rastrear37, Percepción55, Regatear67, Destilación63, Idiomas – Oestron5, Nahaiduk3, Silvano1.*

RUNNAL RESTICSARD

Increíblemente atractivo, con un pelo muy rubio y unos ojos muy azules, Runnal Resticsard es alto y musculoso, con unos rasgos perfectos y un porte regio. Runnal es amado universalmente, no sólo por su excepcional apariencia, sino también por su disposición alegre, naturaleza dulce, coraje y carisma. Desafortunadamente, Runnal no es tan inteligente como ninguno de sus padres. Su inteligencia es media. Cuando es presionado tiende a tartamudear.

Runnal está desesperadamente enamorado de Currael Wessuntha, y haría cualquier cosa para evitarle cualquier dolor.

NOTA: *Habilidades notables – Montar23, Rastrear23, Acechar/Escondese17, Percepción55, Hacer Flechas67, Idiomas – Oestron5, Nahaiduk2, Sindarin3.*

CURRAEL WESSUNTHA

Currael es la hija mayor de Wessun Fraelsen. Tiene dos hermanos y una hermana que la adoran. Una chica granjera que hace su parte de las tareas, Currael es inusualmente fuerte y ágil. Es tan adorable como guapo es Runnal: alta, delgada y con un aspecto engañosamente débil. Su pelo es dorado, sus expresivos ojos verdes y tiene la complexión de un capullo de rosa. Hombres más sabios que Runnal considerarían seriamente la opción del suicidio a cambio de una de sus sonrisas. Rimas de (mala) poesía también se han escrito sobre ella; se sabe que hombres famosos por su cabezonería la han seguido con fatuas expresiones y brillantes reflejos en su mirada. Currael tiene tanto la inteligencia como el fuego de los que carece Runnal: tiene un ingenio rápido y un temperamento encendido. Afortunadamente, recupera su temperamento tan rápidamente como lo pierde y, generalmente, es tan dulce que poca gente puede permanecer enfadada con ella. Currael es tan devota de Runnal como él lo es de ella.

NOTA: *Habilidades notables – Tregar11, Montar16, Rastrear11, Acechar/Escondese17, Percepción55, Liderazgo10, Pastoreo (Manejar rebaños de animales)35, Idiomas – Oestron5, Silvano4.*

WESSUN FRAELSEN

Wessun es un hombre alto y ancho, un enorme rubio tostado por el sol. Parece un granjero: es muy musculoso y bastante castigado por el tiempo, lento para hablar pero, normalmente, rápido para reír. Wessun y Ulgar son viejos amigos; se han unido aún más debido al compromiso de sus descendientes.

NOTA: *Habilidades notables – Cultivar55.*

SIGMAR

Sigmar es un herrero con mucho talento. Uno de los amigos más íntimos de Ulgar, le ayudó a encontrar Ulgarstat. Bajo, aunque extremadamente musculoso, es rubio y de ojos verdes, muy callado aunque muy inteligente. Sigmar posee una camisola de malla y un martillo que es herencia familiar. Está cortejando a la hija mayor de Ulgar.

NOTA: *Habilidades notables* – Montar25, Abrir Cerraduras10, Desarmar Trampas15, Percepción25, Herrería110, Tallar Madera63, Idiomas – Oestron5, Nahaiduk2, Sindarin2. *Objetos Notables* – Martillo +5 BO, +10 a todas las Maniobras de Herrería.

GUNTAR RESTICSARD Y AESCTAN

Guntar, el segundo hijo de Ulgar, y Aesctan, su vecino, son ambos Hombres jóvenes. Guntar es de tez clara y de altura media; Aesctan es de tez oscura y alto. Ambos destacan por su buen juicio.

LAS ARAÑAS

Las Arañas Gigantes del Bosque Negro son criaturas horripilantes y aterradoras. Las Arañas Gigantes viven en grupo y son capaces de comunicarse entre sí. Actuarán en grupo con tal de capturar a una presa.

Al igual que la mayoría de arañas, las Arañas Gigantes tejen telas y matan a sus víctimas inyectándoles primero un veneno y, después, colgando a la víctima en su tela hasta que pueden succionar sus predigeridos intestinos.

Hay cinco Arañas en el complejo de tela al oeste del camino que conduce hasta la granja de Wessun. Estas cinco fueron expulsadas de su hábitat más occidental por el hambre y la presión demográfica y tratan de instalar su morada cerca de la linde del bosque.

CURRAEL WESSUNTHA



3.3 EL TERRENO

Esta aventura tiene lugar en la sección más oriental del norte del Bosque Negro. Incluso en su linde, el bosque está densamente poblado por árboles, oscuro, asfixiante y opresivo. Los árboles, en su mayoría coníferas, son viejos; crecen tan tupidos que bloquean el sol y la maleza es escasa. La tierra, almohadillada de agujas de pino y hojas en estado de putrefacción, se ondula con amables colinas y valles.

Desde el retorno de Sauron, el Bosque Negro se ha convertido en un lugar introspectivo y malvado; pero en los límites orientales, la oscuridad de Sauron es atenuada por la presencia de los Elfos. Los bosques aquí están menos retorcidos y pervertidos que los del sur: hay un eco y un recuerdo de canciones y risas Élficas. Además de los Elfos viajeros, hay fuertes Hombres de los Bosques en las cercanías que resistirán a Sauron.

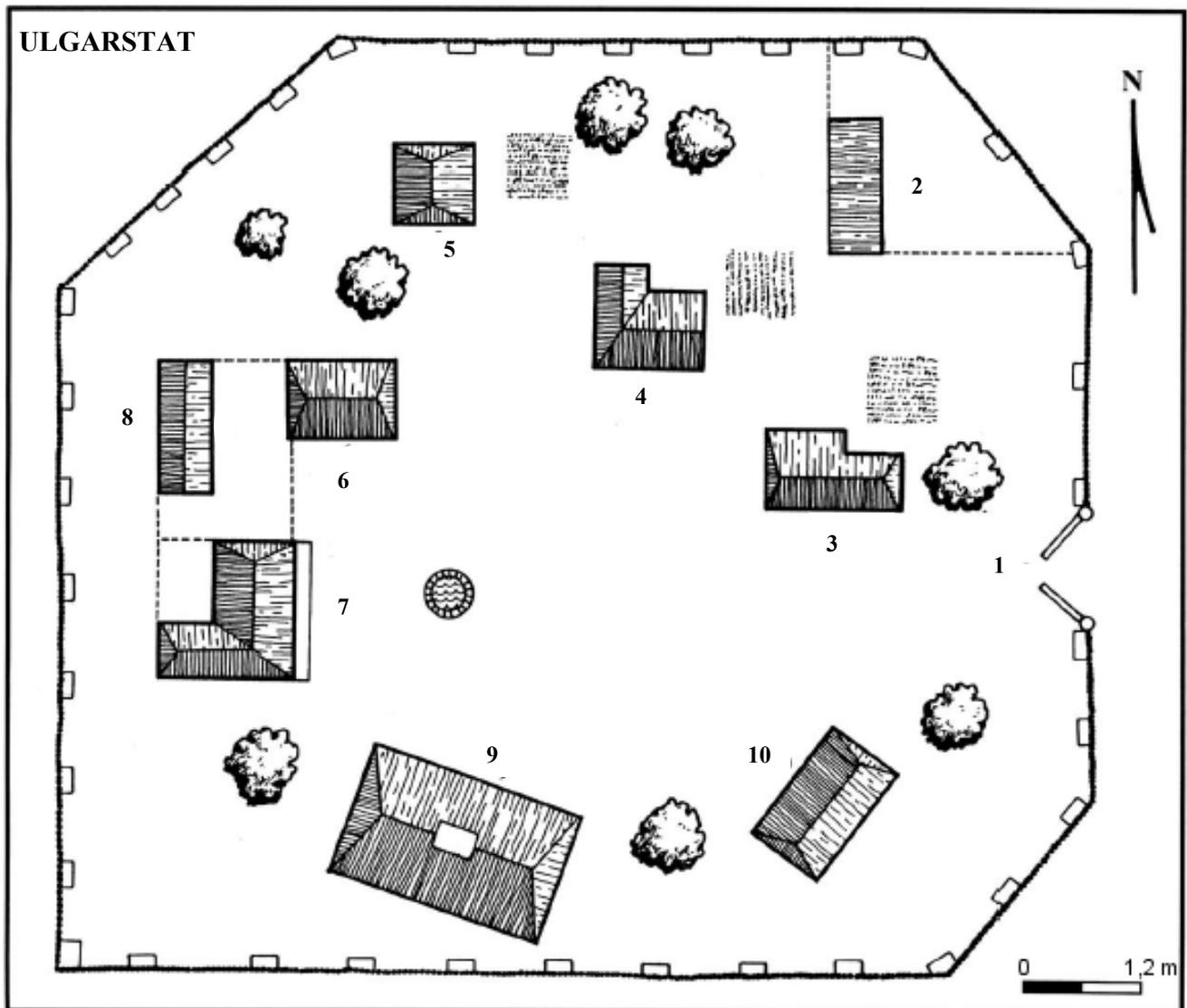
A pesar de sus influencias positivas, el Bosque Negro es un bosque peligroso y, en su mayoría, perverso.

3.31 ULGARSTAT

Ulgarstat se encuentra a 45 kilómetros al oeste de Esgaroth, casi a un kilómetro y medio de la linde del Bosque Negro, en una zona de campo y prado entre el propio bosque y los bosquecillos que se encuentran al este del poblado. El pueblo está enclaustrado por una empalizada de troncos rodeada de tierras de labor. La puerta de Ulgarstat permanece abierta durante el día y los trabajadores trabajan en los campos. Tres caminos se alejan de la puerta: uno hacia el suroeste, uno al norte y otro al este, a Esgaroth. Los caminos están claramente definidos aunque no se viaje mucho por ellos. Una cierta cantidad de granjeros viven en la propia comunidad y cultivan los campos exteriores; otros muchos vienen de tanto en tanto de visita o a comerciar en la tienda. Aparte de la tienda, Ulgarstat cuenta con la única herrería de la vecindad y, por eso, atrae los negocios de muchos (Hay un 25% de probabilidades de que haya 1-4 visitantes en el pueblo en cualquier momento).

1. Empalizada de Troncos y Puerta. Una empalizada de troncos de 1,8 m de alto rodea por completo este poblado. Está diseñada para proteger el pueblo de animales salvajes y, si acaso, bandidos, más que para repeler una verdadera fuerza de ataque. En cada una de las esquinas y aproximadamente cada seis metros de empalizada, hay una plataforma de sesenta centímetros de alto que permite a los guardias ver por encima de los troncos. Sólo hay una puerta. La puerta está en el centro del muro este y tiene 2,4 metros de ancho. Consiste en dos secciones de 1,2 m. Durante el día, normalmente, está abierta media puerta. Por la noche, la puerta está cerrada y barrada.

2. Redil Comunal y Cobertizo Abierto. La zona cercada es un redil utilizado por todos los granjeros de la comunidad para guardar ganado. El cobertizo de quince por seis metros se abre en el lado este. Proporciona refugio para el ganado y cierto espacio de almacenamiento para forraje y heno.



3-5. Casas de Granjeros. Estas son las casas de los granjeros que hay en la comunidad. Cada una tiene un pequeño jardín junto a ella.

6. Herrería. Esta es la casa y la tienda de Sigmar, el herrero local. Sigmar pone las herraduras a las mulas y caballos de la comunidad; también hace y repara muchas de las herramientas de labrantío utilizadas por la comunidad y otros granjeros de la región. Un herrero extremadamente capaz, puede hacer virtualmente cualquier herramienta o accesorio que requiera una comunidad rural. Normalmente no hace armas pero, si se le da suficiente tiempo e incentivos monetarios, puede producir armas no mágicas de hasta +10 ó +15 a la BO. Tiene un 30% de éxito de hacer un arma +15; las que fallan son, en su lugar, +10. La Herrería está dividida, más o menos, en dos partes; la porción occidental es el taller. La tienda tiene dos puertas que dan al exterior, una en el lado sur, cerca del muro oeste, y la segunda en el centro del muro oeste. La puerta del sur es la entrada principal. Es lo suficientemente grande como para que quepa una carreta y, si el clima lo permite, está

abierta durante el día. La puerta occidental da al Corral (#8) compartido por la Herrería y la Tienda y es lo suficientemente grande como para llevar a los caballos al interior para herrarlos. Sigmar suele encontrarse trabajando en su tienda durante la mayor parte del día (01-85). El tiempo restante lo pasa ayudando en los campos (86-96) o en la tienda con Ulgar (96-00).

7. Tienda. Este edificio cumple muchas funciones: es un almacén, puesto comercial, taberna y hogar. Su propietario es Ulgar Resticsard, fundador del asentamiento. La mayor porción de este edificio hace las veces de tienda general/ puesto comercial para todos los granjeros y cazadores de la vecindad; los clientes hacen negocios tanto mediante trueque como con dinero. Los bienes vendidos o comprados en la tienda que no pueden ser utilizados en la comunidad son enviados a Esgaroth para ser revendidos allí. La porción norte de este edificio hace las veces de tienda. Trata con todo tipo de bienes utilizados por granjeros y cazadores. Las armas, salvo aquellas utilizadas como herramientas de labrantío (hachas, dagas, etc), no suelen estar disponibles,

aunque Ulgar tiene unas pocas almacenadas. Se guarda a mano un suministro decente de flechas y virotes. Hay una puerta en el muro norte que conduce al Corral (#8) y una puerta en el centro del muro este.

En el muro del sur, a tres metros de la esquina oriental, hay un gran hogar para el fuego y un fogón. Numerosas mesas y taburetes se encuentran delante y al este del hogar. Esta es la taberna. Una barra se extiende 4,5 metros desde el muro sur a seis metros de la esquina oriental. Esta barra hace las veces de mostrador tanto para la tienda como para la taberna. Un barril de cerveza o ale estará abierto siempre detrás de la barra. La gente de la comunidad a veces se reúne aquí para disfrutar de una o dos pintas frías y los visitantes pueden adquirir comida y bebida. La porción occidental del edificio, de seis por seis, es la casa de Ulgar. Una pared con una puerta en la sección sur separa la casa del resto del edificio. Esta sección de la casa tiene un desván que es utilizado por los niños como dormitorio. El piso bajo se divide entre un salón con chimenea y un dormitorio. Una puerta en la pared del norte conduce hasta el jardín privado.

8. Corral y Cuadra. Este cercado es compartido por la Tienda y la Herrería. La cuadra está completamente cercada y tiene unas puertas dobles muy grandes en la sección más al sur del muro del este. En el interior hay una zona de almacenamiento y establos para doce animales. Un desván en el segundo piso se usa para almacenar heno y grano. Hay una escalera de mano en el centro del muro oeste que da acceso al desván desde el interior del edificio. También hay unas puertas pequeñas a ambos extremos del desván para meter o sacar el heno y el grano. Media docena de caballos suelen estar en los establos de debajo. Están disponibles para venta o alquiler en la Tienda. Sólo hay una pequeña probabilidad (01-05) de que uno de los caballos no sea un simple animal de monta/carga.

9. Salón de Reuniones. Una gran estructura, este edificio se utiliza para las ocasionales reuniones de la comunidad y como lugar de descanso para viajeros. El interior es una gran habitación con un gran agujero para el fuego en su centro. Unos bancos toscamente trabajados están dispuestos contra los muros para ser utilizadas durante las reuniones. Por lo demás, la habitación está vacía.

10. Casa de Granjero. Véase #3-5.

11. Pozo Comunal. Este pozo que está situado en la "plaza del pueblo" es la principal fuente de agua de todos los residentes de la comunidad.



3.32 EL CAMINO HASTA LA GRANJA DE WESSUN

El camino al norte de Ulgarstat está despejado y es fácil de seguir. Atraviesa el campo abierto durante un trecho, pero los arbustos y los árboles crecen en número cerca del bosque. El camino penetra en el Bosque Negro a 2,5 kilómetros de Ulgarstat. Permanece bien definido durante un trecho de 6,5 kilómetros a través del oscuro bosque, pero la vegetación a ambos lados del camino se vuelve muy densa un kilómetro y medio después de entrar en el Bosque Negro y así continúa durante 2,5 kilómetros. Poco después el bosque comienza a ralearse una vez más, una senda invadida de hierba, rumbo al noroeste, se desgaja del camino principal. En su día hubo un pequeño asentamiento a cinco kilómetros por esta senda; pero la Plaga mató a todos los habitantes y sólo quedan las ruinas de una pequeña cabaña de troncos.

El camino principal continúa durante un kilómetro después de la bifurcación antes de emerger del bosque. La granja de Wessun se encuentra a otros dos kilómetros y medio por el camino, a un total de once kilómetros de Ulgarstat. Más allá de la granja de Wessun continúa el camino hacia el norte hasta llegar a los pantanos del Bosque Negro del norte.



3.33 APROXIMÁNDOSE AL CUBIL DE LAS ARAÑAS

El cubil de las arañas está situado a 6 kilómetros al norte de Ulgarstat, a 457 metros al oeste del camino que lleva a la granja de Wessun. El bosque circundante es muy denso durante al menos un kilómetro en todas direcciones, entorpeciendo el movimiento en 1/3 excepto por el camino. Las Arañas han dejado hebras de tela en lo alto que conducen directamente a su cubil. Desde el camino, las hebras son pocas y difíciles de descubrir (tirada de Percepción Extremadamente Difícil, -30). Si los personajes están buscando activamente señales de Arañas, deberá hacerse una tirada para cada miembro del grupo que atravesase el área. Si

los personajes acampan aquí o atraviesan esta zona temprano por la mañana, el sol a veces se refleja en las hebras de tela. La luz del sol que sigue a un pesado orvallo o una ligera llovizna hace que la tela sea más fácil de ver (una vez más, una tirada de Percepción Normal, -0). Nótese que un éxito (tirada de Percepción de 76+) en absoluto indica que las telas hayan sido descubiertas.

Una vez se hayan localizado las hebras de telas, no resulta difícil seguir las (una Maniobra de Rastrear de Escasa Dificultad, +10) hasta el cubil de las Arañas. A medida que el grupo se aproxima al cubil, las hebras de tela se vuelven más y más densas. A unos 405 metros al oeste del camino puede apreciarse un verdadero muro de tela.

3.34 EL CUBIL DE LAS ARAÑAS

El cubil propiamente dicho es una ligera depresión en el suelo del Bosque sin árboles y con poca vegetación de cualquier otro tipo creciendo en él. Tiene, aproximadamente, 30 x 30 m con una extensión de 9 x 12 m en la esquina noroeste. Las Arañas han cercado por completo esta zona con un denso "muro" de telas de unos tres metros de grosor. La concentración de telas decrece a ambos lados del muro, extendiéndose hasta tres metros en el interior de la depresión y entre tres y nueve metros fuera de ésta. Las telas son muy pegajosas. Cualquier cosa que entre en contacto con ellas tiene una buena probabilidad (01-75) de pegarse a la tela y permanecer pegado (modificada hacia abajo por cualquier bonificador por Fuerza). Cualquier contacto con las telas podría alertar también a las Arañas de que hay intrusos presentes. Tratar de atravesar el "muro" es una MM Absurda (-70). Moverse a través de las telas interiores o exteriores es mucho más fácil, tan sólo una MM Normal (-0). Cuando traten de atravesar las telas, cualquier resultado de MM inferior a 100 indica contacto con la tela, un ligero roce sin pegarse. El número también proporciona la probabilidad de permanecer indetectado por las Arañas.

Ejemplo: una tirada de MM con un resultado de 60 supone que hay contacto con la tela y una probabilidad de 60% de que la Araña NO responda a la perturbación. Una MM resultante en F indica que se queda pegado a la tela.

