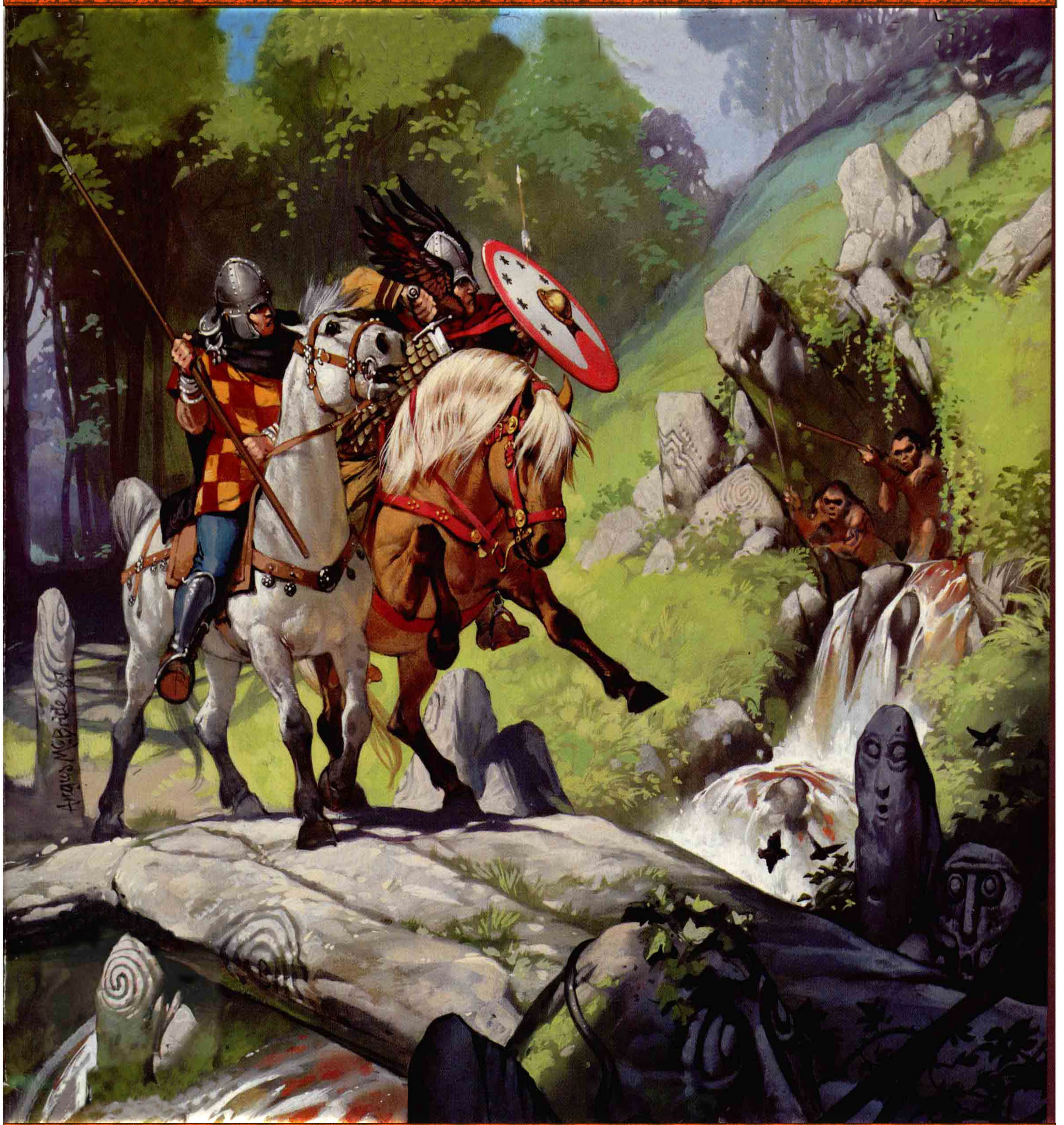


W Bosque oscuro oses



LA COMPAÑÍA



WOSES

Los del Bosque Oscuro

INDICE

1. NOTAS GENERALES	2	5.1.2 La vieja Coel.....	15
1.1 Como jugar.....	2	5.1.3 El osò de Coel.....	16
1.2 Adaptación de este módulo.....	2	5.1.4 El Narauk.....	16
1.2.1 Conversión de puntos de vida y bonificaciones.....	2	5.2 LA CABAÑA.....	16
1.2.2 Tabla de conversión.....	2	5.2.1 La zona alrededor de la cabaña.....	16
2. LOS PERSONAJES	2	5.2.2 La mina, nivel superior.....	17
3. LOS SECRETOS DEL ERYN VORN	3	5.2.3 La mina, nivel inferior.....	19
3.1 Rast Vorn.....	3	5.3 La misión	20
3.2 Los Siol Speriang.....	3	6. LOS WOSES DEL BOSQUE OSCURO	22
3.3 El Ait Mellairt.....	3	6.1 La historia de los woses.....	22
3.4 El Oyer.....	4	6.2 Los PNJs.....	23
3.5 Annon Baran.....	4	6.2.1 Pòn-ora-Pòn.....	23
3.6 Los woses.....	4	6.2.2 Ghìm.....	23
4. LA MALDICION DE BOR LEATH	4	6.2.3 Dhân, Buri-Jun y Buri-Khurni.....	23
4.1 La aldea.....	5	6.2.4 Ari-Ghân, Or-Lhân, Ari-Lam, Or-Dîn, Om-Buri-Om y Or-Prâga.....	23
4.2 La historia de la sombra susurrante.....	5	6.2.5 Wedegog, el Troll de las nieves.....	24
4.3 Carn Gasadaer.....	7	6.3 Las colinas peladas	24
4.4 Los secretos de Carn Gasadaer.....	7	6.3.1 mapa de la zona.....	24
4.5 Los PNJs.....	7	6.3.2 el fogu de wedegog.....	25
4.5.1 Ries op Leath.....	8	6.3.3 las grutas olvidadas, entrada.....	27
4.5.2 Fyn op Leath.....	8	6.3.4 las grutas olvidadas, nivel principal.....	28
4.5.3 Clyn Leath.....	8	6.3.5 las grutas olvidadas, nivel inferior.....	30
4.5.4 Crennan Leath.....	8	6.4 La misión	31
4.6 Plano de Carn Gasadaer.....	8	6.5 Encuentros	32
4.6.2 El interior de Carn Gasadaer.....	10	6.5.1 Wedegog.....	32
4.6.3 Fogu Maellin.....	10	6.5.2 Muertos vivos.....	32
4.7 La misión.....	12	6.5.3 El oso de las cavernas.....	33
4.8 Encuentros.....	13	6.5.4 Pòn-ora-Pòn.....	33
4.8.1 Plantas peligrosas.....	13	6.5.5 Ghìm.....	33
4.8.2 Hullob.....	13	6.5.6 Los guardias.....	33
4.8.3 Lurco.....	13	6.5.7 Los trabajadores.....	33
4.8.4 El Daedhel.....	13	6.5.8 Dhôr-tura-Dhôr.....	33
4.8.5 Eldebeth Sombra Susurrante.....	14	7. TABLA DE ENCUENTROS	34
4.8.6 Maellin Lothedhel.....	14	8. TABLA DE ANIMALES	35
5. AVENTURAS EN LOS ALREDEDORES DE LA CABAÑA	14	Tabla de PJs.....	36
5.1 Los PNJs.....	14	Tabla de PNJs y criaturas en Bor Leth.....	37
5.1.1 Los aldeanos.....	15	Tabla de PNJs y criaturas para los woses.....	38

1. 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.

Los Woses del Bosque Oscuro tiene cinco partes. Las secciones 1.1 y 1.2 tratan de las notas generales sobre la manera de usar el módulo. La sección 2 proporciona personajes pre-generados para los jugadores (que pueden ser usados como personajes no jugadores si así se desea). La sección 3 proporciona una visión general de la situación en el Minhiriath.

La cuarta parte consiste en las secciones 4, 5 y 6, 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 quinta parte consiste en las tablas de Encuentros y Animales.

1.1 COMO JUGAR

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, incluyendo sus características; (3) los planos principales, una descripción nivel por nivel y habitación por habitación del lugar de aventuras, junto con diagramas numerados, planos de planta e ilustraciones; (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 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 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 que se encuentran en las secciones de las aventuras y la Tabla de Animales (sección 8) al final del módulo. Allí se habla de los animales y PNJs que figuran en cada aventura.

1.2 ADAPTACION DE ESTE MODULO

Como los restantes módulos de esta colección, *Los Woses del Bosque Oscuro* ha sido diseñado para ser usado con *El Señor de los Anillos* o con el sistema más avanzado de *Rolemaster*, 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 de vida: Las cifras de puntos de vida que se encuentran en este módulo representan solamente lesiones generales y traumas. 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 se juega con un sistema que no sea ni *El Señor de los Anillos* ni *Rolemaster* y no se usa un sistema percentil, se puede usar la tabla que viene a continuación para convertir las cifras 1-100 en cifras adecuadas para otros juegos.

1-100 Caract.	D100 Bon.	D20 Bon.	3-18 Caract.	2-12 Caract.
102 +	+35	+7	20 +	17 +
101	+30	+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. PERSONAJES DE JUGADORES

La siguiente tabla proporciona las características de los Personajes de Jugadores para cada una de las tres aventuras. Las estadísticas se dan para *El Señor de los Anillos* y para *Rolemaster*. El DJ puede asignar si quiere un personaje a sus jugadores o permitirles que elijan ellos de la lista. Naturalmente, el DJ puede usar los PJs que queden sin ser elegidos como PNJs. Después de todo, es posible que los jugadores quieran crear sus propios personajes o usar personajes ya existentes.

El DJ debe recordar, sin embargo, que no importa la manera en la que los jugadores adquieran sus persona-

jes, cada aventura está preparada para un nivel distinto de dificultad. Hemos sugerido PJs lo bastante fuertes para enfrentarse a cada desafío.

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 podrían resultar ambiguos.

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, BO 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 (Bethleur). 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. LOS SECRETOS DEL ERYN VORN

No corren buenos tiempos en Minhiriath, excepto quizá para los mercenarios y aventureros. La terrible embestida de la Plaga ha pasado, pero todavía aflige la memoria de las gentes. Aunque no se cobró un precio tan terrible como en otras tierras, el tejido de la sociedad Dúnadan ha recibido un golpe aparentemente mortal. La decadencia es lenta, pero el final inevitable. Algunos dicen que todo comenzó cuando el rey Earendur dividió el Reino de Arnor, hace ya casi ochocientos años, mientras otros le echan la culpa al surgimiento de Angmar -la tierra del Rey Brujo- y las largas guerras entre los Dúnedain del Norte y el Señor de Morgúl.

Desde el 1409 de la Tercera Edad, el Rey-brujo ha sido casi una amenaza latente; sin embargo, antes de la derrota de los Angmarim, murió el rey Ostohor de Cardolan, y su reino pereció con él. Los señores rebeldes y siempre a la greña, que nunca antes habían sido independientes, aprovecharon esta oportunidad para trazar sus propios destinos, aunque muchos siguieron siendo fieles a las normas dictadas por la autoridad real. Sus principados surgieron de las ruinas del reino, pero continuaron con las tradiciones que sobrevivieron a desastres tan tremendos como la terrible Plaga. Desgraciadamente, el último giro en este continuo ciclo de traición y violencia está tomando una intensidad sin precedentes, una intensidad que puede resultar fatal para todos.

Con estos grandes asuntos desarrollándose, los sabios y poderosos pueden prestar poca atención a los problemas periféricos. Claro que, como debería esperarse, las gentes de la aldea de Bor Leath no piensan que sus problemas sean tan nimios.

3.1 RAST VORN

Bor Leath se levanta en las lindes del Choil Borba (D. "Bosque Oscuro" o "Bosque Negro"; S. "Eryn Vorn"), el bosque primordial que cubre todo el saliente en el Minhiriath suroccidental, conocido como el Rast Vorn (S. "Cabo Oscuro"). El Eryn Vorn, como el Bosque Viejo, es un resto de los antiguos bosques que en tiempos poblaban todo Eriador. Sin embargo, aquí no hay ningún espíritu protector como Tom Bombadil que ponga coto a la malicia de los árboles. Sigue siendo un bosque salvaje y peligroso. Incluso los poderosos Dúnedain no hicieron más que explorar los márgenes exteriores de esta peligrosa y misteriosa península.

3.2 LOS SIOL SPERIANG, EL PUEBLO DEL LINDERO DEL BOSQUE

Los habitantes de Bor Leath son dunlendinos por sus costumbres y orígenes, si no por sus actos y apariencia. Pertenecen a la tribu de los Siol Speriang (D. "Descendientes del gavilán") que formó parte de las primeras oleadas migratorias dunlendinas que penetraron en Cardolan en los primeros años de la Tercera Edad. Como pioneros, tomaron para sí algunas de las tierras más fértiles, aunque peligrosas, en Cardolan occidental, las que limitan con el Eryn Vorn. Con el paso de los siglos, los Siol Speriang adoptaron con bastante entusiasmo la cultura Dúnadan. De ser una abigarrada colección de guerreros bárbaros, pasaron a convertirse en una próspera raza de granjeros y pastores, los súbditos modélicos que todo rey desearía.

En estos tiempos revueltos, la cultura y educación no les ha servido de mucho a los Siol Speriang. Sus tierras han quedado incluidas dentro de las fronteras del nuevo reino de Saralainn que está dominado por una nueva raza organizada en clanes. Estos turbulentos ganaderos desprecian la placidez de la vida de los Siol Speriang, y además codician sus tierras. A su vez, los Siol Speriang piensan que los recién llegados son unos bárbaros y les llaman normalmente Bocs o carneros. Durante los últimos treinta años, las incursiones y emboscadas entre estos dos grupos han sido continuas, interrumpidas tan solo brevemente por la Plaga.

3.3 EL AIT MELLAIRT

La mayor parte de los habitantes de Bor Leath descienden de una antigua y conocida familia Leatha. Bor Leath es una corrupción de la lengua élfica que indica que la aldea es el hogar de los Leatha. Se trata de un pueblo relativamente rico, con defensas más bien pobres, pero los Bocs han tenido cuidado de dejar Bor Leath en paz. Estas tres características nada corrientes están relacionadas con el Ait Mellairt, o Lonja, que se alza en Bor Leath. Hace casi tres siglos, una partida de

caza de la aldea rescató a una mujer gravemente herida, que procedía del Eryn Vorn. Pertenecía a los Mebden, un reservado pueblo eriadoriano de los profundos bosques. Ilday, como se hacía llamar, vivió durante siete años en Bor Leath, y le dio tres hijos a su marido. Ilday regresó con su pueblo, llevándose a su hija mayor, pero dejó a los hijos con su padre. Las posteriores visitas a sus dos niños se convirtieron en la base de un contacto cauto y limitado pero regular entre los Mebden y las gentes de Bor Leath. Los habitantes del bosque intercambiaban hierbas raras por hierro, para gran provecho de los Leatha. La famosa Lonja fue construida hará unos ciento diez años para acoger la visita anual de los Mebden y para acomodar a otros mercaderes que venían en busca de lo que aquéllos ofrecían.

Los Bocs podrían haber destruido Bor Leath con facilidad. Sin embargo, ellos también han establecido contacto con otra raza de Rast Vorn, los Beffraen, primos lejanos de los Woses. Los senderos que los Bocs usan para esta relación podrían -a su vez- ser fácilmente cerrados por los Siol Speriang. Aunque su enfrentamiento es enconado, ambos grupos son lo bastante prácticos e inteligentes como para evitar esta clase de guerra autodestructiva.



3.4 EL OYER

Los Siol Speriang dividen su territorio en dos regiones distintas: las landas donde pastan las ovejas y el Oyer o Lindero. El Oyer es la zona donde las tierras llanas de Saralainn se encuentran con el Eryn Vorn, la hierba alta se convierte en arbustos, los arbustos en pinos o hayas. Los Siol Speriang abren claros para sus cultivos de cebada o de mijo, y cazan o recogen nueces y bayas. Para muchos pueblos es éste un territorio peligroso; hay muchos grandes predadores e incluso algunas de las plantas pueden resultar bastante peligrosas. Comparado con el Eryn Vorn que se alza más allá, el Oyer es casi agradable.

3.5 ANNON BARAN

Bor Leath es la más septentrional de las aldeas de los Siol Speriang. La mayoría de los viajeros en esta época del año vienen del norte, pasando por Annon Baran, un pueblo de las gentes del río eriadorianas. Estas gentes taciturnas y nada amistosas toleran a los viajeros pero poco más. Lo quieran o no los balleneros de Annon Baran, el tráfico es ahora bastante intenso. Muchas gentes de diversos lugares huyeron hacia el norte durante la Plaga y siguen buscando todavía un nuevo hogar. Pocos barcos se atreverán en esta época, ahora que han comenzado las tormentas del otoño, a rodear el Cabo Oscuro, y los conflictos que actualmente ocurren en Tharbad hacen que el camino normal por tierra firme sea poco atractivo. Tras la desmovilización que ha seguido a la triunfante consecución de una campaña de castigo de Arthedain contra Rhudaur, muchas espadas a sueldo se han quedado sin trabajo y han prestado oídos a los sugerentes rumores de una rebelión en el sur de Saralainn. Semejante tráfico fuera de temporada hubiese sido normalmente un motivo de regocijo en Bor Leath, pero en estos momentos hay problemas más urgentes.

3.6 LOS WOSES

Dada su naturaleza salvaje y su relativo aislamiento, el Eryn Vorn proporciona refugio a la más antigua de las razas que habita Minhiriath: los Drughu o "woses". Ahora sólo queda una banda, ya que la presión constante de otros hombres les ha llevado a las abruptas Bein Com (D. "Colinas peladas"). Ahora, los dominios cada vez más extensos de sus vecinos amenazan a los woses del Bosque Oscuro con la extinción.

Los Drughu son un pueblo reservado de los bosques cuyos robustos y cortos cuerpos tatuados y peculiares facciones hace tiempo que les separaron de los restantes Segundos Nacidos. Mágicos, pero superficialmente primitivos, asustan a la mayoría de humanos que se topan con ellos. Por eso han sido perseguidos e incluso cazados por otras razas.

Los woses del Eryn Vorn, que viven en hogares semi-enterrados y cubiertos de tierra, llamados fogus, evitan el contacto con otros hombres. Consideran incluso a sus parientes más cercanos, los Beffraen, como enemigos peligrosos. Los Drughu evitan o asesinan a aquellos que intentan alterar su reposo o las huecas cavernas que albergan a los espíritus de muchos de sus antepasados. Sin embargo, unos pocos aventureros afortunados han salido con vida de un encuentro con estos excepcionales bosquimanos. Los sabios locales hablan de viajeros que escaparon por los pelos a lluvias de dardos envenenados, de citas nocturnas con vigilantes de piedra que andaban -los infames y hechizados "Hombres Pûkel". Pocas historias hay que den más miedo, y así va creciendo la extraña leyenda de los woses del Bosque Oscuro.



4. LA MALDICION DE BOR LEATH

4.1 LA ALDEA

Bor Leath se levanta en un pequeño valle encajonado entre tres colinas bajas. La Pista Mebden, el sendero más importante que recorre los lindes del Eryn Vorn, pasa por el lado oriental de la aldea. Aquí se levanta la famosa Lonja, para tener un acceso más fácil. Es un edificio de madera de planta y primer piso, con tejado de paja, que hace las veces de almacén general, taberna y posada. Un gran corral cierra la parte trasera de la Lonja, aunque raramente hay caballos en venta. Un trillado sendero se separa de la Pista, delante de la Lonja. Se convierte en la calle mayor de Bor Leath, en la parte sur están los hogares de las familias de ramas maternas de la familia Leath. Estas casas se parecen en su construcción a la Lonja, y aunque sólo tienen planta baja, no son mucho más pequeñas. Al norte quedan los campos de cebada y unas cuantas chozas que pertenecen a los jerls de los Leatha. Los jerls son algo más que simples esclavos, pero su rango queda por debajo del más insignificante de los Leatha.

Al norte de la Lonja hay un pequeño arroyo conocido como Strem Cadno, bastante pantanoso en algunos sitios. Por encima de Strem Cadno y lejos del relativo bullicio de la aldea hay un edificio chato de piedra, de una sola planta, que es la residencia hereditaria del Mhaigh (D. "Jefe") de los Leatha. Hay un enorme granero detrás de la casa del Mhaigh, algunas chozas para sus jerls, y sus campos. El Mhaigh, Ries op Leath, tiene en teoría grandes poderes, pero en la práctica debe manejar con tacto a sus tozudos y orgullosos parientes. Ries es el responsable del mantenimiento de las cinco pequeñas torres de vigilancia dispersas en las colinas circundantes. Sólo la torre más septentrional cuenta con una guardia regular. Como Mhaigh, Ries es también el responsable de mantener suministros de comida para un mes en la Cueva de Refugio.

4.2 LA HISTORIA DE SOMBRA SUSURRANTE

Con los años, los Leatha se han acostumbrado a peligros que acobardarían a muchos otros pueblos. Los trolls desbocados, los bandidos en algarada y las plagas de perversos dumbledors son considerados como parte de la vida cotidiana. Sin embargo, durante los últimos quince días, un nuevo terror inesperado ha visitado a estos endurecidos aldeanos; un terror al que no han podido enfrentarse. Cuando se hizo evidente por primera vez la presencia de este morador de la noche, le llamaron la Hivesla-scedu, la Sombra Susurrante. Ahora, los Leatha se muestran muy reacios a hablar abiertamente de su desagradable visitante nocturno.

Las primeras apariciones de la Hivesla-scedu no fueron tomadas como algo fuera de lo corriente o peligroso: un niño que se despertaba a medianoche con una pesadilla, y que se quejaba de una voz triste y hermosa que gemía y pedía que se la salvase del fuego. Al cabo de una semana, este "sueño" estaba afectando a dos o tres niños cada noche, y pronto comenzó a afectar también a los adultos. Ahora, la Sombra Susurrante visita a un máximo

de cuatro víctimas por noche, pero sus visitas han afectado profundamente a todos los habitantes de la aldea. Todos temen los gemidos musicales y susurrales. Cuando consiguen dormirse, lo hacen intranquilos, temiendo despertarse de nuevo. Algunos intentan evitar el problema permaneciendo despiertos toda la noche en la Lonja escuchando cuentos y canciones. Los lugareños están ojerosos y se han vuelto irritables por la falta de sueño, y hay demasiado trabajo que hacer como para poder dormir de día. Bor Leath está muy descuidada y sucia, algo que no había ocurrido nunca, ni siquiera durante la Plaga.

Los Leatha están convencidos de que la Sombra Susurrante es un *aparecido*, uno de los Espíritus de sus casi olvidadas leyendas. Saber esto no ha sido una gran ayuda. Ries op Leath y su hermano menor, Fyn, el señor de la Lonja, no han cejado en sus esfuerzos para combatir a la Sombra Susurrante. Junto con aquellos viajeros a los que han persuadido de que les ayuden, sólo han podido entrever la silueta flotante de una mujer que vestía diáfanas ropas de un verde claro. Incluso trajeron a un hábil explorador medio orco, que tenía fama de seguir la pista a cosas invisibles. Cuando fracasó, fue devuelto al cadalso, ya que había sido sentenciado a muerte por asesinato.

Ries y Fyn saben bien que la mejor respuesta a un fantasma es un animista de alto nivel, pero no han conseguido convencer a ninguno para que venga a este rincón dejado de la mano de Dios a realizar un sencillo exorcismo. Tuvieron que contentarse con un mediocre vidente que determinó que la Sombra Susurrante está fuertemente vinculada a las ruinas llamadas Carn Gasadaer (D. "La tumba del hechicero"). Pero las repetidas expediciones a dicho lugar no han descubierto más que la evidencia de que un par de trolls de los bosques pueden andar cerca. La opinión generalizada en la aldea es que el vidente les estafó.

Llegados a este punto, los habitantes de Bor Leath parecen resignados a tener que esperar a que la Hivesla-scedu se canse y se vaya a molestar a otras gentes. Han desarrollado la teoría de que hablar del fantasma le anima o le irrita. Por ello intentan evitar el hablar de su problema. A pesar de que llevan una semana siguiendo esta estrategia, las visitas parecen ser cada vez más intensas. También existe la sospecha, bastante popular, de que un extraño ha lanzado una maldición sobre Bor Leath por algún insulto o agravio imaginario. Por ello, ahora se desconfía de todos los viajeros; se les trata correctamente pero sin la famosa hospitalidad de la Lonja. Sigue habiendo un anuncio clavado en la Lonja, ofreciendo una recompensa de 60 mo a cualquiera que consiga librar a la aldea del fantasma. Aquellos que se interesen, serán informados de todo lo que se sabe sobre la Sombra Susurrante, si es que insisten, pero no se les animará a encargarse de la misión. La moral de Bor Leath anda por los suelos.

PLANO DE BOR LEATH

1. Torres de guardia descubiertas, torres de madera de dos niveles con sitio para un único vigía.

2. El puente de madera sobre el arroyo Strem Cadno. Suele haber un vigía de guardia por la noche.

3. Una pequeña choza con tejado de paja, la casa de Hugomar el Ermitaño.

4. Un gran granero azul. Con planta baja y primer piso en él se almacena cebada y mijo.



Plano de Bor Leath

Escala aprox. 1: 1.200

5. La Cueva de refugio. La entrada está tapada con ladrillos cuando no se usa. Dentro se guarda suficiente comida y agua para cuarenta personas durante un mes.

6. La Mansión del Mhaigh de los Leatha, hogar de Ries op Leath. Se llega al complejo pasando por una estrecha pasarela sobre el Strem Cadno, hay cinco edificios: tres chozas para los jerls, un enorme granero y la mansión en sí. Se trata de un sólido edificio de piedra, de unos 6 por 6 metros, con una amplia bodega. Es el único edificio de piedra de la aldea y sus puertas están hechas de recio roble reforzado con hierro y sus ventanas tienen rejas.

7. Campos de cultivo y un pequeño huerto de manzanos.

8. La Lonja. Todas las necesidades comerciales de los habitantes de Leath y de los viajeros se satisfacen dentro de este edificio de madera de planta y piso. Conecta con un granero y con un establo por medio de una valla y hay una choza de un jerl en su parte posterior.

9. La "calle mayor", una trillada senda de tierra con cuatro chozas y campos de cultivo a su izquierda. Acaba en un pequeño pozo de piedra.

10. Las tres casas de las familias menores de Leath se encuentran a la derecha de la calle mayor.

11. Un granero, un tanto ruinoso que sólo se usa en años de cosechas muy abundantes.

12. Un monolito de piedra, de 3,60 metros de altura que se levanta en honor del fundador de Bor Leath.

13. La senda suroeste, que lleva a Cairn.

14. La senda noroeste, que lleva a la casa de la Vieja Coel.

15. La Pista de Mebden, que lleva hacia Súduri en el sur.

16. La Pista de Mebden, que lleva hacia Annon Baran en el norte.

4.3 CARN GASADAER

Incluso los Siol Speriang, que se atreven a vivir en el lindero del Eryn Vorn, necesitan una muy buena razón para aventurarse dentro del bosque. Una razón de peso es una mata extrañamente circular de arbustos de grosella, que se encuentra a unos 9 km. al suroeste de Bor Leath. Los frutos de grosella son muy solicitados para hacer mermeladas, confituras y dulces, y la fruta de esta mata no tiene rival. Cerca de la mata de grosella hay una torre puntiaguda de 9 metros de altura y piedras apiladas de un azul que no se encuentran normalmente en la zona. Los Leatha le llaman Carn Gasadaer y dicen que fue construido por un Mhaigh legendario que una vez vivió en la región. Las ruinas ya eran viejas cuando sus antepasados llegaron a esta zona. Los aldeanos saben que dentro de la torre hay una cámara y ciertos extraños grabados. El lugar ha sido re-explorado por cada generación de Leatha y los Leatha no lo temen, si es de día. Ries hace que se patrulle la zona, incluso cuando no es temporada de grosella, ya que cada agujero seguro del Eryn Vorn suele atraer inquilinos desagradables.

