

• sexta parte •

un ejemplo de ambientación

Nota: La lectura de estos textos está reservada al Director de Juego. Cuando los jugadores salgan de aventuras, el DJ les describirá las gentes, criaturas y lugares que se detallan en este apartado.

***** ÁREAS CIVILIZADAS — *****

LA POSADA JUNTO AL ÚLTIMO PUENTE

1ª Planta
de la
Última
Posada

La Última Posada se encuentra en la orilla izquierda de río Mitheithel (*Fontegrís*), justo al lado del Gran Camino del Este, que va desde el refugio de Rivendel a las regiones civilizadas y la ciudad de Bree. El *Último Puente*, llamado así porque es el puente más meridional que cruza el Mitheithel, así como la estructura más oriental en el Gran Camino del Este, queda a la vista de la

posada. El tráfico a lo largo del camino es restringido pero regular. Hay abundantes huéspedes en la posada (aunque algo sordidos), y puede parecer que algunos de ellos se interesan demasiado en saber algo más acerca de los rumores sobre tesoros, que corren con la cerveza en la sala de reunión.

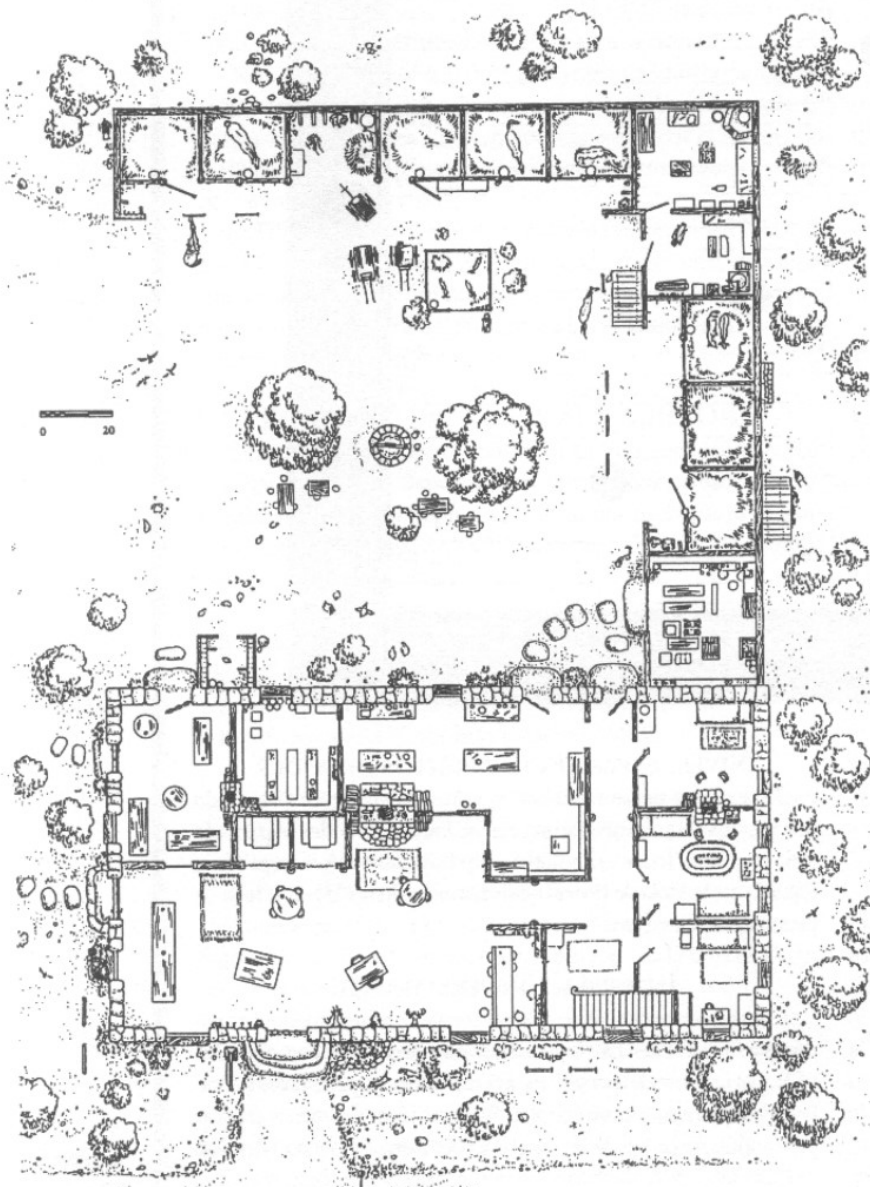
Ahora, en el 1640 de la Tercera Edad, la región abrupta, rocosa y densamente boscosa del desaparecido reino de *Rhudaur*, conocida como *El Bosque de los Trolls*, es una zona peligrosa para los viajeros. Los trolls de las colinas, que vagan hacia el sur desde los Páramos de Etten (cerca de Angmar) se han reunido en gran número y se pasean libremente por los bosques de noche. (De día descansan en sus guaridas subterráneas, royendo los huesos de sus víctimas). Abundan los rumores de desapariciones. Ahora, llegan testimonios frecuentes de extraños y aterradores sucesos que ocurren en un castillo, abandonado hace mucho tiempo, que se encuentra a medio camino entre la Última Posada y la vieja ciudad montañesa de *Cameth Brin* a los oídos atentos de aquellos aventureros, intrigantes o buscadores de fortuna que sean lo bastante estúpidos o impetuosos como para escuchar, cavilar y hacer planes.