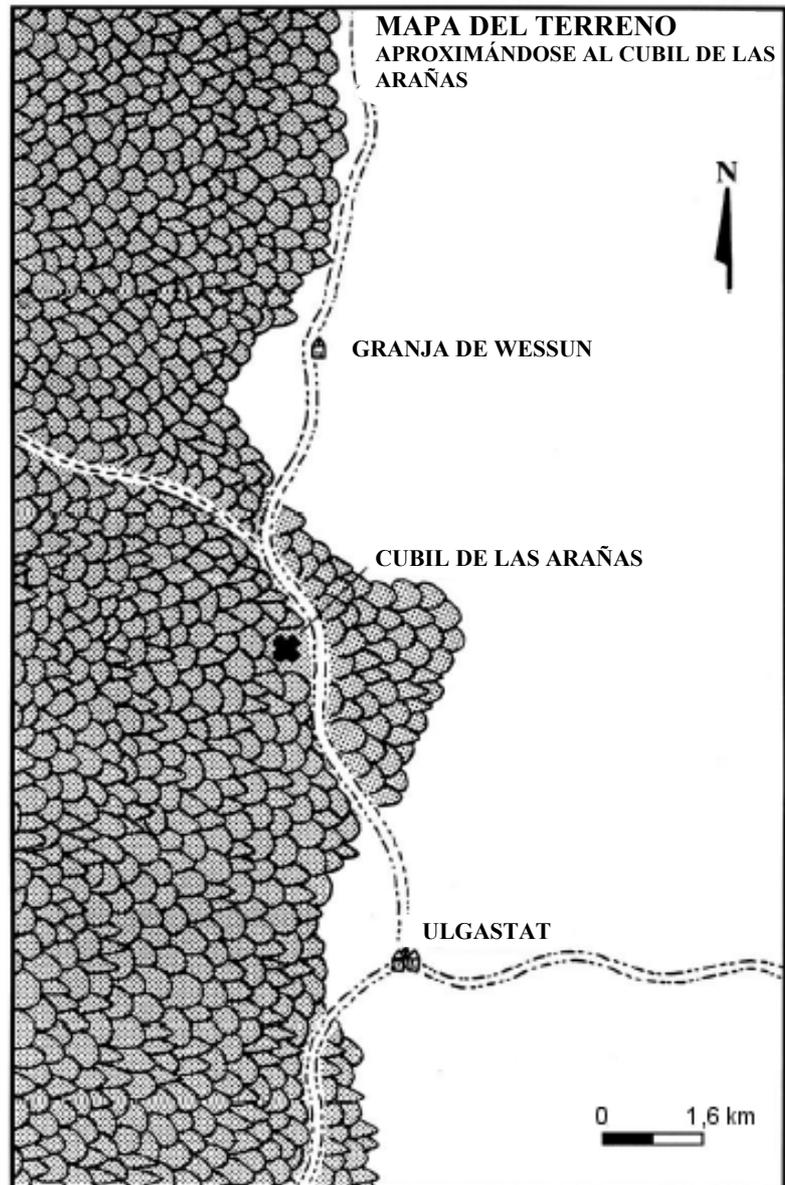
Cualquier arma con filo cortante puede ser utilizada para cortar las telas. Cortar las telas requiere cinco puntos de daño (puntos vida) para cortar cada hebra. Un golpe crítico inflige otros cinco puntos/nivel del crítico adicionales (un crítico "A" = 5 puntos, "B" = 10 puntos, etc). Cualquier corte incompleto (el daño total no es un múltiplo de cinco) puede resultar en que la herramienta de corte se pegue a la tela. Atravesar la tela cortándola requiere 100

puntos vida por cada zona de 3 x 1,8 x 0,9 m. Cortar las telas interiores o exteriores requiere 50 puntos vida por cada zona de 3 x 1,8 x 0,9 m. Cortar cualquier hebra alertará a las Arañas.

Además de ser cortadas, las telas pueden ser quemadas con facilidad y rápidamente (300 m³/asalto). Cualquier criatura atrapada en la tela cuando ésta arda recibirá un crítico "D" de calor por cada asalto que pase en la tela en llamas además de un crítico "B" de calor el primer asalto que pase fuera de la tela.

1. Claro. El suelo de la depresión está cubierto con una capa de basura. Hojas en estado de putrefacción, ramas caídas y demás detritus forman una gruesa alfombra. Ocasionalmente, un pequeño y desaseado arbusto agujonea con sus ramas a poca distancia por encima del desorden. El aire generalmente tiene un malsano y fuerte hedor, corrupto y manchado por la presencia de las Arañas.

2. Viejo Tronco Podrido. Este tronco de árbol caído proporciona el único acceso fácil al cubil de las Arañas. Las



Arañas, no habiendo percibido que está hueco en toda su longitud, construyeron sus telas sobre el tronco, dejando abiertos ambos extremos. Descubrir que el tronco está presente y hueco requiere una tirada de Percepción Normal (-5). El tronco se encuentra en el lado oriental del cubil, a unos nueve metros de la esquina sureste. El extremo interior del tronco da directamente al interior del claro. No hay telas que obstruyan el acceso al cubil en el extremo del tronco. Para llegar al extremo exterior, los personajes deberán atravesar al menos tres metros de los tramos exteriores de la tela. El tronco tiene nueve metros de largo y tiene un diámetro interno que oscila entre 6 m y 11 m. Un pequeño hombre no tendría muchos problemas para arrastrarse a través suyo, aunque un hombre mayor lo encontraría tremendamente apretado en un par de puntos. Atravesar en silencio el tronco es una Maniobra de Acechar de Escasa Dificultad (+10), puesto que el podrido interior silenciará la mayor parte del ruido.

3. Estanque. La porción más profunda de la depresión en el interior del cubil se ha convertido en un pequeño estanque. Cubre aproximadamente dos metros cuadrados en la porción suroccidental de la depresión. En su punto más profundo el agua sólo tiene una profundidad de 60 cm. El agua es ligeramente ácida y está extremadamente sucia. Cualquiera que la beba deberá hacer una TR contra un veneno de segundo nivel o sentirse violentamente enfermo durante 24-48 horas (-55 a la actividad).

4. Pila de Desperdicios. Éste es el montón de basura de las Arañas: arrojan los restos de sus comidas aquí. Éste es, por tanto, el lugar con más probabilidades de encontrar tesoros. Una concienzuda búsqueda entre los huesos y otros

materiales menos reconocibles encontrará un cinturón de anillos de bronce (+10 BD); una esmeralda mágica (hechizo de resurrección de 15º nivel – 1 único uso); un lucero del alba hermosamente trabajado (60% más ligero de lo normal y capaz de lanzar *Muro de Aire* de *MERP* Ley del Viento 1 vez/día); un pequeño cofre de madera cerrado (Difícil, -10, de abrir) que contiene 24 mo, 64 mp, 360 mb, 550 mc, 450 me; una bolsita de terciopelo que contiene 16 mo, 40 mp y dos gemas (un feldespató de 10 mo, y un aguamarina de 25 mo); un anillo de plata (valorado en 15 mp); y un juego de brazaletes de oro con granates (120 mo).

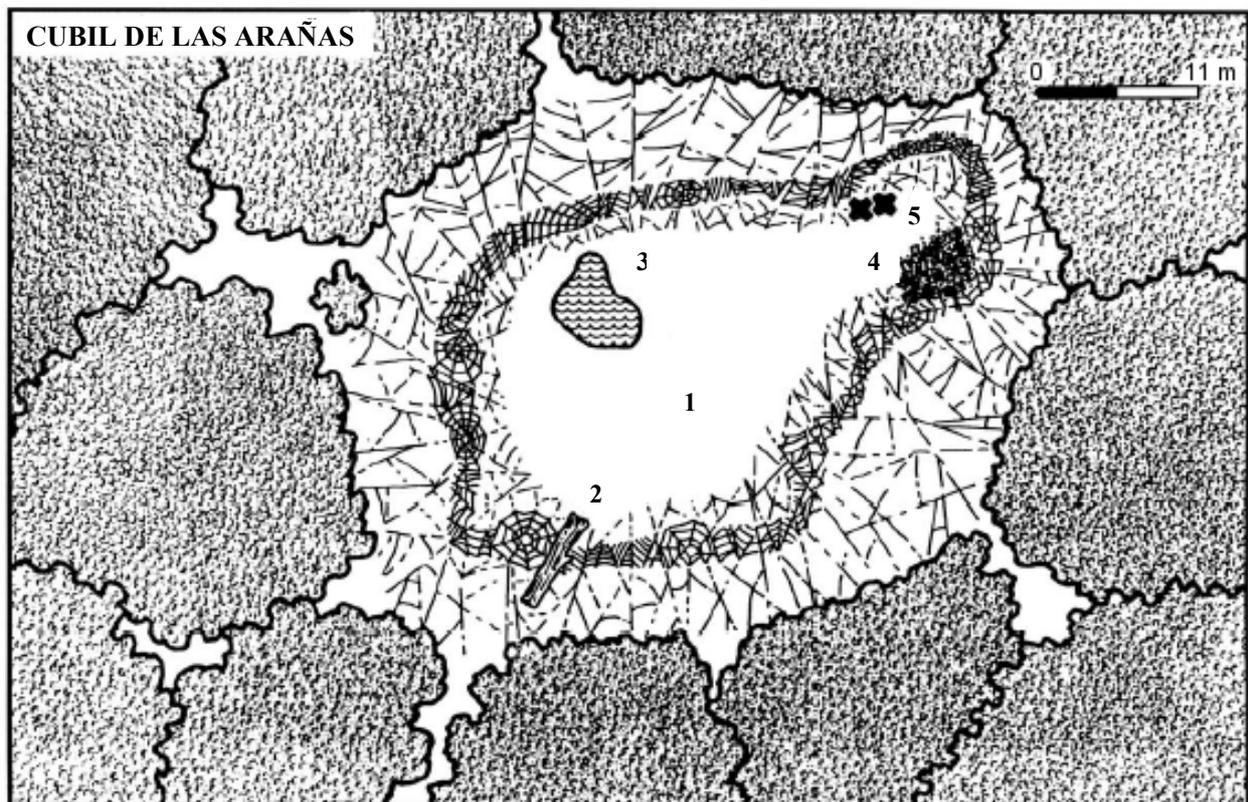
5. Cautivos. Dos capullos con forma vagamente humana cuelgan de las telas, a 4,5 metros del suelo, en este punto. Si se cortan con cuidado los capullos, revelarán a Runnal y Currael. Ambos se encuentran en muy malas condiciones. Apenas pueden caminar y no podrán prestar ninguna ayuda al grupo, aunque cada uno de ellos insistirá en salvar al otro. Las Arañas se encuentran normalmente en esta zona de la tela cuando no están cazando.

3.4 LA MISIÓN

La misión de los aventureros es encontrar y eliminar a las Arañas y rescatar a Runnal y Currael.

3.41 CÓMO EMPEZAR

Esta aventura empieza en Esgaroth. Ulgar ha enviado a dos Hombres, su hijo menor, Guntar, y Aescstan, un vecino, para contratar aventureros. Guntar y Aescstan han pegado avisos pidiendo aventureros y en los que se insta a pre-



guntar por ellos en Vodagarazun, la mayor taberna de la ciudad. Generalmente, los clientes de la taberna son de las clases más pudientes, pero tanto Guntar como Aescstan piensan que merece la pena el precio a cambio de estar situados justo a mano derecha del puente de entrada.

Dar con la taberna es fácil: es más alta que la mayoría de edificios de la ciudad. La taberna Vodagarazun tiene tres pisos y una torre de cuatro. Cuando los aventureros lleguen serán enviados a la habitación de Guntar y Aescstan.

Guntar y Aescstan fueron elegidos para este viaje porque son buenos juzgando a las personas. Buscan aventureros honestos (o relativamente honesto, al menos), preferiblemente valientes, experimentados y con referencias. Obviamente, no quieren contratar a nadie que pudiera atacar Ulgarstat o robar, hacer pillaje o saquear el pueblo como distracción adicional. Los dos preferirían contratar aventureros sin experiencia en los que pudieran confiar que rufianes experimentados. Guntar y Aescstan esperan encontrar al menos un Montaraz o Explorador que pueda descubrir y rastrear a su presa y, al menos, un Guerrero audaz.

Una vez Guntar y Aescstan estén satisfechos con los pretendientes, les explicarán que cinco personas han desaparecido al norte de su pueblo. Le contarán a los aventureros las diversas teorías sobre qué está originando las desapariciones (véase Sección 3.1) y les dirán que necesitan un grupo de aventureros que resuelva el misterio y destruya lo que sea que ha secuestrado o asesinado a los cinco desaparecidos. A los aventureros se les ofrecerán 100 mo por probar que el(los) misterioso(s) atacante(s) han sido destruidos. El grupo necesitará aportar su propio equipamiento.

Si el grupo acepta la oferta de Guntar y Aescstan, éstos les conducirán a Ulgarstat. El camino de Esgaroth al pueblo es seguro; los personajes puede caminar o, si hay caballos, cabalgar. Guntar y Aescstan les proporcionarán comida para el viaje.

Al llegar a Ulgarstat, los aventureros encontrarán el pueblo agitado. Runnal y Currael han desaparecido. Ambos dejaron la granja de Wessun la mañana anterior, pero no llegaron a Ulgarstat. Wessun tenía intención de seguirles poco después, pero no pudo salir hasta media tarde. Al llegar a casa de Ulgar al anochecer, Wessun se enteró de que Runnal y Currael no habían llegado todavía. Se organizó un grupo de búsqueda, pero no pudieron ver nada en la oscuridad. Partieron pronto al día siguiente, pero volvieron poco después de la llegada de los aventureros sin encontrar ni rastro de los desaparecidos. Los trastornados padres de Runnal y Currael ofrecerán a los aventureros otras 50 mo adicionales por el retorno de cada uno de sus retoños perdidos.

3.42 AYUDAS

Ulgar y/o Wessun pueden escoltar a los personajes por la senda del norte e indicarles dónde hallaron la carreta. Ulgar facilitará flechas y virotes de ballesta y el herrero puede hacer o reparar armas por una cierta cantidad.

En el cubil de las Arañas, el árbol hueco es una entrada muy útil (véase Sección 3.35). De otro modo, los jugadores quedan abandonados a sus propios medios.

3.43 OBSTÁCULOS

Hay dos obstáculos vitales para concluir esta aventura: el grupo deberá dar con el cubil de las Arañas y matar a éstas. Por su parte, las Arañas están tan deseosas de cenarse a los viajeros que las visiten como de hacerlo con los lugareños. Además de las Arañas, el grupo deberá manejar los peligros cotidianos del Bosque Negro, como vecinos hostiles, plantas venenosas, sendas falsas y riesgo de perderse. Si el grupo se quedase sin agua, también podrían tener problemas para descubrir agua potable que no esté encantada.

3.44 RECOMPENSAS

Además de las 100 mo por matar a las Arañas, el grupo puede quedarse la basura de las Arañas. Si logran rescatar a Runnal y Currael ganarán otras 100 mo y la eterna gratitud de sus padres. El exitoso grupo comerá y se alojará gratis en Ulgarstat y quizás haya algún tipo de celebración. Según cómo traten a los rescatados, y si impresionan a sus padres, también podrían irse con un caballo joven (de Wessun), una vieja carreta (de Wessun, reparada por el herrero), conservas y pan (de la mujer e hijas de Wessun), unos jamones ahumados, un barril de cerveza y bienes secos (de Ulgar), algo de tela y cuerdas (de la mujer de Ulgar)...

3.5 ENCUENTROS

Para encuentros generales ver tabla de la Sección 6.0.

LAS ARAÑAS

Cinco Arañas Gigantes viven en este complejo de tela. Todas han comido bien últimamente por lo que, probablemente, estarán todas en el cubil (01-85). Si no es así, siempre habrá dos aquí; las demás estarán de caza en un único grupo de uno (01-25), dos (26-70) o tres (71-00) miembros.

Las Arañas, cuando están en su cubil, suelen ocupar la sección más noroccidental, ya sea sobre el montón de desechos o a 6 m de los cautivos. Atacarán inmediatamente y sin dudar a cualquier criatura que entre en su dominio. Su táctica favorita es enviar 1-3 Arañas (dependiendo de cuántas haya presentes y cuán grande sea la amenaza) en un asalto frontal mientras las demás se dividen y rodean para atacar por los flancos y/o la retaguardia a sus enemigos.

Si alguna Araña está de caza, es poco probable (01-10) que estén entre el cubil y el camino, pues recientemente han hecho una captura allí. Lo más probable es que vayan hacia el norte u oeste para cazar. El momento de retorno de las Arañas restantes se deja al DJ, aunque se sugiere que se descubran todas las Arañas antes del final de la aventura. Para descubrir que faltan Arañas y cuántas faltan, los PJs deberán pasar una tirada de Percep. Difícil (-20).

4.0 PROBLEMAS CON LOS TROLLS

Esta aventura puede seguir al escenario precedente, ATAQUE VENENOSO, o jugarse por si solo. Sin embargo, no está pensada para PJs de primer nivel. Dependiendo del tamaño y la fuerza del grupo, unos personajes de nivel segundo, tercero o cuarto debieran ser capaces de completar con éxito la misión utilizando las ayudas proporcionadas.

4.1 LA CARAVANA PERDIDA

Antaño hogar de miles de animales y bandadas de pájaros cantarines, el Bosque Negro se ha vuelto fantasmagóricamente silencioso en el 1640 T. E. La población humana, nunca muy numerosa, se ha reducido por causa de la Plaga de 1636 y por la hambruna que la siguió. Los pájaros y la mayor parte de los animales, desde águilas gigantes hasta zorzales, desde osos y lobos hasta ardillas y ratones, sobrevivieron a la Plaga, pero ahora también ellos han sido molestados. Una sombra más oscura y cruel que la de la Plaga se extiende sobre el Bosque Negro: Sauron se mudó a su plaza fuerte de Dol Guldur hace seiscientos años y su poder ha extendido una enfermedad mucho peor que la Plaga sobre el que fuera en su día próspero bosque. Plantas y animales por igual se han vuelto retorcidos y atrofiados bajo su influencia; sólo las criaturas malignas, los pájaros que son ahora sus espías, las Arañas Gigantes, los Trolls, los Dragones, los Orcos y los Hurgos están complacidos.

Aunque ahora todo el mundo pasa con cautela por el Bosque Negro, gentes de todas las razas viajan todavía por el Men-i-Naugrim. El Men-i-Naugrim o Viejo Camino del Bosque fue la ruta tomada por Oromë y los Elfos en la Primera Edad y aún hoy es una vía de comunicación primordial. Pero, últimamente, la gente ha sufrido accidentes allí.

El comerciante Thal Eolsen de Esgaroth está especialmente preocupado por los peligros del Men-i-Naugrim. Desde su tienda en la Ciudad del Lago comercia con gentes de todas las razas en la ciudad así como con Enanos en las Colinas de Hierro y Elfos y Hombres en el Bosque Negro. Algunas de sus mercancías viajan hasta los Hombres del Nan Anduin y los Enanos de Moria. De los Beórnicas compra miel y buen vino; de los tramperos desperdigados por el Bosque Negro compra pieles; de los Elfos adquiere finos materiales y arcos; de los Enanos gemas y metales trabajados y en bruto. Su último cargamento a través del Bosque Negro es particularmente valioso: adquirió dos carretas de buenas pieles a los tramperos y, a los Enanos de Moria, muchos y muy grandes rubíes facetados y una preciosa barra de mithril.

Los rubíes y el mithril fueron colocados en una caja mágica que sólo el comerciante Eolsen y su jefe de caravana, Rothaar Una Pierna, pueden abrir. La caja estaba oculta en un compartimento secreto en el fondo de una de las carretas, que estaba llena de pieles y cubierta con una lona embreada. La segunda carreta, cargada de pieles, es idéntica a la primera, excepto en que no tiene compartimento secreto. Cada carreta era tirada por dos caballos; con las carretas había dos conductores y ocho guardias monta-

dos. El líder de la caravana había traído muchos cargamentos a través del Bosque Negro con anterioridad para el comerciante; pero, por alguna razón, Eolsen sentía ansiedad respecto a esta caravana.

Para tranquilizarse, Eolsen contrató una Vidente para comprobar el progreso de su caravana. La Vidente soñó que la caravana había sido destruida pero, después, soñó que había cierta esperanza de recuperar algunas o todas sus mercancías. Ella le aconsejó que aguardase al desarrollo de los hechos.

Dos días después, el líder de la caravana, Rothaar, volvió solo a la Ciudad del Lago. Rothaar le contó al comerciante Eolsen que su caravana se había encontrado en el camino con otro grupo de viajeros que transportaban a varios heridos. Habían sido atacados por unos Orcos. El grupo de viajeros era grande y habían logrado repeler a los Orcos, pero Rothaar estaba preocupado por su caravana, que era más pequeña. Tras levantar el campamento para la noche, Rothaar decidió continuar delante de sus camaradas para explorar la curva del camino donde el otro grupo había sido atacado. Rothaar viajó esa noche pero esperó a la mañana para buscar la zona en la que tuvo lugar el ataque. Con los primeros rayos del sol encontró las huellas de los Orcos que se retiraban y el cuerpo de un Orco, pero ninguna emboscada de Orcos con vida que pudieran atacar su caravana.



Volviendo junto a sus camaradas con las buenas noticias, Rothaar se topó con una verdadera carnicería. Una de las carretas de la caravana había sido abandonada, pero estaba vacía y destrozada. Los caballos habían huido todos hasta el interior del bosque. Rothaar encontró los cadáveres de cinco hombres pero no pudo encontrar huellas de los otros cuatro. Haciendo una concienzuda búsqueda por la zona, Rothaar descubrió huellas de Trolls de Piedra y una carreta pero ningún fugitivo de su propia caravana. Siguiendo las huellas de los Trolls y la carreta descubrió la guarida de aquellos.

Rothaar no pudo encontrar ninguna huella de sus compañeros desaparecidos ni pudo aproximarse hasta la carreta restante, que los Trolls habían llevado consigo hasta su guarida. Por las huellas averiguó que eran cuatro los Trolls de Piedra que vivían en la cueva. Sabiendo que él no podía combatirlos solo, volvió a Esgaroth en busca de ayuda.

Tras oír la historia de Rothaar, el comerciante Eolsen decidió contratar un grupo de aventureros para volver al Bosque Negro con Rothaar, rescatar a cualquiera de sus empleados que permanezca con vida y recuperar sus mercancías.

4.2 LOS PNJS

En esta aventura, la mayoría de los PNJs son de la Ciudad del Lago. La gente de la Ciudad del Lago, al igual que muchos Burgueses, son de raza mixta. Hay algo de sangre Dúnadan y Haradan en Esgaroth, pero hay más ancestros Nórdicos entre los habitantes de la Ciudad del Lago que en la mayoría de ciudades. Se rumorea, incluso, que algunas familias tienen ascendientes Beórnicas u Hombres de los Bosques. Los demás PNJs mencionados son los Trolls.