4.4 LOS SECRETOS DE CARN GASADAER

Hace mucho tiempo, la zona que ahora constituye el Eryn Vorn oriental era el hogar de los Beffraen, los primos de los woses. Los Beffraen todavía habitan más allá

en Rast Vorn, pero tuvieron que abandonar esta región a mediados de la Segunda Edad, cuando se convirtió en hogar de numerosos Uaimhinn (Bef. "Horrores arbóreos"), ucornos salvajes sin ningún ent a mano que moderase su comportamiento. Los Beffraen tenían un centro para entrenar a sus curanderos cerca de Bor Leath, que fue arrasado por los Uaimhinn. Los Beffraen habían construido la torre, aunque los maestros y alumnos vivían en extrañas cuevas artificiales y semi-circulares llamadas fogus. Cerca de la torre hay un fogu que los Leatha no han descubierto y que es de hecho la fuente de todos sus problemas por culpa de las actividades de un inquilino más reciente.

LA HISTORIA DE MAELLIN

En la Segunda Edad, cuando los herreros elfos de Ost-in-Edhil iban adquiriendo poder mediante sus habilidades en fabricar objetos de la más pujante magia, vivía entre ellos alguien a quien poco le interesaban aquellas técnicas. Su nombre era Maellin Lothedhel, llamado también el Elfo Soñador, ya que -incluso para ser elfo- Maellin tenía un contacto muy tenue con la realidad. Lo que le apasionaba era la Demonología y llegó a ser el más hábil en el dominio de los Demonios de todo Ere-gion.

Maellin ansiaba llegar al Libro Prohibido de Yesh, pero se le prohibió leerlo. Robó la obra y huyó con su amante Eldebeth al Eryn Vorn, donde descubrieron el fogu cerca de Carn Gasadaer y lo convirtieron en su hogar. Un día, Maellin cometió un error en sus conjuros e invocó a un demonio mucho más poderoso de lo que se proponía, uno al que no podía doblegar con su voluntad. Aunque el demonio rompió sus ataduras y mató a los elfos, no podía escapar de la potente magia que sellaba el fogu para volver al lugar de donde procedía. Durante siglos, el malvado espíritu no ha tenido otra cosa que hacer que atormentar las almas de Maellin y Eldebeth, principalmente con el fuego.

Cuando, hará unos quince días, dos aventureros enanos oyeron hablar de la torre y decidieron explorarla, esta desgraciada situación sufrió un cambio. No avisaron a nadie, por miedo a que el lugar tuviese algún significado religioso para los Leatha. Ignorando el verdadero peligro, Furin y Kallin excavaron una entrada al largo tiempo enterrado fogu. Rompieron las barreras místicas que sellaban el fogu y pagaron su error con sus miserables vidas. El demonio huyó de su prisión (puede haber amigos suyos todavía rondando el lugar), aunque tuvo el detalle de dejar a Maellin abrasándose todavía en las llamas. Todavía sigue ligado por internos lazos mágicos que los infelices enanos no alcanzaron antes de perecer. El espíritu de Eldebeth está libre y puede partir, pero sufre por el tormento de Maellin y está decidida a ayudar a acabar con su sufrimiento. La fuente potencial más cercana de ayuda es Bor Leath. Eldebeth está bastante loca y es muy paranoica, por lo que no ha podido comunicarse con los Leatha, quienes, a estas alturas, estarían muy contentos de ayudarla.

4.5 LOS PNJs

En esta aventura, los PJs se van a encontrar con un variado cóctel de personajes, desde fantasmas elfos hasta trolls, y desde simples campesinos hasta un demonio. Los habitantes de Bor Leath tienen la apariencia normal

de los campesinos, aunque tienden a ser un poco más altos y rubios. Ello refleja la sangre Mebden que corre por sus venas.

4.51 RIES OP LEATH

Ries es el Mhaigh de los Leath, y por lo tanto el señor de Bor Leath. Tiene 66 años y se da perfecta cuenta de que no va a vivir para siempre. Ries sigue estando en buenas condiciones y es sin duda el mejor montaraz de la región. Ocupó su cargo hace 31 años cuando su padre y su abuelo fueron heridos mortalmente por un jabalí gigante. Su reputación inicial de fanfarrón e irreverente fue pronto olvidada gracias a su gobierno tranquilo y justo. Bajo el señorío de Ries, los Leatha han prosperado, aunque él dice enseguida que la hábil dirección de la Lonja por parte de Fly ha sido más importante.

Desde que la Sombra Susurrante comenzó a aparecer en Bor Leath, Ries piensa que todo lo bueno que ha conseguido se encuentra en peligro. Al fracasar todos sus intentos para ahuyentar al fantasma, encontró cada vez más difícil mostrar una apariencia optimista y atrevida. El fracaso del medio orco fue la gota que colmó el vaso para Ries, quien desde entonces es presa del miedo. Ha permitido que su primo Clyn hablase abiertamente de abandonar la aldea, y no ha hecho nada para detener los falsos rumores que sabe que se están propagando.

A pesar de sus años, Ries tiene todavía el físico de un guerrero, y su cabellera castaña sólo ha encanecido en las patillas. Pero sus ojos azules se muestran mortecinos, enmarcados en profundas ojeras, y se comporta como un anciano que espera de un momento a otro la llegada de la Parca. Ries viste normalmente polainas de cuero verde y una camisa de lino de calidad, pero ya no se pone su peto de cuero endurecido.

4.52 FYN OP LEATH

No puede haber dos hermanos más distintos que Ries y Fyn, el encargado de la Lonja. Fyn es bajo y enjuto, aunque con una incongruente tripa causada por la cerveza. Tiene el pelo negro y los ojos oscuros y resalta aún más la diferencia vistiendo como un pordiosero, un blusón de lana sucia. A pesar de su aspecto ridículo, es tan rápido de mente como el mejor de los mercaderes de Eriador y no es mal espadachín. La respuesta de Fyn al problema de Sombra Susurrante ha sido buscar consuelo en la botella. Pero puede animarse con cualquier plan o muestra de entusiasmo para acabar con el terror de la maldición.

4.53 CLYN LEATH

Clyn es el patriarca del más antiguo de los linajes menores de la extensa familia Leath. Como fuente rival de autoridad en Bor Leath, ha aprovechado los problemas actuales para mejorar su posición. Clyn es un apergaminado granjero de mediana edad, más bien tradicionalista en sus puntos de vista. Sarcástico y de lengua viperina en el mejor de los casos, intentará desanimar cualquier nuevo intento de librar a la aldea de Sombra Susurrante. Sin embargo, su jerl, Cenne es la fuente de información sobre la aldea más accesible (si uno le invita a beber). Cenne es sincero en general, pero su aspecto desgarrado y su actitud hacen que muchos duden de sus historias.

4.54 CRENNAN LEATH

Crennan Leath es el nieto que su única hija, Brennen, dio a Ries. Crennan tiene todos los visos de ser el heredero de Ries ya que uno de los hijos de Fyn murió durante la Plaga y el otro marchó de aventuras y nunca más se supo de él. Al no ser el heredero directo, deberá haber una elección. Crennan sólo será Mhaigh si prevalece la autoridad de su tío, o si él mismo se labra una reputación. A Clyn le gustaría mucho más que el nuevo Mhaigh fuese su hijo Borru, fuerte pero un tanto estúpido.

Crennan no ha cumplido todavía los veinte, pero es un chico brillante que promete mucho. Ha estado estudiando todos los libros antiguos que ha podido encontrar en busca de un medio de combatir a Sombra Susurrante, y es probable que se ofrezca voluntario para guiar a cualquier grupo que marche en busca de las ruinas. Ryes y Fyn intentarían convencerle para que no fuera en este caso, mientras que Clyn conspiraría para ayudarlo a marchar en la misión.

4.55 OTROS LUGAREÑOS DIGNOS DE MENCION

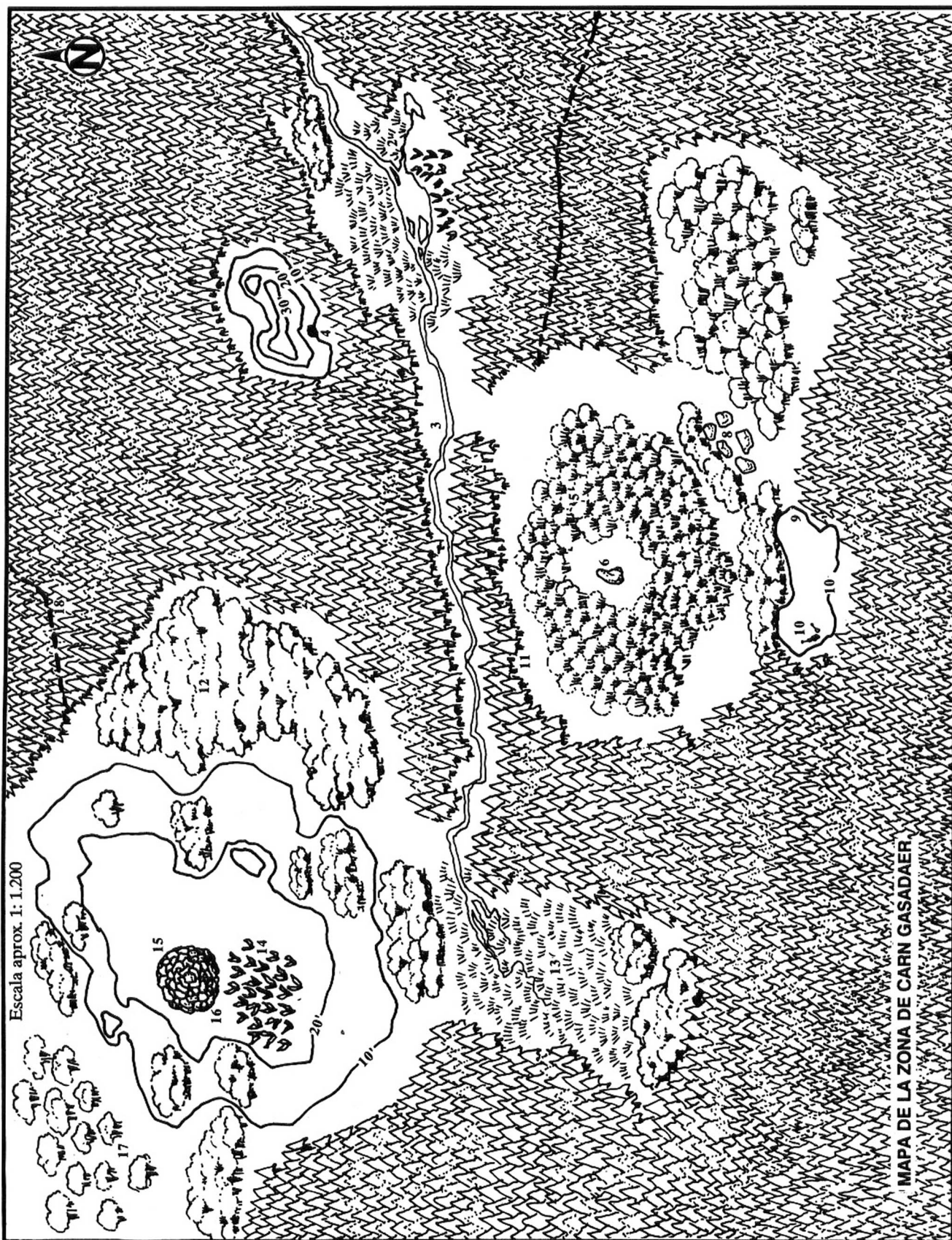
Cualquier visitante de Bor Leath llegará a conocer sin duda a *Yarri* el tabernero y a *Elmericel*, la camarera de la Lonja. Yarri es un hombre del norte, lo que es raro en estos parajes. Era un mercenario que perdió un ojo en una batalla. Esta pérdida de perspectiva ha afectado grandemente su principal habilidad como arquero, pero Yarri es lo bastante grande y fuerte como para cumplir con las necesidades de Fyn de tener un guardaespaldas que mantenga el orden. Un grupo de refugiados gondorianos abandonó a Elmericel cuando ésta cayó enferma durante el Año de la Plaga, y desde entonces se ha convertido en una hermosa joven. Es muy dulce pero también bastante tonta. Yarri se asegura de que ningún cliente abuse de ella.

También podrá encontrarse uno con *Roggowen* el montaraz, jefe de la milicia local. Roggowen se encuentra al borde del colapso, debido a los actuales problemas. Normalmente es muy eficiente y perceptivo.

4.6 PLANO DE CARN GASADAER

4.61 MAPA DE LA ZONA

1. El sendero desde Bor Leath.
2. Area pantanosa, en la que puede que haya algún Hummerhorn (25% de probabilidad cada media hora). También hay una pequeña extensión de rosas Ifel que crecen cerca.
3. Lecho del arroyo, en esta época del año, el arroyo Grosella esta prácticamente seco.
4. Un pequeño altozano. Hay una cueva, *Fácil* (+10) de descubrir en su ladera sur, y todavía resulta más fácil saber que hace poco que aquí habitaban trolls.
5. Dentro de un amplio claro se encuentra la renombrada mata de grosella.
6. Cerca del centro de las grosellas hay un pilar de piedra de 1,5 metros de altura, con bajorrelieves de lo que podrían ser formas animales.
7. Una gran espesura de frambuesas, al nordeste de las grosellas.
8. Una delgada línea de zarzas separa parcialmente las frambuesas de las grosellas. Tras las zarzas hay cinco



piedras azuladas, del mismo tipo que las de las ruinas, asentadas en el suelo. Son demasiado pesadas como para moverlas sin cavar primero y utilizar palancas después.

9. Al suroeste de las piedras de 8, el terreno entre los arbustos y el bosque está extrañamente cubierto por musgos y helechos, en lugar de la hierba corta que se ve en otros claros.

10. En el extremo de este claro, se encuentran dos útiles palas y un pequeño agujero en el suelo. A menos que se registre este claro, es absurdo (-75) descubrir esto. Ver el mapa del Fogu de Maellin, 4.63.

11. Una hilera de pinos proporciona buena cobertura para aquellos que quieran observar las ruinas sin ser descubiertos.

12. Una gran extensión de zarzas que crece al este de las ruinas, hay más distribuidas al azar alrededor de estas ruinas.

13. Terreno pantanoso. Ahora la superficie está prácticamente seca, pero un peso superior a 25 Kg. puede que rompa la superficie haciéndole caer a uno en una porquería apestosa aunque poco profunda.

14. Lurco y Hullob (ver 4.82 y 4.83) se han tomado la molestia de trasplantar algunas rosas ifel delante de su puerta de entrada. (N.del T.: ver la tabla 8 al final del módulo para estas "deliciosas" plantas).

15. Carn Gasadaer. Un apilamiento de piedras irregulares y azuladas de 9 metros de altura. La estructura parece precaria, pero ha resistido el paso del tiempo. Es muy difícil de descubrir (-40) un delgado hilo de humo que se eleva del centro de las ruinas si el fuego de los trolls está encendido (ver más adelante).

16. Entrada a las ruinas, ver más adelante.

17. Un grupo de avellanos.

18. Una estrecha senda de gamos, que lleva a las Colinas Peladas, conocida por los Leatha pero raramente usada.

4.62 EL INTERIOR DE CARN GASADAER

1. Entrada a las ruinas, situada en un ligera depresión, de 1,5 por 2,7 metros, en su cara sur. Hay una trampa de pozo, tosca y fácil de detectar (+10), a la izquierda. Sólo tiene 1,5 metros de profundidad, pero en su interior hay afiladas estacas, empapadas en jugo de rosas ifel (3 ataques de lanza +15, veneno si se recibe un crítico).

2. Fuego de los trolls. No son demasiado cuidadosos con él, por lo que existe una probabilidad del 40% de que salga humo por la cima de las ruinas.

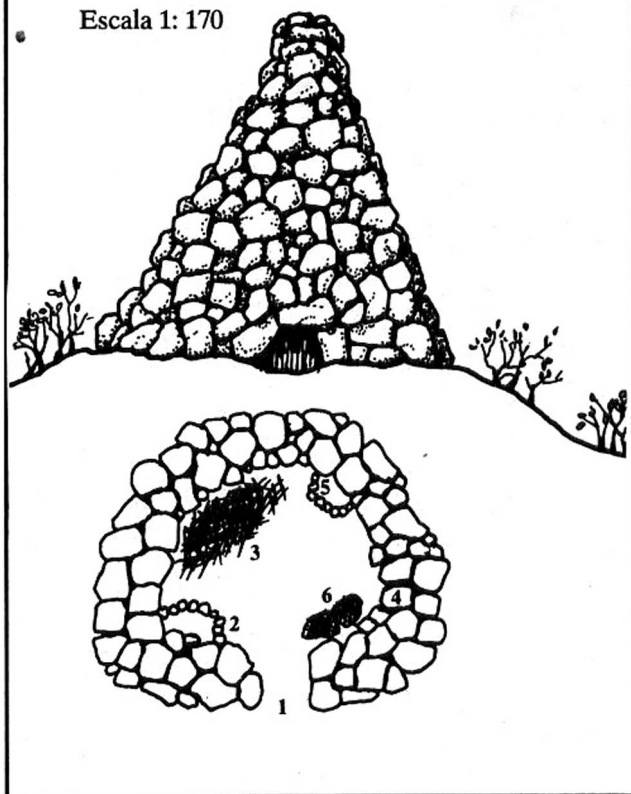
3. Un gran montón de apestosas cañas, que los trolls usan como lecho. Si se acuerdan de montar guardia durante el día (lo que ocurre el 50% de las veces) uno de ellos estará aquí durmiendo mientras que el otro vigila. Si no, hay una probabilidad del 90% de que uno (y un 45% de que los dos) de los trolls esté despierto y jugando con su comida o su tesoro.

4. Una gran roca en el lado de las ruinas. Tan sólo es difícil (-10) darse cuenta de que esta roca se mueve a menudo. Tras ella se encuentra el tesoro de Lurco y Hullob (ver 4.82 y 4.83): una daga +5, 2 dosis de darsurion, 1 dosis de suranie, 360 mc, 67 mp, un trozo de cristal en bruto del tamaño de un puño que puede valer 20 mo, y un pequeño yelmo, de fabricación enana, que realizará el sortilegio de Sombras tres veces al día sobre quien se lo ponga.

5. Los trolls han colocado varias piedras en el suelo para hacer una cisterna, y la han hecho impermeable -

EL INTERIOR DE CARN GASADAER

Escala 1: 170



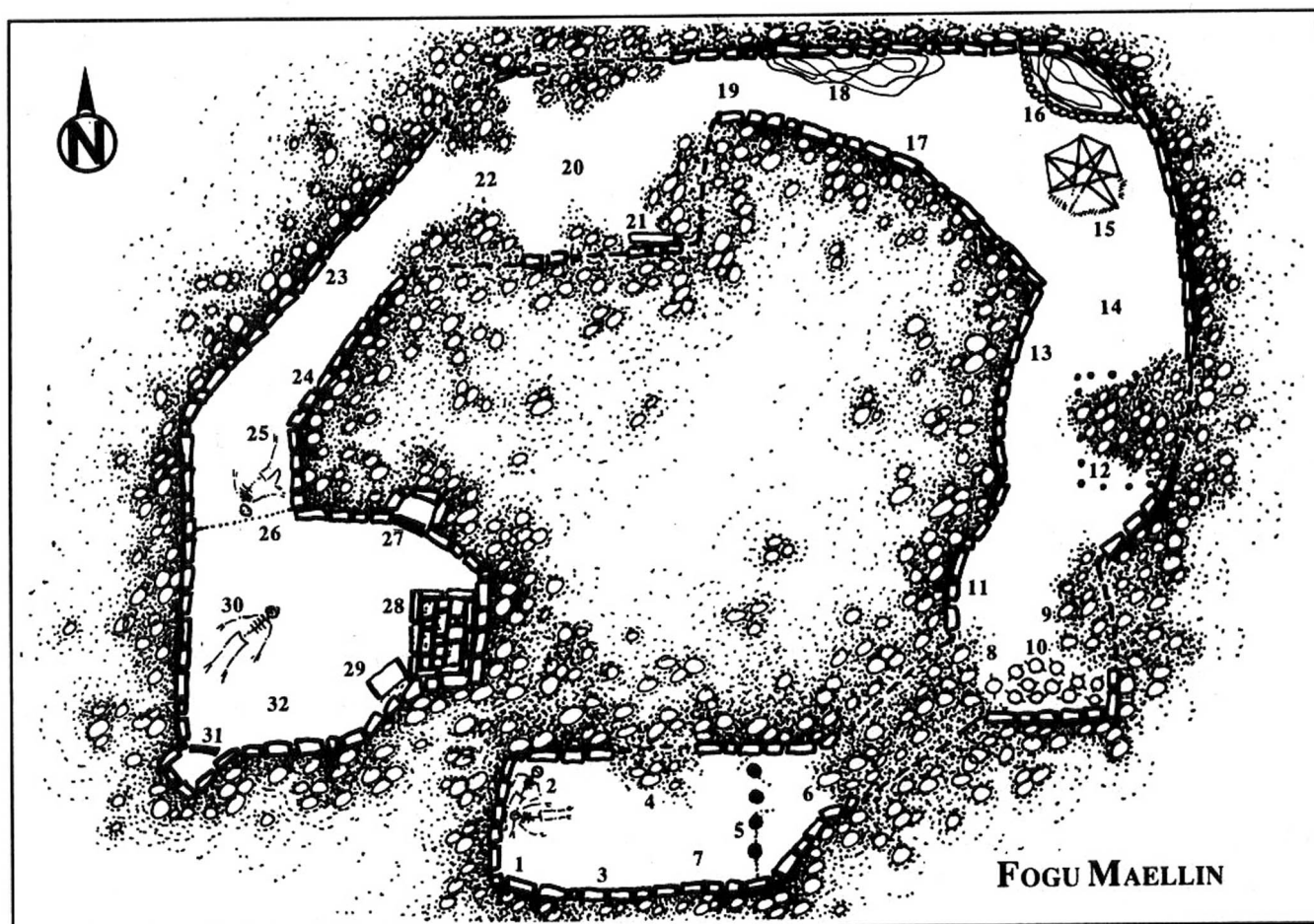
hasta cierto punto - a base de grasa. Si un miembro del grupo bebe de este agua polucionada, se pondrá muy enfermo (-50 durante 1-2 horas, sin tirada de salvación). Hay un cubo de estaño grande y pringoso al lado de la cisterna.

6. Los trolls han colgado dos jabalíes para curar. Uno está casi a punto para ellos, el otro todavía es comestible.

4.63 PLANO DEL FOGU MAELLIN

1. El agujero excavado en 10, de 4.61. Este agujero tiene una profundidad de 2,7 metros y da acceso a una cámara de unos 18 metros de longitud, 6 de ancho y 1,8 de altura. Techo, paredes y suelo están hechos a base de bloques toscamente encajados de una piedra azulada con aspecto de pizarra. Miden 90x300x30 cm. de promedio aunque varían bastante.

2. Acurrucados en el rincón opuesto al agujero están los cadáveres de dos grandes enanos. Los cuerpos han sido animados mediante nigromancia y comenzarán a atacar una vez se haya traspasado la línea de 5 más adelante. Kallin y Furin llevan casi un mes muertos. El cadáver de la derecha llevaba una celada de malla y un recio bonete de cuero endurecido. Ambos son +5, pero hará falta tener un estómago resistente para cogerlos y limpiarlos. (Si esto se hace antes de que los cadáveres ataquen, hay una probabilidad del 66% de romper el sortilegio). Su mano derecha putrefacta ase fuertemente una buena daga +10, pero la empuñadura se ha roto y deberá repararse para volver a contar con esta bonificación. El enano de la izquierda llevaba armadura de cuero normal, por lo que su equipo es inútil. Su arco corto y fle-



chas han sido partidos por la mitad, pero las puntas de las flechas, vueltas a montar, darían una bonificación de +5. En su bolsillo hay una pequeña llave de plata. Por desgracia, sirve para abrir un pequeño cofre que Kallin se dejó en casa, en Moria. Su irrelevancia para la misión que el grupo se trae entre manos sólo podrá descubrirse con una tirada de Percepción muy alta.

3. En la pared izquierda de la cámara, a 4,5 metros de la entrada, hay una trampa que es *difícil* (-10) de detectar. Se dispara cuando se colocan 25 Kg. de peso o más en el bloque del suelo situado justo frente a la trampa. En tiempos, la trampa disparaba un pivote de ballesta, pero por lo visto, los enanos la dispararon y no ha sido vuelta a cargar. Al pisar el bloque se oirá un claro chasquido metálico cuando la trampa intente realizar en vano su función.

4. El muro aquí se ha derrumbado parcialmente. Hay piedras esparcidas en el suelo y un montón de escombros que llega hasta el techo.

5. Cuatro columnas de oro, de 90 cm de altura sobre bases de mármol se alinean cruzando la cámara. Sosténían una delgada cadena dorada que iba de pared a pared. La cadena tiene pequeñas placas de plomo de 5 cm. de diámetro, cada 30 cm. más o menos, grabadas con glifos indecifrables. Las columnas de la derecha se mantienen en pie, pero las de la izquierda han sido derribadas y la cadena entre ellas se ha roto. Un examen detenido revelará que el oro es solamente un recubrimiento de láminas, pero que hay bastante metal precioso como para valer 40 mo.

6. Aquí se ha producido otro **derrumbamiento**, bastante más serio que el anterior de 4. Es *difícil* (-10) descubrir que el humo de las velas o antorchas sopla hacia

el derrumbamiento, indicando que hay otra cámara más allá. Cualquier excavación revelará enseguida que habría que cavar un extenso pasadizo y sólo los mineros con menos imaginación no buscarían otro medio de llegar a dicha cámara.

7. El **demonio menor** que se ha quedado a vigilar el fogu se materializará aquí, para coordinar su ataque con el de los cadáveres de los enanos. El demonio atacará cuando se suponga que deben hacerlo los cadáveres, incluso si estos han sido inutilizados.

8. El lado opuesto del derrumbamiento en 6 a unos 7 metros de distancia. Es mucho más fácil acceder excavando desde el tejado.

9. Otro **derrumbamiento**. Aquí no habrá que retirar bloques de piedra del techo si el grupo decide perforar, con lo que se ahorrarán tiempo y esfuerzo.

10. Doce urnas de arcilla de unos 60 cm. de altura, con asas. Originalmente estaban pintadas, pero la mayor parte de la pintura ha desaparecido con el paso del tiempo. En los pocos trozos que quedan pintados es *muy difícil* (-20) darse cuenta de que la pintura ha sido abrasada y chamuscada como por efecto del fuego. Los tapones se pudrieron y el vino se evaporó hace ya muchos siglos.