La Última Posada es un establecimiento limpio y relativamente seguro, regentado por la familia *Grumm* durante generaciones. Los actuales dueños, *Rubh* y *Bura Grumm*, son honestos y trabajadores.

Nota: En la Tabla General de Personajes ST-3 (pág. 252-254) encontraréis las capacidades de los personajes. En la Tabla Resumen de Personajes no Jugadores de esta aventura se pueden encontrar las características específicas de todos los PNJs que en ella aparecen.

Los Grumm emplean a sus dos hijos como mozos de cuadra, mientras que sus hijas *Minna*, *Bannie* y *Gleefa* cocinan y hacen la limpieza. Bura tiene fama de buena enfermera y usa pociones y hierbas curativas con tal habilidad que algunos la han llamado hechicera. (En realidad es una animista).

Además de los establos y el patio que se encuentran en la parte posterior, el piso bajo de la Última Posada tiene una espaciosa sala abierta al público, una taberna más pequeña para echar unos tragos e intercambiar chismes con los lugareños, dos pequeños reservados con cortinas, una habitación de 4x4 metros (con una salida secreta a los oscuros arbustos en el lado este de la posada) para discusiones privadas y una gran cocina que sirve el mejor pollo asa-



RESUMEN DE LOS PERSONAJES NO JUGADORES

Nombre/lugar	Nivel	PV	CA	BD	Escudo	BO C. a C.	BO Proyectil	Hab. generales	Habilidades de subterfugios
VIAJEROS:									
Turlin (Ar Gûlar)	— veáanse las puntuaciones de Ar Gûlar —								
Goldang	2	64	SA	10	no	46/ma	38/bo	27	28
Falen	2	56	SA	5	no	44/ec	32/acp	22	22
LA ÚLTIMA POSADA:									
Rubb Grumm	3	66	SA	0	no	64/ga	55/al	36	15
Bura Grumm	5	61	SA	5	no	45/ca	40/ac	26	12
Leddor Grumm	4	56	SA	10	no	70/ec	60/acp	44	25
BOSQUE, DE LOS TROLLS:									
Montañés	4	88	CE	10	no	52/la	76/ac	27	38
Orco	3	79	CM	30	sí	63/ha	40/ac	18	12
Troll fuerte (1)	12	134	CE	30	no	106/ga	108/ro**	31	06
Troll normal (2)	10	112	CE	20	no	88/ga	90/ro**	26	04
Troll joven (1)	8	90	CE	20	no	70/ga	72/ro**	21	03
Troll hembra (1)	6	72	CE	10	no	56/ga	57/ro**	17	02
Troll bebé (1)	1	35	CE	10	no	29/ga	40/ro**	12	01
Fuerte (hobbit)	3	48	SA	20	no	22/ec	38/ac	21	45
HERUBAR GULAR:									
Ar Gûlar	9	72	SA	55	no	45/da	35/acp	67	65
Thuk, capitán orco	5	95	CM	35	sí	89/ci	77/acp	45	11
Golem*	15	190	CO	40	no	110/ma	-	00	00

* Ignora el aturdimiento y la pérdida de puntos de vida.