COMERCIANTE EOLSEN

Thal Eolsen es un hombre alto y prohibitivo a finales de la cuarentena. Tiene pelo negro y una tupida barba negra y es excepcionalmente alto y ancho de hombros. Sus ojos son negros y penetrantes y su voz destemplada, como si hubiera pasado demasiado tiempo gritando. En realidad, habla tranquilamente – con lo grande que es no tiene necesidad de alzar la voz.

El comerciante Eolsen tiene reputación de tratar bien a los buenos mercenarios y con mal humor a los que tratan de timarle. Es un hombre pudiente y puede sobrevivir a la pérdida de su cargamento, aunque gran parte de su tren de vida depende del comercio a lo largo del Men-i-Naugrim. Por tanto, está deseoso de dar una buena paga para recuperar sus suministros, destruir a los forajidos que los robaron y rescatar a sus empleados (asumiendo que alguno de ellos esté en condiciones de ser rescatado). Últimamente está ansioso de mantener abierto el camino al negocio.



ROTHAAR

ROTHAAR UNA PIERNA

Rothaar Una Pierna es un fornido pelirrojo, con ojos verdes y barba que está a finales de la treintena. Nació en el Bosque Negro, aunque ha vivido durante veinte años en la Ciudad del Lago. Durante quince de esos años ha supervisado los envíos del comerciante Eolsen. Rothaar perdió la parte inferior de su pierna derecha hace siete años protegiendo uno de sus envíos de un grupo de Orcos. Ahora camina y cabalga con una pierna de madera unida por debajo de la rodilla. Rothaar es un hombre grande y poderoso e, incluso con una pierna, es un feroz guerrero. Su arma favorita es un martillo de guerra aunque también es muy hábil con el arco largo. Rothaar es leal al comerciante Eolsen y no puede ser persuadido de robarle o traicionarle.

Rothaar no habla demasiado. Está deseoso de advertir al grupo, pero no hablará sobre él mismo o sobre nada más. Normalmente es serio aunque disfruta con un buen chiste. Para ser tan callado, tiene una risa sorprendentemente alta y cordial. Rothaar también disfruta con una buena bebida aunque nadie le ha visto ni tan siquiera un poco borracho.

Hombre meticulado, Rothaar querrá rescatar todos los bienes y empleados del comerciante Eolsen. También hará todo lo posible para ayudar y, si fuera necesario, rescatar a cualesquiera miembros del grupo de rescate.

Rothaar detesta a los Trolls y querrá matarlos a todos. Es un Guerrero valiente y no vacila en mitad de la batalla.

NOTA: *Habilidades notables – Tregar36 (no bonifica a trepar muros, riscos u otras superficies escarpadas), Montar61, Nadar21, Rastrear95, Emboscar35, Acechar/Escondese66, Percepción78, Forrajeo40; Idiomas – Nahaiduk5, Oestron4, Silvano2; Listas de Sortilegio – Conocimiento de la Naturaleza, Maneras de la Naturaleza; Objetos Notables – martillo de guerra +15, arco largo +10, Anillo de Curación (el anillo cura 3pv/asalto, 1pv de hemorragia/asalto y cura cualquier otro daño físico a 10x la velocidad normal).*

ELISA

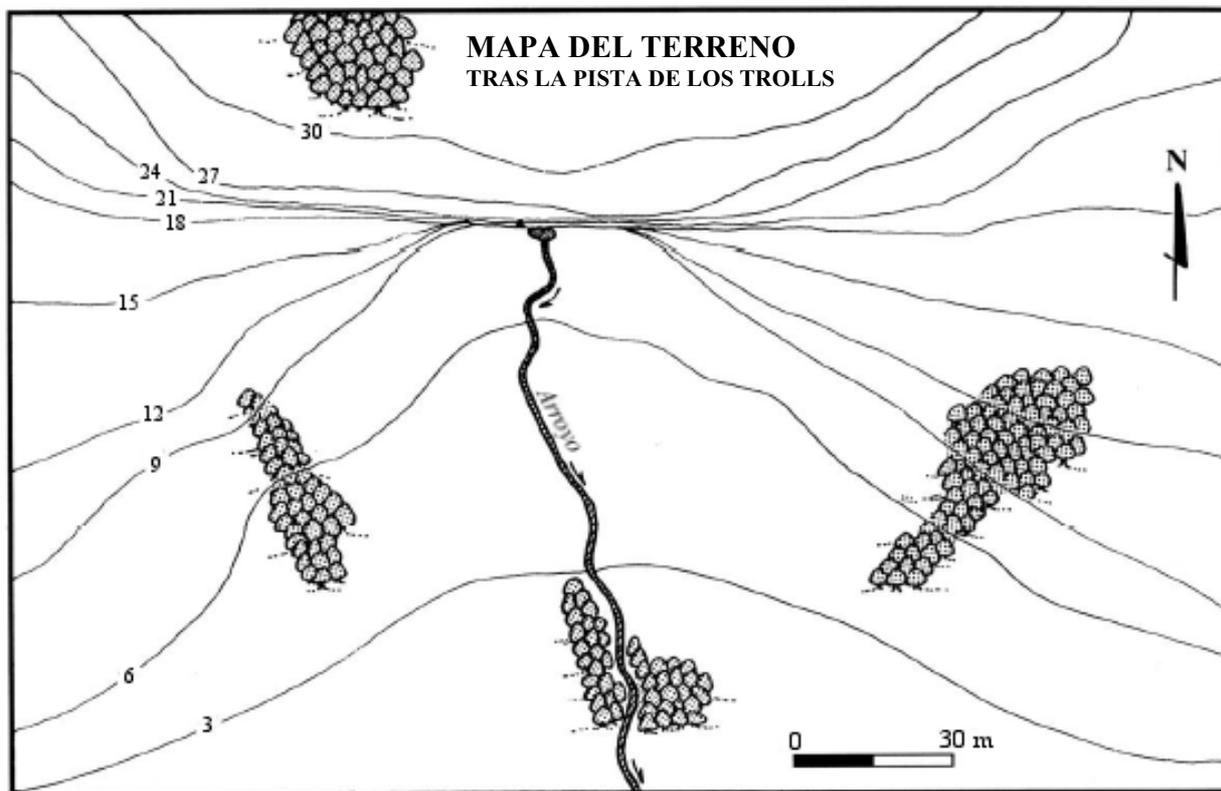
Elisa y Marluk son los dos únicos prisioneros que siguen vivos en la prisión de los Trolls. Elisa es la segunda al mando de Rothaar. A diferencia de éste, ella acostumbra a ser locuaz y alegre (aunque esas cualidades no sean obvias cuando esté siendo rescatada); es minuciosa, al igual que Rothaar, leal al comerciante Eolsen y una valiente guerrera. Los Trolls la tomaron prisionera golpeándola en la cabeza y dejándola inconsciente; de otro modo, ella habría muerto defendiendo la caravana. Elisa es guerrera de tercer nivel. Ha trabajado durante siete años para el comerciante Eolsen.

NOTA: *Habilidades notables – Tregar18, Montar23, Acechar/Escondese10, Percepción10.*

MARLUK

Marluk es un guerrero de primer nivel. Esta es su primera misión y probablemente será la última. Tras su choque con los Trolls, Marluk ha decidido que, si sobrevive, dejará el trabajo de guardia de caravanas y se hará granjero para, así, permanecer seco, dormir en una cama, comer caliente y no volver a ver a un Troll en toda su vida.

NOTA: *Habilidades notables – Tregar6, Montar16, Acechar/Escondese5, Percepción5.*



FRADURAG

Fradurag es el cabecilla de la banda de Trolls. Tiene una altura media para un Troll (3,08 m) pero es más feo que la mayoría. Una enredada mata de pelo castaño, protuberantes ojos negros y piel gris así como orejas de coliflor, una nariz muy ganchuda y la falta de cuello visible, contribuyen a su monstruosa apariencia. En muchos aspectos, Fradurag es el típico Troll. Le encanta la violencia y comer, buscando a menudo la forma de combinar ambos pasatiempos; es extremadamente desagradable, tiene un temperamento horrible y es increíblemente fuerte. Pero Fradurag tiene algo de lo que la mayoría de Trolls carece por completo: un mínimo de inteligencia. Para ser Troll, Fradurag es brillante, capaz de hablar con frases completas. Ocasionalmente incluso piensa. Él organizó una sencilla alarma contra robos para la puerta de su agujero Troll. Cuando caminaba o, más bien, pisoteaba por los bosques un día, se percató de que las hojas crujían cuando las pisaba. Llevando más lejos aún su astuta observación, concibió la noción de apilar hojas frente a la puerta de la cueva. Desafortunadamente su ingenio se detuvo ahí: nunca se percató de que, cuando las hojas se descomponen, dejan de crujir, por lo que su sistema de alarma es un tanto menos efectivo de lo que era al principio. La excepcional inteligencia (para un Troll) de Fradurag le hace incluso más peligroso que el Troll medio.

NOTA: *Objetos notables – Hacha de Batalla que lanza Protección II de MERP Defensa contra Sortilegios 3 veces al día. Afortunadamente, Fradurag no sabe cómo usar el hechizo.*

LA BANDA DE TROLLS

Fradurag vive y trabaja con otros tres Trolls: Tumag, Tumag y Urnik. Tumag y Tumag son hermanos mellizos. Aunque no son idénticos, su madre no podía diferenciarlos y les dio el mismo nombre para prevenir (¿o asegurarse?) confusiones. Tumag y Tumag son ambos de 10º nivel; Urnik es de nivel 7º. Tumag y Tumag miden 3 m y 2,93 m respectivamente; Urnik no está plenamente desarrollado todavía y sólo mide 2,7 m. Los tres carecen del intelecto superior de Fradurag y son, en todos los aspectos, unos Trolls de Piedra típicos, absolutamente terribles, monstruosos y violentos.

4.3 EL TERRENO

4.31 TRAS LA PISTA DE LOS TROLLS

Las huellas de los Trolls dejan el Camino y se dirigen directamente hacia el norte hasta el lugar de la emboscada, al pie de una colina baja y escarpada y, después, se adentra en los bosques.

Los Trolls, obviamente, han tenido problemas transportando la carreta entre los tupidos árboles. Eligieron una senda serpenteante pero, cuando no pudieron encontrar suficiente espacio para hacer pasar la carreta, lo fabricaron. Unos árboles recién caídos yacen a intervalos a ambos lados de la senda.

Los árboles del bosque son, en su mayor parte, pinos con algún parche ocasional de robles. El bosque es un lugar oscuro, asfixiante y opresivo. Los árboles unen sus ramas

en lo alto, impidiendo que la luz y el viento lleguen al suelo del bosque. Dado que el follaje bloquea el sol, hay poca maleza. En su lugar, el suelo tiene una ancha alfombra de hojas y agujas de pino en estado de descomposición.

Tras el descenso por el Camino, la senda asciende regularmente a medida que se aproxima a las Emyn-nu-Fuin, al norte. Las montañas más cercanas están a sólo a trece kilómetros al norte de la senda, pero debido al tupido follaje, no son visibles desde el Camino. La pendiente, si bien es gradual al principio, se va haciendo más acusada en las cercanías de las Emyn-nu-Fuin. A medida que crece la elevación el suelo éste se vuelve más rocoso y los árboles más bajos y escasos. Aunque los huecos en el dosel del bosque permiten entrar algo de sol, la luz hace poco por aliviar el temor que exuda el Bosque Negro.

Los árboles, menos densos que antes, no entorpecen el paso de la carreta cerca de las montañas. Sin embargo, el suelo está alfombrado con ramas desgarradas y árboles rotos. A los Trolls les encanta la destrucción sin motivo y la zona en torno a su guarida ha sufrido su brutalidad en el transcurso de sus constantes caminatas.

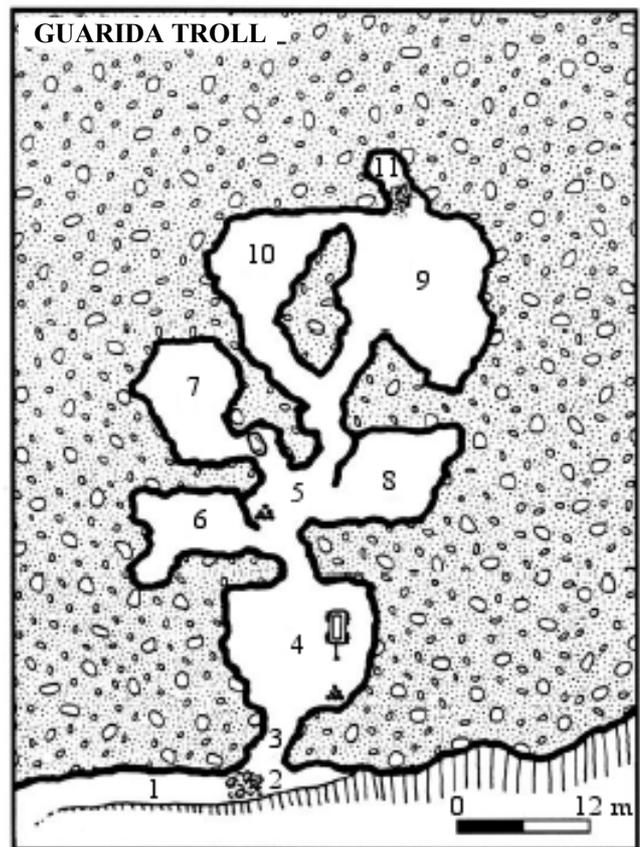
Una montaña se alza sobre los torturados árboles; en la cara sur, casi a mitad de camino de la cima, asoma sobre la cara de un barranco. El barranco mide 15 m de alto y 36 m de ancho. Una abertura en el mismo conforma la entrada a la cueva de los Trolls. El risco es perpendicular, y sería casi imposible de escalar; los Trolls llegan a su guarida utilizando una repisa que corta de oeste a este la falda rocosa.

Al oeste del desfiladero, la inclinación de la montaña es más gradual. Las huellas de los Trolls y de las carretas suben por este desnivel hasta un camino que comienza aquí. El camino fue creado por los Trolls. Conduce hacia el este, a lo largo del bode, hasta su cubil.

Justo debajo de la abertura de la cueva, en la base del desfiladero, hay un pequeño estanque con un torrente que nace de él. El estanque, alimentado por corrientes subterráneas fue ensuciado y embarrado por obra de los Trolls. El contaminado arroyuelo fluye hacia el sur a través de las montañas. Las aguas del estanque y el arroyo, cerca de su fuente, son muy frías. Juncias, hierbas y espadañas crecen en las orillas del estanque. Unos cuantos patéticos peces apenas mantienen su existencia en la sucia agua, pero ningún animal bebería de ella, tanto por su suciedad como por la proximidad a la guarida de los Trolls.

4.32 LA GUARIDA DE LOS TROLLS

1. Camino hasta la Entrada de la Cueva. El camino que conduce hasta la entrada de la caverna comienza a unos 18 m al oeste de la boca de la cueva, que mira hacia el sur. Puede seguirse el camino desde el oeste mediante una sencilla ascensión por la falda de la montaña. Creado por los Trolls, el camino tiene poco más que 3 m de ancho en toda su longitud, aunque se estrecha pasada la boca de la cueva hasta dejar de existir a 6 m del lado oriental de la entrada. Al comienzo del camino, la inclinación de la montaña es moderada pero, cuando el camino continúa hacia el este, la inclinación de la montaña se vuelve rápida-



mente más acusada tanto por encima como por debajo de él. Tras 4,5 m, el camino se convierte en un reborde, truncado al norte por un muro y al sur por un abismo vertical. La guarida de los Trolls da al desfiladero, que se extiende 6 m por encima de la abertura de la cueva y nueve por debajo de la misma.

Cuando los personajes se aproximen por el camino, observarán que las huellas de la carreta desaparecen. Rothaar sospecha que los Trolls izaron la carreta para pasar las grandes rocas que hay a través del camino. Las rocas, aunque podrían impedir el paso a una carreta, no molestan a personas a pie. Aunque tampoco ayudan: ninguna de ellas es lo suficientemente grande como para ocultarse tras ellas. No hay ningún tipo de vegetación en el camino. Unos cuantos arbustos flacos y huesudos cuelgan precariamente de la cara del desfiladero pero, al igual que las rocas, no ofrecen cobertura o protección a los viajeros que se aproximen a la guarida de los Trolls.

Suponiendo que los Trolls no estén en la entrada de la cueva, lanzando rocas, el camino no suele ser muy traicionero (una Maniobra de Movimiento Fácil, +20). Sin embargo, el suelo puede volverse resbaladizo cuando se moja o hiela, por lo que, durante o inmediatamente después de una lluvia, subir por el camino es una MM Normal (+0); con nieve o hielo en el suelo es una MM Muy Difícil o Extremadamente Difícil (-20 a -30). Si un jugador se cae, tiene un 10% de probabilidades de caerse por el desfiladero sobre las rocas de abajo y recibir un Crítico "D" de Aplastamiento.

2. Montón de Hojas de Alarma. Las hojas están apiladas fuera de la entrada de la caverna para alertar a los Trolls de que hay visitantes. Las hojas están parcialmente descompuestas, por lo que no serán tan efectivas como si estuvieran recién caídas. Moverse en silencio por encima del montón de hojas es una Maniobra Difícil (-20).

3. Entrada a la Cueva. La entrada a la cueva de los Trolls es un pasillo de apenas tres metros de ancho y seis de largo. El techo tiene, aproximadamente, unos 3,3 m de alto. El tamaño de la habitación y la altura del techo varían con las formaciones naturales de roca de la caverna. La propia caverna es de caliza con vetas de cuarzo ahumado. La abertura y el complejo de la cueva que le sigue son naturales, aunque el suelo de roca ha sido un tanto alisado por el trajín de los pies de los Trolls. El suelo de la entrada se inclina ligeramente hacia abajo: el suelo que hay más allá está a un metro y medio por debajo del suelo de la entrada. A medida que cae el suelo, el techo crece ligeramente: la altura del techo de la caverna alcanza casi los cinco metros y medio al final del pasillo de entrada.

Inmediatamente después de entrar en la cueva, todos, incluso aquellos que tengan la suficiente fortuna como para sufrir un fuerte resfriado o un ataque de alergia, se darán cuenta del hedor de las habitaciones de los Trolls. Los personajes más remilgados, o con un estómago delicado, podrían verse superados. Para determinar qué personajes sucumben al olor, haz una TR contra Ataque Venenoso de 2° nivel. Aquellos que fallen la TR estarán a -10 a la actividad durante, por lo menos, cinco minutos. La peste irá a peor a medida que los PJs avancen, aunque ellos se irán acostumbrando más a ella. Para los que fallasen su primera TR, se vuelve a tirar cada cinco minutos. Un fracaso indica que el malestar continúa: el -10 a la actividad permanece inmutable. Si se pasa la TR, los personajes se han acostumbrado al pestazo y son capaces de llevar a cabo actividades normales.

4. Cámara Comunal. La abertura justo a continuación del pasillo de entrada es la Cámara Comunal de los Trolls. Esta sala es casi cuadrada y mide, aproximadamente, doce por doce metros, con un techo a nueve metros del suelo en su punto más alto.

La primera cosa que verán los PJs que entren en esta sala será una carreta a su derecha. La carreta tiene un gran montón de pieles de varios tipos y diversos bienes. La cobertura de lona alquitranada ha sido arrojada contra el muro que hay detrás de la carreta. Cualquiera que sepa del panel secreto en el fondo de la carreta puede encontrar con facilidad la caja que contiene el mithril y las gemas. Los Trolls no han descubierto el panel, por lo que la caja y su contenido están intactos.

Además de la carreta, la habitación contiene una roca alisada y un gran montón de piedras. Las piedras del tamaño de un pomelo están a la derecha de la sala y las grandes rocas a la izquierda. Los Trolls utilizan las piedras para recibir a los visitantes. La roca parece ser una mesa para comer: contiene un poco de queso y carne chamuscada.

El suelo de la habitación está sembrado de huesos, pequeños pedazos de carne putrefacta y basura y objetos diversos. Los desperdicios incluyen un montón de ropa,

botones y una olla de bronce. Los botones son, en su mayoría, de madera o hueso pero tres son de plata y valen 2 mp cada una. La olla vale 1 mp. Toda la ropa está pudriéndose y carece de valor.

5. Pasillo y Puesto de Guardia. Una abertura en el muro norte de la Cámara Comunal conduce a un corto corredor. El corredor tiene casi seis metros de largo y tres metros de ancho, con un techo de seis metros de alto. Una abertura en la pared oeste del corredor conduce a la Cámara de Almacenamiento de Comida; al norte, el corredor se abre a una pequeña habitación central que hace las veces de Puesto de Vigilancia de los Trolls.

El puesto de Vigilancia tiene apenas seis por seis por seis metros, con un total de cinco grandes aberturas que conducen a diferentes habitaciones. El único mobiliario es un gran taburete que se alza en el centro de la habitación. Un montón de rocas, como el de la Cámara Comunal, está junto al taburete, al lado de la puerta de la Cámara de Almacenamiento de Comida. Como en la Cámara Comunal (y, de hecho, como en todas las cámaras) el suelo está cubierto de detritus.