11. Una trampa igual a la de 3 pero que sigue cargada y puede realizar un ataque de ballesta ligera de +25. Por desgracia, el veneno original ya ha perdido su virulencia.

12. Una valla de madera cerraba en tiempos esta zona del fogu, de unos 6 por 6 metros, a la derecha de la cámara. Desde entonces esta zona ha sido casi completamente ocupada por un gran derrumbe.

13. Otra trampa, igual que la de 11.

14. Más allá del derrumbe en el corral, el suelo descende a una cámara de 210 cm. de altura y que tiene entre 7,5 y 9 metros de anchura.

15. Una estrella de siete puntas con sus extremos conectados, o un heptagrama, trazado en el suelo con pintura amarilla. en el extremo más cercano, se ha borrado la pintura entre cuatro de las puntas. Hay una larga mancha negruzca de 3,45 metros siguiendo el rastro que en su día trazó la pintura; aquí está abrasada hasta la misma roca.

16. Una pequeña cisterna se construyó aquí excavada en el suelo. Todavía contiene agua, aunque turbia y no potable. Los restos de varios pequeños derrumbes hacen difícil extraer agua con rapidez.

17. Otra trampa igual a la de 11, pero aquí ha habido suficiente humedad para conservar el veneno parcialmente efectivo. Si la ballesta da en un blanco, la víctima debe pasar una tirada de salvación contra veneno de nivel 1 o quedará inconsciente durante 1-10 horas. Será imposible despertar a la desgraciada víctima antes de que transcurra este lapso de tiempo, a menos que se empleen medios mágicos.

18. Aquí el suelo está inundado por filtración. El agua sólo tiene 120 cm. de profundidad, pero es potable aunque tenga un fuerte sabor a azufre.

19. Pasada la filtración, el fogu vuelve a su altura de 180 cm. y el pasadizo se estrecha hasta ser de sólo 3 metros de ancho.

20. Cámara. Puede que en tiempos hubiesen cámaras laterales a ambos lados. Pero grandes derrumbamientos a derecha e izquierda impiden determinar si era así.

21. Un nicho de 3 metros de profundidad en el derrumbe de la izquierda. Hay una librería de piedra con cinco estantes que llega hasta el techo. En los estantes tercero y cuarto hay libros que han sido completamente destruidos e inutilizados por el moho. Entre ellos se encuentra el Libro Prohibido de Yesh, reconocible por su lomo de hierro. La persona adecuada recompensaría generosamente a aquellos que pudiesen probar sin lugar a dudas que este libro abominable ha sido destruido. Existe un compartimento secreto detrás de la estantería más alta, que es muy difícil (-20) de descubrir. Había sido cerrado y protegido por una trampa, pero los mecanismos están tan oxidados que no pueden funcionar. Ello hará extremadamente difícil (-30) el abrir el compartimento. Dentro hay un tarro de pintura amarilla seca y un ópalo que vale unas 40 mo. Las demás estanterías están vacías.

22. Lo más probable es que sea aquí donde se aparece el espíritu de Eldebeth. Ver la sección 4.85.

23. Maellin Lothedehel no sabía demasiado de trampas; otra trampa igual a la de 11. Maellin no la montó correctamente y sólo se disparará si se falla en un intento de desarmarla.

24. Una roca en la curva del fogu que se parece mucho a la sombra de un troll al acecho. No es más que un capricho de la naturaleza.

25. Los gritos del espíritu atormentado de Maellin sólo pueden escucharse al torcer esta curva del fogu. Todos deberán pasar una tirada de salvación contra un sortilegio de Miedo de primer nivel o huirán del fogu completamente aterrorizados. Una vez fuera y a salvo, se recuperarán y podrán ser convencidos de volver a entrar, aunque deberán volver a pasar la tirada de salvación al llegar de nuevo a este punto.

26. Una cadena dorada que cruza el fogu a lo ancho, igual que la de 5, pero ésta se aguanta por doce postes de plata y está intacta. El valor total del metal es de unas 30 mo. Justo enfrente de la cadena se encuentra el es-

queleto carbonizado de una mujer elfo. Alrededor hay cuatro trozos de oro y plata que puede que en tiempos fuesen poderosos objetos mágicos; ahora su único valor es el metal, unas 6 mo.

27. La cripta de Maellin. Locura completa (-50) el descubrirla. Las cerraduras son muy difíciles (-20). Detrás de la puerta hay una trampa; una Runa de petrificación de octavo nivel (los que fallen tirada de resistencia quedarán paralizados durante 1 hora por cada 5% en el fallo) que es extremadamente difícil de evitar (-30). Dentro hay cuatro estantes. El superior contiene seis grandes bolsas, las raras hierbas que contenían no son más que polvo. El segundo estante está vacío. El tercero está repleto de monedas apiladas: 160 mp, 440 mc de triple tamaño (será muy difícil cambiarlas, incluso al cambio de 1 por mc normal) y 260 piezas de una aleación de oro y plata (conocida como electrum y que valen 6 mp cada una, pero si no es en una ciudad será difícil conseguir 2 mp por cada moneda). La cuarta estantería contiene 13 redomas de marfil cuyas pociones se han evaporado, pero que pueden venderse por 6 mo dado su valor artístico. Hay también una capa y botas élficas y una varita que puede realizar Invisibilidad III 2 veces al día.

28. Una cama de matrimonio, hecha de piedra ni más ni menos.

29. Cómoda de parecida factura a la cama. Las ricas telas que contenía han sido reducidas a jirones gracias a la incansable labor de una miriada de generaciones de polillas. El cajón inferior (de tres) tiene un fondo falso que es difícil (-10) descubrir. Dentro hay una maza +10, Matadora de Demonios.

30. Los restos mortales de Maellin Lothedhel. Han sido tan maltratados que poco queda excepto la silueta de sus huesos en el suelo. Es muy difícil (-20) discernirlos. Es este el "cuerpo" y no su Fantasma de Fuego el que debe ser "apagado" para que su espíritu y el de Eldebeth descansen en paz.

31. Retrete. Los goznes están tan oxidados que si se intenta abrir la puerta, hay un 50% de probabilidad de que ésta caiga haciendo un ataque +10 de aplastamiento.

32. Maellin, en su aspecto de Fantasma de Fuego, aparecerá aquí por vez primera casi con toda seguridad. Ver la sección 4.86.

4.7 LA MISIÓN

El objetivo principal es acabar con la maldición de Bor Leath; una misión aparentemente fácil y con grandes recompensas. La misión no es tan sencilla como parece, pero las recompensas son importantes.

COMO INICIARLA

Se supone que todos los personajes jugadores se han puesto en camino por la Pista Mebdén en dirección al sur de Saralainn, bien por razones personales, bien siguiendo los rumores ampliamente difundidos de que los aventureros están muy solicitados en la capital de Sudúri. Entrarán inevitablemente en Bor Leath y se pararán en la Lonja. Puede que decidan cumplir la misión a partir de su interacción con los lugareños. Una visita cuidadosamente manejada de la hábil y paranoica Eldebeth debería decidir el asunto. Según la actitud y gustos del grupo, su misión podría o no verse relacionada con la política del lugar.

AYUDAS

Casi cualquier residente de Bor Leath, excepto quizá Elmericel, puede dar información detallada sobre la maldición así como indicaciones sobre el camino a Carn Gasadaer. Es posible que Crennan se ofrezca como guía, lo que estaría muy bien si el grupo no se muestra inclinado a buscar más allá de las ruinas. Es muy importante que los jugadores se fijen en las numerosas sugerencias acerca de la importancia del fuego para que puedan completar su misión.



OBSTACULOS

Es fácil averiguar la historia, y hay un camino directo al objetivo, pero los obstáculos no son pocos. Aunque el derrotismo de casi todos los aldeanos pueda significar un problema, el primer obstáculo realmente importante es la asquerosa flora del Rast Vorn. Las rosas ifel y las zarzas harán la aproximación discreta -normalmente recomendable- a las ruinas más bien dolorosa.

Incluso en el raro caso de que los trolls sean alertados, lo normal es que caigan rápido. Sólo serán peligrosos si sorprenden a un grupo que se acerque a su guarida de noche. El único combate realmente peligroso será con el demonio y con los cadáveres animados, y eso sólo si el grupo es de nivel muy bajo. La mayoría de las trampas, excepto la runa, no son más que pequeñas molestias. El enfrentamiento con Maellin y Eldebeth podría ser muy peligroso si no se hubiesen averiguado antes sus deseos o si se ponen histéricos porque el grupo se muestra muy lento en rescatarlos.

RECOMPENSAS

Además de su paga por el exorcismo, se ofrecerá al grupo un premio de 5 mo por cada cabeza de troll. La gratitud de los Leatha resultará de un valor incalculable para establecer contacto con los Mebden del interior de Rast Vorn para posteriores aventuras. Sin embargo, la mayor recompensa será la oportunidad (o la necesidad, si uno del grupo queda petrificado) de adentrarse más en los secretos del Eryn Vorn. Una oposición más seria, y por lo tanto mayores beneficios, esperan a los valientes, o a los estúpidos.

4.8 ENCUENTROS

Una vez el grupo abandone la aldea en dirección a Carn Gasadaer, los siguientes seres y grupos constituyen los posibles encuentros.

4.81 PLANTAS PELIGROSAS

Los aventureros deben rezar para no encontrarse con alguna de las criaturas realmente peligrosas, como son el Uaimhinn o una manada de Voladoras grises (ranas carnívoras voladoras). Las rosas ifel y las zarzas son un ejemplo adecuado de las "lindezas" del bosque. Las zarzas son arbustos espinosos, tan espesos y con espinas tan afiladas, que resultan prácticamente impasables. Las rosas ifel funcionan según un principio parecido pero más agresivo. Nativa de las profundidades estériles del bosque, la engañosamente bella rosa ifel busca su propio fertilizante. Todas las partes de una rosa ifel son extremadamente sensibles al tacto y la planta busca envolver a cualquiera que pase cerca con sus fuertes y ligeramente venenosas espinas, intentando retenerles hasta que mueran.

4.82 HULLOB

Hullob es considerado un genio entre los Trolls del Bosque de Eryn Vorn. Estos comentarios deben tener en cuenta el contexto; Hullob tiene un vocabulario de unas veinte palabras, usa armas, y sabe lo suficiente como para esconderse del sol. Aun así, Hullob tiene una cierta habilidad y ferocidad animal. Ha escogido varios lugares para realizar emboscadas nocturnas en el sendero que lleva a las ruinas, y ha establecido relaciones bastante buenas con un cuervo al que ha bautizado inteligentemente como Kaw. Kaw se digna a veces a vigilar la guarida del troll durante el día, o actúa como explorador por la noche. Hullob es lo bastante listo como para darse cuenta de que los trolls ocupan un lugar más bien bajo en la cadena alimenticia de Rast Vorn. Ha hecho de la huida un verdadero arte. Hullob sólo luchará si tiene una ventaja clara o se encuentra acorralado. Si se le sorprende, su primera respuesta será huir ciegamente, lo que puede tener divertidas consecuencias.

4.83 LURCO

Lurco no es listo ni siquiera para los estándares de los trolls de los bosques, y el dicho Mebden reza que el troll de los bosques corriente es más tonto que un zapato. Lurco ya tiene bastante con darse cuenta de que la luz brillante hace daño, e incluso se acuerda de cómo se llama. Lurco compensa estos inconvenientes (al menos en parte) con su fuerza y ferocidad. Se vuelve absolutamente berserk cuando cree que tiene acorralada la comida, como podrán confirmarlo varias rocas y árboles de la zona. Con todo, puede resultar un adversario mucho más peligroso que su socio antes mencionado.

4.84 EL DAEDHEL

El demonio menor que ha quedado para vigilar el fogu de Maellin es del tipo conocido por los expertos en estas materias como *Daedhel* o elfo-sombra. Aparece como el resto fantasmal de un elfo de 1,80 metros de altura, y puede usar los sortilegios de las listas "Ley del Fuego", "Calmar espíritus" y "Ley de la Luz" (también los de "Oscuridad", si se usa *Spell Law* de *Rolemaster*) hasta nivel 3 con 12 puntos de poder.

Es una criatura muy intuitiva pero poco creativa. Atacará a cualquier intruso en el momento en el que se le ha dicho que lo haga, funcionen sus aliados o no, cuente o no cuente con la sorpresa.

4.85 ELDEBETH SOMBRA SUSURRANTE

Cuando vivía, Eldebeth era una barda, y vivía para Maellin Lothedhel, aunque él raramente le hacía caso. Este amor la impulsa a rescatarle de su agonía, aunque ella puede ahora escapar del fogu. Eldebeth tiene un aspecto muy parecido al que tenía viva: una elfo pálida, de cabellos oscuros y alta, de regular belleza (para los cánones élficos) a la que le gustan las ropas verde claro.

Dado su antecedente bárdico, Eldebeth se ha manifestado en Bor Leath como una *Mara*, o fantasma cantor. Al estar loca, tras siglos de tortura, se imagina que sus cuerdas vocales no se han "curado". Por ello sólo habla con susurros y no puede comunicar sus deseos más que con frases como "Ayudadle", "Apagad el fuego" o "Se está quemando". Se da cuenta en cierta manera que su torturador anda suelto y podría estar cerca, por lo que tiene sumo cuidado en no descubrirse ante aquellos a quienes pide ayuda. Teme ser engañada y atrapada nuevamente. Debería ser muy difícil (si no imposible) forzar un enfrentamiento con ella en Bor Leath.

En los límites horribles pero familiares del fogu, Eldebeth adoptará una forma mucho más tangible. Sin embargo, llena de agradecimiento, será aun menos coherente que en el exterior. No se da cuenta de que su presencia hace daño a sus libertadores. Si se la ataca, lo más seguro es que huya en lugar de luchar, pero atacará con toda seguridad a cualquiera que intente abandonar el fogu antes de que Maellin sea "apagado" (incluso si es alguien que va a buscar agua).

4.86 MAELLIN LOTHEDHEL

Maellin murió por el fuego y cree que todavía está ardiendo, por lo que su espíritu se manifiesta como un



elfo alto y hermoso que está ardiendo de los pies a la cabeza. Su tipo de fantasma se llama *fantasma de fuego* porque el calor que genera no es imaginario. Para pedir ayuda, Maellin intentará "abrazar" a cualquiera que se encuentre a su alcance. Esto es un gran inconveniente para sus posibles salvadores (se resuelve como un ataque de *bola de fuego*). Si se le ataca, seguirá con su comportamiento, aunque no puede traspasar los límites de la cadena de oro (ver 26 en la sección 4.63) mientras ésta esté intacta. Tanto Maellin como Eldebeth se regenerarán rápidamente a menos y hasta que se viertan cinco litros de agua sobre los restos de su pobre cuerpo (ver 30 en la sección 4.63)

5. AVENTURAS ALREDEDOR DE LA CABAÑA

Quince kilómetros al noroeste de la aldea de Bor Leath, dentro del Eryn Vorn, se encuentra el acogedor hogar de la Vieja Coel. Son muchas las historias que se cuentan sobre la anciana de los bosques, pero pocas son exactas y de éstas casi ninguna irónica, puesto que es la mejor herbolista entre los Siol Speriang. Coel prefiere la compañía de los animales y plantas a la de las personas y son pocos los que interrumpen su soledad a menos que necesiten urgentemente de sus habilidades.

El hogar de Coel es una casita de antigua construcción, una cabaña. Se levanta en un gran claro dentro del Eryn Vorn, en el punto donde se alzan repentinamente las tierras altas de Rast Vorn. Coel vive de las nueces, bayas y la miel que recolecta de sus abejas. Se ha hecho amiga de los animales de la zona quienes la protegen de los muchos peligros que normalmente se encuentran dentro del Bosque Oscuro.

Ni siquiera Coel sabe que los riscos que se alzan por encima de su casa fueron en tiempos el lugar donde estaba la principal mina de hierro de la colonia de enanos mezquinos de Rast Vorn. Los amigos animales de Coel sólo le han dicho que hay una "gran cueva" en el risco. Este asentamiento fue abandonado hace siglos debido a la poca calidad del mineral, las condiciones inestables del interior de la mina y las limitadas habilidades mineras de los enanos mezquinos. Hace muy poco que un nuevo residente ha decidido establecerse en la mina.

Mientras que es posible que los aventureros que hayan participado en la expedición a Carn Gasadaer (ver la sección 4) tengan sus propios motivos para visitar a la Vieja Coel, hay otras razones para hacerlo. Debido a su gran empatía, la hermana pequeña de Crennan, Cayleen, era uno de los blancos favoritos de Sombra Susurrante. La turbada niña respondió tapándose los oídos con cera. Ahora que se ha disipado esta amenaza, se ha descubierto que la niña se ha lesionado los oídos, una lesión que sólo Coel puede curar.

Si los aventureros no lo han imaginado, Fyn op Leath deducirá, una vez haya escuchado su relato, que en el fogu había algo mucho más poderoso y peligroso. Al darse cuenta de que sea lo que sea puede andar suelto por la región, obligará a otros a comenzar la caza de la criatura. Puede ser una buena idea contar con los servicios de Coel, puesto que su amistad con los animales puede ser muy valiosa.

5.1 LOS PNJs

5.11 LOS ALDEANOS

Debe usarse la descripción de los habitantes de Bor Leath, de la sección 4, con las siguientes modificaciones. Como que hará falta algo de tiempo para convencer a los aldeanos de que la maldición se ha desvanecido, la mayoría tardarán en salir de su estupor y depresión. Esto es particularmente cierto en el caso de Ries op Leath. Su hermano Fyn, por el contrario, se recuperará rápidamente e insistirá repetidamente en que hay que atar los cabos sueltos.

Clyn, que fue uno de los menos afectados, se mostrará sorprendentemente cooperativo. No es alguien que se lamenta de las oportunidades perdidas o que deje pasar las nuevas posibilidades que surjan. La falta de interés de Ries le desacreditará si es que la misión da algún resultado, y si no, Clyn piensa echarle toda la culpa a Fyn. Crennan estará muy afectado por la lesión de su hija. Querrá actuar como guía, pero sin la eficacia que podría haber demostrado antes. El montaraz Roggown, aunque deseará participar, seguirá cansándose y confundiendo fácilmente. Pero en un verdadero aprieto puede ser una gran ayuda.

5.12 LA VIEJA COEL

Aunque ya pasa de los noventa, Coel sigue siendo una poderosa animista. Pese a que su falta de maestros le ha dado un repertorio mágico limitado, lo compensa gracias a su paciencia y empatía natural con los animales. Pero sus amigos, sus capacidades y su voluntad no fueron bastante para resistir al Gran Demonio que cayó en su cabaña tarde una noche. El demonio la ha hechizado y convertido en esclava de su voluntad.

Los aldeanos describirán a la Vieja Coel como una demacrada anciana de piel curtida que suele llevar un blusón de lana y un largo sayo marrón. Todos hablarán de su vitalidad y de su flexibilidad; su característica más destacada son sus ojos. Son como profundas lagunas de ocre que brillan con el fulgor que se dice tienen los ojos de los elfos. Todo el que conoce a Coel dice que es muy agradable una vez llegas a conocerla. Avisan que normalmente se muestra un tanto reservada y brusca por-



que no está acostumbrada a tratar con la gente. Cenne disenterá de esto y dirá que es malvada y que una vez amenazó con convertirle en tritón y que otra vez le amenazó con soltarle a su oso. Los demás aldeanos piensan que eso es una prueba del buen sentido y conocimiento de la Vieja Coel.

Todos están de acuerdo en que hay que ser lento, cauto y respetuoso al aproximarse por vez primera a la anciana. Se recomienda esperar a ser recibido antes de cruzar su pequeño puente. Si ella no aparece, uno debería acercarse muy lentamente a su casa. Una vez allí, habrá que esperar otro par de horas antes de llamar a la puerta, puesto que sus animales habrán notado la apro-

PNJs Y 'CRIATURAS' PARA LA CABAÑA Y LA MINA ABANDONADA

NOMBRE	Nivel	PV	CA	BD	Es	Gr/Br	BO C. a C.	secundaria/ proyectil BO	MM
Oso de Coel	7	180	C/8	25	No	No	60GGa	70MGo	10
Ucorno	9	240	CE/11	35	No	No	70MPPr	80GGo(3x)	-50
La Vieja Coel	8	71	SA/3	30	No	No	55ga	25ro	30
Naurauk	11	160	SA/4	65	No	No	150GGa(2x)	sortilegios	15
Notas									
Oso de Coel	Intenta asustar a los intrusos, a menos que se le obligue a luchar								
Ucorno	La "Presa" es su ataque inicial preferido, seguido por un 60GAP si tiene éxito. Si no puede agarrar a alguien, puede hacer 3 ataques de 80GGolpe contra cualquier blanco que se encuentre en un radio de 4,5 metros. No se desenraizará hasta que no haya perdido más de la mitad de sus puntos de vida. Usar las tablas de críticos para grandes criaturas (enorme).								
La Vieja Coel	Vieja animista duntendina. Mientras esté hechizada no usará sus 16 PP ni sus 3 listas de sortilegios.								
Naurauk	Demonio de fuego menor. Dos ataques de garra de criatura grande y +150 cada asalto, con críticos secundarios de calor. Los sortilegios de frío le hacen el doble de daño. Usar las tablas para grandes criaturas.								

Nota: ver la sección 4.8 para una explicación de las claves.

ximación de uno y la habrán informado. En cualquier caso, conviene ser extremadamente educado al hablar con ella.

5.13 EL OSO DE COEL

El mejor amigo de Coel, y su sirviente, es un gran oso que ella crió desde que era un cachorro huérfano. Por lo que parece, ha sido una excelente madre adoptiva para el oso, porque su mascota, que es sólo un oso negro común, tiene el tamaño de los grandes osos de las cavernas. El animal es lo bastante inteligente como para darse cuenta de que algo muy malo le pasa a su ama, aunque no sabe qué es. Si un grupo de aventureros se encuentra con el oso, éste se mostrará cooperativo si se descubre alguna manera de comunicarle las verdaderas intenciones del grupo. El oso se mostrará desconfiado pero es potencialmente muy útil ya que comparte la capacidad de Coel de calmar a sus abejas.

5.14 EL NAURAUK

Hace mucho tiempo, cuando Maellin intentó conjurar a un demonio inferior (un *Gorgonaur*) lo que hizo fue invocar accidentalmente a un *Naurauk*, un gran demonio de fuego (ver la sección 4.41). El Naurauk tiene un cuerpo humanoide de 3,3 metros de altura, totalmente envuelto en llamas, a excepción de sus enormes garras que se extienden desde sus seis carnosos dedos. Este Naurauk no es un ejemplar especialmente dotado y "sólo" puede realizar "Muros de Fuego" cada dos asaltos y realizar un hechizo de Rayo de Fuego +30 tres veces al día. Debido a estas "deficiencias", el demonio prefiere confiar en su poderío físico.

Habiendo estado encerrado en el fogu sólo con los espíritus dementes de Maellin y Eldebeth como diversión, este demonio tiene algunos problemas para adaptarse a su nueva libertad. Durante un par de semanas se limitó a permanecer escondido. Habiendo encontrado un agujero seguro en la mina abandonada, el Naurauk tiene pensado permanecer oculto un poco más antes de empezar a "divertirse". Es probable que se enfrente con cualesquiera intrusos en el nivel superior, en cuanto su sentido del oído, extraordinariamente sensible, les descubra. Si no vence rápidamente, el Naurauk huirá a su guarida para plantar cara allí.

5.2 LA CABAÑA

5.21 LA ZONA ALREDEDOR DE LA CABAÑA

1. **Senda.** El camino de quince kilómetros que lleva desde Bor Leath hasta la cabaña. Termina en un claro con forma de campana, de poco menos de 4.400 metros cuadrados. Presidido por un risco abrupto, el cuello de la campana está cortado por un barranco de unos 9 metros de profundidad.

2. **Puente de cuerdas.** Próximo al centro del barranco, se encuentra este inseguro puente de cuerdas. El puente está aguantado por cuatro grandes postes de madera, y se hunde bastante en el barranco. Aunque el puente puede parecer bastante peligroso, sólo hará falta una maniobra *muy difícil* (-20) para pasar al otro lado. El barranco termina de manera tan repentina como comienza, tan sólo a un corto trecho de adentrarse en el bosque (entre 3 y 6 metros). Esto es *extremadamente di-*

ficil de descubrir (-30) a menos que se recorra el barranco en toda su longitud, con lo cual uno violará el método "normal" de acercarse a la Vieja Coel.

3. **Cueva.** Hay una pequeña cueva, a unos 4,5 metros por debajo del borde del barranco en el lado opuesto del que llegará el grupo que puede ser vista fácilmente por los que crucen el puente de cuerdas. Bajar hasta ella será *extremadamente difícil* (-30) y sólo servirá para ver que está vacía y tiene una profundidad de sólo 120 cm.

4. **Plantel de avellanos.** Goza de las preferencias de una pequeña manada de jabalíes. De día, hay una probabilidad del 60% de que allí se encuentren 2-8 jabalíes; de noche la probabilidad de encontrar 4-12 jabalíes es del 75%. Los jabalíes no recibirán bien a ningún visitante que no sea Coel y los machos tienen propensión a atacar.

5. **Plantío.** Un hermoso plantío: cedros enanos.

6. **Plantío.** Un plantío no tan hermoso: rosas ifel.

7. **Territorio del oso.** Esta zona de los bosques es el hogar del oso de Coel. Hay un 45% de probabilidad de que se encuentre aquí.

8. **Territorio del oso.** Igual que 7. Si el oso no se encuentra en ninguna de estas dos zonas, estará en el bosque entre el claro y el risco.

9. **La cabaña de Coel.** A diferencia de otros edificios de los Siol Speriang, éste está hecho a base de ramas y palos entrelazados y tiene un tejado de paja puntiagudo. Tiene grandes ventanas a cada lado, aunque están cerradas y atrancadas y son *muy difíciles* de abrir (-20). Hay otros tres edificios menores alrededor: un cobertizo, un palomar y un pequeño granero, todos contruidos con los mismos materiales pasados de moda.