** Los ataques con piedras se resuelven como ataques con garrote.

do al este del río. La familia Grumm vive también en esta planta baja, en habitaciones más bien pequeñas.

El primer piso de la posada cuenta con cuatro dormitorios privados, cómodos y con buena calefacción y dos dormitorios comunitarios muy grandes. Sin embargo, que se den por advertidos los tacaños: en los dormitorios comunitarios abundan los rateros, y por el Gran Camino del Este viajan con regularidad carteristas eficaces que se aprovechan de los ingenuos que piensan ahorrar una o dos monedas de cobre durmiendo en los grandes, vacíos y helados dormitorios comunitarios con otros compañeros de viaje. Dada la decencia de los Grumms las peleas y asaltos son raros, pero a veces inevitables.

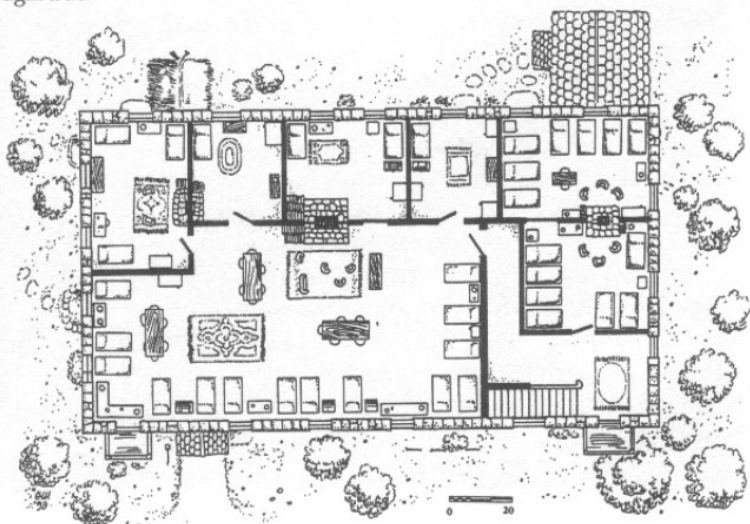
Son muchos los que, viajando regularmente por el Gran Camino del Este, se paran en la Última Posada, camino de Bree, de las ciudades de Rhudaur o, en ocasiones, de Rivendel. Sin lugar a dudas, el visitante más popular es el trovador vagabundo *Turlin*, un tipo guapo y encantador que es tan desprendido con su dinero como con sus canciones y cuentos. *Turlin* duerme en la posada más o menos cada quince días, camino del oeste, hacia Bree o camino del norte, hacia Cameth Brin, donde se han afincado los montañeses, amantes de las canciones. Algunos dicen que las baladas de *Turlin*, el de la melosa voz, ipodrían erizar las escamas de la espalda de un Troll!

Otro huésped regular de la Última Posada es *Falen*, el mercader, un hombre con mezcla de sangre Dúnedain y de Hombres del Este, de quien se dice en broma que sería capaz de venderle la luz del sol a un orco. Con la excepción de *Turlin*, nadie sabe más que *Falen* de lo que pasa en el Bosque de los Trolls y sus alrededores.

Un tercer cliente regular de la posada es el vendedor de hierbas y pociones y aspirante a curandero, *Goldang*, quien fue expulsado de Gondor hace años al haber envenenado accidentalmente a una noble familia. *Goldang* tiene también bastante información sobre Cameth Brin, a donde viaja regularmente, y declara que las aterradoras historias del castillo encantado de los bosques son ciertas. Por unas monedas de cobre, *Goldang* dirá más cosas, pero sólo en un reservado o en una habitación privada.

Hay otros caminantes que viajan por el Gran Camino del Este y que se hospedan en la Última Posada, pero la mayoría van a lo suyo y se marchan antes de que nadie sepa que han llegado.