Un Troll estará casi siempre montando guardia aquí: 95% del tiempo durante el día, 70% durante la noche. Normalmente a Urnik le encasquetan el turno de guardia. Urnik estará a menudo de guardia durante el día (01-80); a veces también durante la noche (01-25). Dado que tiene pocas oportunidades de dormir en su cama, tiende a quedarse dormido durante su turno. A menudo estará dormido durante la noche (01-60), pero es más cuidadoso durante el día y sólo raramente estará dormido (01-10). Los demás Trolls le han cazado durmiendo muchas veces y tiene, en consecuencia, el sueño ligero. Hay una buena probabilidad (01-80) de que se despierte con cualquier molestia. Cuando Urnik no está de guardia, estarán Tumag o Tumag. Éstos duermen muy rara vez cuando están de guardia (01-10, día o noche). Cuando duermen, lo hacen sonoramente y sólo tienen una pequeña probabilidad (01-20) de ser despertados por cualquier ruido bajo (obviamente, cualquier Troll se despertará si la gente llega a la puerta principal y grita "hola" o si un combate tiene lugar en la habitación de al lado). Fradurag nunca monta guardia.

El Puesto de Guardia tiene varias aberturas que conducen a las demás habitaciones de la guarida. En el muro oriental está la entrada al dormitorio de Urnik. Una abertura en el noreste lleva a un pasillo. El pasillo discurre hacia el noreste durante tres metros y, entonces, se curva al noroeste durante seis metros, después se bifurca. El corredor del noroeste sigue otros tres metros y da al Dormitorio de Fradurag. La bifurcación del noreste continúa seis metros, desembocando en el Dormitorio compartido por Tumag y Tumag. El pasillo tiene tres metros de ancho y seis metros de alto.

Otro pasillo sale del puesto de guardia por el muro del noroeste. El pasillo tiene 7,5 metros de largo y tres de ancho y el techo está a seis metros. El pasillo se curva hacia el oeste; el final está bloqueado por una gran roca. Los arañazos del suelo demuestran que han movido la roca del final del pasillo al flanco derecho y la han vuelto a colocar. La roca se utiliza para bloquear la entrada a la Prisión.

Como ya se mencionó previamente, un pasillo en el sur conduce hasta las Cámaras de Almacenamiento de Comida y Comunal.

6. Cámara de Almacenamiento de Comida. La Cámara de Almacenamiento de Comida está al oeste del Puesto de Guardia. La sala tiene, aproximadamente, seis metros de ancho y nueve de largo, con un techo de cinco metros. Una tabla de madera se encuentra en el muro occidental de la sala. Contiene un queso entero y varios pedazos de queso menores. Dos grandes pellejos de cabra y uno de oveja cuelgan de ganchos de hierro en el techo. Dos barriles abiertos de cerveza de baja calidad están dispuestos contra el muro del norte. En una alacena, en el suroeste, hay una pequeña botella de fino brandy. Los Trolls, estimando inútil el brandy, arrojaron la botella a una esquina sin abrir. La botella está oculta entre un montón de barriles rotos, huesos, cristales y demás objetos inservibles, por lo que es difícil de encontrar: una Tirada de Percepción Difícil (-20).

7. Prisión. La Prisión de los Trolls se encuentra al noroeste del puesto de guardia. La Prisión es una cámara de engorde y retención para los cautivos de los Trolls. La entrada de la prisión está bloqueada por una gran roca en la puerta. Mover la roca requiere un bonificador por fuerza combinado de +30.

La Prisión contiene en este momento dos prisioneros, Elisa y Marluk. Los Trolls no cuidan muy bien a los prisioneros y, por eso, estos dos estarán a -60 a la actividad debido a la debilidad y a sus heridas.

8. Cámara de Almacenamiento General y Dormitorio de Urnik. El dormitorio de Urnik se encuentra al este del Puesto de Guardia. Apenas tiene nueve por nueve metros y un techo de 4,5 m de alto. La sala contiene una camilla para que Urnik duerma y un surtido de otros objetos. Unas picas de hierro incrustadas en la pared de roca contienen la ropa extra de Urnik – un par de pantalones, una túnica y una pieza de lana que funciona tanto de túnica como de manta. Una armadura de cuero endurecido se encuentra en el suelo bajo los ganchos. La armadura es demasiado pequeña para un Troll y le podría encajar a un Elfo o a un humano delgado. Parece destartada, pero es mágica: +10 BD. Tirado junto a la armadura hay un montón de joyería falsa (plumas de hueso, abalorios de madera), algunas monedas (6 mo, 34 mp, 56 mb, 31 mc y 37 me), una daga rota y oxidada y algunos botones, uno de los cuales es pequeño pero hecho de mithril. El botón de mithril vale 5 mo, los demás botones, joyería y daga no valen nada.

9. Zona de Descanso para Tumag y Tumag. El dormitorio de Tumag y Tumag está al noreste del Puesto de Guardia. Tiene, aproximadamente, quince por doce metros, con el techo a seis metros. Dos enormes camillas para dormir dominan la cámara. La camilla de la derecha está parcialmente cubierta por una capa azul de tamaño humano ricamente tejida, bordada con estrellas plateadas, forrada de armiño. La capa es mágica: proporciona un +10 a la BD de quien la lleva. La otra camilla está cubierta por una manta muy tupida de lana. Junto a la camilla de la derecha hay una caja de madera que contiene un collar de oro trenzado (valorado en 21 mo), un pequeño brazaletes de plata (muy empañada, sólo vale 1 mo), tres botones de llamativo

bronce (valor total: 1 mp) y dos pendientes con perlas (15 mp). Junto a la otra cama hay una pila de baratijas, incluido un intrincado anillo de marfil (7 mo), una miniatura con flores de jade dispuestas sobre tallos de oro (19 mo) y una gran amatista cortada (12 mo) Entre las camas hay un pequeño caldero de hierro; en el interior de su boca brillan 10 mo, 36 mp, 40 mb, 53 mc y 97 me.

10. Cámara de Fradurag. El dormitorio de Fradurag se encuentra al noroeste del pasillo. La habitación tiene, aproximadamente, 9 metros por 9 metros, con el techo a 7,5 metros. Está mejor amueblada que las demás habitaciones y contiene una cama, un baúl con cajones, un taburete y dos cofres. El cabezal de la cama se apoya en el muro del norte, flanqueado por los dos cofres. La cama tiene un grueso colchón, cubierto por dos mantas de lana, y una almohada. Bajo la almohada hay una pequeña bolsa de cuero que contiene tres bayas de Mirena. Enterrada bajo el colchón hay una hermosa espada corta. Una enredadera grabada en oro y con incrustaciones de joyas facetadas, con la forma de flores, se enrosca en torno a la empuñadura. La espada no es mágica, aunque está tan bien trabajada que es más ligera que una espada corta normal, pesando sólo 0,75 kg. La espada vale 39 mo.

A ambos lados de la cama hay un cofre. El cofre de la izquierda es de cedro y el de la derecha de roble tallado. El cofre de cedro está abierto. Es de tamaño medio: 60 cm de ancho, 60 de alto y un metro de largo. Pesa 11 kilos vacío, 12 con su contenido. Contiene una botella de aguamiel (sin abrir, valorada en 1 mb), varias túnicas muy largas y una daga. La daga tiene un pomo de plata con forma de cabeza de halcón con ojos de esmeralda. La hoja es fuerte y tiene un buen filo y excelente equilibrio. Dado su equilibrio superior, la hoja proporciona un +5 al bonificador ofensivo de quien la blande. Está valorada en 27 mo. Escondido entre los pliegues de una de las túnicas hay un pesado cáliz de oro labrado con imágenes de dragones (34 mo).

El cofre de roble está cerrado con llave. Fradurag tiene la llave en el bolsillo de sus pantalones. Si el cofre es abierto sin la llave, chillará pidiendo ayuda (véase Sección 4.43). El cofre es de tamaño Troll, con un metro de alto, un metro de ancho y 1,3 metros de largo. Pesa 23 kg cuando está vacío. Actualmente pesa 30 kg. Contiene monedas diversas (731 mo, 1809 mp), un broche de oro con la forma de un caballo a la carrera con la cola y la crin ondeando al viendo (valorado en 7 mo), un conjunto de camisola y cofia de malla de tamaño Enano (40 mp), un par de brazaletes de metal (4 mp), un brazaletes de oro retorcido (5 mo) y una bolsa de cuero con una dosis de Athelas seca.

Una cómoda con cajones se encuentra en el muro sur de la habitación. La cómoda tiene tres cajones atestados con ropas y efectos personales de las víctimas de los Trolls. Fradurag guarda las ropas excepcionalmente buenas: una capa forrada de piel, un traje de noche de terciopelo, camisas y trajes de seda y bordados, etc.; también tiene abanicos, bolsas (vacías, por supuesto), espuelas, pañuelos de encaje, sombreros y cosas por el estilo. La mayoría de los artículos están podridos y enmohecidos. La cómoda y su contenido podrían valer hasta 5 mo, aunque sería muy complicado de transportar.

11. Túnel. Un viejo túnel que conduce al interior de las montañas desde la cámara de Tumag y Tumag. El túnel está bloqueado con piedras de un derrumbamiento parcial y rocas trasladadas por los Trolls.

Si los jugadores son capaces de matar a los Trolls y quieren usar su guarida como centro de operaciones, el DJ puede hacer un plano del túnel para expandir su hogar. O el túnel podría conducir hacia nuevas aventuras...

4.4 LA MISIÓN

La misión de los aventureros es recuperar los bienes del comerciante Eolsen. También podrían querer agenciarse los tesoros de los Trolls. Dependiendo de sus profesiones o personalidades, los jugadores tendrán muchas opciones a su disposición. Pueden intentar colarse en la guarida mientras uno o más Trolls estén fuera y robar los bienes, si es posible, sin luchar; o pueden elegir comportarse como héroes e intentar matar a los Trolls (alguien – Rothaar o Eolsen o algún PNJ – debería mencionar que es más sabio no luchar con todos los Trolls al mismo tiempo, incluso si planean matarlos a todos). Un grupo menos noble podría decidir robar las mercancías de Eolsen (véase Sección 4.43).

4.41 CÓMO EMPEZAR

El comerciante Eolsen ha dicho a sus amigos y a los taberneros de la Ciudad del Lago que quiere contratar un grupo de aventureros. También ha colgado avisos en su tienda y en las esquinas de la ciudad. En consecuencia, cualquier aventurero en la Ciudad del Lago contactará con él.

Cuando los PJs conozcan al comerciante Eolsen, éste les explicará que su caravana fue atacada por Trolls y que una de sus carretas y todas sus mercancías fueron robadas. Los Trolls también podrían tener prisioneros. El comerciante Eolsen quiere contratar un grupo de aventureros que salven a aquellos de sus guardias que sigan vivos y recuperen sus mercancías. Rothaar guiará al grupo hasta la cueva de los Trolls y les ayudará de cualquier modo a su alcance.

Cuando el mercader Eolsen contrate al grupo les contará, en caso de que Rothaar esté muerto, que tiene una caja escondida en un compartimento secreto en el fondo de la carreta. Si no pueden salvar la carreta o las demás mercancías, quiere que salven la caja. Les explicará que, si alguien aparte de él o Rothaar intenta abrir la caja, ésta explotará. No les dirá que contiene mithril y gemas.

El comerciante Eolsen estará deseoso de equipar por completo al grupo. Además de comida y otro equipo básico, les prestará caballos, ponys y carretas y les dará un "botiquín de primeros auxilios" con ciertas hierbas curativas básicas. Ofrece una recompensa de 500 mo por la devolución de sus posesiones o 300 tan sólo por la caja.

4.42 AYUDAS

Los personajes jugadores contarán con numerosas ayudas que les ayudarán en su aventura. Los propios Trolls proporcionan ayuda, en cierto modo: si pueden ser atraídos con engaños al exterior al amanecer o a plena luz del día, se convertirán en piedra; son propensos a luchar entre ellos; y el guardia Troll apostado es muy probable que se duerma. Rothaar podría ser de mucha ayuda, tanto en batalla como por medio de sus consejos (habiendo crecido en el Bosque Negro y habiendo pasado gran parte de su madurez atravesándolo, sabe mucho del bosque y de sus habitantes). El mercader Eolsen les proporcionará hierbas y pertrechos a los aventureros y, si el grupo es débil, les podría mencionar a algún PNJ al que podrían contratar. Los Trolls siempre son un desafío, así que asegúrate de que el grupo sea lo suficientemente duro antes de hacer esta partida.



4.43 OBSTÁCULOS

Aunque cuatro Trolls podrían ser obstáculo suficiente para casi cualquiera, el Bosque Negro está habitado por muchas otras criaturas malignas. Mira las tablas de la Sección 6.0 a la hora de determinar los encuentros específicos.

El Bosque Negro tiene otros peligros aparte de las crueles criaturas que moran en él. El grupo tiene un buen guía, pero el bosque es traicionero. La vegetación puede cambiar y los caminos variar; las plantas pueden ser venenosas y los árboles están casi vivos. A pesar de ello, Rothaar ha dado con su camino a través del Bosque Negro en muchas ocasiones y puede alertar al grupo de las plantas y aguas peligrosas. Les advertirá que no beban del estanque o el arroyo que hay cerca de la guarida de los Trolls y les advertirá que deben acercarse tan silenciosamente como les sea posible. También tiene suficiente tino para darse cuenta de que el camino hasta la guarida de los Trolls puede ser peligroso con mal tiempo.

Sólo hay una trampa en la guarida de los Trolls. Si se fuerza el cofre de roble de Fradurag sin la llave, comenzará a gritar "¡Ayuda, ayuda...!" El sonido puede ser escuchado

por cualquier Troll (o cualquier otro, para el caso) en un radio de 91 metros del cofre. Los personajes que estén en la habitación del cofre cuando éste comience a chillar, deberán hacer una TR contra magia de nivel 6° o quedarán ensordecidos durante 1 asalto por cada 5% de fracaso de la TR. Los personajes que estén en cualquier otro lugar de la caverna deberán resistir contra nivel 3° o sufrir los mismos efectos.

Si los jugadores eligen robar los bienes del mercader Eolsen, deberán matar antes a Rothaar y Elisa (si los Trolls no los han matado previamente). Marluk ha perdido por completo cualquier lealtad que pudiera haber tenido y lo único que quiere es sobrevivir, por lo que no luchará para defender la caja. Si se entabla una lucha y tiene la oportunidad, se dará a la fuga, ya sea corriendo, caminando o arrastrándose.

Incluso si los PJs logran acabar con Rothaar y Elisa y hacerse con la carreta y sus posesiones, tendrán que vérselas con la caja y su trampa. Tratar de abrir la caja sin pronunciar la palabra correcta provocará una explosión. El nombre del fabricante de la caja (Glingal) es la palabra correcta; adivinar el nombre es una Maniobra Absurda (-90) y cualquier resultado que no sea un éxito completo accionará la trampa. La explosión no dañará la caja o su contenido, pero cualquiera dentro de un radio de 3 metros recibirá una bola de fuego +50.

4.44 RECOMPENSAS

A lo largo de sus años de asesinato y saqueo, los Trolls han acumulado un tesoro considerable. Los personajes jugadores son bienvenidos a reclamarlo con la excepción de la carreta y las mercancías del mercader Eolsen. Si los jugadores eligen robar las mercancías del mercader Eolsen, los jugadores ganarán una barra de mithril de 730 mo y gemas por valor de 295 mo. La carreta y su carga de pieles está valorada en 360 mo.

Si el grupo devuelve la carreta y su contenido (o, incluso, sólo el mithril) y los prisioneros al mercader Eolsen, éste por supuesto pagará la recompensa ofrecida. Incluso podría darles una recompensa adicional por librar al bosque de cuatro Trolls; ciertamente, les dará un recibimiento digno de un héroe con comida, bebida y alojamiento gratis durante la noche.

4.5 ENCuentros

LOS TROLLS

Si los jugadores se aproximan a la guarida de los Trolls durante el día, los cuatro Trolls estarán en sus cuevas. Tres estarán dormidos, probablemente, aunque uno estará de guardia y podría estar despierto. Los jugadores pueden elegir atacar de inmediato al enemigo dormido. Si lo hacen, deberán luchar contra todos los Trolls antes de poder escapar con las posesiones del comerciante Eolsen. Incluso en la oscuridad de la caverna, las acciones de los Trolls se modificarán en -20 durante el día. Si salen a la luz del día (algo muy improbable) se convertirán en roca de inmediato.

Por la noche, los Trolls suelen salir por motivos de negocios: machacar, romper, asesinar, destruir y aterrorizar el campo. Los Trolls podrían buscar diversión solos o en grupo. Los jugadores podrían decidir acampar cerca de las cuevas y vigilar con la esperanza de que todos los Trolls se vayan de una vez. Si los jugadores acampan cerca de la caverna de los Trolls, se arriesgan a ser descubiertos por uno o más Trolls en el exterior de la caverna. Los Trolls son muy ruidosos por lo que los jugadores no debieran ser sorprendidos si se les aproximan (Fácil, +20, tirada de percepción para escuchar a los Trolls aproximarse si se aposta una guardia; Normal, -0, si todos los PJs están durmiendo).

Para determinar el número de Trolls encontrados por la noche, tira un dado porcentual y consulta la tabla que hay a continuación. La tabla dice cuántos Trolls hay en la caverna o cuantos se encuentran en el exterior. Uno o dos Trolls pueden no tener explicación. En un encuentro en el exterior, cualquier Troll que no se haya tenido en cuenta (ni en la caverna ni en el grupo que está fuera) se puede unir al combate en cualquier momento. En un encuentro en el interior, cualquier Troll que se encuentre fuera puede volver en cualquier momento. El DJ debiera utilizar esto a su discreción para decidir cuándo introducir Trolls adicionales a un combate.



ENCuentros NOCTURNOS CON LOS TROLLS

Esta tabla puede utilizarse para determinar el número de Trolls que se pueden encontrar en un campamento, en una emboscada o mientras los jugadores se mueven por la zona cerca del cubil de los Trolls. La tabla también puede utilizarse para determinar cuántos Trolls estarán en el interior de la guarida por la noche. Cuando determines el número de Trolls en el interior, haz caso omiso de la segunda columna (# Exterior).

Tirada	# en las Cuevas	# en el Exterior
01-05	0	4
06-10	0	3
11-15	0	2
16-20	0	1
21-45	1	3
46-60	1	2
61-70	1	1
71-80	2	2
81-85	2	1
86-90	3	1
91-00	4	0

5.0 EL CONVOY DE LA RECAUDACIÓN

Esta aventura puede seguir a PROBLEMAS CON LOS TROLLS o puede jugarse en solitario. Esta sección es más emocionante y lucrativa que las dos precedentes.

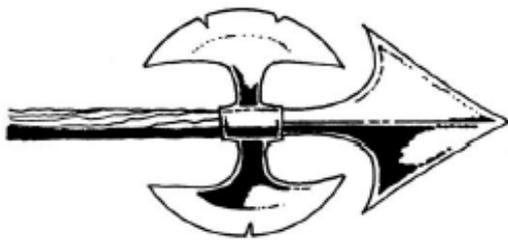
5.1 LA HISTORIA DE GRIMBOLD

Grimbold, un guerrero beórnida de las Montañas Nubladas, estaba de viaje por el Bosque Negro cuando se tropezó con dos Orcos. Acertó a oír cómo uno de los Orcos mencionaba "el diezmo del Nigromante." Interesado, Grimbold interrogó a los Orcos justo antes de matarlos.

Grimbold descubrió que a los Orcos y otras criaturas repugnantes del Bosque Negro se les obligaba a pagar un diezmo de una porción de sus mal obtenidos bienes a Dol Guldur cada año. Además, se enteró de que los Orcos de la porción Noreste del Bosque Negro están reuniendo bienes y pertrechos y preparándose para enviarlos a los dominios del Nigromante. Mejor aún, el Guerrero Beórnida sabe dónde se están recogiendo los bienes y ha venido hasta Esgaroth para encontrar a otros aventureros que le ayuden a matar a los Orcos y robar el diezmo del Nigromante.

5.2 LOS PNJS

Grimbold el Beórnida y los Orcos son los únicos PNJs de esta aventura. Para un grupo pequeño o débil, el DJ podría querer añadir algunos PNJs adicionales. Un buen Explorador y algunas habilidades de curación son esenciales. Pueden elegirse PNJs adicionales de la Sección 2.0.



GRIMBOLD

Grimbold es un Beórnida que ronda la treintena. El guerrero es como la mayoría de Beórnidas, más aún: es grande, pelirrojo y tan peludo que, aunque no es un cambiaformas, parece un oso en todo momento. Habla con un suave gruñido rezongón y tiene el desconcertante hábito de observar fijamente a la persona con la que está hablando.

Al igual que otros Beórnidas, Grimbold odia a los Hurgos, Trolls, Dragones y Gigantes; pero aborrece a los Orcos. Cuando Grimbold apenas había dado sus primeros pasos, sus padres y hermano fueron asesinados por un grupo de trasgos. La hermana de Grimbold escapó con su hermano; Grimbold cree que matar Orcos es una Cruzada personal.

GRIMBOLD



Grimbold es un mercenario. Será justo a la hora de dividir el tesoro aunque es aficionado al dinero y querrá su parte. Su arma favorita es un machete, aunque utiliza casi todas las armas con igual habilidad. Grimbold lleva una cota de malla con grebas (CM/14).

NOTA: *Habilidades notables* – Montar16, Rastrear36, Emboscar4, Acechar/Escondarse30, Abrir Cerraduras5, Desactivar Trampas10, Percepción45, Forrajear30; *Idiomas* – Atliduk5, Waildith5, Oestrón5, Nadhaiduk5, Orco3; *Objetos Notables* – Machete +20, Cota de Malla con Grebas +10 y Escudo +10.