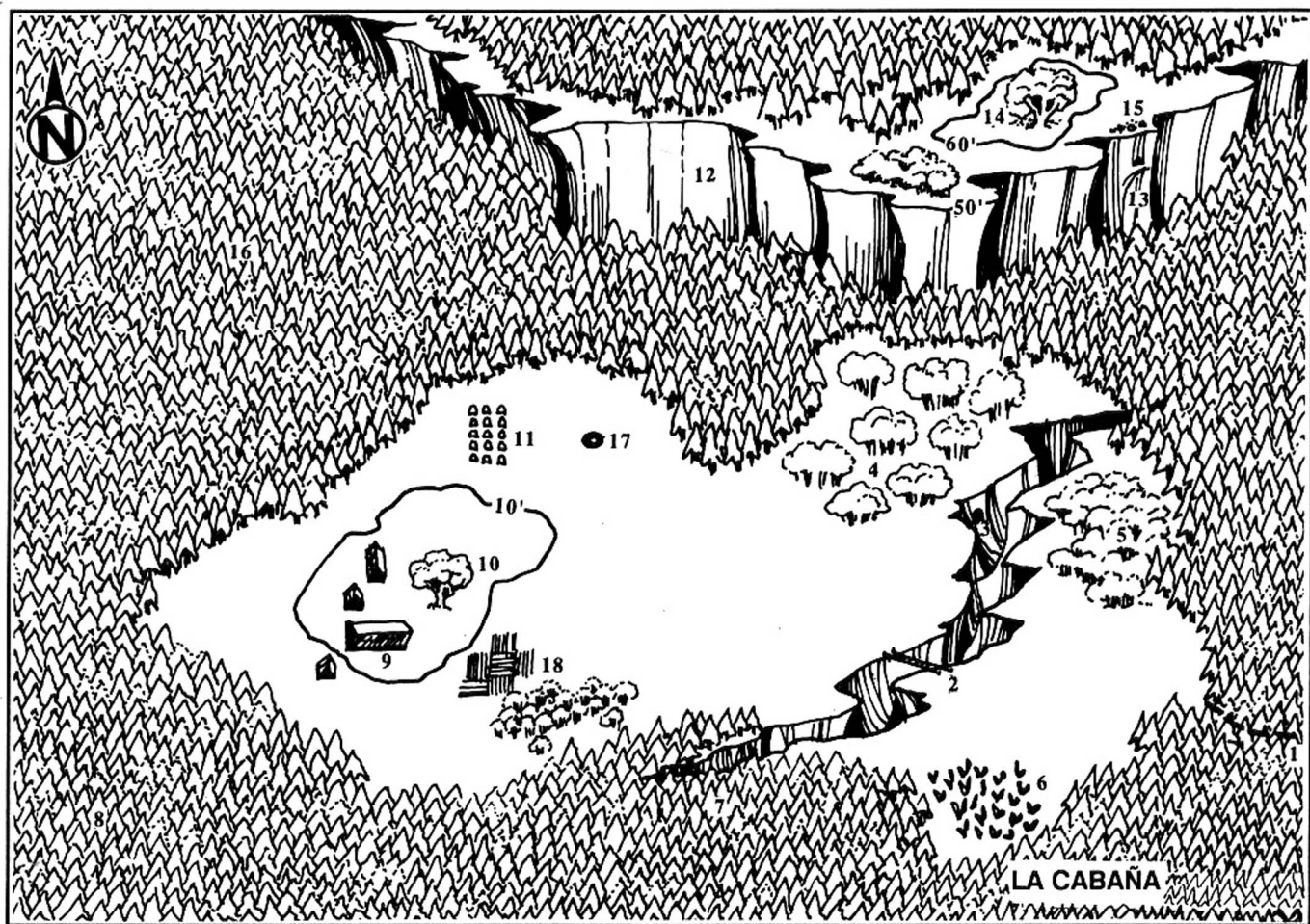
10. **Castaño.** Un gran castaño de casi 18 metros de altura se alza junto a la cabaña.

11. **Colmenar.** Coel tiene quince colmenas de feroces abejas silvestres que la aprecian muchísimo. Si ella es molestada, un enjambre de 100-400 abejas irá a investigar qué pasa, llegando en 3-18 asaltos. Las abejas se limitarán a revolotear amenazadoramente, a menos que se las ataque en serio (es decir, que tengan más de 30 bajas) o si alguien ataca físicamente a Coel, en lugar de limitarse a sujetarle. A pesar de su relación con la anciana, las abejas no son lo bastante inteligentes para dar una respuesta si aquélla es retenida prisionera. Desgraciadamente, responderán si Coel les da la orden de atacar.

12. **Risco.** Un escarpado risco se levanta junto al norte del claro de Coel. Tiene una altura media de unos 15 metros y tuerce bruscamente hacia el nordeste y el noroeste. Para llegar a la cima del risco sin escalarlo, se debe andar a través del Eryn Vorn, sin sendas, entre 7,5 y 9 Km. en una de las dos direcciones. La cara del risco es bastante desigual y está claramente marcada por estratos. Hay varios puntos accesibles en su base que sólo son *extremadamente difíciles* de descubrir (-30) y *muy difíciles* (-20) de escalar. En cualquier otro caso, la escalada es *extremadamente difícil* (-35).

13. **Saliente.** Más o menos paralelo al lado este del claro hay un pronunciado saliente en la cara del risco. Aquellos que tengan una vista fuera de lo normal podrán sospechar que hay una cueva detrás del saliente (101 o más en una tirada de percepción). Por desgracia, el risco es muy escarpado justo debajo del saliente y propenso a pequeñas avalanchas. Es *absurdo* (-70) intentar trepar por ese lugar.

14. **Ucorno.** Hay un pequeño claro justo encima del saliente, que está presidido por lo que parece ser una enorme haya. Este árbol despierto, o ucorno sedentario,



está activo y lleno de malas intenciones hacia todas las cosas que andan o se arrastran. La criatura tiene un alcance muy largo y cierto grado de astucia ya que intentará coger desprevenidas a sus víctimas. Le encanta tirar cosas risco abajo, pero tarda varios asaltos (2-6) en llevar a su presa hasta las ramas más altas, desde donde realizar un buen lanzamiento. El árbol había sido adormecido por Coel, pero esa magia ha desaparecido hace poco.

15. Mecanismo de poleas. Si se examina el risco justo encima del saliente, se verán varios maderos podridos y dos grandes poleas. Las poleas son de hierro y parece a primera vista que en tiempos estaban sobredoradas. Aquellos con conocimientos de minerales y metales, o sencillamente muy listos, podrán determinar que el brillo amarillo procede de la pirita del hierro (el oro de los idiotas). Este mineral es bastante corriente en la mina.

16. Nidos de dumbledor. Al haberse desvanecido la magia de Coel, muchos dumbledors han venido para cecarse en sus abejas. Por cada 30 metros que se adentre uno en el bosque hay un 15% de probabilidad de toparse con 1 ó 2 dumbledors.

17. El pozo de Coel. Hecho de piedra y muy profundo, el agua es fría y muy refrescante.

18. Viñas. Un pequeño viñado y un plantel de matas de grosella. La fruta ha madurado demasiado y hay mucha uva caída en el suelo.

5.22 PLANO DE LA MINA: NIVEL SUPERIOR

1. Saliente. El saliente que se indica en 13 en el mapa de la zona. Tiene unos 4,5 metros de lado a lado y 1,5

metros de ancho. En la piedra hay dos rodaduras de unos 5 cm. de profundidad que acaban repentinamente a unos 30 cm. del borde del saliente.

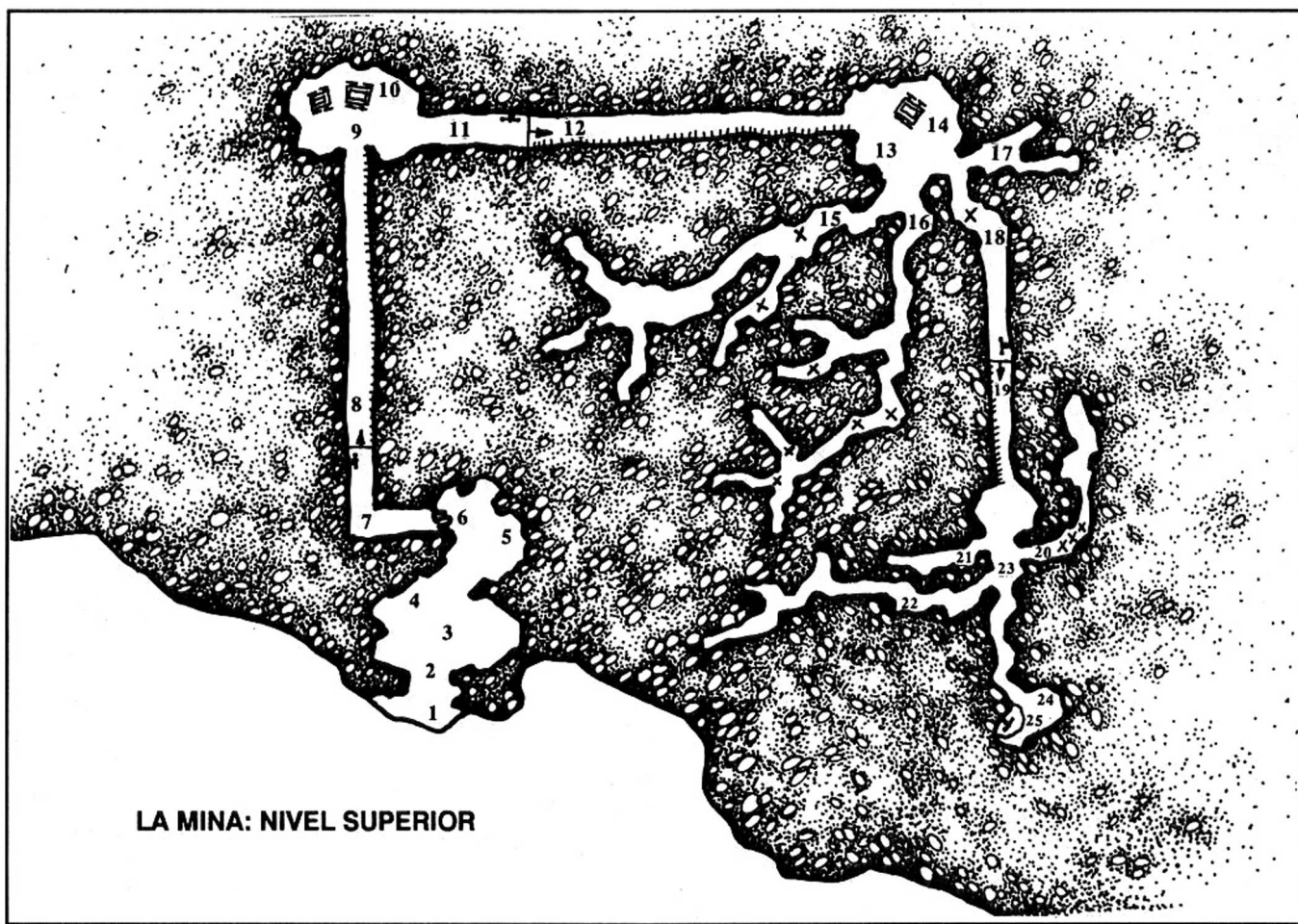
2. Entrada. Una boca de una caverna natural, de unos 135 cm. de altura, que desciende en una curva de unos 270 cm. de ancho.

3. Cámara frontal de la caverna. Las paredes son naturales, pero las rodaduras siguen hacia el interior. En algunos puntos, el techo ha sido toscamente trabajado para tener una altura media de 1,35 m.

4. Inscripción. A unos 30 cm. por encima del suelo hay una pequeña inscripción en sindarin, escrita en Cirth enanas. Es *extremadamente difícil* (-40) descubrirla. Dice: "Nubes rojas en el Viento del Este".

5. Parte posterior de la caverna. Las rodaduras en el suelo terminan repentinamente justo antes de que la caverna gire a la izquierda. La pared de la derecha ha sido bastante trabajada, aunque de manera tosca.

6. Puerta secreta. Está situada en la pared izquierda, una vez pasada la curva, es una *locura completa* descubrirla (-50) a menos que se digan las palabras de la inscripción 4 en voz alta. Si se hace esto, el marco de la puerta y una pequeña muesca en su parte izquierda resaltarán con un pálido resplandor rojizo durante un asalto. La muesca es el punto de equilibrio y si se apoya en ella algún tipo de barra y se empuja, la puerta pivotará hacia dentro. Es *absurdo* (-70) descubrir la muesca correcta si no se ha recitado el encantamiento de la inscripción. La puerta no se abrirá si no se usa la muesca; si se usa adecuadamente, el mecanismo es muy silencioso. Lo mejor es usar una barra de materia orgánica; en caso contrario, el usuario recibirá un crítico "B" de electricidad.



LA MINA: NIVEL SUPERIOR

7. Galería. Un pasillo de 150 cm. de altura y 150 cm. de ancho. Las rodaduras en el suelo se inician en cuanto se pasa el umbral de la puerta secreta. Tras 3 metros, la galería gira a la derecha, con las rodaduras siguiendo su trazado.

8. Pozo inclinado. Tras avanzar 4,5 metros, hay una gran rueda de hierro de 60 cm. de diámetro montada en la pared. Hay un gran surco en su canto. Justo después de la rueda, el suelo se inclina hasta tomar un ángulo de casi 45. Es *fácil* (+20) descubrir los estrechos peldaños excavados en la pared de la derecha. Es *difícil* utilizarlos (-10), pero resulta mucho más sencillo que bajar por las buenas por la galería (una maniobra -30, *extremadamente difícil*). La galería sigue bajando hasta perderse de vista, para que lo sepan los temerarios que piensen bajar resbalando.

9. Caverna natural. La pendiente acaba tras descender 18 metros. Esta cámara de unos 6 metros de altura es vagamente cónica.

10. Vagonetas. La caverna contiene dos pequeñas vagonetas, con ruedas de hierro, el origen de las rodaduras. Las vagonetas están vacías y podridas. Hay un 50% de probabilidad de que estas vagonetas se rompan de la manera más inconveniente posible si se les encuentra algún nuevo uso.

11. Galería. Una galería como la de 7 que avanza hacia la derecha durante 7,5 metros.

12. Pozo inclinado. Otra bajada como la de 8.

13. Caverna natural. Una caverna, parecida a grandes rasgos a la de 9.

14. Galería con varios pasadizos laterales. Otra vagoneta, ésta mucho más estropeada; probabilidad del

80% de que se rompa al usarla. Dentro hay 110 kilos de pirita de hierro. Esto puede causar bastante excitación, ver 14 en el mapa de la zona.

15. Galería con varios pasadizos laterales. Las galerías tienen una altura media de 120 cm. y una anchura de 75 cm. y los pasadizos laterales algo menos. Las "x" indican puntos en los que el apuntalamiento es débil. Hay una probabilidad del 3% de que cada persona que pase por estos puntos, ya sea de ida o de vuelta, provoque un serio derrumbamiento (un ataque de Caída/Aplastamiento tamaño Enorme +60, que inflija 1-5 veces el daño normal). Este peligro se puede percibir en forma de crujidos de los maderos, polvo que cae, etc. Una persona con habilidades de carpintería o de minería y con los materiales apropiados podría reparar uno de estos puntos en 1 hora y media. Hay una probabilidad de un 1% de que un derrumbamiento serio bloquee completamente una galería, lo que requeriría de 7 a 12 horas, y algo de suerte (especialmente estar en el lado exterior y no en el interior) para arreglarlo.

16. Galería con varios pasadizos laterales. Igual que 15.

17. Galería con varios pasadizos laterales. Igual que 15, pero bastante corta.

18. Galería con varios pasadizos laterales. Las rodaduras continúan en esta galería, que lleva a un pasillo como el de 7 y 11. Esta zona ha sido restaurada de forma inexperta hace poco y es muy peligrosa.

19. Galería con varios pasadizos laterales. Una rampa como la de 8, pero que sólo descende seis metros.

20. Galería con varios pasadizos laterales. Igual que 15.

21. Galería con varios pasadizos laterales. Igual que 15.

22. Galería con varios pasadizos laterales. Igual que 15.

23. Pasillo estrecho. El pasillo y las rodaduras continúan en esta dirección, aunque las rodaduras son muy poco profundas. Este pasillo tiene menos de 120 cm. de altura y es mucho más estrecho que los otros.

24. Pequeña cámara cavernosa. El pasillo acaba en una caverna natural. El techo abovedado tiene aquí una altura de 3,6 metros y hay una rueda de hierro como las otras montada en el techo, ligeramente hacia la derecha. Las rodaduras se dirigen a la izquierda y terminan definitivamente.

25. Trampa de pozo. Bajo la rueda hay un agujero en el suelo de 150 por 60 cm., sobre el que pesa un sortilegio de *Ilusión permanente* (nivel 17) que le hace parecer como el resto del suelo. Sería *extremadamente difícil* (-35) agarrarse a sus bordes si uno cayese dentro. Pero es mucho mejor que la alternativa: una caída de 12 metros (tratarla como un ataque de criatura grande de caída/aplastamiento, +40, haciendo el doble de daño). Esperemos que alguien se haya acordado de traer cuerdas; si no es así, las hay en la cabaña de Coel.

5.23 PLANO DE LA MINA: NIVEL INFERIOR

1. Chimenea de entrada. El agujero en el suelo de 25 en el nivel superior, da a una chimenea natural que se ensancha y baja 7,5 metros antes de abrirse en una caverna natural de 4,5 metros de altura. Directamente debajo del agujero hay una charca de agua, de 30 cm. de profundidad, que realmente atenuará muy poco los efectos de la caída (quizá sirva para que una víctima inconsciente se ahogue).

2. Recodo de la caverna. La estrecha cueva serpentea, sin salida a la izquierda. El suelo gira bruscamente hacia la derecha, con un ángulo de unos 25. Gran parte del suelo está cubierto por agua extremadamente fría, con una profundidad que va desde los 18 hasta los 90 cm. (la parte más profunda es junto a la pared izquierda). Aquellos que no sean resistentes al frío, bien por su naturaleza o por medios mágicos, comenzarán a perder 1 punto de vida por asalto tras 10 asaltos de inmersión. Hay un pequeño camino seco a lo largo de la pared izquierda.

3. Galería. Aquí la piedra ha sido cuidadosamente trabajada, el pasillo es seguro y el suelo está seco.

4. Galería. Otra galería igual que la de 3.

5. Galería. Los puntos marcados con "x" funcionan igual que los del nivel superior. Esta es probablemente la zona más insegura de toda la mina.

6. Pozo descendente. La caverna termina aquí pero hay una galería excavada que sigue bajando. Esta galería tiene 1,5 m. de altura, pero en 3 metros hay agua con una profundidad de unos 140 cm. Aunque la galería vuelve a ascender tras un corto trecho y queda seca, su aspecto general no es nada seguro.

7. Bifurcación. La galería se bifurca. El pasillo de la derecha no tiene nada de interés.

8. Bifurcación. la galería de la izquierda vuelve a bifurcarse. A la izquierda es segura y está seca. A la derecha vuelve a descender y tras 3 metros queda completamente inundada por el agua.

9. Galería. Una galería igual que 3.

10. Desprendimiento. A 4,5 metros de 9 se ha producido un derrumbamiento. Si se busca en estas rocas desprendidas no tardará en encontrarse una suela de hierro



LA MINA: NIVEL INFERIOR

así como algunos huesos del pie y la espinilla de un pequeño enano. Excavar el desprendimiento significará dos horas de trabajo como mínimo para dos personas (no puede trabajar más gente por falta de espacio). Aquellos lo bastante persistentes se verán recompensados con el descubrimiento de una cota de malla +10 que podría utilizar un enano pequeño o un hobbit grande, una daga de acero +15 y un gran ópalo (que vale unas 200 mo.) que aferra todavía una esquelética mano. Los que sigan excavando hasta llegar al otro lado del derrumbamiento encontrarán la hoja de hierro para una pica +10 y cuatro pequeños ópalos (cada uno vale entre 6 y 24 mo.) todavía incrustados en la roca.

11. Galería inundada. Aquí, la superficie del agua estará cubierta de un líquido viscoso y gris en el caso (poco probable) de que el demonio haya sido expulsado. La galería inundada continua durante 9 metros bajo el agua con un pasaje sin salida a la izquierda que tiene 3,6 metros de longitud. Como mínimo será *extremadamente difícil* (-30) atravesar esta galería debido a lo fría que está el agua y las obstrucciones de los soportes del techo. Deberían adjudicarse mayores inconvenientes a aquellos que no sean resistentes al frío o que no tengan habilidades natatorias.

12. Caverna. Una caverna natural con un pasadizo a la derecha. Tiene una altura de 3,45 metros, justo el sitio para que el demonio pueda maniobrar. Es *muy difícil* (-20) darse cuenta de que en el suelo de la caverna el demonio ha grabado un mapa de la región, resultado de sus exploraciones. Hay ciertos glifos que parecen indicar que el demonio pensaba que las Colinas Peladas eran muy interesantes.

13. La guarida del demonio. Hay muchos huesos de animales pequeños y medianos esparcidos por el suelo. También hay un tesoro escondido bajo una roca en la pequeña galería que arranca de esta caverna. Es difícil de descubrir (-10) y procede de Carn Gasadaer; contiene: un anillo de platino que es un sumando de sortilegios de +3, una *capa de levitar* (2 veces al día), una espada corta élfica que brilla en un tono verde cuando se encuentra a 30 metros de algún troll, y 2 varitas que han sido preparadas para "embeber" sortilegios. Todavía no tienen magia en ellas, pero si se realiza un sortilegio de primer o segundo nivel una vez al día, durante una semana, mientras se sostiene una de las varitas, ésta se volverá "operacional" con sus cargas al completo.

5.3 LA MISIÓN

Ya sea que el grupo vaya a la caza del demonio o simplemente en busca de los servicios médicos de Coel, los aventureros se verán obligados a enfrentarse con el Naurauk y destruirlo. El hechizo de Coel no desaparecerá hasta que el demonio haya sido destruido.

5.31 COMO INICIARLA

Esta aventura es una continuación lógica de la de Carn Gasadaer. Sin embargo, puede iniciarse independientemente como una misión para curar a Cayleen o como la caza de un demonio que se cree ronda por la región. Para comenzar su misión, un grupo deberá tratar con las gentes de Bor Leath primero (ver la sección 4).

5.32 AYUDAS

Si el grupo ha exorcizado a Sombra Susurrante, los aldeanos estarán mucho mejor dispuestos a satisfacer sus necesidades. Crennan, el joven explorador, se ofrecerá para guiar al grupo, aunque será seguramente menos útil que antes. Roggwen el montaraz y/o Yarri el tabernero/matón pueden ser también convencidos para unirse a la expedición. Pueden significar el músculo necesario para los combates más difíciles que esperan, sobre todo si el grupo es inexperto. Si los jugadores son negociadores hábiles y duros, puede que consigan comprar algunos de los objetos mágicos de la pequeña reserva que el agarrado Fyn tiene en la Lonja.

5.33 OBSTACULOS

En esta aventura no hay trampas y algunos dirán que es lo único bueno que tiene (N. del T.: el que caiga en la trampa pozo 25 ni siquiera dirá eso). La misión se divide en tres partes diferenciadas, ninguna de ellas fácil.

Primero, el grupo tiene que llegar a Coel y darse cuenta de que realmente le pasa algo muy grave. Esto salta a simple vista, pero relacionar su extraño comportamiento con la caza del demonio puede resultar más difícil. Como último recurso, uno de los PNJs que acompañen al grupo podría exclamar: "Está embrujada". Si se juega cuidadosamente, todo esto puede averiguarse sin necesidad de recurrir a la violencia. Sería deseable que fuese así, porque un enfrentamiento con el oso y las abejas debilitaría al grupo de cara a cuestiones más arduas que esperan después.

El segundo problema es encontrar y acceder a la entrada de la mina. Los jugadores deberían sacar la con-

clusión ellos solos de que deben registrar la zona, y el riesgo es un objetivo muy llamativo. El ucorno, o lo que quiera que sea, encima del saliente es un enemigo muy peligroso. Dada su superioridad numérica, el grupo tiene a su disposición una táctica muy directa: que todos los que puedan le ataquen, con la esperanza de que alguien le aturda antes de que acabe con todos...después la victoria es mucho más probable. La misma técnica puede resultar útil con el Naurauk.

El último problema es el Naurauk y la peligrosa y deteriorada mina. Esperemos que los jugadores se den cuenta para futuras ocasiones que los peligros naturales pueden resultar tan mortíferos como los artificiales. Un combate final con el Naurauk no debería resultar demasiado sangriento si sigue habiendo un buen número de PJs funcionando y éstos se despliegan bien. Lo más importante será impedir que el monstruo se escape y se esconda en su guarida. Sacar a un demonio (aunque esté gravemente herido) del nivel inferior de la mina no será una experiencia agradable.

5.34 RECOMPENSAS

Fyn op Leath querrá convencer al grupo que el cazar al demonio es una continuación de la misión de acabar con la maldición. Si los aventureros son tan ingenuos, será muy feliz de retener la recompensa hasta que vuelvan con la cabeza del demonio. Si se trata de un nuevo grupo, se les ofrecerá una recompensa de 50 mo. Si el grupo que ha efectuado la primera misión argumenta que esto es una cosa completamente nueva, Fyn cederá y ofrecerá una recompensa "apropiada al nivel del peligro desconocido con que os enfrentareis". Si volviesen con la cabeza del mismísimo Rey brujo, Fyn no soltaría más de 50 mo. Si el grupo es muy tozudo, la oferta final de Fyn será una selección de objetos mágicos y especiales que tiene en reserva.

Cuando la Vieja Coel se recupere de su penosa experiencia (y sólo si esto ocurre), lo cual tardará unas cuantas semanas, probablemente recompensará a sus salvadores con algunas dosis de los más potentes y valiosos especímenes de su colección de hierbas, que no tiene parangón aparte de en la metrópolis de Tharbad y en las Tierras Elficas. Puede que los jugadores se diviertan más con el regateo que con lo que saquen de él. En cualquier caso, el gran ópalo de la mina es una recompensa más que suficiente, si es que son lo bastante perseverantes como para encontrarlo. Sin embargo, la mayor recompensa es el importante indicio/pista en el mapa del demonio en el sentido de que sería muy interesante explorar las colinas perdidas. Una vez hayan regresado a la aldea, esta información dará lugar a la siguiente historia que contará Ries, quien la oyó de su bisabuela cuando era un niño:

"Esta historia le fue contada a mi tatarabuelo, Tam op Leath, por su madre Ethield, la Dama de los Mebden. Los Mebden son tan hábiles en los bosques que pueden ir a cualquier sitio en el Eryn Vorn si así lo desean. Pero hay algunos sitios a los que no quieren ir, para entendernos. Uno de esos lugares es el Eryn Vorn oriental, donde los Horrores Arbóreos acudían como moscas a un perro muerto, aunque ahora ya no está tan mal. De todos modos, este pueblo del viejo Bosque cree que deben poder ir a todas partes, por lo que sus exploradores siempre están buscando sendas seguras y escondites. Bien, en tiempos de la abuela de Ethield uno de sus exploradores descubrió lo que parecía un sitio seguro en lo que ellos llaman los Ramradas.

Así que este explorador fue y le contó al rey que había descubierto este lugar, donde habían tres pequeñas colinas, muy juntas y sin ningún árbol que creciese sobre ellas. El explorador sabía que los Horrores Arbóreos no iban donde no había árboles, de manera que estuvo vigilando durante varios días y nada se acercó a aquel lugar que él llamaba las Colinas Peladas. El rey le escuchó, más le valdría no haberlo hecho, aunque me imagino que no podía suponer lo que iba a pasar.

Al invierno siguiente, que es la estación más segura para viajar en el Eryn Vorn, aunque no hay una estación que sea segura realmente, y menos en aquellos días, bien, pues el rey envió al explorador y un grupo de sus familiares y amigos a hacer un refugio en las Colinas Peladas. Así que el explorador y otros once partieron muy contentos, porque no era muy a menudo que surgía la posibilidad de construir un nuevo refugio, pero no regresaron antes de la primavera, que era lo acordado y no hubo nada que se pudiese hacer hasta el otro invierno.

Cuando cayeron las primeras nieves, lo que fue muy pronto aquel año, el rey envió a su mejor explorador para averiguar qué había pasado. El explorador regresó con doce calaveras que había encontrado entre las colinas, clavadas en estacas. Entonces el rey se imaginó que aquello no era obra de los Horrores Arbóreos, que nunca dejan rastro. Tampoco podían ser los canalescos pescadores del Eryn Vorn meridional, que siempre se llevaban a los prisioneros a sus campamentos para devorarlos, y que habían aprendido duramente la lección de no meterse con el Pueblo del Viejo Bosque. Así que los únicos que quedaban eran aquellos moradores pequeños y ratoniles del extremo del gran cabo. De manera que el rey mandó llamar a sus guerreros, y a su reina, que era una poderosa bruja, aunque era buena casi siempre, y el mismo era, ¿como se dice?... un poderoso montaraz. Así que fueron todos, descubrieron el nido de las ratas, les hicieron salir y los mataron a todos.