Nota. Para información sobre contratar los servicios de Personajes No Jugadores, véase el Apartado 11.5 (pág. 61).



2ª Planta
de la
Última Posada

Exterior
de la
Última
Posada

Debido a la situación de la posada y la distancia a la que se encuentra de otros centros de población y de producción, los precios de los accesorios suelen ser un poco elevados para los gustos de la mayoría de los viajeros (más o menos 1,5 veces el precio normal). La comida y el alojamiento tienen precio normal, pero sólo pueden comprarse las armas más corrientes, generalmente de viajeros que quieren conseguir de forma rápida unas monedas. Falen vende ropas bastante burdas, y también arcos y flechas. Raramente se ven objetos mágicos en la posada. Bura Grumm guarda algunas hierbas curativas en un cofre cerrado en la alacena de la cocina, pero no están a la venta. Los únicos medios de transporte disponibles son un caballo ligero y un pony que se guardan en los establos de la posada. Ambos tienen un precio 1,5 veces el normal.

Bilbo se
escabulle

Nota: Para más información acerca de precios, referirse a la tabla ST-4 de Precios y Equipo (pág. 255).

El viajero que llegue por primera vez a la posada, notará un aire apesadumbrado, porque el hijo mayor y más inteligente de los Grumm, *Leddon*, ha desaparecido y se teme que sea prisionero de los trolls en el cercano Bosque de los Trolls. Los Grumms ofrecen una recompensa de dos monedas de oro, además de comida y alojamiento gratis de por vida a quien vuelva con *Leddon* sano y salvo o, más tristemente, a quien traiga lo que pueda ser identificado como los restos de su amado hijo, quien lleva desaparecido casi una semana. *Leddon* lleva un anillo fácil de identificar, hecho de hueso y con la forma de un macho cabrío, alzado sobre sus patas traseras, y tiene una fea cicatriz en la pantorrilla de su pierna izquierda.

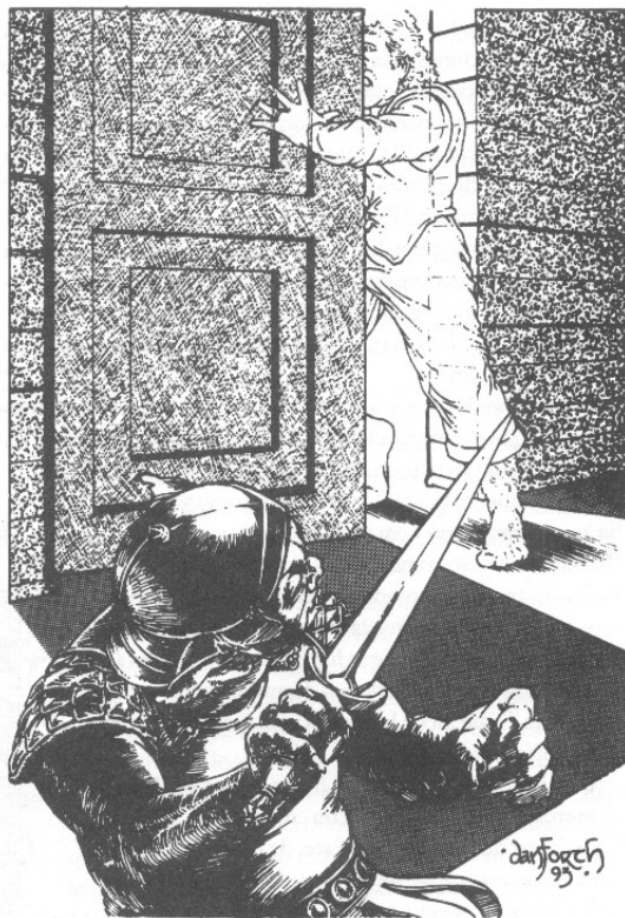
Como en cualquier establecimiento en un cruce de caminos, nada hay más abundante que los rumores sobre oro, gemas, armas mágicas y objetos escondidos en los alrededores. Frente a unas cervezas y galletas, en la taberna de la Última Posada, uno puede tener noticias del castillo que se alza en los bosques, a dos o tres días de marcha en dirección norte y justo al este del río, un castillo que, se rumorea, está deshabitado pero lleno de tesoros. Un tipo borracho, a quien llaman *Grepp*, insiste en que sólo él conoce la verdadera historia del castillo y habla de un mapa tosco pero detallado que lleva a un tesoro escondido en las profundidades de la fortaleza. Incluso llega a decir que, por una moneda de oro, podría encontrar y entregar una copia del mapa del tesoro. Según *Grepp*, un granjero bebedor y los chismorreos de los clientes, el castillo perteneció hace mucho tiempo a un mis-