LOS ORCOS

Los Orcos de la guarnición del Alcázar Ilmaryen pertenecen a una tribu relativamente pequeña, los Blogrum-hai (Or. "Pueblo del Cráneo Sangriento"). Su emblema es un cráneo con unos colmillos caninos ensangrentados. La tribu se extiende por todo el sureste de las Emyn-nu-Fuin y en el interior del Bosque al sur del Men-i-Naugrim. Los Blogrum-hai son nómadas, viajando la mayor parte del tiempo de campamento en campamento. Suelen moverse en grupos de entre cinco y veinticinco miembros. Sus dos únicos asentamientos permanentes son la Torre Ilmaryen y su principal plaza fuerte, Fhahoz-Blogrum (Or. "Gran Agujero del Cráneo Sangriento"); se encuentra al noreste del Alcázar Ilmaryen, en el interior de las Emyn-nu-Fuin.

La unidad básica de combate de los Blogrum-hai es la Korlagz (Or. "Mandíbula", pl. Korlagzrim). Una Korlagz consiste en cinco individuos: cuatro Kragashi (Or. "Dientes", sing. Kragash) dirigidos por un Korlagz-drartul

(Or. "Sargento de la Mandíbula"). Dos o más Korlagzrim estarán dirigidos por un Korlagzrim-gottul (Or. "Teniente de las Mandíbulas"). El jefe de una región o campamento en particular se denomina Gothkorlagzrim (Or. "Señor de las Mandíbulas").

La armadura y armamento de los Blogrum-hai están relacionados con su emblema. Su principal arma es una espada de, más o menos, el mismo tamaño y peso de una espada ancha. Es ligeramente curva, por lo que recuerda un colmillo. A esta espada se la denomina Kragashard (pl. Kragashardis). Además de sus Kragashardis, dos Kragashi de cada Korlagz también llevan arcos. El Korlagz-drartul y los demás oficiales cuentan con un cuchillo arrojadizo ligeramente curvo llamado Kragnif (Or. "Cuchillo colmillo", pl. Kragnifrim). Los cuchillos, al igual que las espadas, recuerdan a unos colmillos. Suelen ir en grupos de cuatro y los usan los oficiales antes de enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo.

El tipo de armadura más común entre los Blogrum-hai es el cuero endurecido. La cota de malla le sigue de cerca. La coraza es rara y sólo unos cuantos Exploradores prefieren la de cuero a la de cuero endurecido. El yelmo que usan junto con la armadura tiene la forma de un cráneo y la boca pintada de rojo. Los escudos son, sobre todo, de madera con ligaduras de metal y están pintados con el emblema de la tribu: la calavera sangrienta.

Los treinta Orcos de la Torre Ilmaryen son los típicos Blogrum-hai. Todos están armados con Kragashardis; dos Kragashi de cada Korlagz cuentan con arcos. Los Orcos menores utilizan arcos cortos, los Uruks arcos largos. Usan cuero endurecido (CE/10) y escudos.



LOS KORLAGZ-DRARTUL

Los Orcos están divididos en seis Korlagzrim: dos son de Uruks y las cuatro restantes de Orcos menores. Las Korlagzrim de Orcos menores incluyen dos Kragashi de primer nivel y otros dos de segundo nivel; las Korlagzrim de Uruks incluyen dos Kragashi de segundo nivel y otros dos de tercero. Los seis Korlagz-drartul son muy diestros con el Kragnifrim. Los dos Korlagz-drartul Uruk, Urkish y Gormuk, son esencialmente intercambiables. Ambos son de cuarto nivel; ninguno de ellos tiene alguna característica distinguible. Los cuatro Korlagz-drartul Orcos menores son de tercer nivel. Sólo uno de ellos no es digno de mención: Bokdankh, el más nuevo del grupo. Sakralg es desagradable incluso para los estándares de los Orcos. Fektalgh es aseado para ser un Orco, llegando incluso al extremo de mantener sus ropas casi limpias. Hagrakh tiene tendencia a

lanzar cuchillos: practica con su Kragnifrim constantemente y recibe un +10 a la BO cuando lo utiliza. Los seis utilizan camisolas de malla con brazales y grebas (CM/14) y llevan escudos.

MARLURG

El Korlagzrim-gottul de Ilmaryen es Marlurg (quinto nivel). Es viejo para ser un Orco, aunque todavía es bastante fuerte. Es un poco duro de mollera, incluso para ser Orco; su ascensión ha sido lenta. Es lo suficientemente astuto como para mantenerse en la posición que ocupa. Marlurg, aunque no es cobarde, cree firmemente que la discreción es la mejor parte del valor; no dudará en huir si todo parece perdido. En combate cuerpo a cuerpo, Marlurg combate con un Kragashard especialmente bien fabricado y cuenta con un escudo. Lleva ocho Kragnifrim en lugar de los cuatro típicos y siempre intentará utilizarlos en primer lugar y, después, entrará en combate (o, si es apropiado, huirá). La armadura de Marlurg es una camisola de malla con grebas (CM/14).

NOTA: *Habilidades notables* – *Trepar*30, *Rastrear*10, *Acechar/Escondarse*10, *Percepción*5; *Idiomas* – *Orco*5, *Lengua Negra*2, *Oestrón*3; *Objetos Notables* – *Kragashard* +10, *Cota de Malla con Grebas* +5 y *Escudo* +5.

YAGRASH

Yagrash, el Gothkorlagzrim de séptimo nivel de Ilmaryen, es casi lo opuesto a Marlurg. Un Uruk de excepcional ambición, es joven para la posición que ocupa y no carece de la fuerza ni la inteligencia necesaria para continuar ostentándola. A pesar de que trata de llegar incluso más alto en la jerarquía de la tribu, se enorgullece de ser Gothkorlagzrim y, casi con total seguridad, luchará hasta la muerte para mantener dicho título (88% de probabilidades de no huir de la torre). En combate, Yagrash prefiere utilizar el excelente martillo de guerra que tomó del cadáver de un enemigo muerto. También utiliza un Kragashard y un arco largo. Normalmente (01-65) utiliza el martillo de guerra y el Kragashard al mismo tiempo y deja su escudo colgando a su espalda. Su armadura es un *hauberk* completo de malla (Ch/16)

NOTA: *Habilidades notables* – *Trepar*32, *Montar (Huego)* 25, *Rastrear*27, *Acechar/Escondarse*15, *Percepción*15; *Idiomas* – *Lengua Negra*5, *Orco*4, *Oestrón*4, *Logathig*2; *Objetos Notables* – *Martillo de Guerra* +15, *Kragashard* +5, *Arco Largo* +5, *Hauberk de Malla con Grebas* +5 *Escudo* +10 y *una llave invisible (Muy Difícil, -25, de encontrar)*.



5.3 EL TERRENO

Esta aventura tiene lugar en el Bosque Negro, en las Emyn-nu-Fuin, al norte del Men-i-Naugrim. Los árboles del bosque son altos y densos; desde el retorno de Sauron a Dol Guldur, el oscuro bosque es un lugar depresivo donde el sol no logra penetrar.

Las Emyn-nu-Fuin son una vieja cadena montañosa, consumida por el tiempo aunque todavía poderosa. Los árboles no son tan densos en las montañas; incluso hay algo de maleza allí donde el sol alcanza el suelo del bosque. Sin el mal que cavila en Dol Guldur, las Emyn-nu-Fuin serían un lugar maravilloso para formar un hogar. Hace siglos, un noble Númenóreano construyó su residencia en lo alto de una colina sobre un lago, en las Emyn-nu-Fuin.

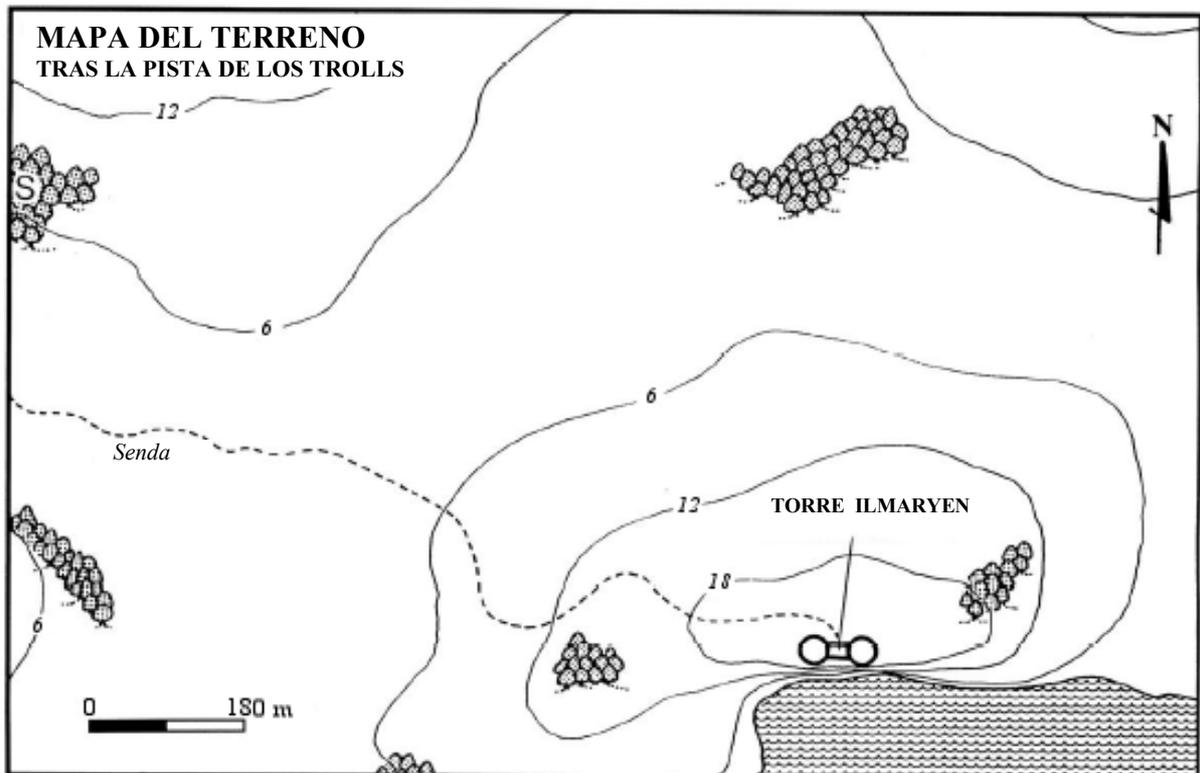
5.31 LOS ALREDEDORES DE ILMARYEN

Ilmaryen es una antigua torre construida en el 2937 S. E. por un noble Númenóreano descontento que originalmente vivía en la Bahía de Belfalas. El constructor se fue sintiendo cada vez más disgustado con la política de Númenor y decidió trasladarse junto a su familia a un lugar lejos del gobierno central. Ascendió por el Anduin hasta el Gran Bosqueverde, donde encontró el aislamiento que buscaba. Él, su familia y, posteriormente, sus descendientes, ocuparon la torre hasta los días de la Última Alianza y el fin de la Segunda Edad. El señor de esa época, más noble que alguno de sus predecesores, cerró la torre y fue al sur para unirse a la alianza. Él y su hijo murieron en la guerra y su mujer e hija no volvieron nunca a la remota torre.

La Torre Ilmaryen permaneció deshabitada hasta que la expansión de la influencia de Dol Guldur trajo a los Orcos hasta esta zona. Los trasgos probablemente no penetraron en la torre hasta el 1400 T. E. Comenzaron a usarla como zona de almacenamiento para los envíos hacia Dol Guldur hará tan sólo 100 años. El uso y la situación de la torre ha sido mantenido en riguroso secreto hasta que Grimbold tuvo noticia de ello.

La Torre Ilmaryen se encuentra a trece kilómetros al norte del Men-i-Naugrim, en una serie de colinas del confin occidental de la cadena más austral de las Emyn-nu-Fuin. Las colinas están relativamente libres de la densa vegetación típica del Bosque Negro. En su lugar, están cubiertas de hierba, broza, árboles dispersos o pequeñas arboledas y algún parche ocasional de bosque denso. El parche de bosque realmente denso más cercano está a 100 m al noreste de la torre; el segundo a 250 m al oeste. No hay ninguna otra zona arbolada en un radio de 450 m de la torre.

Una senda de carretas va desde las puertas del fuerte (en su cara norte) hacia el oeste, bajando de las colinas para después girar hacia el sur como a 2,5 kilómetros de la fortaleza. La senda continúa hacia el sur durante cinco kilómetros hasta unirse al camino principal a través de las Emyn-nu-Fuin y, finalmente, llega hasta el Men-i-Naugrim. Detrás de la Torre Ilmaryen hay un lago de proporciones considerables. Este lago tiene unos cinco kilómetros de largo y uno y medio de ancho en el punto más amplio. La torre se encuentra en la orilla norte del lago, como a la mitad de su longitud. Aunque la torre sólo se encuentra a unos 15 metros de la orilla, se encuentra en un alto, por lo que hay una caída de 10 metros desde la torre hasta el agua.



Entre la torre y el lago el terreno fue en su día un grupo de jardines escalonados. El tiempo ha borrado la belleza que un día hubo allí; ahora pocas evidencias quedan de lo que el hombre logró un día en ese lugar.

Una muralla almenada se elevó un día a 15 metros de distancia de la torre en todas direcciones, pero los únicos restos que quedan para señalar dónde se alzó en otro tiempo es algún montón ocasional de piedras y la carencia de toda vegetación excepto hierba en la zona. Este patio del castillo estuvo, en su día, pavimentado con piedras. Aunque la tierra las cubre ahora, las piedras evitan el crecimiento de árboles y arbustos.

5.32 LA TORRE ILMARYEN

La torre en si es una estructura de piedra de 14 metros de altura. Consiste en dos torres circulares, cada una de 30 metros de diámetro y una estructura rectangular de 25 metros de ancho que une estas dos torres. La forma general es muy similar a una pesa. La torre tiene tres niveles. Los sótanos, que están parcialmente sobre el nivel del suelo, no tienen aberturas en los muros. El primer piso tiene una losa de 5 metros de ancho y 3 de alto en el centro de la pared norte – la puerta. Este nivel está circundado por saeteras, una cada 6 metros. El segundo piso tiene ventanas con contraventanas de metal que miran en todas direcciones. Las contraventanas estarán todas cerradas a menos que algún Orco esté mirando hacia el exterior. Curiosamente, las contraventanas no parecen oxidadas en absoluto. Por encima del segundo piso se encuentran los tejados de la torre. Cada uno de ellos es superado por un parapeto almenado; cada almena tiene una saetera dispuesta en ángulo descendente.

Los muros del sótano tienen un grosor de 3,5 metros en su base, pero se achaflanan hasta llegar a un grosor de metro y medio. Desde el suelo hacia arriba todos los muros exteriores tienen metro y medio de ancho. Los muros interiores y los suelos/techos tienen un grosor de 60 cm. El muro del perímetro interior del segundo nivel tiene 1,3 m de ancho. Todas las paredes son de roca sólida. Los niveles primero y segundo tienen techos de 4,5 m de alto, mientras que el del sótano tiene 6 m de alto. Todas las puertas interiores son de madera con accesorios de hierro. Al igual que en el caso de las contraventanas, ninguno de los trabajos de hierro del interior está oxidado. La mayoría de las puertas tiene un mecanismo de cierre similar a un pestillo descendente.

PRIMER NIVEL

1. Entrada a la Torre. La única puerta de entrada a la torre se encuentra en el centro del muro norte del primer nivel, tres metros por encima del suelo. Para llegar a la puerta hay una rampa de tierra y piedra de unos seis metros de largo que llega hasta el nivel del umbral. La rampa, no obstante, se interrumpe a tres metros del muro. Actualmente hay una plataforma de madera que cubre el hueco. Descansa sobre el reborde que hay frente a la puerta y el extremo de la rampa. La puerta en si es una losa de piedra de 5m de ancho, 3 m de alto y un metro de ancho. La losa

está incrustada 60 cm dentro del muro. Se abre elevándose hacia arriba. El mecanismo se explica en #24. La puerta se abrirá a menos que haya sonado la alarma.

2. Entrada. El vestíbulo de entrada mide 6 m de largo y 5 de ancho. El muro del norte es la puerta de piedra delantera de la torre. La pared del sur fue construida con un par de puertas dobles de roble recubiertas de hierro que conducen hasta el Gran Salón (#3). Los muros del este y el oeste tienen metro y medio de grosor; cada uno cuenta con tres saeteras que miran al interior del vestíbulo de entrada. El techo tiene una docena de agujeros asesinos.

3. Gran Salón. Esta habitación sirvió en su día como salón principal de la torre. Ahora hace las veces de habitación común para los Orcos. Mide 18 x 24 m. Cuatro gruesas telas cuelgan de la pared del sur; cada una cubre una saetera. Hay cuatro salidas visibles: las grandes puertas dobles que conducen al vestíbulo de entrada, que pueden barrarse mediante una pesada tranca de roble desde este lado; una puerta a cada lado de las puertas dobles; y una puerta en la pared del oeste a 3 m de la esquina norte. Hay también dos puertas secretas, una en la sección más austral del muro este y la otra en la sección más austral del muro oeste. Ambas son Fácil (+20) de descubrir. Los Orcos han encontrado la puerta secreta del muro oriental pero no la del muro oeste. Cualquiera que toque la puerta del muro oeste (que da a la sala #6) tendrá una posibilidad, Escasa Dificultad (+10), de darse cuenta de que la puerta está caliente al tacto comparada con cualquier otra puerta de la habitación.

Hay carretas en la sala, cuatro contra la pared del este y tres contra la del oeste. Hay una separación de casi dos metros entre las carretas que, actualmente, están todas vacías. La porción noroeste de la sala contiene cuatro mesas toscamente realizadas y bancos que, a juzgar por los restos de comida que hay esparcidos a su alrededor, son utilizados por los Orcos como mesas.

4. Pasillo del Perímetro. Este corredor se extiende por todo el perímetro del primer piso y sólo es interrumpido por la Entrada (#2) y el Gran Salón (#3). Se accede a este corredor a través de las puertas que hay a cada lado de las puertas dobles del Gran Salón o mediante las puertas secretas del extremo sur de dicha habitación. Es obvio que los Orcos utilizan estos corredores con regularidad: están asquerosamente sucios. Cada uno tiene sólo 2,5 m de ancho y tienen una saetera que mira hacia el exterior del edificio cada seis metros. Las saeteras que miran al interior de la Entrada (#2) también se encuentran aquí.

El corredor del este tiene tres puertas. Una está en la cara norte, a 9 metros del muro de entrada; la segunda está en el punto del corredor más alejado hacia el este; y la tercera está adyacente a la puerta secreta que conduce hasta el Gran Salón. El corredor del oeste tiene seis puertas. Todas están en la porción circular del corredor.

5. Almacén. Hay dos anaqueles de armas en el muro sur de esta habitación y un gran arcón plano contra el muro norte. Los anaqueles están vacíos, pero el arcón contiene cien flechas negras fabricadas por los Orcos. Por eso, la habitación todavía sirve para el propósito para el que fue originalmente diseñada.

6. Cocina. Esta habitación está insufriblemente caliente. Independientemente de la temperatura externa, la temperatura en el interior de la cocina será, por lo menos, cincuenta grados mayor. La razón es el enorme hogar del muro oeste. No parece haber ninguna fuente de combustible aparente en la habitación y el resultado de la combustión parece muy superior a lo que pudiera esperarse por el número de troncos que hay en el fuego. El observador notará que la palabra "fuego" en Adúnaico está tallada en la piedra justo encima del hogar (una maniobra Fácil, +20, para encontrarla). El fuego es mágico y esta palabra, al ser pronunciada, es la que permite controlar el fuego. Si se murmura la palabra, el fuego se convierte en poco más que unas ascuas resplandecientes; si se grita, el fuego se convierte en un rugiente infierno; si se pronuncia en tono normal, se produce un buen fuego para cocinar. En algún momento del pasado, un Orco gritó la palabra; el resultado es un fuego que arde ferozmente en el hogar. Los Orcos no han descubierto que el fuego puede ser devuelto a sus proporciones normales. Por supuesto, de todos modos, ellos no lo necesitan porque no cocinan su comida.

Hay tres puertas en esta sala, dos en el muro del este, en las secciones más al norte y más al sur y la tercera en la pared del sur, a tres metros de la esquina oriental. Las puertas conducen al Gran Salón (#3), la Escalera de Mano (#6a) y el Almacén de la Cocina (#7), respectivamente. También hay una trampilla cerrada en el techo aproximadamente en el centro del muro del este. La trampilla se abre a la Sala de Conservación (#25a). Un mostrador en el muro norte se extiende desde la esquina noroeste y termina a tres metros del muro este. Una mesa se encuentra en el centro de la habitación; una segunda mesa está contra el muro del sur. Los Orcos suelen evitar esta habitación excepto para tomar suministros del sótano por medio del Almacén de la Cocina (#7).

6a. Escalera de Mano. Esta habitación está vacía. Hay estanterías en las paredes, permitiendo discernir con facilidad su propósito original.