Y eso viene a demostrar que uno debe tomar lo que el Eryn Vorn le ofrece, pero no querer más, el Eryn Vorn no perdona a aquellos que se aventuran demasiado. Es una lección que no debéis olvidar... porque puede que sea demasiado tarde para vosotros también."

Como que la cacería del demonio habrá sido, más o menos, un éxito antes de que se les cuente esta historia, ninguno de los personajes hará mucho caso. De todos modos, ningún aldeano, ni siquiera Crennan querrá formar parte de un grupo que tenga intención de explorar las Colinas Peladas.

5.4 ENCUENTROS

Las siguientes personas o cosas podrán ser encontradas en y alrededor de la cabaña de la Vieja Coel en el Eryn Vorn. Sigue una breve descripción de sus reacciones.

5.41 LA VIEJA COEL

Por muy al pie de la letra que el grupo siga el ritual de acercarse al Cabden y por mucho que espere, no habrá respuesta ni aunque llamen a la puerta fuertemente. Cuando por fin entren en la casa, los aventureros pensarán quizá que llegan demasiado tarde y que la anciana ha muerto. Su transformación ha sido profunda y parece un cadáver, una cáscara vacía. La falta de brillo y vida en sus ojos es la señal más evidente de que algo va mal.

Puede que Coel sorprenda a los aventureros respondiendo a preguntas directas, aunque una vez haya hablado volverá a tener la mirada perdida en el vacío. Rechazará cualquier ayuda, diciendo que todo va bien. Aunque también rehusará ayudar al grupo, les dirá que pueden coger lo que quieran, siempre y cuando se vayan después. Como que su gran colección de hierbas no lleva etiquetas, sólo podrán cogerse aquellos especímenes más comunes, a menos que en el grupo haya alguien realmente experto en hierbas. Trascurridos unos minutos, Coel insistirá una y otra vez para que sus visitantes se marchen. Si no lo hacen, hará que ataquen sus abejas. Después lanzará contra ellos al oso y finalmente les atacará ella misma físicamente. Si los aventureros llegan a la cabaña o regresan a ella después de haber acabado con el demonio, encontrarán a Coel sumida en un ligero coma. Lo más aconsejable sería llevarla con ellos de vuelta a Bor Leath.

5.42 EL OSO DE COEL Y OTRAS MASCOTAS

El oso sigue su rutina de vigilar la cabaña por el momento. Intentará ahuyentar a cualquiera que no se acerque a la cabaña por el camino normal. Sólo atacará si es herido. Si alguien se atreve a permanecer inmóvil ante la carga del oso, éste se detendrá. Seguirá mostrando su desagrado, pero no atacará. El oso se unirá siempre al grupo cuando entren en la cabaña. Si se cierra la puerta en sus morros, la tirará abajo. Cuando los aventureros abandonen la cabaña, el oso les seguirá hasta que dejen el claro, a menos que se lleven con ellos a Coel, en cuyo caso el oso les seguirá donde quiera que vayan.

El comportamiento de las abejas ya ha sido descrito en la sección precedente. También se puede considerar que Coel controla los jabalíes. Normalmente, ignoran por completo a los visitantes, pero ahora se muestran más agresivos al haber vuelto recientemente a un estado salvaje.



5.43 EL ARBOL DESPIERTO

Esta bestia mortal preferirá esperar para atacar a que todo el grupo esté mirando por el borde del risco. Sin embargo, su odio es tan violento que atacará a un grupo incluso si los aventureros le están vigilando atentamente al tiempo que retroceden con cautela para escapar a su alcance. La fijación de ideas de esta criatura es su mayor debilidad. Le encanta tirar criaturas por el acantilado, pero rara es la vez que atrapa algo mayor que una ardilla o un conejo. Concentrará sus ataques (2 de sus 3 extremidades útiles) en atrapar a la persona que se encuentre más cerca, cogiéndola bien y preparándose para un buen lanzamiento. La tercera extremidad se dedicará a parar ataques mientras tanto, aunque se unirá al ataque de la presa escogida si ésta amenaza con escapar de sus garras. Se puede espantar a esta criatura con fuego, pero sólo si ello se hace con rapidez y decisión.



5.44 EL NAURAUK

El demonio sabrá vagamente que algo ha ido mal en Carn Gasadaer y cesará en sus salidas nocturnas, permaneciendo escondido todo el tiempo en la mina. También tendrá la sensación de que alguien está molestando a Coel y saldrá de su guarida dentro de la chimenea. Es casi seguro de que dispondrá de la hora necesaria para restaurar sus poderes de fuego tras la inmersión total en el agua fría y estará escuchando muy atentamente.

Lo más probable es que el grupo haga bastante ruido cuando descienda por la primera rampa y el Naurauk avanzará hasta la galería 16 del plano del nivel superior. Si les oye antes, avanzará hasta la caverna 9 e intentará esconderse detrás de las vagonetas. Sorprenda o no al grupo, el demonio atacará primero con su aliento flamígero y después confiará en sus temibles garras. Sólo abandonará esta estrategia si puede coger a tres o más aventureros en uno de sus *Muros de Fuego*. Por lo general, reserva sus *Muros de Fuego* para cubrir la retirada, ya que para una criatura de su tamaño es bastante difícil ir deprisa por los túneles.

El demonio no es estúpido, pero anda un poco desorientado ante su repentina liberación. Sus planes de emergencia de huir no son un signo de timidez, pero no sabe muy bien a qué se enfrenta. Si pone fuera de combate a un enemigo cada uno o dos asaltos, luchará con júbilo y a muerte. Si sus ataques no tienen tanto éxito, o si es herido gravemente a los primeros golpes, el Naurauk intentará huir. En cualquier caso, se retirará al perder más de un cuarto de sus puntos de vida. Ya que, a pesar de conocer bien la mina, también está sujeto a las reglas de derrumbamientos.



6. LOS WOSES DEL BOSQUE OSCURO

Aunque la historia que cuenta Ries es algo incompleta, en lo esencial es verdadera (ver la sección 5.34). Las extensiones exteriores de Rast Vorn contienen la última colonia superviviente de la antigua raza conocida como los Woses. Los woses (R. "Hombres Salvajes"; S. "Drúedain"; Wo. "Drughu"), o Daen Fiadach en el dialecto du-nael de los Leatha, fundaron un reducto en el Eryn Vorn oriental que los Beffraen aniquilaron hará cosa de 350 años. El Naurauk fue el primero en darse cuenta de que los woses habían regresado recientemente a su antigua morada.

6.1 LA HISTORIA DE LOS WOSES

Los woses (Drúgs), los primeros habitantes del Eryn Vorn, fueron también los primeros en descubrir y usar las extensas grutas que atraviesan las Bein Com (D. "Colinas Peladas") por encima de las antiguas y abandonadas aldeas wose en los serpenteantes Fosos Mojados (Wo. "Fian Fos"). Los drúgs mejoraron y ampliaron las cuevas con sus habilidades en el trabajo de la piedra y las usaron como refugio y almacén. Sin embargo, la función principal del lugar era la de observatorio astronómico, relacionado con un cercano centro ceremonial para el adiestramiento de curanderos. A pesar de su significado religioso, tuvo que ser abandonado cuando los Horrores Arbóreos se despertaron a mediados de la Segunda Edad.

Las grutas permanecieron abandonadas durante casi dos mil años antes de ser restauradas. Los woses del cabo, que llegaron tan sólo un poco antes que los Beffraen, nunca tuvieron demasiada suerte. Sin embargo, cuando llegaron a la cúspide de su exigua prosperidad en el primer milenio de la Tercera Edad, los woses se pelearon entre sí, dividiéndose en dos facciones violentamente enfrentadas. Tras décadas de conflictos, la facción más débil, guiada por la malvada matriarca Khûn-buri-Khûn fue expulsada. Las viejas y serpenteantes grutas ofrecían la mejor posibilidad de un nuevo hogar, y Khûn-buri-Khûn llevó allí a sus seguidores. Rebautizó el lugar como "Darras-ola-ras", un nombre que figuraba en un viejo mapa. El significado de este extraño título no se conoce, ya que Khûn-buri-Khûn fue una de las últimas woses en Minhiriath que sabía leer, y aun ella no podía entender el significado de la lengua de sus antepasados Daen.

Los derrotados seguidores de Khûn-buri-Khûn fueron "confinados" y así sufrieron uno de los castigos más brutales de los Drúg. Ningún wose viviría por su propia voluntad en cuevas, de manera que su pequeño grupo degeneró rápidamente. Aunque hicieron bastantes cambios en su nueva morada, nunca se acostumbraron a vivir fuera de sus fogos. La masacre del grupo Beffraen que se narra en el relato de Ries fue un último acto de frustrada malicia por parte de Khûn-buri-Khûn, antes de morir. Sus seguidores tampoco hubiesen vivido mucho más, pero la venganza de los Beffraen aceleró su final.

Una reciente serie de desastres amenaza con la extinción a los woses de Rast Vorn. Buscando respuestas a su dilema, y un refugio para su pueblo, uno de los caciques Drûg recordó la leyenda del asentamiento de Khûn-buri-Khûn. Su leyenda resucitó, puesto que Khûn-buri-Khûn es el personaje más odiado y vilipendiado de las historias woses, incluso más que los orcos de Belerian y los nórdicos cazadores de drugs. Su morada en las malditas Grutas Perdidas de las Colinas Peladas ofrecía, sin embargo, un refugio, y ni siquiera la vil reputación de Khûn-buri-Khûn impidió que los woses explorasen el antiguo centro ceremonial.

Los woses elegidos para investigar los secretos de Bein Com llegaron poco antes de que comenzasen los problemas en Carn Gasadaer. Como era de esperar, han hecho poca cosa hasta el momento. Intentando pasar desapercibidos, no han molestado a los demás habitantes de la región, pero lucharán duramente por las grutas si se les da la oportunidad. Saben que su pueblo necesita las cuevas como refugio, y los tesoros que allí dejaron sus antepasados se consideran como propiedad santa de los woses.

6.2 LOS PNJs

A continuación siguen breves descripciones de las personas y criaturas que uno puede encontrarse en las Grutas Perdidas.

6.21 PÔN-ORA-PÔN

Pôn-Ora-Pôn, una de las tres últimas sacerdotisas woses, está al mando de la expedición a las Grutas Perdidas. Es una animista malvada, increíblemente vieja, pero que todavía conserva considerable poder. Sin embargo, su fuerza y esplendor juvenil se han desvanecido. Hubo en tiempo en que fue una de las más hermosas hembras wose; ahora, Pôn-Ora-Pôn es gorda, malhumorada y apestosa. Pero conserva todavía una mente activa, aguda y maliciosa.

Pôn-Ora-Pôn ha descubierto la tumba de Khûn-buri-Khûn y ha desviado gran parte de las energías de su equipo a planear cómo librarse de los habitantes actuales de las grutas. Dado el respeto con que ha sido tratada toda su vida, Pôn-Ora-Pôn no tiene ninguna inclinación a negociar con sus rivales. Aunque duerme una media de veinte horas al día, la malvada animista es capaz de breves explosiones de actividad que son increíbles, teniendo en cuenta su edad y su peso.

6.22 GHÎM

Ghîm es el jefe de los guardias asignados a la misión. Aunque también es viejo, Ghîm es enorme (casi 140 cm. de estatura) para ser un wose y es un enemigo formidable. Aunque la mayoría verán en él una indecorosa recesión, tiene un confuso sentido del honor de guerrero. Ghîm preferiría morir en un buen combate en lugar de acabar reposando en una vieja tumba polvorienta. Este punto de vista hace de él un peligroso adversario.

Ghîm se crió entre los Beffraen y, aunque les desprecia, ha adoptado muchas de las maneras de los pueblos más "civilizados". Destaca entre su gente por su imponente figura, cubierto por su armadura de piel de tortuga, mágica y plateada y su yelmo completo. Lleva una excelente maza de piedra +15 y una lanza +10.

6.23 DHÂN, BURI-JUN Y BURI-KHÛRNI

Ghîm tiene a sus órdenes a tres hombres, todos ellos guerreros de élite de los woses de Rast Vorn.

Dhân es más o menos el típico guerrero de su pueblo. Es bajo y de complexión recia a pesar de su avanzada edad, y sigue siendo bastante peligroso con su azagaya de piedra +5 y su escudo +5. Aunque brutal y despiadado con sus propios esclavos, Dhân acepta las órdenes de sus superiores sin rechistar. Cubre su recio cuerpo con un vestido largo de piel de anguila.

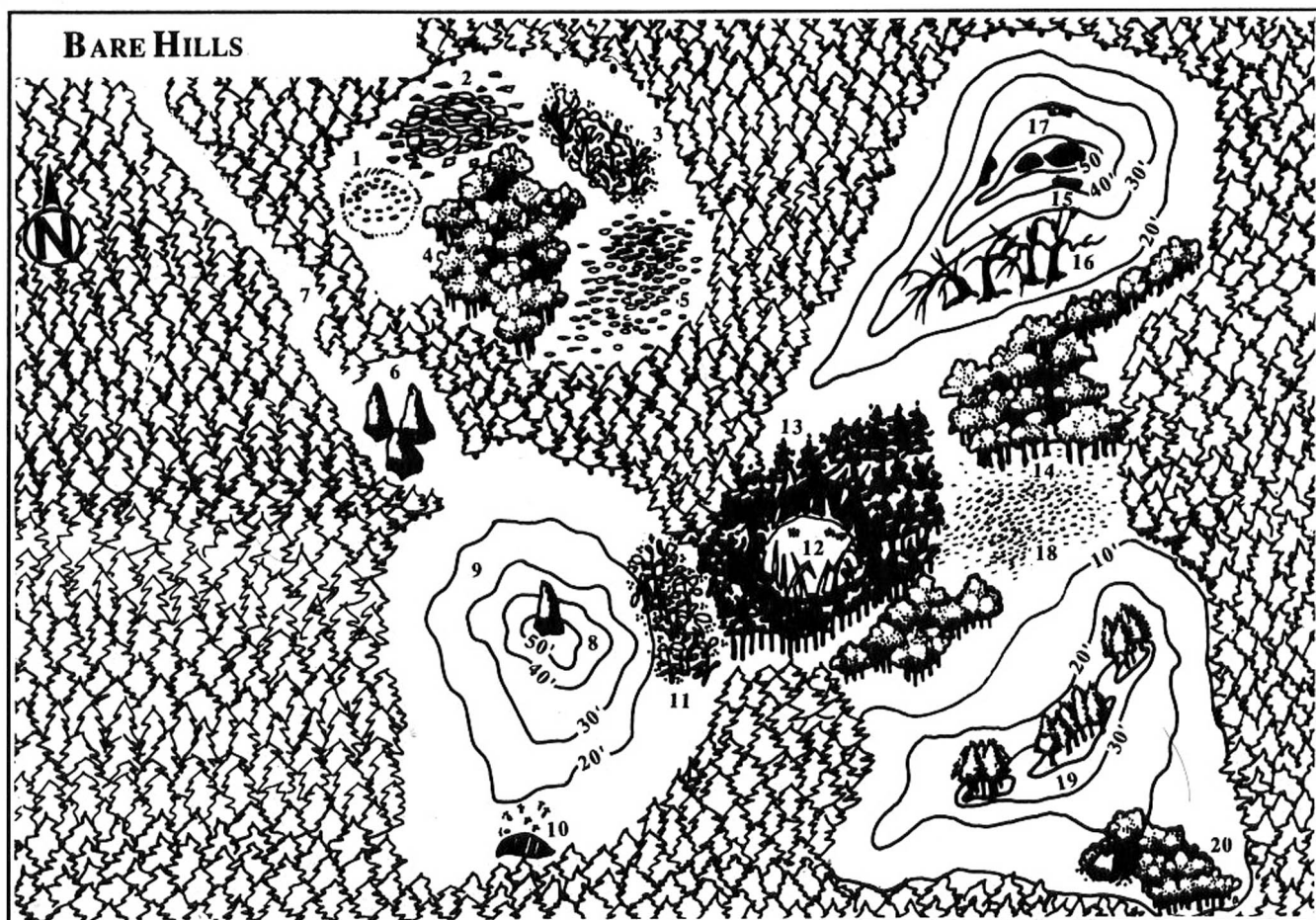
Buri-Khûrni era un explorador hasta que su artritis pudo con él. Elude sus obligaciones siempre que puede y a menudo (30% de las veces) se duerme cuando está de guardia. Su cuerpo, en tiempos robusto, se ha agostado, pero todavía puede resultar peligroso con sus dardos envenenados.

Buri-Jun es taciturno y antisocial incluso para la forma de ser de los woses. Vive en una sección aparte de las grutas, come solo y a menudo se niega con malos modos a cumplir las órdenes de Ghîm. Buri-Jun ha pensado en asesinar a Ghîm y puede que intente acabar con él por la espalda, si se le presenta la ocasión en una refriega cuerpo a cuerpo. El comportamiento de Buri-Jun es tolerado por tratarse de uno de los más jóvenes woses y porque su resistencia es mayor que la de cualquiera de sus compañeros. De todos modos, no se ha cuidado demasiado de desarrollar sus capacidades como guerrero y sólo es ligeramente más peligroso que los demás con su hacha de +10.

6.24 ARI-GHÂN, OR-LÂN, ARI-LAM, OR-DIN, OM-BURI-OM Y OR-PRÂGA

Ari-Ghân y Ari-Lam son viejos montaraces, ayudados por Or-Lân y Or-Prâga que son ancianos explorado-





res. Los cuatro se han unido porque tenían posiciones honorables y bastante cómodas en casa y no les gusta la labor que se supone deben realizar aquí. Or-Praga ha convencido a Pôn-Ora-Pôn de que necesitan mucho tiempo libre para planear un ataque al fogu. La malvada animista se pondría hecha una furia si descubriese de que no han hecho nada en este sentido.

Ari-Lam es el mejor guerrero de este grupo, con su cerbatana +5 (una cerbatana de 90 cm. de longitud, que debe tratarse como una ballesta ligera que lanza un dardo envenenado, con un veneno de transformación de segundo nivel llamado Pura). Casi tan peligroso como él es Or-Praga, con su cuchillo de piedra +15 (inflige un crítico de tajo secundario). Ari-Ghân les sigue de cerca, con un garrote +20 y una túnica de cuero +10; en cuanto a Or-Lân, ya no puede esgrimir de manera muy eficaz su hacha de piedra.

Om-buri-Om es un animista maligno de bajo nivel, supuestamente el aprendiz de Pôn-Ora-Pôn, aunque en realidad es más bien su enfermero. La odia a muerte desde hace décadas, pero sólo ahora comienza a actuar. La obsesión de Pôn-Ora-Pôn con el fogu le tiene tan aterrorizado que se ha aliado secretamente con Ghîm. Si Pôn-Ora-Pôn llegase siquiera a sospechar esto, le mataría inmediatamente.

En cuanto a Or-Dîn, tiene un pleito antiguo y grave con Or-Praga, aunque sean hermanos. Por ello, ha sido rechazado de este grupo, y los guardias tampoco le aceptan por sus habilidades "inferiores". De hecho, Or-Dîn es casi tan bueno con su maza como Buri-Khûrni. Dada su desgraciada posición, ha tenido que hacer casi la mitad de todo el trabajo realizado hasta la fecha; Or-Dîn es bastante desafecto y podría ser desleal.

6.25 WEDEGOG, EL TROLL DE LAS NIEVES

Wedegog es un troll de las nieves procedente del Desierto del Norte, que fue reclutado por el ejército del Rey brujo de Angmar. Como recluta novato fue asignado al batallón de trolls cedido al Señor de la Guerra Ardagor para una invasión de Cardolan. Con esta fuerza, el Señor de la Guerra se hizo un pequeño "imperio" hacia el este, en Cardolan central. Allí, Wedegog demostró ser un poderoso guerrero con unos poderes de deducción lentos pero seguros, y con gran ambición. Con el tiempo, el troll de las nieves se dio cuenta de que en algún momento pasaría a la categoría de "prescindible". Por lo tanto, Wedegog escapó hacia el Eryn Vorn, haciendo una escala técnica para llevarse un cofre lleno de tesoro, propiedad del Señor de la Guerra. Tardó bastante tiempo en encontrar una guarida adecuada en el fogu de los woses, y luego en explorar el terreno circundante. Hubiese hecho ya alguna incursión a Bor Leath de no ser por la oportuna llegada de los woses. Los drughu han sido muy cautelosos y el troll todavía no ha podido atrapar a ninguno, por lo que ahora Wedegog anda ocupado en cómo librarse de estos vecinos no deseados, en el mejor de los casos vía su estómago.

6.3 LAS COLINAS PELADAS

6.31 MAPA DE LA ZONA

1. Entrada. la entrada al fogu de Wedegog parece un simple agujero en el suelo. Mide unos 150 por 180 cm. y

está situada cerca del centro de una pequeña elevación. Este agujero parece estar cubierto por varios filamentos muy gruesos de tela de araña. Un examen más detenido revelará que no parece muy probable que una araña tejiese esta tela; los filamentos están conectados a una serie de huesecillos que cuelgan dentro del agujero. Funcionan casi como unas campanillas; si se quitan harán bastante ruido.

2. Piedras azules. Hacia el noroeste del agujero y en un trecho de 15 metros hay unas 20 grandes piedras azuladas y planas, como incrustadas en el suelo.

3. Elevación. Una pequeña elevación cubierta de arbustos de grosella.

4. Plantel de rosas. Un gran plantel de rosas ifel.

5. Claro. De unos 12 por 15 metros. Una inspección superficial de la zona revelará que en ella se encuentran la misma clase de piedras que las que había en 2. Sin embargo, aquí están enterradas casi por completo y sólo sobresale algún canto sobre la superficie.

6. Claro. En él hay tres megalitos con alturas entre 2,7 y 3,6 metros. Estas piedras tienen grandes incrustaciones de líquenes. Si se rasca el liquen, se verán toscos pictogramas grabados en cada una de las piedras. Una tirada de percepción muy alta (80+) indicará que estos grabados significan que hay una estructura subterránea por allí cerca.

7. Sendero. La senda que lleva de vuelta a Carn Gadsaer. Hay una primitiva trampa de pozo (3,6 metros de profundidad), *fácil* (+10) de descubrir situada en el sendero, cuando acaba frente a los megalitos. Si no se descubre, producirá una Caída/Aplastamiento +40.

8. La colina llamada Niach-suil (D. "Un ojo"). En su cima hay un megalito parecido a los de 6. Sus pictogramas han sido muy deteriorados por los elementos. Alguna clase de sortilegio de *Investigación* o una tirada excepcional de *Intuición* revelará que esta piedra tenía propósitos astronómicos y que no ha sido usada desde hace siglos.

9. Puerta secreta. De mitad de tamaño y *extremadamente difícil* (-30) de localizar. Una vez descubierta la puerta, será sólo *medianamente difícil* (+0) localizar la palanca cercana. Es una trampa que suelta una pequeña roca situada encima (Caída/Aplastamiento +50). El verdadero ojo de la cerradura está protegido por un sortilegio permanente de *Invisibilidad* que hace que sea *absurdo* (-70) descubrirlo. Si el grupo ha conseguido una de las llaves que llevan los woses en algún momento de sus viajes, y la colocan cerca de la puerta, será atraída magnéticamente hacia el ojo de la cerradura. Sin embargo, cada llave está personalizada y si no es su dueño original quien la usa, el usuario recibirá un crítico "B" de frío. Si se descubre el ojo de la cerradura sin usar la llave, la cerradura es sólo *muy difícil* (-20) de abrir.

10. Boca de la caverna. Hay huellas y excrementos de un gran oso en el exterior.

11. Arbustos de grosella.

12. Marisma. Una pequeña marisma con una charca estancada en su centro. Hay una probabilidad del 65% de que haya 1-4 hummerhorns en la zona; si el grupo se ha aproximado cautelosamente, tiene una probabilidad del 40% de no llamar la atención de los insectos gigantes.

13. Bosquecillo. Un bosquecillo bastante grande de avellanos.

14. Zarzas. Un gran plantel de zarzas en la base de la colina.

15. La colina llamada Da-suil (D. "Dos ojos"). El nombre le viene de las dos grandes rocas en su cima.

16. Árboles muertos. Hay cuatro árboles muertos en el lado sur, que parecen haber sido destruidos por los rayos. Estos árboles estuvieron activos en su día y hay una probabilidad del 30% de que, si se les examina de cerca, cada uno pudiera reunir la energía y malicia para un último ataque (1 asalto).

17. Puesto de observación. La roca más occidental de las dos que dan a esta colina su nombre ha sido ahuecada por los woses y la usan como atalaya. Hay pequeñas mirillas que dan al norte, sur y oeste. Son *difíciles* (-10) de descubrir. La atalaya es ocupada de manera irregular. Si el grupo ha tenido cuidado, sólo hay una probabilidad del 10% de que hayan sido descubiertos. Si se han hecho notar, especialmente si se han metido en un par de refriegas, la probabilidad sube hasta el 40%.

18. Claro. El suelo es pedregoso, pero no de la misma clase de rocas que se encuentran en 2.

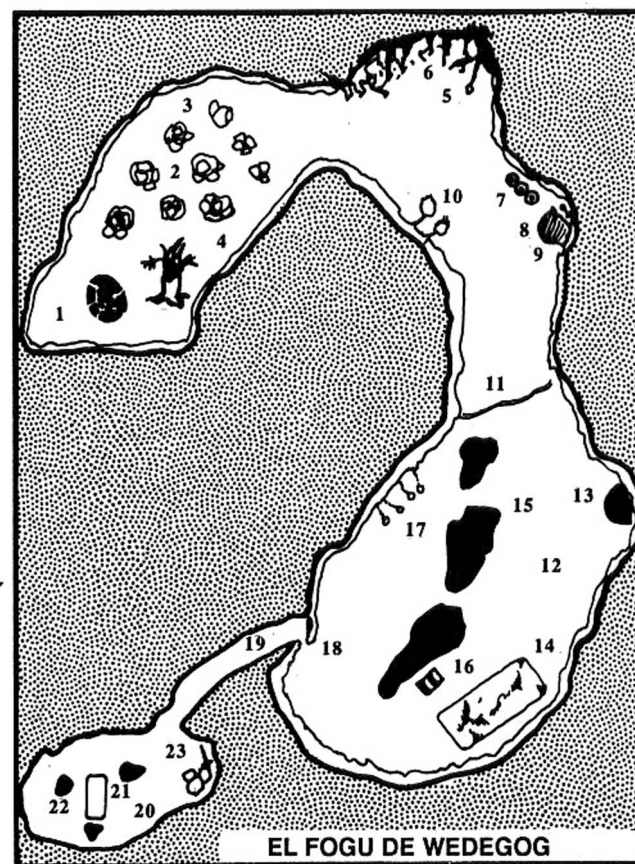
19. La colina llamada Try-suil (D. "Tres ojos"). Se llama así debido a los tres planteles de olmos que dominan su parte más alta.

20. Zarzas. Muy bien escondida entre los arbustos hay la pequeña boca de una cueva, de unos 150 por 270 cm. Es *muy difícil* (-20) de encontrar. Dentro hay un nido de dumbledors.