terioso noble *Edain* de alta alcurnia. Era mago, y durante mucho tiempo se habló con temor de sus experimentos con animales. *Grepp* llama al castillo *Herubar Gûlar*, o "Morada del Señor de la Alta Hechicería" y supone que si uno tiene la suerte de evitar las numerosas trampas y pozos que siguen guardando las riquezas allí escondidas, podría convertirse en el hombre más rico y poderoso del Bosque de los Trolls. Cuando alguien se ríe de él y de su historia y le pregunta por qué no va el mismo a por el botín, *Grepp* se limita a sacudir la cabeza y dice "Soy demasiado viejo y cobarde".

Aquellos que se sientan demasiado asustados por los cuentos de *Grepp* o por las advertencias de otros como para organizar una expedición de exploración al castillo, pueden reunir a unos cuantos amigos de la misma opinión para intentar algo más sencillo, como descubrir una guarida de trolls y, si todo va bien, saquearla. Estas guaridas suelen estar excavadas en las rocas de los espesos bosques que rodean la posada, y la mayoría contienen un importante botín.

Los aventureros más decididos pueden aceptar la oferta de los Grumm y buscar a su hijo, *Leddon*, con la esperanza de rescatarlo con vida, y de paso apoderarse de algo de oro y gemas, para luego venir a reclamar la recompensa.

Bajo los umbríos olmos y robles del Bosque de los Trolls, aguardan muchas aventuras. Descansad en la posada, averiguad todo lo que podáis, porque una vez que estéis en los bosques descubriréis por qué la zona no está habitada y por qué los hombres la llaman *El Bosque de los Trolls*.



***** EL CAMPO — COLINAS ***** Y ARBOLEDAS EN LOS BOSQUES DE LOS TROLLS

Tres graves peligros acechan a los que sean lo bastante valientes o codiciosos como para explorar y andar por las peligrosas y oscuras tierras boscosas llamadas Bosque de los Trolls: los toscos y supersticiosos *Montañeses*, los inverosímiles y desagradables seres que dan su nombre a la región, los *trolls de las colinas*, y las *patrullas errantes de orcos de Angmar*.

Ya estén buscando hierbas curativas o un montón de gemas, harían bien en evitar un encuentro con cualquiera de estos grupos amenazadores. Los peligros naturales —como tropezar con una manada de lobos hambrientos o con una osa negra que protege a sus crías— también abundan en estos bosques salvajes. La única oportunidad de encontrar alguien amigable en el accidentado terreno al norte del Gran Camino del Este sería el raro encuentro cara a cara con un hobbit, porque quedan todavía algunos Fuertes que viven en el Bosque de los Trolls. El único problema es que un hobbit lo bastante torpe como para dejarse ver seguramente está drogado, o medio muerto, o completamente loco.

Nota: Para más información sobre cómo moverse en el Bosque de los Trolls en busca de acción, y lo que ocurre cuando ésta se produce, lee el Apartado 14.2 (pág. 66-68). También será útil la tabla de Encuentros ST-10 (pág. 262).

LOS MONTAÑESES

Los montañeses, que descienden de los dunlendinos y son igual de hospitalarios, lucharon contra el Rey brujo cuando éste sometió (algunos dirían “arrasó”) Rhudaur hace cientos de años. Ahora luchan en su bando, al menos cuando se les “pide” que lo hagan. Son amantes de la bisutería de cobre, de las canciones ruidosas obscenas, y les gusta la vida al aire libre. Trepan por las rocas escarpadas como cabras montesas. Los montañeses, supersticiosos y xenófobos, temen a la oscuridad y prefieren pasar las largas noches de invierno en sus casas, hablando a voces,

insultándose y maldiciéndose unos a otros y riéndose de las desgracias errores que harían llorar a una raza humana más amable.