7. Almacén de la Cocina. La única puerta a esta habitación se encuentra en el muro norte; conduce a la cocina (#6). También hay una trampilla de 2,4 x 2,4 m en la esquina noreste de la habitación. Se abre hacia abajo y se mantiene abierta o cerrada por medio de un sistema de contrapesos construido dentro de la trampilla y el sótano. Hay una cierta probabilidad (01-25) de que la trampilla esté abierta. Un sistema consistente en una plataforma y una polea cuelga sobre la trampilla. Hay un torno en la pared norte, justo al este de la puerta y otro en el muro este a 3,6 metros de la esquina del norte. El torno junto a la puerta controla la trampilla. El torno del muro este controla la plataforma elevadora. Es por medio de esta plataforma que los suministros se sacan o se llevan a los sótanos. La basura que hay en el extremo sur de la habitación indica que, antaño, se almacenaron cajas y barriles aquí.

8. Acuartelamiento Principal. Estos son los cuartos donde vive el principal cuerpo de Orcos, los Kragashi Orcos Menores de primer y segundo nivel. Hay doce jergones sobre el suelo y basura desperdigada por todas partes. Dieciséis Orcos comparten esta habitación y la

habitación de atrás (#9). Debido a los constantes cambios (y la desconfianza hacia sus compatriotas) los Orcos llevan consigo todos sus tesoros. Cada uno de los dieciséis lleva 1-20 mb, mc y me (tira cada tipo de moneda para cada Orco individual) y 0-10 mp (tira d20 y resta diez; los números negativos se entienden como 0).

9. Acuartelamiento de la "Habitación Trasera". Hay 4 jergones. Los cuatro "campeones" actuales duermen aquí.

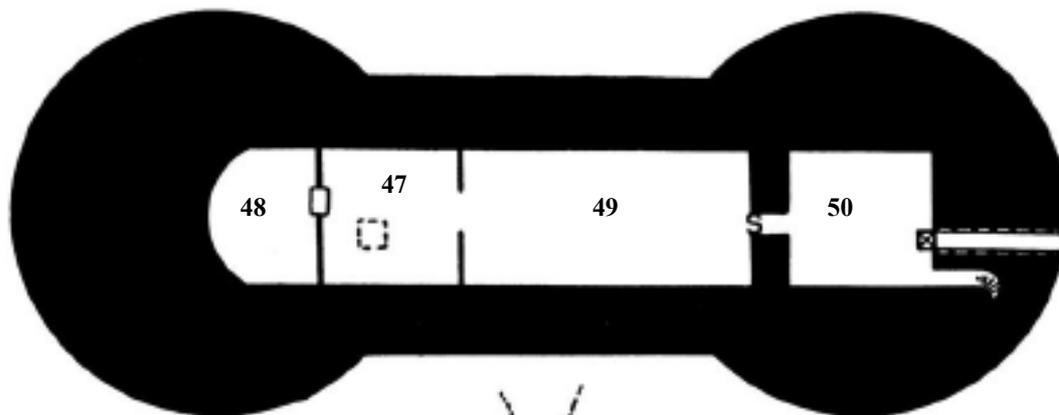


10. Cuarto del Korlagz-drartul. Esta habitación la ocupa Bokdankh, uno de los líderes Korlagz de tercer nivel. Contiene una largo anaquel para armas contra el muro oriental que se extiende desde la esquina sur hasta 3 m de la esquina norte. El anaquel está vacío. Contra el muro oeste, cerca de la puerta, hay un arcón que contiene sesenta flechas negras de Orcos. En la esquina suroeste de la habitación, hay un único jergón y un pequeño cofre. El cofre está cerrado (Normal, +0, de descerrarar); Bokdankh tiene la llave. El cofre contiene 14 mo, 23 mp, 3 mc, 46 me, un brazalete de cobre (valor: 3 mp), un pequeño lapislázuli (2 mo) dentro de una bolsa y un montón de ropas de Orco que cubren el botín.

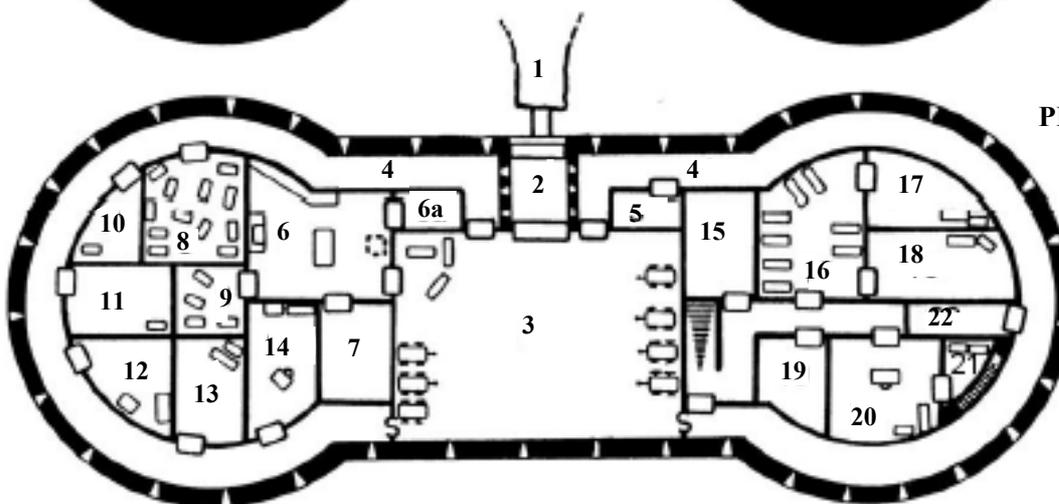
11. Cuarto del Korlagz-drartul. Esta habitación aloja en la actualidad a Skorlag, el líder de otra Korlagz. Skorlag es una sabandija incluso para los estándares de los Orcos: la suciedad acumulada en esta habitación es impresionante. Cualquiera que entre en ella deberá hacer una TR de 2° nivel contra veneno o sufrir náuseas (-5 a la actividad) mientras esté en la habitación.

En la esquina sureste de la habitación hay un jergón más sucio de lo normal y un pequeño cofre. El cofre está cerrado y tiene una trampa de aguja envenenada en el interior de la trampa (Normal, +0, de descubrir; Difícil, -10, de desarmar; Difícil, -10, de descerrarar). La aguja está recubierta de Uraana, un veneno de nivel 6° que provoca 3-30 pv y ampollas de consideración en la zona afectada (-35 a actividades que requieran de la región afectada). Un fracaso al desarmar la trampa antes de intentar abrir la cerradura tendrá como resultado un ataque de daga +45 contra el cerrajero. Cualquier golpe que inflija un crítico de perforación hará actuar al veneno (utiliza el resultado del crítico sólo si es aplicable). Utilizando la llave adecuada en la cerradura no se disparará la trampa; utilizar una llave incorrecta sí la accionará. Skorlag lleva encima la llave. En el interior del cofre hay una repugnante pila de harapos (¿ropas?). Bajo los harapos se encuentra una bolsa que contiene 2 mo, 63 mp, 32 mb y 8 mc; un anillo de plata grabado (14 mo) y una pequeña caja de madera que contiene un colgante de jade (sin cadena) con forma de hoja. El colgante garantiza un bonificador de +5 a las maniobras de esconderse cuando se lleve en torno al cuello.

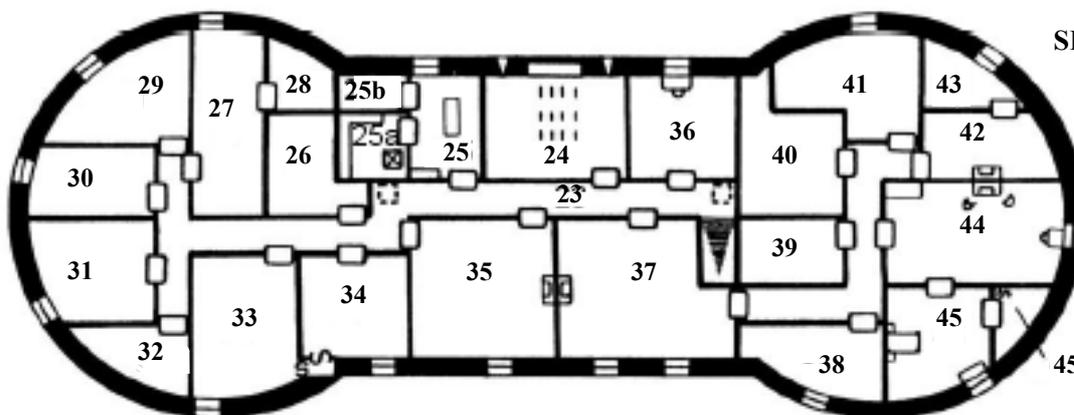
TORRE ILMARYEN



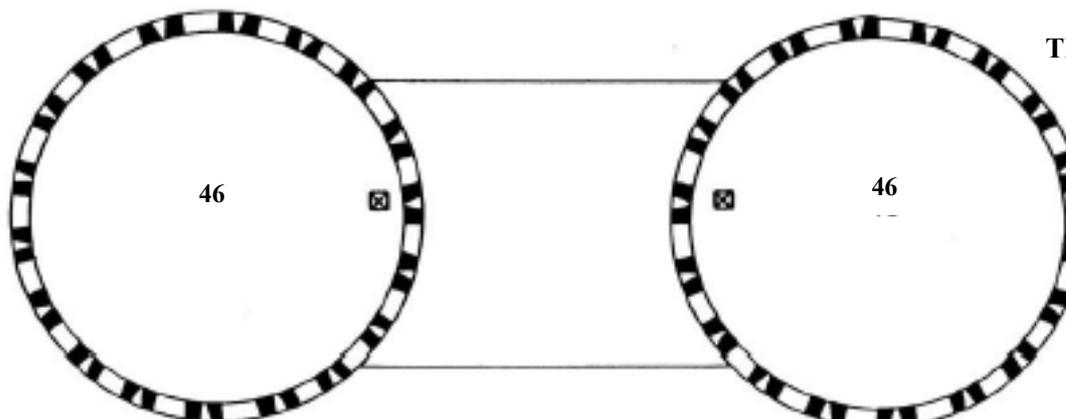
SÓTANOS



PRIMER NIVEL



SEGUNDO NIVEL



TEJADO

0 12 m

12. Cuarto del Korlagz-drartul. El Orco que vive aquí, Fektalgh, es más limpio que la mayoría. Su habitación contiene un jergón y un cofre. Ambos están en la esquina más austral de la sala. El cofre está cerrado (Difícil, -10, de forzar). La llave está escondida bajo una piedra suelta en la esquina noreste de la habitación. Encontrar la losa suelta es una maniobra Muy Difícil (-25). En el interior del cofre hay un juego de ropas de Orco; una túnica bastante fina (2 mo), una bolsa de cuero con 34 mo, 53 mp y 68 mb y una bolsa de seda (demasiado sucia como para ser de valor) que contiene una pequeña esmeralda (43 mo).

13. Cuarto del Korlagz-drartul. El Korlagz-drartul que reside aquí se llama Hagrakh. Su cama y su cofre se encuentran en la esquina noreste. Un montón de ropa se encuentra encima del cofre, enterrándolo parcialmente. El cofre está (como siempre) cerrado (Difícil, -10, de forzar) y la llave está en posesión de Hagrakh. El cofre contiene un saco con 8 mo, 86 mb, 42 mc, 154 me, un pequeño busto de marfil (33 mo) y una daga enjoyada (17 mo). La daga es de fabricación Enana y recibe un +5 a la BO debido a su excelente manufactura.

Una bolsa de tamaño humano rellena de paja cuelga en la esquina sureste de la sala. Un cuidadoso examen de la misma revelará que la bolsa ha sido remendada en la zona del pecho muchas veces y que hay innumerables rajaduras en la bolsa. Hagrakh usa la bolsa para practicar con su Kragash.

14. Cuarto del Korlagz-gottul. Esta habitación está decorada de modo más agradable que las demás de esta parte de la torre. Contra el muro norte se encuentra un gran cofre y una tosca cama. Sobre la cama se encuentra una bolsa rellena como colchoneta y una gran capa andrajosa y gris como manta. La capa es Élfica. Está encantada para parecer andrajosa y para ocultar sus propiedades mágicas. Quien la lleve puesta estará protegido con un *Resistencia al Frio* de Vías de la Naturaleza y añade +75 a sus probabilidades de esconderse cuando esté parado o +25 si se mueve despacio. Marlurg, el Korlagz-gottul, no sabe de las propiedades mágicas de la capa.

El cofre que hay junto a la cama está asegurado mediante una doble cerradura (se necesitan dos llaves para abrir esta cerradura) y es Extremadamente Difícil (-40) de forzar. Marlurg lleva encima una llave y ha escondido la otra en el fondo de su "colchón." El propio cofre está hecho de madera de hierro y es, por tanto, muy difícil de romper: se necesita infligirle 150 pv para romperlo (trátase como coraza, Co/19). En el interior del cofre hay un pequeño barril, una mochila de cuero, una cajita con joyería y ropas de Orco. El barril contiene (envuelta en paja) una estatuilla de obsidiana de un caballo a la carrera (138 mo). La bolsa de cuero contiene 233 mo, 425 mp y 38 mc. En el interior del joyero hay dos anillos de plata con pequeños zafiros engastados (85 mo c/u) y un collar con un colgante que tiene una perla negra engastada (120 mo).

En el centro de la habitación se encuentra un escritorio con una silla frente a él. El escritorio tiene tres cajones en el lado derecho. El cajón superior está vacío, el central contiene algunos papeles escritos en Orco y el cajón inferior contiene un tosco mapa del castillo. Los papeles del cajón intermedio pertenecen a los pertrechos y bienes cap-

turados en la torre; uno de los papeles muestra el caudal y la lista de pertrechos del sótano y varios de los bienes de los Almacenes (#19). Ninguno de los papeles tiene fecha. El mapa del cajón inferior es preciso, pero no señala ninguna de las puertas secretas. Hay anotaciones en Orco en el mapa que dan alguna pista sobre el posible uso que está recibiendo una habitación.

15. Almacén. No hay nada en esta habitación de momento, aunque es evidente que se usó como almacén en el pasado.



16. Acuartelamiento Uruk. Ocho Kragashi Uruk utilizan esta habitación como acuartelamiento. Siendo más disciplinados que los Orcos convencionales, este lugar guarda ciertos rastros de orden. Hay seis jergones contra las paredes oeste y sur y otros dos en mitad del muro oriental. También hay dos puertas en el muro este, una en la sección norte y otra en la sur. La disposición es muy constante. A pesar de ello, el tesoro que tienen estos Orcos siguen llevándolo encima. Cada Kragashi Uruk lleva 1-30 mp, mb, mc, me (tira para cada Orco para determinar el tipo de moneda).

17. Cuarto del Korlagz-drartul. Ukrish, el sargento de una de las dos Korlagzrim Uruk, está alojado aquí. Tiene una tosca cama y un pequeño cofre en la esquina más al sur de la habitación. El cofre está cerrado (Normal, +0, de forzar); Ukrish lleva la llave encima. El cofre parece contener sólo ropas. Hay, sin embargo, un doble fondo Difícil (-15) de descubrir. Una vez se retira el doble fondo, se descubre un montón de 63 mo y una bolsa con 6 pequeñas turquesas.

18. Cuarto del Korlagz-drartul. Gormuk, el otro sargento Uruk, reside aquí. Su cama y su cofre cerrado (Difícil, -10, de forzar) están en la esquina noreste de la habitación. En el cofre están las omnipresentes ropas, 33 mp, 40 mb, 3 mc, 172 me y una grande y pesada cotas de malla dorada (233 mo). Gormuk ha escondido la llave de su cofre en una oquedad de la pata de su cama situada al suroeste (una maniobra Muy Difícil, -20, para encontrarla). En la pata hueca también hay una varita lisa de ébano. La varita tiene el poder de lanzar *Rapidez I* de Cambio Vital de *MERP* 3 veces al día. Gormuk sabe de esta propiedad, aunque no ha sido capaz de hacerla funcionar.

19. Almacén. Los bienes que van a ser enviados a Dol Guldur están almacenados aquí. Incluyen 24 cajas de ropa, dos grandes tapices, tres cajas de mineral de hierro, cuatro barriles de carnes saladas, una caja con 12 espadas, una caja con 200 flechas, dos grandes barriles de miel, cuatro de cerveza, una caja que contiene cuatro cotas de malla con grebas y brazales, 22 bolsas de grano diverso y 13 barriles de aguamiel. La habitación está tan llena que llevaría diez horas hacer un inventario completo de su contenido.

20. Cuarto del Gothkorlagzrim. El Gothkorlagzrim, Yagrash, ha hecho de esta sala su habitación personal. Es el comandante supremo de la guarnición de la Torre Ilmaryen. En el centro de la habitación hay un escritorio y una silla. El escritorio tiene tres cajones a cada lado y un pequeño cajón central. Todos ellos, excepto el de arriba a la derecha

que contiene artilugios de escritura, están llenos de papeles cubiertos de garabatos, la mayoría en Orco. Sólo una de las hojas contiene alguna información de interés: indica al Gothkorlagzrim cómo tener la carreta llena y preparada en un mes y medio tras recibir dicha carta. Por la fecha de la carta, los personajes que sepan leer Lengua Negra descubrirán que tienen tres semanas para actuar antes de la fecha en que se supone que la carreta debería estar lista.

En el centro del muro este hay una puerta. En la esquina sureste hay una cama y un cofre. La cama está razonablemente bien construida y tiene un colchón de paja y una manta de lana. El cofre está muy bien construido. La cerradura es Extremadamente Difícil (-40) de forzar. Yagrash lleva encima la llave en todo momento. El cofre también tiene una trampa (Normal, +0, de descubrir; Difícil, -15, de desarmar). Cualquiera que abra el cofre sin desarmar la trampa sufrirá tres ataques de cuchillo +34 cuando tres cuchillas montadas sobre resortes salgan disparadas desde el fondo del cofre en ángulo ascendente (una persona arrodillada frente al cofre mientras éste está siendo abierto recibirá el impacto en el pecho). Utilizar la llave correcta desarmará la trampa, pero sólo mientras la llave permanezca en la cerradura. Dentro del cofre hay tres juegos de ropas de Orco, una bolsa de cuero, un cofrecillo y un tubo de madera. La bolsa contiene 318 mo, 631 mp, 85 mb y 244 mc. Los contenidos del cofrecillo son un par de pendientes de malaquita montada sobre oro (132 mo), un anillo de plata con un topacio engastado (43 mo) y una bolsa que contiene tres ópalos de gran calidad (60 mo c/u). Dentro del tubo hay un polvo fino marrón grisáceo, un preparado muy concentrado de Arkasu. Cura 4-24 pv y multiplica por cuatro la velocidad de curación de heridas serias cuando se mezcla con un poco de agua para hacer un unguento y se aplica en las heridas. El tubo contiene siete aplicaciones (valor total: 168 mo).

21. Sala del Tesoro. Esta sala contiene tan sólo dos grandes cofres. Ambos descansan contra el muro del norte y están cerrados (Difícil, -15, de forzar). No hay llave en la torre para el cofre situado al este pues fue enviado a la torre por otro grupo de Orcos para ser enviado a Dol Guldur (y los Orcos no confían lo suficiente entre sí como para enviar la llave). Yagrash lleva encima la llave del otro cofre pero se necesita una tirada de Percepción Muy Difícil (-25) para descubrirla, pues es invisible (el hechizo es permanente).

El primer cofre tiene una trampa, hecho bien conocido entre los Orcos de la torre. Si se les pregunta, cualquiera de los Orcos informará al interrogador de que abrir el cofre supondrá una muerte horrible para todos los presentes en la sala. Para los desinformados, la trampa es Difícil (-10) de detectar. La trampa es de gas y, si no se la desmonta (una maniobra Extremadamente Difícil, -40), inoculará a todos los que se encuentren en un radio de tres metros con Nadel, un veneno de araña destilado que comienza a disolver cualquier tejido vivo en contacto (niv 15; provoca 3-30 pv y, si es inhalado, provoca hemorragia interna masiva – ocho pv por asalto). Si se abre el cofre se encontrará un enorme tesoro. El cofre está casi lleno de monedas de todo tipo. Juntas hacen 562 mo, 2205 mp, 6229 mb, 8896 mc y 11624 me. Junto a las monedas hay un anillo de sólida turquesa

(14 mo); un colgante de cuarzo ahumado con una cadena de oro (29 mo); una pequeña bolsa de cuero con doce de grandes ojos de tigre (6 mo c/u); una tiara de plata con cinco amatistas de excepcional claridad (223 mo); una bolsa de seda con cuatro monedas de mithril; un cetro con cabeza de oso de oro y ojos de rubí (362 mo); una caja de madera contiene (embalada entre paja) una estatua de ónice blanca y negra de 23 cm muy intrincada de un árbol (412 mo); y una sencilla bolsa con 20 perlas pequeñas de color rosa (5 mo c/u). Entre las joyas y monedas, hay varios objetos mágicos. El primero es un escudo que es un 20% más ligero de lo normal y lanza *Invisibilidad* de Ilusiones de **MERP** 3 veces/día. Por desgracia, el creador del escudo cometió un error: el hechizo de Invisibilidad sólo afecta al escudo, no a quien lo usa. También hay un enorme granate sin cortar en el cual los tonos marrón y verde parecen moverse muy lentamente. Quien tenga el granate puede lanzar *Matizar* de Maneras de la Naturaleza de **MERP** 1 vez/día al agarrar el granate y concentrarse. El último objeto mágico es una lanza en miniatura de 30 cm de longitud y hecha de azabache. La lanza se llama "Aldataur" (S. "Mandatario de los Bosques"). Su nombre está tallado en un lado a escala de la lanza. Si se pronuncia su nombre, o incluso si se surra, Aldataur se convierte en un arma perfectamente funcional y a tamaño real; cuando se vuelva a pronunciar el nombre, volverá a su tamaño de miniatura. Cualquiera que posea a Aldataur recibe una bonificación de +10 a la BD y TR. Un Animista o Montaraz que posea a Aldataur será capaz de lanzar 20 PP/día en hechizos de la listas Control de las Plantas y Control Animal de **MERP** mientras Aldataur esté en su verdadero tamaño.