6.32 EL FOGU DE WEDEGOG

1. Entrada. La entrada a la guarida de Wedegog se describe en 1 del mapa de la zona.

2. Pilares. El techo en esta zona estaba a punto de derrumbarse cuando el troll llegó, y Wedegog ha hecho



las reparaciones que ha podido. Han consistido en apilar piedras desde el suelo como soportes. Estos pilares son bastante inseguros: si alguien se acerca demasiado para examinarlos, tropieza o intenta esconderse detrás de ellos, hay una probabilidad del 25% de que se derrumben (un ataque de Caída/Aplastamiento +10). Ello a su vez resultaría en una probabilidad del 35% de un derrumbamiento general que daría 1-2 ataques de Caída/Aplastamiento +50.

3. Pilar de malvorn. Sin saberlo, Wedegog ha colocado en este pilar un trozo de "malvorn" (hierro meteórico). Hay lo bastante como para refinar 3,5 kilos de malvorn puro, que valdrían hasta 1400 mo, o lo que quizá valga más la pena, suficiente para forjar un arma +20. Desgraciadamente, sólo se descubrirá el trozo de meteorito con una tirada de percepción de 176 o más, o realizando un sortilegio de *Detección* sobre el pilar.

4. Madriguera de la araña. Wedegog utilizó el tronco de un árbol muerto como soporte en este punto. Está hueco y es el hogar de su mascota araña, de la que obtiene las telarañas. Hay una piedra tapando el hueco del árbol a la altura de la cintura para que la araña no se escape. Wedegog se imagina que manteniendo a su mascota hambrienta, ésta produce más telarañas. La dura piel del troll es inmune a los colmillos del arácnido, pero ese no sería el caso de alguien que apartase la piedra y metiese el brazo buscando tesoro.

5. Cámara baja. Esta cámara está en mucho mejor estado que la anterior. Sin embargo, el suelo se eleva apreciablemente debido a la tierra que con el paso de los años ha ido cayendo del techo. El techo sólo tiene 150 cm. de altura, excepto en el sitio donde hay un surco muy visible que indica que algo muy grande se ha arrastrado por allí en ambas direcciones.

6. Escombros. La pared de la izquierda se ha derrumbado parcialmente. Hay unos treinta escondrijos y grietas entre los escombros pero ninguno contiene nada interesante o valioso.

7. Urnas. Más adelante, siguiendo la pared izquierda hay tres grandes urnas de barro cocido parcialmente enterradas en el suelo. Unas leves marcas indican que en tiempos las urnas estaban pintadas. Fuese lo que fuese lo que contenían, hace tiempo que se ha evaporado.

8. Cisterna. Pasadas las urnas hay un saliente de piedra trabajada que apenas sobresale del suelo. Tras él hay una delgada película de agua cenagosa.

9. Pared suelta. Si se examina la pared detrás de la vieja cisterna se podrá encontrar (*muy difícil* -20) una piedra suelta. Detrás de ella sólo hay polvo, pero si se revuelve dicho polvo se encontrará una llave muy oxidada que abre la puerta de los woses.

10. Cadáveres de jabalíes. Wedegog ha colgado dos pequeños jabalíes a curar. Sólo aquellos que estén a punto de morir de hambre (por ejemplo, un hobbit que se haya saltado sus dos desayunos), pensarían que son comestibles.

11. Trampa. Hay una gran cuerda tendida a través del pasadizo, a una altura de unos 45 cm. Sube por la pared de la izquierda y su extremo está atado a una gran roca en el techo. Wedegog exploró las partes más estrechas de su guarida andando a gatas para no quedarse atascado y piensa que cualquier intruso que haya que tener en cuenta usaría la misma técnica. Es una trampa genial (*muy fácil*, +50).

12. Cámara grande. Después de 11, el suelo desciende súbitamente, por lo que la altura del techo es de 3 metros en casi toda esta zona. Este es el único lugar del fogu donde el troll puede moverse cómodamente, por lo

que pasa aquí la mayor parte del tiempo. Durante el día, hay una probabilidad del 95% de que se encuentre aquí, del 33% si es de noche; caza o simplemente sale a acechar dos noches de cada tres. Si está en casa, lo más probable es que Wedegog esté despierto (60% de probabilidad). Puede que haya advertido la presencia de exploradores al dispararse una trampa, por maniobras pifiadas o porque hablen en voz alta (70% de probabilidad), pero esta probabilidad se reduce al 30% si está dormido. Si está sobre aviso, Wedegog se esconderá detrás de las grandes rocas (ver más adelante) para atacar por sorpresa. Si está despierto pero no ha notado nada, lo más probable es que esté contando su pequeño tesoro en 16 (50% de probabilidad), royendo viejos huesos en su lecho (25% de probabilidad) o sentado junto a la charca en 13 (25% de probabilidad) con la mirada perdida y repitiéndose fragmentos de una historia que una vez le contó un orco sobre los conejos.

13. Vieja cisterna. El troll la ha limpiado, de manera que su agua es potable.

14. Lecho del troll. En el podrían dormir cuatro humanos sin dificultad y a pesar de su tosca construcción y olor rancio es bastante cómodo. Sin embargo, no es recomendable sestar en él. Cuando Wedegog está en casa, guarda sus armas debajo del lecho, con un montón de huesos para ir masticando.

15. Grandes rocas. Estos pedruscos dominan la cámara, incluso cuando el troll está en ella. Llegan casi hasta el techo (pero no dejan espacio ni siquiera para pasar una mano).

16. Cofre de roble. Un excelente cofre de roble, de unos 60 cm. de altura y 90 de longitud. Está cerrado (*muy difícil*, -20, de abrir) y tiene una trampa (*locura completa*, -50, el desactivarla). La trampa consiste en cuerdas élficas encantadas que saltan de un fondo falso del cofre para realizar un ataque de Enredo, tamaño grande, +60. No pueden ser cortadas más que por armas con una bonificación mínima de +10 y no dejarán su presa hasta que se dé la orden "Liberad al ladrón" en quenya Wedegog no sabe abrir la cerradura; accede al interior desclavando cuidadosamente dos de los paneles traseros. Pero tiene mucho cuidado de volverlos a colocar, una vez ha dejado de jugar con el contenido del cofre, de manera que es *extremadamente difícil* (-30) descubrir estos paneles que pueden quitarse. Dentro hay 300 monedas de plata muy grandes, con un valor de 7 monedas de plata cada una; 9 turmalinas que valen entre 4 y 5 mo cada una (y cada una proporciona además 1 PP por semana a los usuarios de magia de cualquier dominio); una cajita de música de aluminio, de factura enana, que puede valer hasta 40 mo, y 31 mc que el troll ha conseguido últimamente.

17. Cadenas y grillos. Están clavadas a la pared y se usan para colgar carne. Wedegog las trajo con la esperanza de encontrar algo mejor que jabalíes para comer. Los clavos están muy oxidados y podrían ser arrancados de la pared con bastante facilidad, aunque el prisionero que así escapase se vería estorbado por las cadenas (-35).

18. Roca grande. Hay un pasadizo secreto detrás de la roca que es *extremadamente difícil* (-30) descubrir. Wedegog conoce este túnel, pero como que sólo mide 100 por 75 cm no puede entrar en él.

19. Pasadizo secreto. Recorre 7,5 metros antes de acabar en una tosca pared. No hay mecanismos secretos ni entradas; debe derribarse la pared (tratar como una coraza +20 y la pared debe "perder" 140 puntos de vida antes de ceder).

20. Cripta. De 1,80 metros de altura, y 3 por 9 metros. Es la tumba de Khûn-buri-Khûn, la matriarca asesina de la colonia wose. Todos los que entren deben pasar una TR contra un sortilegio de octavo nivel o recibirán un crítico "A" de frío.

21. Féretro de piedra. El cadáver de Khûn-buri-Khûn reposa sobre un bloque de alabastro de 60 cm. de altura. Su cuerpo fue envuelto en la piel de algún gran animal, después empapado y barnizado. Su espíritu despertará inevitablemente cuando se irrumpa en la cripta. No hará nada hasta que se la ataque o cuando alguien se incline sobre ella; entonces agarrará al infeliz, atacando a los demás con sortilegios.

22. Megalitos. Los megalitos de 6 en el mapa de la zona se prolongan bajo tierra y forman un triángulo irregular en torno al sepulcro de Khûn-buri-Khûn.

23. El tesoro de Khûn-buri-Khûn. Es *extremadamente difícil* (-30) descubrirlo. En el bloque de alabastro hay una flecha semiborrada que señala hacia abajo, más allá de los pies del cadáver. El tesoro se encuentra a 90 cm. por debajo del suelo de piedra. Es una *locura completa* (-50) detectar la primera trampa; el suelo está saturado con un veneno de nivel 6. Si se falla la TR contra el veneno el resultado es la pérdida acumulativa de -5 al día en las tiradas de percepción y orientación; esto causará la locura transcurridas un par de semanas. El más mínimo contacto de la piel desnuda con el suelo requerirá una TR. La piedra que se encuentra directamente encima del tesoro tiene grabada una runa de "Búsqueda mágica" +30 de nivel 10 (funciona de manera parecida al sortilegio de Búsqueda de la lista de Dominio Espiritual). La misión que se debe cumplir es el asesinato del cacique de los woses. El tesoro lo constituyen seis grandes sacos, cada uno de los cuales contiene 400 mp. Se trata de monedas falsas de moderada calidad. También hay un amuleto con forma de pájaro que es un multiplicador x2 de Canalización, una daga *Impía* +15 (se trata como un arma *Sagrada* que inflige los críticos correspondientes a criaturas "buenas") y que *regresará* dos veces al día al ser lanzada, y otro gran saco que contiene 45 cristales sin tallar que valen entre 5 y 200 mp cada uno.

6.33 LAS GRUTAS OLVIDADAS: NIVEL DE ENTRADA

1. Puerta secreta. Ver la descripción en 5 en el mapa de la zona.

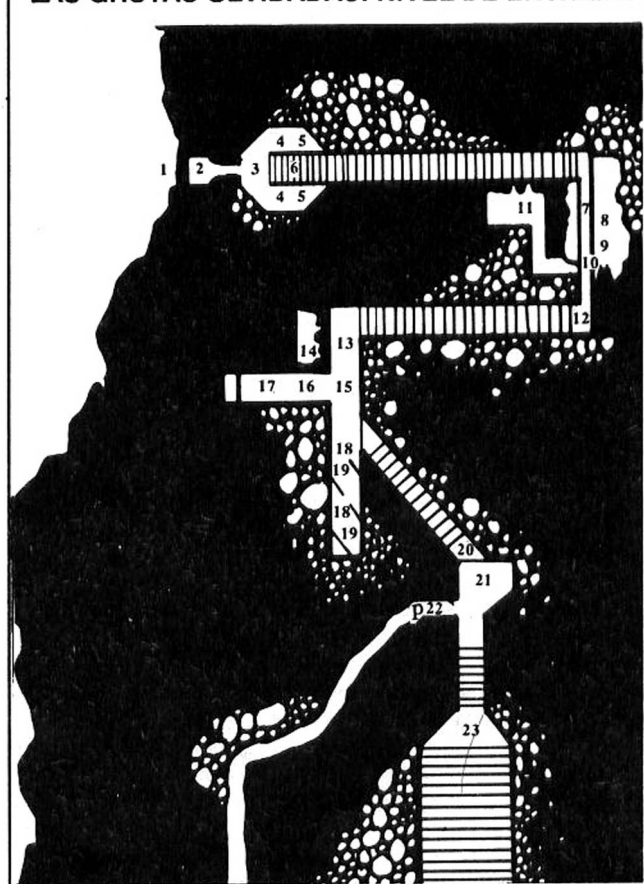
2. Cámara de acceso. Hay un sortilegio permanente de *Sombras* en la cámara, lo que hace muy difícil notar que las paredes, suelo y techo son reflectantes. Hay una probabilidad del 40% de que cualquier sortilegio de Ataque elemental lanzado a ciegas sobre la zona sea reflejado y alcance a quien lo realizó.

3. Vestíbulo. En mitad de esta cámara toscamente labrada, una escalera arranca hacia abajo, descendiendo suavemente.

4. Trampas. Son *difíciles* (-10) de detectar. Son runas *Acechantes de Rayo de descarga* colocadas a una altura de 1,75 m. aproximadamente, en la pared y que se activan si algo pasa entre ellas. Los woses nunca advirtieron estas reliquias beffraen.

5. Ojos de cerraduras. Las llaves de la Puerta Secreta encajan perfectamente pero no hacen nada. En realidad, las cerraduras son trampas *extremadamente difíciles* (-40) de discernir. Emiten una pequeña nube de un gas incoloro y oloroso que los woses llaman Hûlkha (95% de probabilidad de que sólo afecte a quien ha metido la llave en la cerradura). Sus efectos no se hacen aparentes

LAS GRUTAS OLVIDADAS: NIVEL DE ENTRADA



de inmediato, porque el hûlkha causa un intenso vértigo durante 1-4 horas (-75 a todas las maniobras que impliquen altura o equilibrio). Mientras dure su efecto, deben hacerse TRs contra este veneno de décimo nivel cada vez que se intente una maniobra del tipo mencionado.

6. Hueco de la escalera. La escalera desciende. Los woses suelen limpiar aquí el barro de sus calzados.

7. Saliente y balcón. Las escaleras acaban en un saliente que está conectado a una balconada de 60 cm. de ancho, sin barandas que cruza la primera gruta.

8. Primera gruta. Las estalactitas y estalagmitas sulfurosas brillan amenazadoramente a la luz de las antorchas.

9. Escala. Una escala de hierro forjado que desciende 12 metros hasta el fondo de la gruta. Todos los peldaños están oxidados y podridos por la edad y los superiores han sido parcialmente serrados. Un peso mayor de 37 kilos hará que los peldaños cedan. Paff. La caída equivale a un ataque de Caída/Aplastamiento +40, pero hay una probabilidad del 30% de que la víctima caiga sobre una estalagmita, en cuyo caso recibe un ataque de lanza +80.

10. Puerta secreta. Descubirla es *muy difícil* (-20). La cerradura está tan oxidada que los woses no la usan, y en su lugar utilizan una cuña (que está tirada en el suelo) para abrirla. Sin embargo, cuando el cuarto de guardia está ocupado, la puerta estará completamente cerrada, lo que la hace *extremadamente difícil* (-30) de abrir.

11. Cuarto de guardia. Una cámara con dos pequeñas mirillas que dan a las escaleras (son *muy difíciles* (-20) de detectar). Si los woses han sido alertados, dos de sus trabajadores estarán aquí, si no, hay un 30% de probabilidad de que haya un centinela.

12. **Escaleras.** Otra escalera que desciende, muy parecida a la de 6.

13. **Pasadizo.** Aunque tiene un techo bajo (180 cm.), esta zona está bien construida.

14. **Cuarto de guardia.** Igual que 11.

15. **Trampilla.** Situada en el techo, es *extremadamente difícil* (-30) descubrirla y tiene una cerradura nueva que es *muy difícil* (-20) abrir.

16. **Puerta secreta.** Da acceso al cuarto de guardia en 14, funciona de la misma manera que la puerta de 10.

17. **Sala.** Termina en una gran puerta de piedra que está cerrada (*fácil*, +20). Todo este pasillo es una trampa que es *difícil* (-10) detectar. Cuando se gira el pomo de la puerta, ésta cae lenta pero dolorosamente (un ataque tamaño grande de Caída/Aplastamiento +20 que triplica la pérdida de puntos de vida).

18. **Pequeñas puertas de piedra.** No están cerradas, pero tienen trampas (*muy difícil*, -20, descubrirlas). Hay una lanza accionada por un resorte que hará un ataque de +45, aunque hay un 30% de probabilidad de que no funcione, dada su antigüedad. Tras la puerta sólo hay una pared desnuda.

19. **Pequeñas puertas de piedra.** Parecidas a las de 18 pero no tienen trampa y están cerradas (*dificultad media*, +0, al abrirlas)

20. **Escalera** que sube muy suavemente.

21. **Pequeña gruta.** La puerta es de madera de avellano viejo y generalmente está abierta. Si los woses están sobre aviso, habrá sido atrancada desde dentro, lo que hace *difícil* (-10) forzarla. En este caso, Om-buri-Om tendrá la misión de estar escuchando detrás de la puerta. Huirá en cuanto oiga algo.

22. **Puerta secreta.** *Extremadamente difícil* (-30) descubrirla. No está cerrada pero tiene trampa. A los 5 asaltos de haber sido abierta, se abrirá la trampa de pozo de P, *muy difícil* de detectar (-20). Cualquiera que esté sobre ella recibirá un ataque de Caída/Aplastamiento de tamaño medio, +25, aunque la profundidad del pozo sólo sea de 2,4 metros. El pasadizo serpentea bajando hasta 16 en las grutas inferiores.

23. **Escalera principal.** Baja con una inclinación normal hasta el nivel principal de las grutas.

6.34 LAS GRUTAS OLVIDADAS: NIVEL PRINCIPAL

1. **Escalinata.** Los peldaños que vienen desde 23, en el nivel de entrada.

2. **Gruta frontal.** El techo tiene una altura entre 120 y 240 cm. y la gruta está dividida en varios pasadizos naturales y sub-cámaras. Si los woses están alerta, los guardias darán aquí la cara, respaldados por los animistas malvados de la gruta posterior (3). Si los intrusos cuentan con la sorpresa tan sólo hay una probabilidad del 10% de que un wose, escogido al azar, pase por ahí (determinar esto cada 5 minutos).

3. **Gruta posterior.** La altura del techo varía entre los 120 y los 420 cm. Por lo demás es muy parecida a la gruta frontal.

4. **Pasaje.** En parte natural y en parte excavado se dirige hacia la derecha.

5. **Puertas plateadas.** Están completamente grabadas con los esfuerzos de Khûn-buri-Khûn como poetisa. La verdad es que el troll Lurco lo hubiese hecho igual de bien. Todas las puertas están cerradas, son *difíciles* (-10) de abrir. Todos los woses llevan una llave que las abre.

6. **Vertedero.** Se acumulan todas las basuras que genera la expedición wose. Aquellos que sean un tanto delicados quizá deberían pasar una TR para no marearse.

7. **Galería.** Obra de los seguidores de Khûn-buri-Khûn, que no eran muy altos, esta galería tiene un diámetro de tan solo 180 cm.

8. **Gruta pequeña.** El pasaje es en parte natural y en parte excavado.

9. **Cámara de Buri-Jun.** Se contenta con tener sus pertenencias amontonadas y con dormir en el suelo desnudo. Hay una probabilidad del 85% de que esté aquí, a menos que haya sido llamado a las armas. La puerta es parecida a las de 5.

10. **Puerta de piedra.** La puerta es muy gruesa y se abre hacia arriba, hundiéndose en el techo. Pesa unos 350 kilos y para abrirla (cosa que no ocurre muy a menudo) los woses usan un gato que guardan en 37. La piedra no está ni cerrada ni tiene trampas, por razones bien aparentes.

11. **Pasadizo.** Es un acceso a la caverna del oso. Desciende bastante rápidamente y hay algunos escalones tallados a distancias irregulares.

12. **Puerta secreta.** Es bastante evidente desde el interior, pero desde la madriguera del oso es una *locura completa* (-50) localizarla. Está cerrada, *muy difícil* (-25) de abrir y tiene una trampa con una runa de Rayo de Descarga +40 en el quicio de la puerta. Hay un 20 de probabilidad de que la runa esté tan incrustada de nitrógeno que no funcione.

13. **Caverna pequeña.** Totalmente recubierta de nitrógeno, la entrada está bloqueada en gran parte por una enorme roca (650 kilos). Esta roca está ahí para que el oso no encuentre accidentalmente el camino a las grutas. Ha sido apuntalada desde el interior, lo que hace casi imposible moverla. Si se retiran las cuñas que la apuntalan, la roca se podrá deslizar con facilidad. Un personaje muy pequeño y ligero, u otro un poco mayor pero con la habilidad de Contorsionismo podría pasar sin tener que quitar las cuñas. Ello será una maniobra *muy difícil* (-30) en el mejor de los casos.

14. **Cúpula de sal.** Esta pequeña cámara sólo tiene 4,8 metros de altura.

15. **Cueva interior.** El pasadizo sólo tiene 1 metro de altura y está incrustado de nitrógeno.

16. **Cámara del oso.** Aquí duerme el oso de las cavernas. Hay una probabilidad del 35% de día y del 30% de noche de que el oso esté durmiendo aquí.

17. **Caverna del oso.** El oso de las cavernas guarda aquí sus huesos; si se examina cuidadosamente el montón se descubrirá lo que parece el esqueleto de un enano pequeño y deforme. Con él se encuentran una maza +5 y una llave. En realidad se trata de los restos del desafortunado guerrero wose Khôn; el oso ha tenido más suerte que Wedegog en sus cacerías. El oso de las cavernas no estará aquí, a menos que esté comiendo, una probabilidad del 5% de día o de noche.

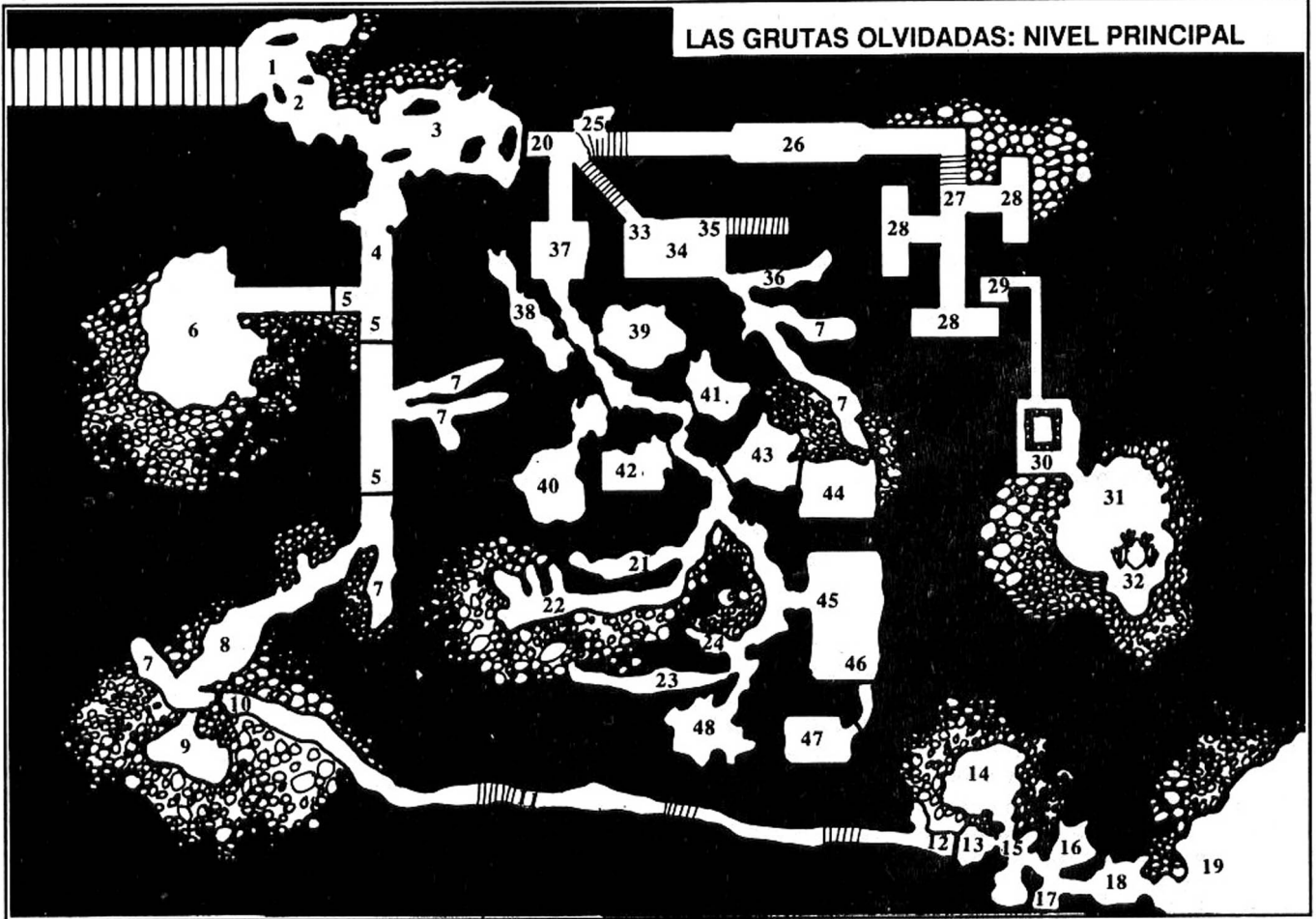
18. **Caverna exterior.** Hay una probabilidad del 30% de que el oso se encuentre aquí despierto durante el día (25% de noche). Si el oso de las cavernas no está en su cueva se encontrará cazando en el exterior.

19. **Boca de la caverna del oso.** Ver 10 en el mapa de la zona. La entrada tiene 210 cm. de ancho y 150 de alto.

20. **Puerta secreta.** Descubirla es *extremadamente difícil* (-30), está cerrada (*difícil*, -10, forzarla) y tiene una trampa (*muy difícil*, -20 de desactivar). La puerta se abre hacia afuera y hacia arriba muy rápidamente lo que puede infligir un ataque de golpe tamaño medio +50 al que esté desprevenido o sea lento de reflejos. Si los woses no han sido alertados, habrá uno de los guardias apostado detrás de la puerta.

21. **Galería.** Asciende pronunciadamente.

LAS GRUTAS OLVIDADAS: NIVEL PRINCIPAL



22. Gruta pequeña. Esta es la gruta más hermosa del complejo.

23. Galería. Un pasadizo largo y muy estrecho (150 cm.)

24. Galería. Un acceso excavado hace poco.

25. Escaleras. Una pequeña escalera que sube. Un estrecho rellano sobresale por encima de casi todo su recorrido.

26. Sala Ceremonial. Tiene un techo abovedado de 2,7 metros de altura, que ha sido pintado de negro hace poco. Cuando se ensancha la sala, hay cinco hacheros dorados que normalmente tendrán antorchas encendidas.

27. Escaleras. Una pequeña escalera que baja.

28. Cámaras de meditación. Estas habitaciones pueden que fuesen usadas en tiempos por los beffraen. Ponora-Pon también las ha hecho pintar de negro.

29. Puerta secreta. Es *difícil* (-10) de descubrir. No está cerrada pero tiene una trampa con la Runa de Cegar de nivel 9, *difícil*, (-10) de evitar, situada en la pared opuesta.

30. Cuerpo de guardia. El techo tiene una altura de 3 metros, y hay un sitio para la guardia, rodeado por muros de 2,4 metros de altura y equipado con numerosas troneras. Todos los woses se han negado a trepar por los pequeños asideros que llevan a la parte interior de este recinto, por lo que estará vacío. Sin embargo, cualquier wose que escape a un enfrentamiento adverso contra los invasores casi seguro que huirá para esconderse aquí.

31. Gruta negra. Hay una intensa sensación de malidad en esta gruta de 6 m., en la que se ven extrañas estalactitas y estalagmitas negras. Cualquier personaje "bueno" estará a -20 en su actividad, mientras que alguien "in-

digno" estará a +20, y los animistas malignos a +3. Pônorc-Pôn no se ha dado cuenta de esta ventaja.