HAGRAPH

El segundo cofre está protegido por una ilusión visual permanente. Cuando se abre el cofre, aparenta estar vacío, independientemente de lo que contenga en realidad. Si es puesto del revés, por supuesto, el contenido se caerá; y si alguien escarba en el interior del cofre, los contenidos podrán sentirse y escucharse, aunque no se verán hasta que se saquen del cofre. Este cofre, al igual que el primero, contiene grandes riquezas. Contiene 969 mo, 9017 mp, 3082 mb, 2305 mc, 27303 me. Entre las monedas hay 14 anillos de plata (11 mp c/u); ocho anillos de oro (4 mo c/u); un brazalete de cobre con un gran y casi perfecto feldeespato (38 mo); Un joyero de madera de mallorn taraceado de oro y plata (47 mo) que contiene tres anillos de plata (18 mp c/u); un sencillo collar de oro (5 mo); un único broche con cinco berilos en forma de estrellas (52 mo); un anillo de mithril tallado con la forma de una hiedra enroscada (488 mo); un cinturón dorado de hojas de acebo y bayas de rubíes (750 mo); y una caja de madera forrada de terciopelo que contiene cuatro copas de vino de cuarzo de un azul pálido con la forma de flores niphredil (80 mo c/u). Los objetos mágicos incluyen un cetro de acero finamente trabajado con seis ribetes (es un 50% más ligero de lo normal, +5 BO, maza mágica); una media coraza (Co/19) muy pequeña – como si fuera para un Hobbit, aunque no lo suficientemente resistente (a decir verdad, la armadura crecerá o se encogerá para ajustar a casi cualquiera que se concentre en cambiar el tamaño de la armadura) – la armadura otorga un +15 BD y +30 MM y es un 80% más ligera de lo normal; y un par de botas de suave cuero verde con bordados de hilo de oro con la forma de un grupo de árboles (las botas permiten lanzar *Salir de Puente Sublime*, **MERP**, 30 m de alcance, 3x día y da un +5 a la BD y MM al portador).

22. Almacén: Los muros norte, sur y oeste tienen anaquel para armas en ellos. La habitación está vacía excepto por una espada corta oxidada que cuelga en las sombras de la esquina noroeste de la habitación. Si se limpia de óxido, la espada resultará estar en excelentes condiciones siendo, de hecho, +5 BO. Tras una hora de haber sido limpiada, la hoja volverá a oxidarse de nuevo. Tras ocho horas, la espada volverá a estar completamente cubierta de óxido. El óxido no afecta a la BO de la espada, pero un 10% de las criaturas golpeadas por la espada contraerán Tétano (una enfermedad que causa parálisis de los músculos voluntarios). La parálisis comenzará tras ocho horas y la parálisis completa tras una semana.



SEGUNDO NIVEL

23. Corredor del Segundo Piso. Este corredor da acceso a todas las habitaciones de las porciones occidental y central del segundo piso. En el extremo oriental del corredor, las escaleras conducen hasta el primer piso. Una escalera de

mano está sujeta con abrazaderas al muro norte a un metro del muro este. La escalera de mano conduce hasta una trampilla en el techo. Un segundo conjunto de escalera de mano y trampilla está 27 metros al oeste, una vez más en el muro norte, donde el corredor gira al sur. Cada trampilla de 1 x 1 m conduce al tejado de la torre (#46). Las escaleras pueden quitarse de las abrazaderas. Las trampillas se abrirán por la noche y, probablemente estarán acerrojadas por dentro durante el día aunque los Orcos, a veces (01-25), olvidan acerrojar la trampilla. El pasillo muestra un uso constante entre ambas escalas.

El extremo occidental del corredor, la zona con forma de T que hay después de que el corredor se desplace al sur, sólo muestra un uso ocasional. Apparentemente, los Orcos sencillamente no sienten interés alguno por las cámaras que hay fuera de este pasillo (#26-34).

24. Sala del Guardabarrera. El propósito de esta sala es evidente. La puerta de piedra de la Entrada (#1) está en mitad del muro del norte, con un sistema de poleas en el techo que izan y bajan la puerta. El torno de control y los contrapesos están contra el muro este. Dos pesadas telas cuelgan de la pared del norte, una a cada lado de la puerta de piedra. Cada cortina cubre una saetera. La zona de 6 x 6 m inmediatamente al sur de la puerta de piedra tiene una ligera depresión y tiene una docena de agujeros asesinos que pueden utilizarse para disparar flechas a los atacantes de la Entrada (#2) o para verter aceite o agua hirviendo sobre ellos. La sala carece por completo de mobiliario.

25. Cocina/Despensa del Segundo Piso. Esta sala tiene una mesa justo a este del centro de la habitación y un mostrador de un metro de ancho contra el muro sur, que se extiende tres metros desde el muro oeste. Hay dos puertas en la pared occidental.

25a. Sala de Conservación. Contra el muro oeste y gran parte del norte hay un mueble diseñado para conservar la comida a una temperatura particular. Bajo el mueble hay seis puertas de 900 cm² que dan paso a unos compartimentos estancos. Algunos muestran signos de haber tenido fuego o rescoldos en su interior. Los carbones calientes o pedazos de hielo pueden colocarse en los compartimentos a una temperatura determinada. Junto a la puerta de la Cocina del Segundo Piso (# 25), hay un torno que baja el montaplatos que cuelga del techo hasta la cocina que hay debajo a través de la trampilla del suelo. Si alguien se toma el tiempo necesario para reconocer el suelo (quizás en busca de objetos de valor), se pecará de que el suelo está más caliente que en otras zonas debido, claro está, al abrasador infierno que tiene debajo.

25b. Despensa del Segundo Piso. Las paredes de esta habitación están forradas de estanterías, igual que su contrapartida del piso inferior (#6). Las estanterías están vacías.

26-34. Habitaciones de Invitados. Todas estas habitaciones estuvieron decoradas en su día para ser alojamientos de invitados. La mayoría de las cámaras contenían una cama, una cómoda y uno o dos sillones; la excepción eran las habitaciones #27-28 que eran una suite: #27 era la sala de estar y #28 el dormitorio. Poco queda (si es que queda algo) del mobiliario y, ciertamente, nada de valor.

35. Salón de Invitados. Concebido como sala de estar o comedor, dependiendo de la necesidad, esta habitación estaba reservada para uso de los invitados. No queda ningún mobiliario aunque hay indicios de que, en su día, las colgaduras cubrieron las paredes norte y sur de esta habitación. Hay un hogar para el fuego en el centro del muro oriental. No se ha utilizado durante mucho tiempo. El muro occidental está cubierto por estanterías desde el suelo hasta el techo. Sólo quedan unos cuantos libros por estante, habiendo sido los demás destruidos por los Orcos o el tiempo. Estos libros son tan frágiles que se desmenuzarán a menos que se los trate con un cuidado extremo. Hay dos libros que podrían ser de interés para los que no sean Orcos: "La poesía de Mardoonen" y "Conocimiento de las Hierbas de las Montañas de Bosqueverde." El primero es una colección de poesía de Númenor. El segundo, escrito en varios períodos durante la primera parte de la Tercera Edad, es un tratado sobre las hierbas que pueden encontrarse en las Montañas del Bosque Negro (llamado en su día el Gran Bosqueverde). Enumera todas las hierbas presentes en la zona junto con sus propiedades y usos.

36. Oficina/Estudio. Hay estanterías para libros en las paredes del este y el oeste y a ambos lados de la puerta en el muro sur. Un escritorio y una silla se encuentran bajo una ventana del muro norte. Ambos están cubiertos de relieves decorativos. El escritorio tiene seis cajones, tres en cada lado. El cajón inferior de la izquierda tiene un compartimento secreto (Difícil, -10, de detectar) en el fondo y hay un compartimento secreto en la porción central del escritorio (Extremadamente Difícil, -30, de detectar). Todos los cajones y compartimentos están vacíos.

37. Salón Pequeño. Este salón del segundo piso fue usado en su día tanto de sala de estar como de comedor por el señor de la torre y su familia. No queda ni rastro de la decoración de esta habitación. Hay un hogar en el centro del muro oeste. El muro este contiene una puerta, a 4 m de la esquina del sur, que conduce hasta los dormitorios de la familia. No hay absolutamente ningún signo de los Orcos, ya que cualquier criatura malvada tendrá un vago sentimiento de malestar mientras esté en esta habitación. Si alguna criatura malvada cruza la puerta del muro este (que conduce hasta los Dormitorios #38-45) deberá hacer una TR contra Esencia de nivel 20. Si no pasa la TR, sentirá un profundo malestar y el deseo de abandonar esta porción de la torre de inmediato. Una vez la abandone, el sentimiento desaparecerá. Si vuelve, también lo hará el malestar. Las criaturas malvadas que pasen con éxito la primera TR deberán repetir la tirada cada vez que quieran volver a entrar en esta porción de la torre.

38-43. Dormitorios. Estas habitaciones eran las cámaras privadas de la familia del señor o se usaban para almacenamiento. La suite (#42 y 43) solía otorgarse al heredero de la hacienda, mientras que el resto se iban utilizando a medida que se necesitaban. Las habitaciones 39-41 contienen, cada una, una cama, un lugar para la ropa, una mesita y una mesa de escritura. La habitación 42 tiene dos cómodos sillones, un escritorio y un aparador; hay un hogar para el fuego en el centro del muro sur. La habitación 43 contiene

una cama, un lugar para la ropa y una mesita. Todas las habitaciones han sido exploradas a conciencia por los Orcos, a juzgar por el desorden de la decoración. No habiendo descubierto nada, los Orcos no volvieron a visitar nunca más estas habitaciones.

44. Cuarto de Estar. La elegante decoración de esta habitación la destaca claramente como la cámara privada del señor y su dama. Hay un hogar un poco hacia el este del centro del muro norte y una puerta en la pared del sur, a 4 m de la esquina suroeste. Hay dos preciosos sillones cerca del hogar, una mesa de escritura y una silla bajo la ventana de la pared oriental, un aparador en la esquina del noroeste y una rueca en la del suroeste. La rueca es extremadamente buena y añade un +5 a toda la hilatura hecha en ella (valor: 25 mo). Todo el mobiliario (excepto la rueca) de esta habitación y en el Dormitorio Principal (#45) está hecho a partir de un único e inmenso abedul.

45. Dormitorio Principal. La primera cosa que capta la atención es una enorme cama de cuatro postes hecha de madera de abedul. Los postes de la cama fueron tallados para recordar a troncos de árboles cubiertos de enredaderas. El cabecero y el pie de cama están elegantemente tallados alrededor de los bordes, aunque el resto de las piezas son planas en su mayoría. Hay un compartimento secreto (Locura Completa, -45, de encontrar) en el cabecero de la cama. En su interior se encuentra una bolsa de terciopelo; dentro de ésta hay ocho zafiros estrellados perfectamente iguales (50 mo c/u. 600 mo el juego completo). Unas mesitas ocupan ambos lados de la cama y un palanganero con una base de mármol descansa bajo la ventana. Hay una puerta en la pared oriental, a medio metro de la esquina noreste.

45a. Ropero. A juzgar por las numerosas perchas de las paredes y el gran lugar para la ropa de la esquina noreste, esta sala se utilizaba para guardar ropa. Una porción de la pared del norte y el suelo forman una puerta secreta (Muy Difícil, -20, de detectar). Al abrir la entrada secreta se descubre una escalera muy empinada y estrecha (80 cm de ancho). Las escaleras se curvan lentamente hacia la izquierda, siguiendo la curvatura de la torre, a medida que ascienden. Desembocan en un corto pasadizo que lleva hacia el sótano secreto (#50)

TEJADOS DE LA TORRE

46. Tejados. Los tejados tienen un almenaje de 70 cm que los circunda. Las almenas tienen una separación de 3 m entre una y la siguiente y tienen 3 m de ancho. Cada una está taladrada por una saetera. Los tejados se inclinan ligeramente, permitiendo al agua correr hasta el alero y caer a través de unos pequeños agujeros en la base del parapeto. Hay tres juegos de depresiones en cada tejado. Están a unos 6 m hacia el exterior en cada una de las tres direcciones. Cada juego consiste en cuatro agujeros cuadrados (unos 10 cm de lado y 15 cm de profundidad) que forman los vértices de un rectángulo de 1,2 x 2 m. Se hicieron para poder estabilizar unas pequeñas catapultas. No obstante, las catapultas nunca fueron instaladas.

SÓTANOS

47. Primer Sótano. El rasgo principal de esta sala es el pozo de la esquina noreste de la habitación. El pozo tiene un muro de 1 m de alto en torno a él y tiene 20 m de profundidad, 3 de los cuales están llenos de agua. Junto al pozo hay un cubo y una cuerda lo suficientemente larga para poder sacar agua del pozo.

En el centro de la pared del este hay una arcada que lleva hasta el Sótano Principal (#49). Hay una puerta en el muro oeste, a 4 m de la esquina noroeste, que conduce hasta la Bodega (#48); y una trampilla en el techo, justo al suroeste del centro de la sala, a través de la cual se trasladaban los bienes desde el Almacén de la Cocina (#7) hasta los sótanos. Aparte del cubo, la sala está vacía de muebles.

48. Bodega. Las paredes y la mayoría del suelo están ocupados por estanterías de vino, todas vacías. No queda nada por encontrar aquí.

49. Sótano Principal. Éste es el almacén principal de la torre. Actualmente hay como una docena de cajas, bolsas y barriles. Todos ellos contienen comida o bebidas; sólo una es digna de mención: una pequeña caja está rellena de paja y contiene veinte botes de miel Beijabar de la mejor calidad (5 mp c/u). Hay una puerta secreta (Extremadamente Difícil, -40, de encontrar) en la pared este de la sala, a 5 m de la esquina sureste. La puerta conduce hasta el Sótano Secreto (#50) y tiene 1 m de sólida roca. La posibilidad de oír un sonido hueco mientras se palpa la puerta es casi imposible (tirada de Percepción Locura Completa, -60).

50. Sótano Secreto. Esta habitación se construyó como refugio para los propietarios de la torre en tiempos de inseguridad. Hay tres entradas: las escaleras secretas que parten del Dormitorio Principal (#45a), la puerta secreta del Sótano Principal (#49) y el túnel de huida secreto. La entrada del túnel de huida es una trampilla en el suelo junto al muro oriental, a 5 m de la esquina sureste. El pasadizo desciende por una escalera hacia el oeste-noroeste y sigue recto durante 85 m, después de lo cual trepa por otra escalera y sale a un parche realmente denso de árboles. La salida del bosque está muy bien escondida (Muy Difícil, -20, de detectar); se trata de una fisura natural ligeramente alterada y bien protegida por la maleza. Los Orcos no han encontrado ni las entradas ni el propio Sótano Secreto.

El Sótano Secreto tiene un único elemento de mobiliario: un cofre. El cofre no está cerrado ni trapeado (aunque puede cerrarse si se hiciese una llave para ello). Tiene un doble fondo que es Muy Difícil (-15) de detectar. Si se abre, el compartimento oculto revelará un hacha de mano. El hacha parece de buena factura, aunque no demasiado especial. La cabeza del hacha tiene tracería y el mango tiene algunos tallados decorativos. El hacha es una Hacha Exterminadora de Orcos. Normalmente funciona como un hacha de mano que proporciona un +15 BO; pero contra Orcos tiene un +25 BO, proporciona un segundo crítico como exterminadora e imbuje *Resistencia* de Protecciones de **MERP** (+10 TR y BD) a quien la blande mientras dure el combate.

5.4 LA MISIÓN

La misión de los aventureros es matar a los Orcos y robar el diezmo de Sauron.

5.41 CÓMO EMPEZAR

Grimbold ha venido a Esgaroth en busca de aventureros. Necesita ayuda para atacar y robar a la guarnición de Orcos. Grimbold ha colocado anuncios y esperará a los aspirantes en la sala común de alguna taberna.

5.42 AYUDAS

El grupo tiene su ingenio, su experiencia, sus propios suministros y a Grimbold. Si necesitan más ayuda que esa, el DJ podría proporcionar algún otro PNJ (véase Sección 5.2), hierbas curativas, objetos mágicos menores y suministros, todo lo cual está disponible en Esgaroth.

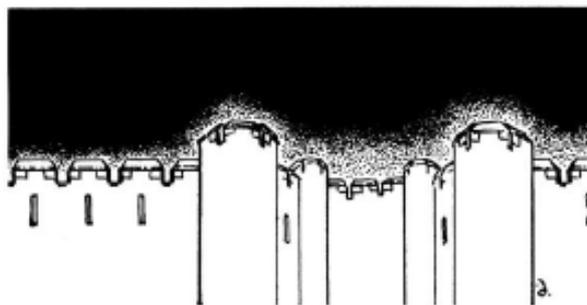
5.43 OBSTÁCULOS

La Torre Ilmaryen está custodiada por treinta Orcos. Una vez los Orcos hayan sido despachados, el grupo deberá tratar con el tesoro, parte del cual está protegido mediante trampas.

El DJ debiera sentirse libre de ajustar la cantidad de Orcos y sus actividades (por ejemplo, todos despiertos, sobre aviso y al ataque frente a dormidos, separados, sorprendidos) para ajustarse a su juego y jugadores.

5.44 RECOMPENSAS

El tesoro de los Orcos puede dividirse a partes iguales entre todos los supervivientes. Ya que Grimbold proporciona la información sobre el diezmo y la localización de la torre, querrá ser el primero en elegir su parte del tesoro. Es una persona justa, no obstante, y tratará de dividir el tesoro con ecuanimidad, especialmente si tenemos en cuenta que habrá suficientes cosas para llevarse incluso para el jugador más avaricioso.



5.4 ENCuentros

LOS ORCOS

Los Orcos que custodian la Torre Ilmaryen pueden encontrarse tanto en el interior como en el exterior de la torre. Una vez hayan abandonado los personajes el Men-i-Naugrim, hacia el norte, durante la noche los encuentros con Orcos serán, probablemente, con los Orcos de la Torre Ilmaryen (01-70% de que cualquier Orco encontrado entre la carretera y el límite de las colinas en torno a la Torre Ilmaryen procedan de la fortaleza; 01-85% de que cualquier Orco encontrado entre el límite de las colinas y la propia fortaleza sean de la torre). Cualesquiera bajas entre los Orcos derivados de tales encuentros serán restadas de la guarnición de la torre; Utiliza una tirada o deja a discreción del DJ si sólo uno, dos o tres Korlagzrim se ven implicadas en un encuentro. Para determinar qué Korlagzrim específicas se ven involucradas, elimina dos Korlagzrim consecutivas del sistema de vigilancia que aparece a continuación y escoge de entre los restantes. Qué Korlagz-drartul dirija cada Korlagz queda a decisión del DJ.

Los Orcos de la Torre Ilmaryen mantienen un sistema de vigilancia organizado. Todas las Korlagzrim comparten por igual las labores de vigilancia. Dado que son nocturnos, los Orcos tienen tres turnos de vigilancia de cuatro horas cada uno durante el día y dos de seis durante la noche. Una Korlagz (cinco Orcos) estará de vigilancia cada período. Las Korlagzrim rotan sus deberes de vigilancia del siguiente modo: Korlagz de Orcos Menores – Korlagz de Uruks – Korlagz de Orcos Menores – Korlagz de Uruks – Korlagz de Orcos Menores. Dado que hay cinco turnos de

guardia cada 24 horas y seis Korlagzrim, cada Korlagz tiene un día libre de cada seis.

Por el día, dos de los Orcos de guardia estarán en la Sala del Guardabarrera (#24), mientras que el resto estarán en el Gran Salón (#3), comprobando los sonidos ocasionales por medio de las saeteras del muro del sur. Los Orcos Menores tendrán un -65 a la actividad durante el día y evitarán la luz tanto como les sea posible; las saeteras de la Sala del Guardabarrera (#24) y el Gran Salón (#3) están cubiertas por unas pesadas telas para evitar que entre la luz y los Orcos sólo se asomarán ocasionalmente. Los Uruks no temen a la luz tanto como los Orcos Menores y vigilarán el exterior más diligentemente. Los Orcos que no estén de guardia durante el día estarán durmiendo en sus habitaciones.

Por la noche, hay dos Orcos de guardia en cada tejado de la torre oteando la zona circundante y uno (el Korlagz-drartul) patrullando entre el Corredor del Segundo Piso (#23) y el Gran Salón (#3). Casi la mitad del tiempo (01-40), 1-3 Korlagzrim que no estén de guardia esa noche estarán patrullando en el exterior. De los Orcos que no estén patrullando o de guardia, la mayoría (01-75) estarán en el Gran Salón (#3) bebiendo, apostando y dedicándose a otros pasatiempos Orcos; los demás (76-00) estarán en sus habitaciones.

Las puertas de la torre estarán abiertas durante la noche a menos que haya sonado una alarma. Durante el día, la puerta interior al Gran Salón (#3) está cerrada, pero sólo está barrada en ocasiones (01-20) La puerta de piedra del exterior (zona #1) sólo se cerrará si la torre está siendo atacada.

6.0 TABLAS

6.1 TABLA DE ENCUENTROS

Encuentro	TERRENO			
	Abierto	Bosque	Montaña	Pantano
Probabilidad (%)	40	25	20	15
Distancia (km)	5	3	3	3
Tiempo (h)	2	2	4	4
Criaturas				
Osos Negros (N)	–	01-05	–	–
Visones Negros (D)	–	06-10	–	01-15
Jabalíes (N)	–	11-17	–	–
Crebain (D,N)	01-05	18-20	01-07	16-20
Coireals (D)	–	21-26	–	–
Lobos Terribles (D,N)	06-15	27-30	08-16	–
Enanos (D)#	16-22	31	17	21
Elfos (D,N)#	23-25	32-34	18	–
Bestias Malignas (D)	–	–	19-25	–
Marta Gigante (D,N)	–	35-41	–	–
Arañas Gigantes (D)	–	42-45	–	–
Grandes Murciélagos (N)	–	46-50	26-34	–
Grandes Halcones (D)	–	–	35-41	–
Lobos Grises (D,N)	26-40	51-56	42-53	–
Ucornos (D,N)	–	57-59	–	–
Gigantes Menores (N)	–	–	54-59	–
Hombres (D,N)#	41-55	60-62	60-61	22
Mastín de las Marismas (D,N)	56-70	–	–	–
Nethraich (D)	–	–	–	23-40
Nimfiara (D)	–	63-70	–	–
Ninevet (D,N)	–	–	–	41-54
Orcos (N)	–	71-74	62-69	55-57
Lucio (D,N)	–	–	–	58-75
Búho de Orejas Cortas (D)	–	75-80	–	76-85
Zorzales (D)	71-85	81-88	70-81	–
Trolls (N)	–	89-91	82-91	–
Huargos (N)	–	92-95	–	–
Wels (D,N)	–	–	–	86-00
Zorros Blancos (N)	86-00	96-00	92-00	–

* – La letra entre paréntesis tras el nombre de cada criatura indica el momento del día en que la criatura es más activa: (D)diurna, es más activa durante el día; (N)nocturna, durante la noche. Un encuentro con criaturas nocturnas durante el día, o criaturas diurnas por la noche, sólo puede tener lugar si los personajes se están moviendo (si nadie va de un lugar a otro no puede haber un encuentro) y dicho encuentro tendrá lugar en la guarida de la criatura. Hay solapamiento entre las actividades nocturna y diurna al amanecer y al anochecer.

– En terreno “Abierto”, tales encuentros pueden incluir habitantes locales, otros viajeros y bandidos. En otros terrenos, el encuentro será, más probablemente, con miembros menos interesantes de la raza en cuestión aunque podría haber algunos viajeros por los caminos y, de tanto en tanto, un Montaraz, Animista, Hombre de los Bosques o alguna otra persona por el estilo. El número de criaturas encontrado se da en la Tabla de Bestias (6.2). Los encuentros con Orcos serán con grupos de 5, 10 ó 15 individuos (véase 5.2 para más detalles sobre los Orcos de esta región y “PNJs de El Convoy de la Recaudación” para ver sus características). El número de otros PNJs encontrados queda a discreción del DJ.

Utilización de la Tabla y los Códigos:

Escoge la columna adecuada a la localización del personaje y haz una tirada (01-100) para determinar un posible encuentro. Si la tirada es igual o menor que la Probabilidad de Encuentro dada en la tabla, tiene lugar un encuentro. Haz una segunda tirada (1-100) para determinar la naturaleza del encuentro (véase la tabla siguiente). Se puede hacer uso de una tercera tirada (01-100) para determinar la seriedad del encuentro; cuanto mayor sea la tirada, más peligroso será el encuentro para los PJs (una tirada de 14 podría ser tan sólo un avistamiento en la lejanía de una criatura, benigna o violenta; un 53 podría suponer un breve ataque o una resistencia momentánea antes de huir; un 79 podría ser una lucha a muerte o el explosivo asalto de una criatura desde detrás de su cobertura, provocándole un ataque al corazón a la mitad de los PJs). Esta tirada de dado puede modificarse por la percepción de los PJs (los bonificadores positivos se restan de la tirada; los negativos se suman). El período de tiempo cubierto por una tirada de encuentro es el Tiempo dado en la tabla O el tiempo que le lleva al grupo cubrir la Distancia dada en la tabla, lo que sea menor.

6.2 TABLA DE BESTIAS

Tipo	Niv	# Enc	Tam	Rap	PV	TA	BD	Ataque Prim/ Secund/Terc	Notas
Osos Negros	5	1-5	G/I	MdR/MdR	150	C/8	20	65GApr/60GGa/40MMo/70MEm	Agresivo.
Visones Negros	1	1-10	M	MR/MR	50	C/3	60	50MMo/-/-	Agresivo. Fiero. Ignora aturdimient.
Jabalíes	3	1	M	R/MdR	120	C/4	30	50MCu/50MEm/40PPs	Mal carácter
Crebain	3	3-30	P	R/R	25	No/3	50	20PPi/20PGa/-	Malvados. Grandes cuervos negros, excelentes espías
Coireals	2	1-2	P	L/MR	30	No/1	40	55PPs/veneno/-	Pasivos. Veneno Nervioso de niv. 1.
Lobos Terrible	4	2-20	G/I	MR/R	110	C/3	45	75GMo/45MGa/-	Agresivo. Ataca en grupos organizados.
Bestias Malignas	20	1-5	G/G	R/R	240	CE/12	50	90EGa/90GApr/90GEm/60GMo	Monstruos ligados a los Dragones.
Marta Gigante	4	1-2	M	MR/MR	75	No/3	50	60MMo/50MGa/-	Loca, mezquina, fiera.
Arañas Gigantes	8	1-10	M/I	MR/R	160	C/4	40	70GPi/75GAg/veneno	Malignas. Usan telas para atrapar a sus víctimas.
G. Murciélagos	5	1-20	M	MR/MR	60	No/3	60	75MMo/70MGa/-	Agresivos. Depredadores nocturnos.
Grandes Halcones	10	1-2	G/I	MR/MR	100	C/4	60	90GGa/60MPi/50MEm	Raro. Maniobtable.
Lobos Grises	3	2-12	M	R/R	80	C/3	30	55GMo/30MGa/-	Caza en manadas.
Ucornos	25	1-3	E/G	ML/ML	400	Co/20	0	80EEm/70EApr/100EAp	Si EApr consigue una Presa, el siguiente turno efectúa un EAp.
Gigantes Menores	12	1-5	G/G	L/N	250	CE/11	20	95ar/80GApr/110GAp/80ro(53m)	Si GApr hace crítico, usa GAP; daño triple con ar; ataque de ro es GAP.
Mastín de las Marismas	1	7-12	P	R/R	55	C/3	40	45MMo/-/-	Perros cobardemente salvajes.
Nethraich	1	1-2	P	MdR/IR	25	No/1	25	35PAg/veneno/-	Serpiente territorial. Veneno Muscular niv 2.
Nimfiara	4	1-10	G	R/R	110	No/3	25	55MCu/65MPs/-	Astuto.
Ninevet	5	1	G/I	MdR/MR	130	C/7	10	70GEm/80GApr/40MMo	Agresivo monstruo acuático. Si GApr hace crítico, tratará de ahogar.
Lucio	2	1	M	MdR/R	75	No/1	35	45MMo/-/-	Agresivo depredador acuático.
Búho Oreas Cortas	4	1-10	P	R/R	20	No/1	50	50PGa/25MGa/-	Inteligente depredador.
Zorzales	0	1-2	D	MR/R	6	No/1	60	15DPi/-/-	Inteligentes mensajeros.
Trolls, Cavernas	12	1-5	G/G	MdR/N	220	CE/11	25	100EGa/85ar/80ro (45 m)	Hostil; ataque ro=GAP
Bosques	6	1-6	G/II	MR/N	150	CE/11	10	70GGa/60GMo/40ar/50ro (24 m)	Hostil; ataque ro=MAp
Piedra	7	1-6	G/II	L/MdR	150	CE/11	15	80GEm/60GGa/40ar/60ro (27 m)	Hostil; ataque ro=MAp
Huargos	8	4-20	G/I	MR/MR	180	C/4	60	75GMo/60GGa/-	Hostil. Le afectan el aturdimiento y las hemorragias.
Wels, pequeño	3	1-5	M	L/MdR	160	C/3	30	60MEm/60MApr/-	Feo, se alimenta de fondos.
grande	7	1-2	G/I	ML/N	260	C/4	15	90GEm/90GApr/traga	Feo, se alimenta de fondos.
Zorros Blancos	1	1-5	P	MdR/MdR	40	No/3	60	35PMo/25PGa/-	Raro, tímido.

NOTA: Para una descripción más detallada de estas criaturas, véase Criaturas de la Tierra Media de ICE.

CÓDIGOS: Las estadísticas describen una criatura típica dentro de cada grupo. La mayoría de los códigos son intuitivos: Niv (Nivel), # (número de criaturas), Tamaño (Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande y Enorme), Ptos V y BD (Bonificación Defensiva). Las más complicadas se explican abajo.

Crítico: Cuando una criatura recibe un Crítico se debe resolver en la Tabla de Golpes Críticos indicada por esta notación: sin código=tablas normales, G=Tabla de Grandes Criaturas, SG=Tabla para Criaturas Súper Grandes (Tabla de Grandes Criaturas con un modificador de -10 para MERP), I=tabla normal con la severidad reducida en un grado (por ejemplo, "E" se convierte en "D", "D" se convierte en "C", etc.; se ignoran los resultados de "A"), II=tabla normal con la severidad reducida en dos grados (por ejemplo, "E" se convierte en un "C", "D" se convierte en un "A", se ignoran los resultados de "A" y "B").

Velocidad: La velocidad de una criatura se da en términos de "Velocidad de Movimiento/Rapidez de Ataque." A=Arrastrarse, ML=Muy Lento, L=Lento, N=Normal, MdR=Moderadamente Rápido, R=Rápido, MR=Muy Rápido, IR=Rapidísimo.

TA (Tipo de Armadura): El código de dos letras da el tipo de armadura usado por la criatura en MERP (No=Sin Armadura, C=Cuero, CE=Cuero Endurecido, CM=Co.ta de Malla, CO=Coraza); el número es el número de armadura equivalente en Rolemaster.

Ataque: Cada código de ataque comienza con la Bonificación Ofensiva del atacante. La primera letra indica el tamaño del ataque: D=Diminuto, P=Pequeño, M=Mediano, G=Grande, E=Enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque: D=Diminuto, Pi=Pico/Pinzas, Em=Embostida, Mo=Mordisco, Ga=Garra, Ap=Aplastar, Apr=Apresar, Cu=Cuerno, Ps=Pisotón, Ag=Aguijón, Ar=Arma. Estos códigos pueden diferir ligeramente de los de MERP y Rolemaster.

(Primario/ Secundario/Terciario): Cada criatura normalmente comienza el combate utilizando su ataque "Primario". Dependiendo de la situación o el éxito del ataque Primario puede usar después sus ataques "Secundario" o "Terciario" (todos en el mismo asalto si el ataque es muy exitoso).

6.3 TABLA DE HIERBAS ESPECIALES

Esta tabla indica las hierbas especiales que pueden encontrarse en las Emyn-nu-Fuin, el Bosque Negro y la zona abierta al este del Bosque Negro. Las cuatro regiones son: Abierto – las llanuras al este del Bosque Negro; Bosque, Coníferas – las zonas boscosas de las Emyn-un-Fuin; Bosque, Hoja Caduca – el cuerpo principal del Bosque Negro y las zonas boscosas al este del Bosque Negro; Montaña – los extremos superiores de las Emyn-nu-Fuin. El código numérico es la Dificultad de Encontrar dicha hierba: 1 – Rutina (+30); 2 – Fácil (+20); 3 – Escasa Dificultad (+10); 4 – Normal (+0); 5 – Difícil (-10); 6 – Muy Difícil (-20); 7 – Extremadamente Difícil (-30); 8 – Locura Completa (-50); 9 – Absurdo (-70). Cuando una “F” se adjunta al código numérico, la planta sólo puede encontrarse a lo largo de costas y bancos de agua dulce (incluye Pantanos/Marismas) como terreno principal.

Las propiedades de la mayoría de estas hierbas aparecen en la Tabla de Hierbas, Venenos y Enfermedades (ST-5) de *El Señor de los Anillos*; las restantes se explican a continuación. Las tablas de *Rolemaster* explican todas estas hierbas.

Hierbas	TERRENO			
	Abierto	Coníferas	Hoja Caduca	Montaña
Arfandas	–	–	–	5F
Arkasu	4	–	–	–
Arlan	2	–	–	–
Babucha de Arlan	–	–	–	2
Arpsusar	5F	5F	5F	–
Aruminas	2	–	–	–
Arunya	3	–	–	–
Athelas	–	5	–	–
Attanar	4F	4F	4F	–
Brillantes Ojos Azules	7	–	–	–
Bursthelas	7	–	–	–
Darsurion	–	–	–	3
Edram	–	–	–	6F
Canasta de Elben	7	–	–	–
Febfendu	–	–	–	4F
Magnolia Hojabaya	–	–	6	–
Kelventari	3	–	–	–
Latha	–	–	–	4F
Mirrena	–	–	–	3
Mook	–	3	–	–
Rewk	–	–	3	–
Shen	6F	6F	6F	–
Buenmosto Piesplanos	4F	4F	4F	–
Suranie	3F	3F	3F	–
Thurl	–	–	1	–
Yaran	2	–	–	–

* – La Babucha de Arlan aparece como “Arlan” en “Hierbas de Propósitos Generales” de la tabla ST-5 de *El Señor de los Anillos*.

PROPIEDADES DE LAS HIERBAS

Hierba	Forma/Prep	Coste	Efecto
Arunya	Raíz/infusión	2mb	Provoca sueño y rápida pérdida de consciencia. Una hora de sueño equivale a 4.
Brillantes Ojos Azules	Flor/infusión	15mo	Visión aumentada (alcance x3) y cierta infravisión (15 m) durante 3 horas. 1/día.
Canasta de Elban	Raíz/infusión	10mo	Estimulante cardíaco. Velocidad x2 durante 1 asalto, 1/hora.
Magnolia Hojabaya	Néctar/ingestión	7mo	Embriaguez y sueños (-50 a la actividad durante 2 horas) y nutrientes para todo un día.
Latha	Tallo/infusión	9mp	+10 a las TRs de enfermedad, cura el resfriado común. Cura 1-2.
Mook	Baya/ingestión	30mo	Antídoto de nivel 3 para Venenos Respiratorios.
Shem	Hoja/ingestión	27mo	Antídoto de nivel 4 para Venenos Nerviosos.
Buenmosto Piesplanos	Semillas/ingestión	23mo	Infunde confianza y determinación (+25) a los enemigos de Sauron durante 1-4 horas.

6.4 TABLA DE PNJs

PNJs PARA “ATAQUE VENENOSO”

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	c./c. BO	BO Proy.	MM	Notas
Ulgar	3	63	No/1	0	N	N	46ha	16bl	10	Guerrero Campesino.
Rnal	1	41	CE/9	25	S	N	47ea	32acp	5	Montaraz Campesino.
Cúrale	1	42	C/6	25	N	N	26eq	36da	30	Exploradora Campesina.
Sigmar	3	77	CM/14	15	S	B/G	70mg*	40mg*	15	Guerrero Campesino.
Guntar	1	33	No/1	35	S	N	33ha	28bl	20	Guerrero Campesino.
Aescstan	1	35	No/1	30	S	N	33ea	23bl	15	Guerrero Campesino.

PNJs PARA “PROBLEMAS CON LOS TROLLS”

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	c./c. BO	BO Proy.	MM	Notas
Eolsen	3	38	No/1	20	N	N	25da	15da	15	Guerrero Burgués.
Rotar	7	115	CM/16	35	S	B/G	113mg*	79al*	0	Montaraz Hombre de los Bosques.
Elisa	3	65	No/1	20	N	N	74ea	49bl	15	Guerrera Campesina.
Marluk	1	34	No/1	15	N	N	43ea	28bl	15	Guerrero Campesino.
Fradurag	15	170	CE/11	50	S	N	160ga	140ro	15	Guerrero Troll de Piedra.
Tumag (ambos)	10	144	CE/11	20	N	N	140ga	120ro	10	Guerrero Troll de Piedra.
Urnik	7	120	CE/11	20	N	N	125ga	105ro	10	Guerrero Troll de Piedra.

PNJs PARA “EL CONVOY DE LA RECAUDACIÓN”

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	c./c. BO	BO Proy.	MM	Notas
Grimbold	6	167	CM/14*	60	S10	B/G	122my	58acp	15	Guerrero Beórnida
Kragashi	1	49	CE/10	35	S	B/G	28ks	(188ac)	-10	Guerreros Orcos Menores
Kragashi	2	62	CE/10	35	S	B/G	41ks	26ac	-5	Guerreros Orcos Menores
Kragashi	2	67	CE/10	40	S	B/G	46ks	(31al)	0	Guerreros Uruk
Kragashi	3	80	CE/10	40	S	B/G	59ks	49al	0	Guerreros Uruk
Bokdankh	3	75	CM/14	35	S	B/G	54ks	34kn	0	Guerrero Orco Menor
Skoralg	3	75	CM/14	35	S	B/G	54ks	34kn	0	Guerrero Orco Menor
Fektalgh	3	75	CM/14	35	S	B/G	54ks	34kn	0	Guerrero Orco Menor
Hagrakh	3	75	CM/14	35	S	B/G	54ks	44kn	0	Guerrero Orco Menor
Ukrish	4	93	CM/14	40	S	B/G	72ks	47kn	5	Guerrero Uruk
Gormuk	4	93	CM/14	40	S	B/G	72ks	47kn	5	Guerrero Uruk
Marlug	5	101	CM/14*	45	S5	B/G	90ks	40kn	0	Guerrero Orco Menor
Yagrash	7	126	CM/16*	55	S10	B/G	110mg*/86ks*	86al*	5	Guerrero Uruk

* - Indica que el escudo es mágico o ha sido fabricado especialmente. La bonificación ya está incluida en la BO o BD.

Códigos: Las estadísticas describen cada PNJ; descripción más detallada de algunos de los más importantes PNJs puede obtenerse del texto principal. La mayoría de los códigos son intuitivos: Niv (Nivel), Ptos V, Esc (Escudo) y MM (Bonificación de Movimiento y Maniobra). Las más complicadas están explicadas abajo.

TA (Tipo de Armadura): El código de dos letras da el tipo de armadura usado por la criatura en *El Señor de los Anillos* (No=Sin Armadura, C=Cuero, CE=Cuero Endurecido, CM=Cota de Malla, CO=Coraza); el número es el número de armadura equivalente en *Rolemaster*.

BD (Bonificación Defensiva): Notar que la bonificación incluye las estadísticas y el escudo. Las referencias del escudo incluyen una bonificación.

Gr (Greas): "B" y "P" se usan para indicar brazos y piernas respectivamente.

BO (Bonificación Ofensiva): Las abreviaturas de armas acompañan a la BO: hc-hacha de combate, ea-espada ancha, ga-garrote, da-daga, alf-alfanje, my-mayal, ha-hacha de mano, ala-alabarda, ja-jabalina, ma-maza, mng-main gauche, lc-lanza de caballería, lu-lucero del alba, aa-arma de asta, ba-bastón, eq-estoque, ci-cimitarra, la-lanza, ec-espada corta, e2-espada a dos manos, mg-martillo de guerra, la-látigo, az-azadón, bo-boleadoras, acp-arco compuesto, bl-ballesta ligera, bp-ballesta pesada, al-arco largo, ks-kragashsard, kn-kraganif, ro-roca, (como garrote pero con un alcance básico = 15), ac-arco corto, ho-honda, ear-estrella arrojada. Los animales y los ataques sin armas han sido abreviados empleando los códigos de la Tabla Maestra de Bestias. Los combatientes sin entrenamiento en algún tipo de arma (p.e., Orcos sin entrenamiento en combate con proyectiles) sufren una penalización de -25 al atacar. BO c/c y de proyectil incluyen la bonificación para la mejor arma del combatiente en dicha categoría.

NOTA: Las armas entre paréntesis son las armas usadas más comunes de ese tipo, aunque no suelen llevarse encima (un Orco Menos Kragashi de nivel uno no suele llevar encima un arco corto, pero lo usará si hay uno disponible).



Talach Oiohelka

Sandy na Linqwelle

Emyn Engain

Ered Mithain

Taur-e-Ndaedlos

Emyn-nu-Fain

Ardun



Aur Esgalbor

Talach
harnach

Anglaldab

Taur-e-Naredlos

Eryn Galun

Eryn Maul

Nan Andun

Pauk Cebhenn

Uthold

Moradores del Bosque Negro



Edición 2ª por Vecino398, Marzo 2011

Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones de los mejores módulos de rol que en años pasados jugué... Es una lastima que las consolas o juegos de Pc, acaparen tanta atencion a la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido rescatar todos estos módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net

y

cavernaderol.blogspot.com