32. Altar de ónice. Empapado en sangre antiquísima, este altar rechoncho, de 60 por 90 cm., esculpido con la forma de un sapo, tiene incrustados cuatro grandes diamantes, cada uno de un valor mínimo de 400 mo. Cualquiera que no haya jurado servir a Morgoth, el Enemigo Oscuro del Mundo, y que toque el altar, recibirá 1-2 críticos de impacto "D" por asalto hasta que decida no tocarlo más. Los meros sirvientes del Rey brujo o incluso de Sauron están a salvo, aunque el Señor Oscuro seguramente recompensaría con generosidad a cualquiera que pudiera demostrar que ha destruido este artefacto.

33. Escaleras. Escaleras que suben.

34. Vestíbulo. Este área es muy frecuentada y hay una probabilidad del 50% por minuto de que pase por ella un wose.

35. Escalera. Baja a las grutas inferiores.

36. Nueva galería. Hay una probabilidad del 50% de que Or-Dîn se encuentre aquí cavando, ya que los planes son usar todas estas cortas galerías como tumbas para los woses de clase baja.

37. Pequeña cámara. Aquí cuelgan sus armas la mayoría de los woses (determinar aleatoriamente).

38. Cámara de Ari-Ghân. Estará aquí el 45% de las veces.

39. Cámara de Or-Lân. Mismos porcentajes que Ari-Ghân.

40. Cámara de Or-Prâga. Hay un 45% de probabilidad de que esté aquí solo y un 30% de que toda su pandilla esté con él. El resto del tiempo estos trabajadores estarán vagando por las grutas al azar, la mitad del tiempo por parejas.

41. **Cámara de Ari-Lam.** Igual que Or-Lân y Ari-Ghân.

42. **Aposento de Om-buri-Om.** Los deberes de Om-buri-Om para con Pôn-ora-Pôn hacen que sólo esté aquí un 25% de las veces.

43. **Antecámara de Pôn-ora-Pôn.** El 60% de las veces, Om-buri-Om estará aquí.

44. **Dormitorio de Pôn-ora-Pôn.** Estará aquí el 95% de las veces, casi siempre dormida.

45. **Armería.** Los beffraen no se dignaron llevar estas toscas armas. Hay doce garrotes +15 y otros tantos sin modificador, cuatro dagas +10, dos escudos +5 y doce puntas de flechas que harían flechas +5. Hay una probabilidad del 60% de que aquí se encuentren los dos guardias que no están de servicio, si están despiertos.

46. **Puerta secreta.** Es *fácil* (+20) encontrarla. La cerradura es *muy difícil* (-20) de abrir. Tenía una trampa, a base de múltiples dagas, que los woses desarmaron porque pensaron que era demasiado peligrosa.

47. **Tesoro.** El antiguo tesoro del pueblo de Khûn-buri-Khûn y ahora los aposentos de Ghîm. Duerme sobre una colección de siete sacos, cada uno de los cuales contiene de 100 a 250 cristales de poca calidad, que valen entre 1 me y 6 mp cada uno. También hay 10 lingotes, de 5 kilos cada uno, de hierro de baja calidad que Ghîm usa como almohada. Ghîm suele vagar por los corredores, y sólo estará aquí cuando duerme, lo que ocurre un 30% de las veces.

48. **Gruta del manantial.** Las aguas del pequeño manantial natural producen un acre olor metálico que los woses encuentran muy agradable. Por ello, los guardianes han convertido esta cámara en su dormitorio. Hay

una probabilidad del 35% de encontrar durmiendo aquí a dos o incluso tres guardias.

6.35 LAS GRUTAS OLVIDADAS: NIVEL INFERIOR

1. **Escaleras que bajan desde el nivel principal.** La puerta está cerrada, es *extremadamente difícil* (-30) abrirla, pero no tiene trampa. También estaba equipada con triples dardos mortales en el lado superior de las escaleras, pero han sido firmemente cerrados.

2. **Túnel.** Sólo mide 135 cm. de alto y 90 de ancho.

3. **Puerta.** Puerta plateada igual que las de 5 en el nivel principal.

4. **Habitación.** Aquí guardaba Khûn-buri-Khûn una extensa pero inútil colección de libros. Todos los volúmenes están tan enmohecidos que resultan inútiles incluso para alguien verdaderamente literato.

5. **Habitación de forma extraña y función desconocida.** La puerta, de madera de avellano, no está cerrada y no hay trampas.

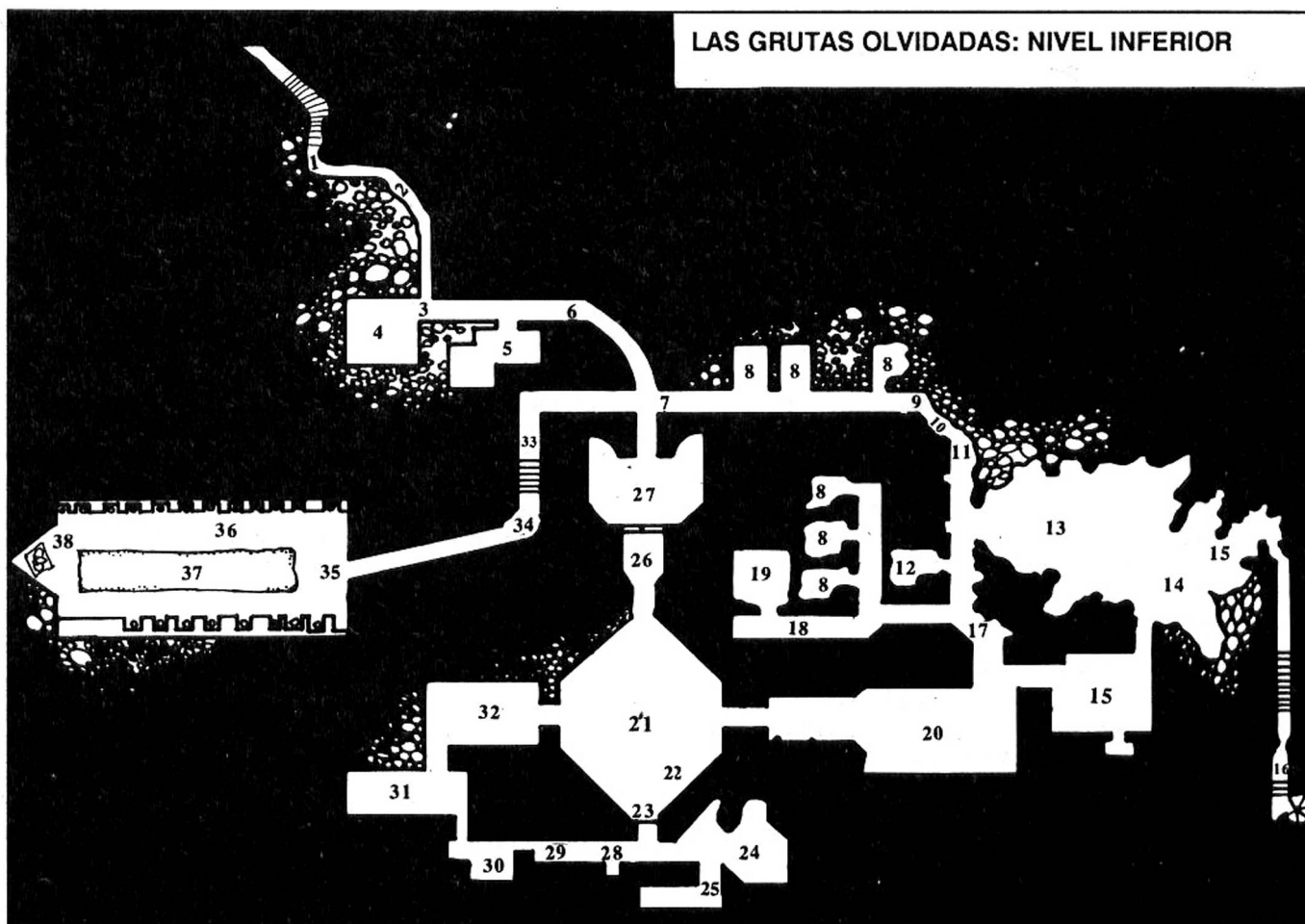
6. **Pasillo.** Aquí, el pasillo mide 180 cm. de alto y 150 de ancho.

7. **Pasillo central.** El techo abovedado tiene una altura de 2,4 metros.

8. **Pequeños cuartos vacíos.** Equipados con puertas como las de 5, seguramente eran aposentos.

9. **Pasillo principal.** El pasillo principal se estrecha repentinamente hacia la izquierda.

10. **Trampa de pozo.** Una pequeña trampa de pozo en el suelo, que sólo es *difícil* de detectar (-10) y que resulta en una Caída/Aplastamiento pequeño +20 si no se detecta o evita.



11. **Túnel.** El túnel excavado da paso a una galería natural.

12. **Pequeña cueva.** Del mismo uso que los cuartos de 8, tiene el mismo tipo de puerta.

13. **Caverna cubierta de hollín.** Esta era la cocina del complejo.

14. **Pequeña charca.** El agua casi está demasiado fría para poderla beber.

15. **Gran cámara.**

16. **Escaleras.** Estrecha escalera de caracol que conecta con el túnel 22 del nivel de entrada.

17. **Corredor.** Ha sido construido partiendo de una cueva natural.

18. **Pasadizo.** Un pasillo corto excavado.

19. **Cámara.** Una sala como la de 12 pero bastante más grande.

20. **Sala de banquetes.** Una cámara normal llena de mesas y bancos de piedra.

21. **Gruta del trono.** Cuatro oxidadas arañas cuelgan del techo y la superficie de las paredes ha sido aplanada de manera que pudiesen grabarse ejemplos aún más penosos de poesía wose.

22. **El trono de Khûn-buri-Khûn.** Tallado en piedra hematites, tiene un tirador en su parte posterior que acciona la puerta secreta de 23. El tirador tiene unos bordes afilados como cuchillas y está oculto por un sortilegio permanente de *Invisibilidad*. Los que lo descubran tanteando, recibirán un crítico "A" de tajo.

23. **Puerta secreta.** Descubirla es una acción *rutinaria* (+30) pero sólo puede ser abierta mediante el tirador del trono.

24. **Sala de estar de Khûn-buri-Khûn.** Se encuentra detrás de una puerta de piedra muy pesada, pero sólo la protegen los dardos mortíferos interiores que no han sido sujetos. Fuese cual fuese el mobiliario que había, ha sido reducido a montones de polvo mohoso.

25. **Dormitorio de Khûn-buri-Khûn.** La puerta es igual que la de su cuarto de estar y el estado general de su contenido también. Sin embargo, detrás de la puerta hay una Runa de *Absolución* de treceavo nivel (para las reglas de *El Señor de los Anillos*, pasar una TR o se caerá en estado de coma durante 2 semanas), y es *extremadamente difícil* evitarla (-30) dado que el suelo la refleja.

26. **Sala media.** La puerta es de doble hoja y dorada, el metal podría valer unas 10 mo.

27. **Sala de acceso.** Las paredes están cubiertas de extraños mosaicos beffraen.

28. **Cámara principal.** Sala interior de la suite de Khûn-buri-Khûn.

29. **Cámara secreta.** La cerradura mágica de esta cámara secreta sólo puede abrirse con los sortilegios de *Apertura* de la lista de sortilegios de Vías de Apertura, ya que el encantamiento necesario para abrirla se ha perdido. Dentro hay una varita que realiza *Apertura II* dos veces al día y un anillo de cobre sin adornos que almacena 1 sortilegio de cualquier nivel.

30. **Pequeña habitación.** Quizá era usada por invitados. Las puertas son como las de 8.

31. **Sala de meditación de Khûn-buri-Khûn.** Aquí dieron sus cuatro acólitos la última batalla contra los beffraen. Los vencedores dejaron cuatro cadáveres sin cabeza que se han momificado con los años. Los espíritus muertos vivientes de estos acólitos se reunirán con sus cuerpos siempre que alguien penetre en este nivel, pero no atacarán hasta que alguien entre en esta sala.

32. **Habitación.** Una versión más pequeña y privada de la Sala de Banquetes de 20 con pequeñas mesas redondas y sillas bajas de piedra.

33. **Escalones.** Una escalera que baja.

34. **Puerta.** Igual que 1.

35. **Puerta.** Otra puerta parecida, pero ésta tiene 6 dardos mortíferos.

36. **Cripta del pueblo de Khûn-buri-Khûn.** Aquí yacen, en pequeños nichos en la pared, los 21 que murieron antes del ataque de los beffraen. Sus esqueletos se alzarán para atacar a quienquiera que venga a violar su descanso. Los esqueletos de tres de sus compañeros, que murieron fuera de las grutas y cuyos cuerpos no fueron encontrados para darles sepultura vagan a veces de noche por las Colinas Peladas, buscando a los de su raza.

37. **Mesa de piedra.** Una larga mesa de piedra ocupa el centro de la cripta. Los inquietos espíritus de nueve de los seguidores más viciosos de Khûn-buri-Khûn arrastraron hasta aquí sus cadáveres para unirse a sus compañeros. Su estado es parecido al de los acólitos (ver 31), pero estos nueve son menos poderosos.

38. **Estatua.** En el hueco triangular al fondo de la cripta hay una gran figura humanoide casi completamente oculta bajo múltiples capas de cadenas de hierro oxidado. Si se examina cuidadosamente la figura, se verá que es alguna clase de estatua de piedra de un wose. Aquellos expertos en leyendas y conocimientos arcanos podrán determinar que se trata de hecho de un Hombre Pûkel. Si el grupo se atreve a quitar las cadenas, se verá inmensamente recompensado, ya que este hombre Pûkel está unido al espíritu de Dhôr-tura-Dhôr, el más grande curandero de las leyendas Wose. Este hombre Pûkel fue robado a los woses cuando expulsaron a los antepasados de los beffraen por sus malas acciones en los Primeros Días. Su poder y conocimiento fueron la base del ahora extinto culto de Curanderos malignos entre los beffraen. Dhôr-tura-Dhôr se mostrará muy agradecido por su liberación y recompensará a sus libertadores curando y recuperando sus puntos de vida, heridas, enfermedades, envenenamientos, maldiciones, etc. (incluso resucitar a los muertos, equivaliendo a un *Resucitar* de 25º nivel). También responderá a una sola pregunta que el grupo quiera hacerle, antes de marcharse para reunirse con su pueblo.

6.4 LA MISIÓN

Las aventuras en las Colinas Peladas comienzan con la intención de "explorar" (es decir, saquear) las ruinas wose que se espera encontrar. Desgraciadamente, el grupo no será el primero en llegar y su misión pasará a ser eliminar todo lo maligno que está comenzando a aposentarse allí. Se trata de una misión mucho más importante de lo que el grupo habrá encontrado hasta ese momento. También es un cambio de ambiente, de un misterio a una aventura subterránea que resalta las virtudes del movimiento cauteloso, de las habilidades de abrir cerraduras y desactivar trampas y, quizá, de negociar sabiamente.

6.41 COMO INICIARLA

Si el grupo ha venido jugando el resto del módulo, como una campaña corta, la expedición a las Colinas Peladas será una prolongación normal del descubrimiento de los secretos del Eryn Vorn.

Esta misión puede comenzarse como aventura independiente con unas mínimas modificaciones. El grupo

llegará a Bor Leath como lo haría al comienzo de "La maldición de Bor Leath". Después se les convencerá de ir al rescate de los posibles supervivientes de un grupo de exploradores que no han regresado, o quizá Wedegog haya decidido ignorar a los woses y empezar a hacer incursiones en la aldea. En ambos casos una recompensa de 100mo debería ser un aliciente satisfactorio.

6.42 AYUDAS

La historia de Ries en la sección 5 proporciona gran cantidad de pistas e indicios para los exploradores. El único aldeano que quizá acompañe al grupo es Borru el hijo de Clyn. Y la mejor de las ayudas para un grupo con historial serán los tesoros y experiencia que hayan conseguido en anteriores aventuras.

6.43 OBSTACULOS

Los obstáculos son a la vez muchos y difíciles. Comienzan con los peligros inherentes a viajar dentro del Eryn Vorn y culminan con una lucha sin cuartel contra una verdadera horda de muertos vivientes. Y por enmedio hay un duro troll, un enorme y sangriento oso de las cavernas, el peor de los muertos vivientes, un grupo de woses potencialmente peligroso y bastantes trampas que son a la vez mortíferas y sutiles.

Para tener éxito, un grupo deberá evitar, como mínimo, gran parte de estas situaciones desagradables. No querrán ser emboscados por Wedegog. No querrán enfrentarse con Khun-buri-Khun de uno en uno o por parejas. Tampoco desearán combatir con los woses alerta, en el terreno que éstos elijan. No pueden permitirse el lujo de perder a algún miembro en una de las trampas. Y tienen que evitar el luchar en dos frentes al mismo tiempo. Si un grupo actúa con cuidado y método, todos estos problemas pueden evitarse.

6.44 RECOMPENSAS

Las recompensas monetarias de esta aventura no son espléndidas. Tampoco es que sean magras, pero lo que más pueden conseguir los jugadores es adquirir experiencia. Lo cual les preparará para mejores y mayores aventuras dentro de los confines del Cabo Oscuro, Rast Vorn, o su participación en las hazañas heroicas, lucrativas y muy peligrosas que se producen en las turbulentas tierras de Cardolan occidental.

6.5 ENCUENTROS

Los siguientes personajes no jugadores son los adversarios probables de los jugadores en su exploración de las Colinas Peladas y las Grutas Olvidadas.

6.51 WEDEGOG

La falta de experiencia de Wedegog a la hora de actuar en solitario le hace un adversario mucho menos peligroso de lo que sería si se le encontrase en las filas de la guardia troll del Señor de la Guerra. Si descubre él primero al grupo, intentará caer sobre uno o dos miembros que se encuentren aislados, con la esperanza de capturar como mínimo a uno y "obtener formación". Pondrá sus grilletes a cualquier prisionero.

Si se atrapa a Wedegog en el fogu, pero no se le sorprende, luchará hasta la muerte, aprovechando todas las ventajas que le ofrezca su refugio subterráneo. Si se le sorprende, Wedegog se rendirá inmediatamente, dando un penoso espectáculo, revolcándose por el suelo, gimiendo y pidiendo compasión. Aceptará cualquier cosa que se le proponga. Sin embargo, el gran temor de Wedegog es que el Señor de la Guerra haya enviado un grupo de cazadores tras él, y nada de lo que los personajes jugadores hagan o digan le convencerá de que ellos no son ese grupo. Por lo tanto, intentará huir a la menor oportunidad. Si se le acorrala, luchará hasta la muerte, pero si escapa, no dejará de correr hasta llegar al océano en el extremo más remoto del cabo.



6.52 LOS MUERTOS VIVIENTES

Cuando se entre en la cripta de Khun-buri-Khun, ésta esperará una oportunidad para sorprender al grupo. A menos, naturalmente, que el grupo sepa lo que es más prudente y la ataque inmediatamente. El mayor interés de Khun-buri-Khun es matar, por lo que seguirá "machacando" a un enemigo herido, aunque el resto del grupo a su vez la esté convirtiendo a ella en pulpa. Los muertos vivientes menores no tienen ninguna inteligencia y atacarán ciegamente cualquier cosa que entre en sus dominios. Esta fijación les impedirá coordinar sus ataques. Un personaje jugador no tendrá que luchar contra más de dos muertos vivientes a la vez. Ninguno de estos muertos vivientes inferiores contará con los beneficios de ataque por la espalda o de flanco, a menos que se encuentre directamente detrás del blanco.



6.53 EL OSO DE LAS CAVERNAS

Este es un oso realmente duro que considera a todo aquello que no sea un ucuerno como su posible presa. Atacará hasta a tres personas si las descubre primero, aunque se limitaría a observar a un grupo más numeroso. Cuando luche fuera de su madriguera, el oso intentará huir cuando haya perdido más de la mitad de sus puntos de vida, incluso si está ganando. En su madriguera siempre luchará hasta la muerte.

6.54 PÔN-ORA-PÔN

Al combatir, Pôn-ora-Pôn empleará su bonificación dirigida en "Retención" siempre que pueda, confiando a sus servidores el que cosan a puñaladas a sus víctimas. No participará en ningún ataque que se realice fuera de las grutas. Pôn-ora-Pôn se pondrá tan furiosa ante una intrusión en su nuevo hogar que entrará en un frenesí absoluto durante 21-40 minutos, y luego se desmayará exhausta. Si el grupo se acerca lentamente, los woses podrían perder su mejor arma. Pôn-ora-Pôn no dará ni pedirá cuartel. Si se la hace prisionera, puede forzarse a si misma a morir, una vez despierta.

6.55 GHÎM

En combate, Ghîm estará verdaderamente inspirado, ya que es la oportunidad, que tanto ha buscado pero no esperaba encontrar, de morir en una buena pelea. Quiere una pelea limpia, y puede que eche a perder una emboscada que Pôn-ora-Pôn haya preparado para equilibrar las fuerzas. Obviamente, Ghîm luchará hasta la muerte, pero dará a sus hombres orden de huir si va mal.

6.56 LOS GUARDIAS

Dhân y Buri-Khûrni lucharán como profesionales que son en cualquier circunstancia, pero lo harán mucho mejor si las cosas les van bien o si se trata de una emboscada. Lucharán hasta morir, porque piensan que no vale la pena preocuparse de escapar al destino. Si el combate les es adverso y no están directamente implicados en cuerpo a cuerpo, ambos deberán pasar chequeos de moral regulares o si no se dejarán rebanar el cuello, sin ofrecer resistencia.

Buri-Jun, por el contrario, le tiene mucho apego a la vida, al menos para ser un wose. Su principal preocupación es que Ghîm muera, y se mantendrá detrás hasta que eso ocurra; un acontecimiento que él puede precipitar si Ghîm le da la espalda y no hay nadie mirando. Una vez hecho esto, Buri-Jun se lanzará a la pelea con bastante entusiasmo. Este entusiasmo se desvanecerá rápidamente si no tiene éxito enseguida, e intentará huir. Si se ve acorralado, Buri-Jun se rendirá, y podría ser un útil sirviente, aunque nada fiel.

6.57 LOS TRABAJADORES

La pequeña pandilla de Or-Prâga podría resultar peligrosa si se la acorrala. No están nada contentos con sus posiciones de vanguardia en el plan defensivo de Pôn-ora-Pôn.

Si se les deja tiempo, tienen pensado abandonar los cuartos de guardia y huir al nivel inferior por el túnel secreto. Una vez allí, no han decidido todavía si intentar esconderse en la antigua cocina o intentar volver a subir las escaleras sigilosamente para huir por la caverna del oso. Estos cuatro no darán cuartel, pero si son inferiores en número, tras unos cuantos asaltos de resistencia, más que nada para guardar las formas, se rendirán. Hechos prisioneros, enfermarán y morirán en menos de una semana. Om-buri-Om le tiene tanto miedo a Pôn-ora-Pôn que no hará nada más que permanecer junto a ella y luchar hasta el fin, incluso si la animista está inconsciente.

Or-Dîn puede ser capturado sin lucha si se le atrapa en el puesto de guardia en la cima de "Dos ojos". Entonces traicionará alegremente al resto de los suyos, porque desea ver muertos a la mayoría de sus compañeros. Sin embargo, se volverá *berserk* y atacará a los prisioneros que se consigan mediante su traición. Si se tropieza con Or-Dîn en el interior, intentará escaparse para hacer fracasar los planes de Or-Prâga y sus colegas. Si se produce un enfrentamiento, seguramente atacará.

6.58 DHÔR-TURA-DÔHR

Se dice que, con suerte, el más pequeño de los insectos podría matar al Señor Sauron de un solo golpe. Mas vale que los personajes jugadores no intenten verificar esta afirmación en lo que respecta a Dhôr-tura-Dhôr; el hombre Pukel es muy superior a ellos. Se mostrará muy favorable hacia el grupo, a menos que en él haya miembros malvados (en un papel que no sea el de prisionero). En este caso, Dhôr-tura-Dhôr sencillamente se marchará sin ofrecer ninguna ayuda, sin ni siquiera decir palabra. Sin embargo, al abandonar las grutas, el grupo encontrará que ha crecido un plantel de hierbas justo a la salida, y que contiene las plantas medicinales que les son más necesarias. Esperemos que sepan reconocerlas y que tengan la habilidad para utilizarlas. Si no es así, no es problema de Dhôr-tura-Dhôr.

7. TABLA DE ENCUENTROS

<i>Encuentro</i>	<i>Bosque Oscuro</i>	<i>Sendas del Bosque Oscuro</i>	<i>Claros del Bosque Oscuro</i>	<i>Bor Leath</i>
Probabilidad(%)	75%	50%	50%	25%
Distancia (Km.)	0,37	0,75	0,75	1,5
Tiempo (horas)	0,37	0,75	0,75	1,5
Trampas generales	01	01-03	01-02	01
Peligros naturales	02-05	04-07	03-06	02-04
ANIMALES				
Lobos	06	08-09	07-09	05
Leones	07-08	10	10-11	-
Osos	09-10	11-12	12-14	-
Osos cavernas	11	-	15	-
Glutan	12-18	13-17	16-20	06-07
Ninfiara/Auroch salvajes	19-22	18	21-24	08
Jabalí	23-26	19-23	25-32	09-10
Murciélagos/ranas voladoras	27-33	24-27	33-37	11
Hummerhorns	34	28	38-40	12
Dumbledoors	35-43	29-34	41-46	13-14
Serpientes peligrosas	44-52	35-43	47-53	15
Aves	53-64	44-62	54-67	16-21
Otros animales	65-80	63-77	68-79	22-30
MUERTOS VIVIENTES				
Mara	81	78	-	31-44
Esqueletos	-	-	-	-
Demonio	82	79	80	45
HUMANOS				
Mercenarios/forajidos	83	80-81	81	46-51
Beffraen	84-85	82	82	-
Mebden	86-88	83	83-84	52
Saralainnos	89	84	85	53-56
Gente común	90	85-86	86	57-78
Hombres del río	-	-	-	79
Patrulla numerosa	91	88-90	88-90	81-82
Espías	-	91	91	83-84
Otros individuos	92	92	92	85-86
Extranjeros	-	93	93	87-92
RAZAS NO HUMANAS				
Elfos	93	94	94	93
Enanos	-	95	95	94-96
Ucornos	94-97	96-97	96-97	97
Woses	98-99	98	98-99	98
Otros seres	00	99-00	00	99-00

Utilización de la tabla de encuentros y sus códigos:

El DJ deberá determinar dónde se encuentra el grupo y la columna correspondiente y entonces tirar los dados para ver si hay un encuentro. El periodo de tiempo que cubre una tirada de encuentros es, bien el **tiempo** que se da en la tabla, bien el tiempo que tarda el grupo en cubrir la **distancia** que se da en la tabla, lo que sea más breve. Si la tirada de encuentros es menor o igual que la **probabilidad** de encuentro que se da en la tabla, se realiza una segunda tirada de 1-100 para determinar la naturaleza del encuentro.

Un encuentro no tiene por qué acabar necesariamente en combate; un grupo puede evitar o aplacar algunos de los peligros/encuentros que aparecen arriba con acciones apropiadas o buenas tiradas de maniobra. Esta tabla sólo proporciona al DJ una orientación sobre encuentros con criaturas o lugares fuera de lo común y potencialmente peligrosos.

8. TABLA DE ANIMALES

TIPO	nivel	nº enc	Tam.	Vel.	PV	CA	BD	Ataques	NOTAS
Abeja silvestre	1	4-400	D	N/MR	1	SA/1	30	0DAgui/-/-	Veneno nivel 1 en críticos (1-4 pv) Las abejas que atacan en grupos de 30 o más pueden hacer un ataque 30DAgui.
Auroch salvaje	4	1-4	G	MR/R	190	SA/3	35	75GCu/65GPs	Se muestra muy agresivo a la menor provocación.
Dumbledors	1	1-100	P	MR/MR	3	SA/1	40	10Agui/veneno	Horribles avispas gigantes. Veneno muscular nivel 3.
Fiara	1	2-20	M	MR/MR/	50	SA/3	45	20PCu/35DPs/-	Sólo los machos tienen cornamenta, solitario durante el invierno.
Glutan	3	1-2	P	MdR/RS	45	SA/3	50	60MMr 50MGa/ambos	Ataca sin motivo y siempre lucha hasta la muerte.
Gorcrow	1	5-50	P	R/MR	20	SA/1	55	10PPi/10PGa/-	
Hummerhons	3	1-20	M	MR/R	35	SA/1	50	50PAgui/-/-	Habitan en los pantanos, temerariamente agresivos
Jabalí	2	2-20	M	R/MdR	100	SA/4	30	50MCol/ 50MGol/40PPs	Los machos son muy agresivos a la hora de defender la manada.
Lechuza	1	1-2	P	R/R	20	SA/1	50	35PGa/10PPi/-	Predador nocturno, raramente agresivo
León moteado	5	2-10	M	R/R	110	SA/4	25	75GGa/ 75GMor/-	Muy cauteloso, si el mordisco resulta en crítico, el siguiente ataque es 100GGa.
Lobo	3	5-25	M	R/R	110	SA/3	30	65GMor/-/-	Pocos sobreviven aquí, son muy cautelosos.
Nathair	1	1	P	N/R	25	SA/1	25	40PAgui/ veneno.	Muy irritables, veneno circulatorio nivel 6
Nathrach	1	1-2	P	N/MR	20	SA/1	20	30PAgui/ veneno	R/N en el agua, caza en tierra firme.
Nimfiara	7	1	G	RS/MR	20	SA/3	60	75GCu/ 60GGol/-	Veneno muscular nivel 2.
Oso de las cavernas	7	1-2	G	MdR/MdR	250	C/8	40	95EPt/ 90GGa/60GMor	Muy raro si consigue un crítico al cargar pasa a 80GPs.
Oso negro	5	1-4	G	MdR/MdR	150	C/8	20	65GPr/ 70GGa/40MMor	Rara vez atacará si no se le provoca.
Rosas ifel	2	varía	M	-/-	40	C/8	0	20PPi/-/-	Muy posesivos de su territorio, atacarán.
Troll de los bosques	5	1-4	G	N/N	80	CE/11	10	65GGa/ 50GMor/-	Las características se aplican a cada ma. Espinast envenenadas: veneno que afecta la circulación, nivel 1 (fallo TR = 1-8 pv)
Ucornos	10	1-6	E	N/N	220	CE/12	40	120GGo (2-4x)/-	Degenerados incluso para ser trolls.
Voladora gris	0	1-1000	D	ML/N	2	SA/1	30	15DGa/ 10DGol/veneno	Verdaderos demonios salvajes del bosque, hacen el doble de daño.
Voladora negro	2	1-200	P	R/R	12	SA/1	25	25PGa/ 20PGol/veneno	enjambres a principios de verano, veneno reductor nivel 4.
									Enjambres a primeros de otoño, veneno de reducción nivel 6.

NOMBRE	PJ1	PJ2	PJ3	PJ4	PJ5	PJ6	PJ7	PJ8	PJ9	PJ10	PJ11	PJ12	PJ13	PJ14	PJ15	PJ16	PJ17	PJ19
Raza	Umil	Beornida	Hobbi	Enano	Campesino	Noldon	Lossoth	Eriadorano	Dunlendino	Sinda	Silvano	Hombre del este	Rohirrimo	Dunwin-lab	Medio elfo	Dumadani	Haradrino	Corsario
Est. (cm)/Peso (Kilo)	150/53	188/105	90/34	130/53	175/83	193/92	163/78	180/90	165/74	188/68	180/64	168/77	170/66	150/49	148/88	178/78	185/90	183/112
Ojos:	azul claro	verdes	marrones	marrones	azul oscuro	gris claro	avellana	verde	avellana	azul claro	azules	negro oscuro	azul	marrones	grises	azul pálido	negro	gris
Cabellos:	claro	Pelirrojo	Castaño	Negro	Rubio	Negro	Castaño claro	Castaño	Negro	Rubio claro	Castaño claro	negro oscuro	Rubio	Castaño	Blanco	Castaño oscuro	Negro	claro
Profesión:	guerrero	guerrero	guerrero	explorador	explorador	explorador	explorador	montaraz	montaraz	montaraz	montaraz	animista	animista	animista	bardo	bardo	bardo	mag
Nivel:	1	3	5	1	3	5	1	3	5	1	3	5	1	3	5	1	3	5
Puntos de vida:	34	93	116	60	78	83	41	48	49	30	37	43	33	38	46	56	29	52
CA (CB):	CE (25)	CE (15)	CM (40)	CM (35)	CE (20)	CE (35)	C (15)	CE (20)	CE (15)	C (35)	C (30)	SA (35)	SA (20)	SA (20)	SA (15)	SA (10)	SA (5)	SA (15)
Escudo:	Si 25	Si 25	Si 25	Si 25	Si 25	Si 25	No	Si 35	Si 25	No	No	No	No	No	No	No	No	No
Puntos de poder:	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1(+1)	3(+2)	30	1(+1)	3(+1)	10	3(+2)	3(+2)	5(+2)
BO Sort, base:	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	6	10	1	3	5	2	6	10
Fuerza:	90	91	90	101	95	62	100	91	96	85	62	70	95	63	90	25	75	66
Agilidad:	87	75	96	90	90	90	78	60	92	97	99	101	84	98	79	91	87	95
Constitución:	87	101	100	93	98	76	90	99	90	92	76	80	89	90	69	90	78	93
Inteligencia:	53	71	89	65	94	71	88	90	59	91	93	89	79	83	85	101	96	90
Intuición:	86	59	92	84	91	72	84	91	75	90	90	95	98	85	81	42	82	92
Presencia:	72	74	70	85	39	80	63	72	95	96	87	55	90	90	95	72	84	65
Apariencia:	92	64	85	60	77	83	42	68	72	83	83	76	94	91	82	50	72	46
M. mov. SA:	25	15	35	30	20	0	15	x	20	30	5	5	15	35	15	20	15	30
M. mov. CE:	20	0	-10	15	0	15	10	x	-15	15	20	x	x	x	x	x	x	x
M. mov. CM:	10	0	x	0	0	0	x	0	5	x	5	x	x	x	x	x	x	x
M. mov. CM:	x	x	0	5	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
BO Filo:	x	59ha	45da	x	58ci	55ea	x	61ec	45da	x	x	40wp	46mg	x	40da	25da	x	50ec
BO Contendentes:	58ms	x	x	71ne	x	x	x	x	65na	20ga	x	x	x	43ma	x	x	x	x
BO 2 Manos:	x	69la	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	70es	x	x	x
BO Arrojadas:	43wh	49ha	110da	51ne	x	x	41ja	x	65la	x	x	x	x	x	30da	x	x	60ec
BO Proyectiles:	x	x	100ac	x	63al	75pal	61ja	46ac	x	45ba	75al	60ba	x	63al	x	40bap	x	x
BO Armas de asta:	x	x	x	x	x	x	x	x	75la	x	x	x	56ha	x	x	x	60bas	x
Trepar:	-15	23	55	31	23	45	8	54	75	31	43	40	-20	33	35	-15	10	25
Montar:	x	x	x	x	23	25	25	24	35	21	23	30	46	13	20	5	30	15
Nadar:	16	23	40	31	18	45	18	14	40	36	43	40	16	33	35	15	-20	30
Rastrear:	x	18	15	6	28	35	23	49	55	x	x	x	11	23	25	x	x	30
Emboscar:	x	3	x	x	2	4	1	2	x	x	x	x	1	x	6	x	x	x
Acechar/escond.	5	20	20	7	16	55	27	35	50	40	35	25	16	x	55	x	x	15
Abri cerraduras:	x	10	25	12	36	45	x	x	20	x	15	x	x	33	15	x	40	x
Desactivar trampas:	5	10	25	12	36	45	x	x	25	x	20	x	x	23	25	x	x	x
Leer Runas:	x	x	x	x	x	15	x	x	x	16	23	20	11	18	30	42	46	45
Usar objetos:	x	x	x	x	x	10	x	x	-20	x	28	25	26	28	40	12	31	45
Sort. dirigidos:	x	x	x	x	x	x	x	x	x	32	51	50	16	38	33	39	39	45
Percepción:	5	5	25	23	24	45	12	36	70	31	35	35	46	23	60	x	15	40
Hab. secundaria:		Remar20	Cocinar15	Forja60	Flechar15	Trick25	Forraje30	Cordeleria35	PS65	Cuero25	Clima15			Música45	H. trampas25	Cuevas35	Actuar30M	Estrellas35
Hab. secundaria:														Contrato45	Pclado30		Señales40	Clima15
Idioma:	Umil5	Ati5	Kud5	Khu5	Oes5	Sin5	Oes4	Oes4	Bet5	Oes5	Bet5	Oes3	Dun3	Bet5	Sin5	Sin5	Har4	Har4
Idioma:		Oes5		Bet5	Dun5	Bet5	Nah4	Bet2	Nah4	Sin5	Oes5		Que2	Ror3	Bet5	Que4	Har3	Sin4
Idioma:				Dun2		Oes5				Que5							Sin3	Sin4
Idioma:																		
Lista sortilegios:																		
Lista sortilegios:																		
Lista sortilegios:																		
Lista sortilegios:																		
Lista sortilegios:																		

PC6: espada ancha +15; cuero endurecido +10; ballesta ligera +10.
 PC7: jabalina +10; brazailes; pas +15 a la BD; anillo sumando de sortilegios +1; maine gauche +10; alabarda +10.
 PC8: Grebas +10; espada corta +10; escudo +10; arco corto +10.
 PC9: lanza +10; cuero endurecido +5.
 PC10: garrote +10; cuero +10; bastón sumando de sortilegios +1; 1 beldiar.
 PC11: arco largo +10; anillo sumando de sortilegios +2.
 PC12: Amuleto multiplicador Puntos de poder x3.
 PC13: ropas +15 a la BD; anillo sumando de sortilegios +1; maine gauche +10; alabarda +10.
 PC14: Maza +20; honda +15; vara sumando de sortilegios +1; gancías +10.
 PC15: Espadón +10; daga +5.
 PC16: Anillo +15 a sortilegios dirigidos; ballesta pesada +10; daga +5; cinturón sumando de sortilegios +2.
 PC17: Bastón +20; collar sumando de sortilegios +2.
 PC18: Varita sumando de sortilegios +2, +10 contra Esencia; espada corta +20.

PNJs Y "CRIATURAS" EN BOR LEATH

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Es	Gr/ Br	c./c. BO	secundaria/ proyector BO	MM	Notas
PNJs										
Ries op Leath	6	78	CE/9	15	No	Br	79la	49la	0	Viejo montaraz dunlendino, Mhaigh de los Leatha.
Fyn op Leath	5	93	C/8	10	Sí	No	90ea	50ac	5	Duro guerrero dunlendino. Responsable de la Lonja.
Clyn Leath	3	39	C/4	20	No	No	66hc	43ho	10	Explorador dunlendino. Rival de Ryes y Fyn.
Bremen	2	23	SA/1	15	No	No	27ec	26ac	5	Barda dunlendina. Hija de Ries.
Borru Leath	2	28	C/6	10	Sí	Gr	64mg	24mg	0	Guerrero dunlendino. Hijo de Clyn herrero del pueblo.
Roggowen	4	48	C/5	15	No	Br	54hc	44cb	20	Montaraz dunlendino. Capitán de la milicia loca y de la guardia de la aldea.
Crennen Leath	1	26	C/7	35	Sí	No	41ma	26ac	15	Joven explorador dunlendino. Hijo de Bremen.
Yarri	4	72	CM/13	10	No	No	88MGo	18al	5	Guerrero norteño. Tabernero de la Lonja.
Elmericel	1	16	SA/1	10	No	No	16da	-	25	Barda dúndan inferior. Camarera de la Lonja. 2 PP sabe 2 listas básicas de bardo hasta nivel 10.
Cenne	2	37	SA/1	10	No	No	44ga	24ga	10	Guerrero dunlendino. Jerl de Clyn y chismoso local.
'Criaturas'										
Daedhel	3	48	SA/3	35	No	No	50Pr	sort.	10	Demonio elfo. 3 PP.
Eldebeth	2	70	SA/2	40	No	No	5PGo	especial	35	Mara o espíritu cantor. Su canción impide el sueño. Quita 2 puntos de CON por asalto en un radio de 3 metros. Se usan las tablas de críticos para grandes criaturas.
Furin	1	25	SA/1	0	No	No	15PGo	-	5	Cadáver animado de aventurero enano. Compañero de Kallin.
Hullob	5	120	CE/11	35	No	No	85la (2D)	60ro	25	Explorador troll de los bosques. Mucho más inteligente que su compañero, pero tímido. Usar la tabla de críticos para grandes criaturas.
Kallin	1	23	CM/16	5	No	No	20da	5da	-10	Cadáver animado de aventurero enano. Estúpido.
Kaw	2	14	SA/3	50	No	No	25PPi	-	30	Un cuervo. Siempre acompaña a los trolls cuando salen; si no, 5% de probabilidad de encontrarlo solo. Si descubre un grupo, hay un 20% de probabilidad de que avise a los trolls.
Lurco	4	140	CE/11	30	No	No	65 GGa(2x)	-	15	Guerrero troll del bosque. Extremadamente estúpido pero feroz. -50 a la luz del sol. Usar las tablas de críticos para grandes criaturas.
Maellin										
Lothedhel	6	90	SA/2	30	No	No	60MPr	especial	20	Fantasma de Fuego (espíritu ardiente). Quita 1 punto de CON por asalto en un radio de 1,5 m. Agarra al blanco más próximo, si tiene éxito, el blanco recibe un ataque de bola de fuego +50. Usar la tabla de críticos para grandes criaturas.

Nota: Todos los muertos vivos ignoran los resultados de 'aturdido' y de 'puntos de vida por asalto'. Los puntos de CON perdidos pueden recuperarse a una velocidad de 1/semana (los blancos tienen derecho a una TR).

Códigos: Las características dadas describen a cada PNJ; se da una descripción más detallada de los PNJs más importantes en el texto principal (ver la sección 4.5). Algunos de los códigos no tienen por qué explicarse: PVs (puntos de vida), Es (escudo), MM (bonificación de movimiento y maniobra). Las características más complejas se explican a continuación. Una referencia entre paréntesis indica que el PNJ posee un objeto o sortilegio equivalente.

CA (Clase de armadura): El código de letras da la clase de armadura en *El Señor de los Anillos* (SA = sin armadura, C = cuero, CE = cuero endurecido, CM = cota de malla, CO = coraza); los números son el equivalente de la clase de armadura en *Rolemaster*.

BD (Bonificación defensiva): Obsérvese que las BDs incluyen las características y el escudo. Las referencias al escudo incluyen una bonificación por la calidad (por ejemplo, Sí5, significa sí, un escudo de +5).

Br/Gr (Brazales y grebas): Br y Gr se usan para indicar brazales o grebas respectivamente.

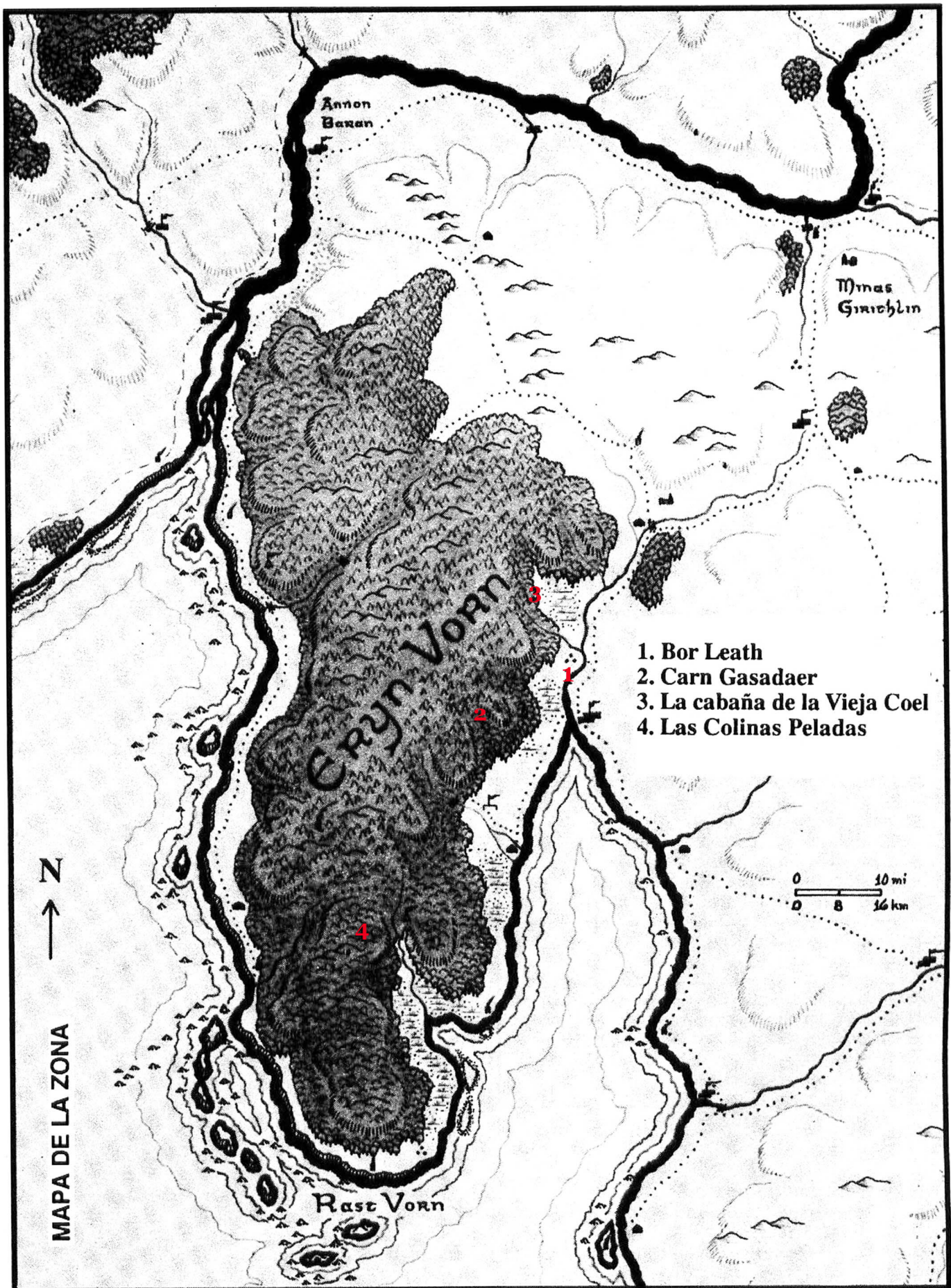
BOs (Bonificaciones ofensivas): Las abreviaturas de las BOs de las armas son las siguientes: ec-espada corta, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espada, más-maza, ha-hacha, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón, ga-garrote, bs-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto, al-arco largo, bal-ballesta ligera, bap-ballesta pesada, bo-boleadoras, lt-látigo, ab-alabarda, ro-roca. Los ataques de animales y sin armas se abrevian usando códigos de la tabla de Características de animales (CST-2) de *El Señor de los Anillos*: la primera letra indica el tamaño del ataque (D = diminuto, P = pequeño, M = mediano, G = grande, E = enorme), las dos letras siguientes indican el tipo de ataque (Pr = presa, Ps = pisotón, etc.). Las bonificaciones de cuerpo a cuerpo y de proyectil incluyen la bonificación de la mejor arma del combatiente en dicha categoría.



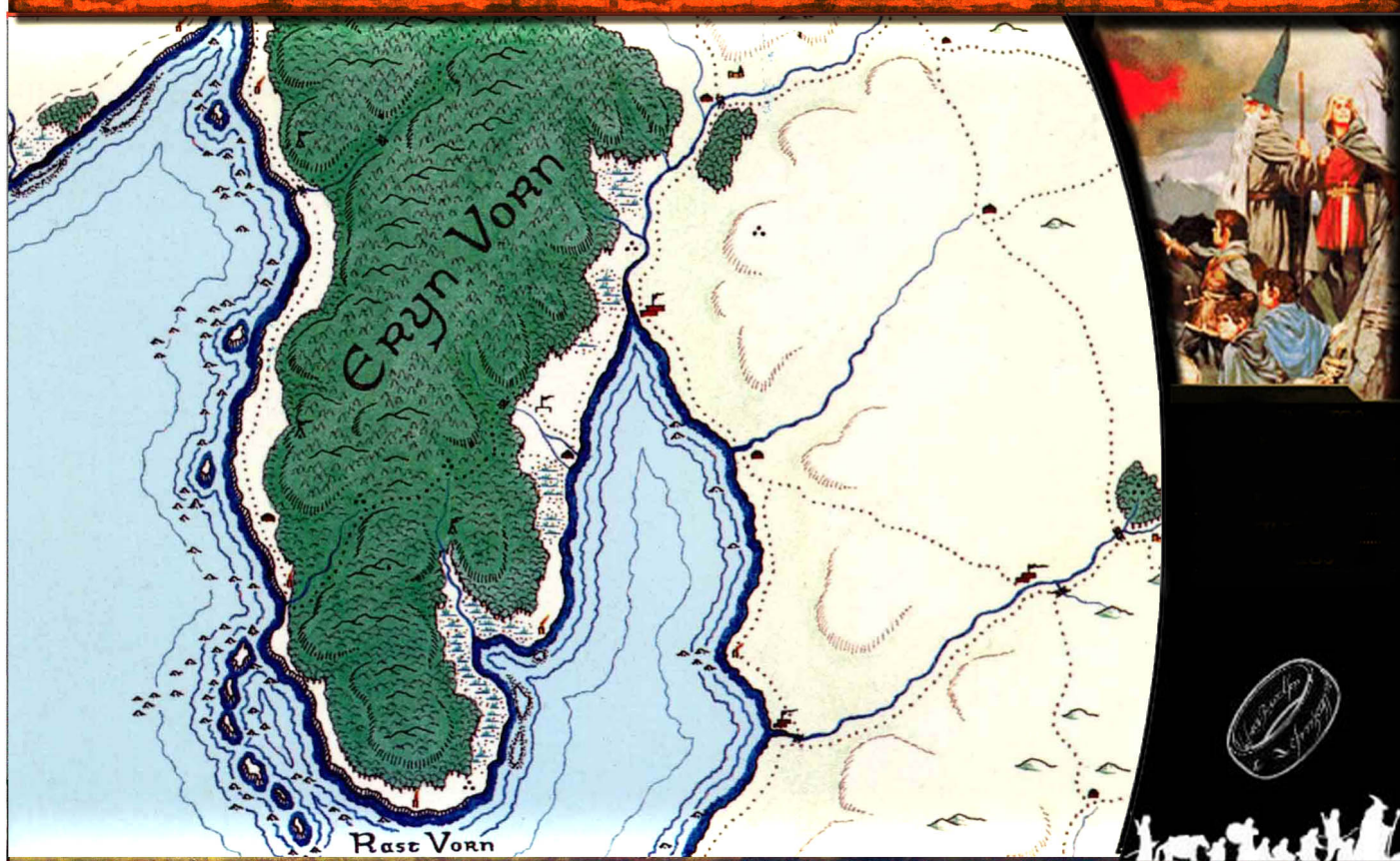
PNJs Y CRIATURAS PARA "LOS WOSES DEL BOSQUE OSCURO"

Nombre	Nivel	PV	CA	BD	Esc.	Br/ Gr	c./c: BO	proyector/ secundaria BO	MM	Notas
PNJs										
Ari-Ghân	2	32	C/7	25	Sí	Br	59ga	24da	10	Viejo montaraz wose. PP2. Conoce lista abierta de Canalización hasta quinto nivel.
Ari-Lam	3	39	C/8	15	No	Br/Gr	46la	56ce*	10	Viejo montaraz wose. Usa una cerbatana, ver 6.24.
Buri-Jun	5	78	C/8	30	Sí	Br/Gr	85ha	55ce*	5	Duro guerrero wose.
Buri-Khûrni	4	38	C/7	25	No	Br	69la	49la	15	Viejo explorador wose
Dhân	4	73	C/8	35	Sí	Br/Gr	82mg	52da	0	Guerrero wose.
Ghâm	7	106	C/8	40	Sí	Br/Gr	117ma	92la	5	Feroz guerrero wose.
Khûn- -buri-Khûn	10	130	CE/12	35	No	No	120GPr	100 GGol	10	Muerto viviente nivel IV. PP30. Usa "Rayos de Hielo", conoce 5 listas de mago hasta nivel 10, los ataques de calor le hacen el triple de daño.
Om-buri-Om	3	36	SA/2	20	No	No	25ba	-	10	Viejo animista wose. 3PP. Conoce tres listas d animista hasta nivel 10.
Or-Dîn	3	60	C/8	15	Sí	Br/Gr	64más	39ce*	0	Viejo guerrero wose.
Or-Lân	1	22	SA/1	20	No	No	36hc	26ce*	5	Explorador wose decrepito.
Or-Prâga	3	36	C/8	10	No	Br/Gr	58da	38da	10	Viejo explorador wose.
Pôn-ora-Pôn	9	60	SA/1	5	No	No	44da	24da	10	Obesa animista wose. 36PP. Conoce cuatro lista de animista y 5 listas abiertas de Canalización hasta nivel 10.
Wedegog	9	190	CE/11	30	No	(Br/Gr)	100 EGa	65ga	20	Guerrero troll de las nieves. Funciona a -25 bajo la luz del sol directa. Usar las tablas de críticos para Grandes criaturas.
'Criaturas'										
Oso de las cavernas	9	256	C/8	40	No	Br/Gr	105 GGa	85GPr	10	Bestia malhumorada.
Acólitos muertos	4	80	C/8	30	No	Br/Gr	70GGol-	-	-15	Muertos vivientes de clase III. Se encuentran 4.
Seguidores muertos	3	75	C/8	20	No	Br/Gr	64MGol-	-	-10	Muertos vivientes de clase II. Se encuentran 9.
Araña mascota	2	4	SA/3	20	No	No	20PPi	-	20	Si consigue un crítico, se debe pasar una tirad contra Veneno que afecta al sistema nervioso, nivel 2, que paralizará la extremidad atacada durante 1-4 horas si se falla la TR.
Esqueletos	1	25	SA/1	0	No	No	40MGol-	-	-10	Muertos vivientes clase I. Estúpidos Se encontrarán 3 ó 23.

* cerbatana, ver 6.24. **Nota:** Para explicación ver la sección 4.8. **Nota:** todos los muertos vivientes ignoran los resultados de aturdimiento y de pérdida de pv por asalto.



W Bosque Oscuro oses



Edición 2ª por Vecino398, Diciembre 2010
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