Entre ellos, los montañeses hablan *dunael*, aunque la mayoría conocen bien el oestron. También ofrecen sacrificios a sus vengativas y despreciables deidades, y desprecian a los woses, enanos y dúnedain (a todos ellos se les ve muy raramente por estos pagos), así como a los orcos y a los “Cabezas de Paja” (los rohirrim).

Los montañeses son grandes rastreadores, a los que es casi imposible despistar, y tan sigilosos como los gatos monteses. Conocen tan bien el Bosque de los Trolls que podrían hacer de guías turísticos con los ojos vendados, pero, claro está, nunca se fiarían de uno lo bastante como para darle la espalda (y un aventurero inteligente haría lo mismo con ellos).

LOS TROLLS DE LAS COLINAS

Los trolls son enormes, duros, estúpidos, feos y sanguinarios, y los trolls de las colinas del Bosque de los Trolls, aunque ligeramente más inteligentes que la mayoría de sus congéneres, no son una excepción. Los trolls de las colinas hablan un poco de oestron, lo suficiente para hacerte entender que estás en grave peligro y que sólo tienes un instante para ganarte su amistad o morir. A los trolls, lo que más les gusta es triturar carne y huesos con sus horribles dientes, aunque prefieren engordar a una víctima durante varios días antes de merendarse al infortunado. Los trolls de las colinas usan martillos además de sus garras y, como la mayoría de los trolls, deben evitar la luz del sol o se convierten en piedra, lo que provoca paroxismos de risa incontrolada en los demás trolls cuando descubren las estatuas de sus ex-compañeros.

LAS PATRULLAS DE ANGMAR

El Rey brujo vigila de cerca el Bosque de los Trolls. Sus orcos y huargos exploran con regularidad los bosques de Rhudaur, husmeando en busca de noticias y de carne fresca cuando viajan hacia el Oeste civilizado o vuelven de allí.



MAPA DE LA ZONA DEL
BOSQUE DE LOS TROLLS

Nota: La escala es 2,5 cm. = 30 Km.

1. La posada junto al último puente
2. Guarida de los Trolls
3. Castillo en ruinas

LUGARES DE AVENTURAS — UN CASTILLO EN RUINAS

tres días de marcha en dirección norte desde la Última Posada, y justo al lado de un afluente del Mitheithel, se alzan las misteriosas ruinas del que fue en tiempos magnífico castillo, *Herubar Gûlar*, la Morada del Señor de la Alta Hechicería. El arroyo que en tiempos alimentaba el foso que defendía la fortaleza contra un ataque frontal, se ha abierto camino a través de la muralla, erosionando la torre 3, que está inundada, y derrumbando la torre 4, que se ha convertido en un dique y ha desviado con sus piedras el cauce del arroyo. (Un río subterráneo rodea las murallas en la parte posterior y proporciona un escape de las cámaras más profundas de la torre del homenaje, si es que hay alguien que llega tan lejos en su exploración del tan temido astillo del Bosque). La puerta principal está chamuscada y reventada. El acceso por uno de los lados del castillo del puente de tablas astilladas está inundado; la aproximación por el camino, sin embargo, es por terreno seco y elevado. Por detrás del castillo, la ladera cae cortada a pico y proporciona una protección ideal para sus actuales ocupantes, una ruda banda de orcos mandados por su capitán, *Thuk*, y por su amo, el evasivo y ambulante mago y agente del Rey brujo, a quien los orcos del castillo llaman *Ar-Gûlar*. (Un personaje perceptivo podrá reconocer a este atractivo malvado por sus apariciones regulares en la posada, en la que canta y “encanta” al público como *Turlin*, el trovador vagabundo). *Ar-Gûlar* es, en realidad, un noble Edain venido a menos, el

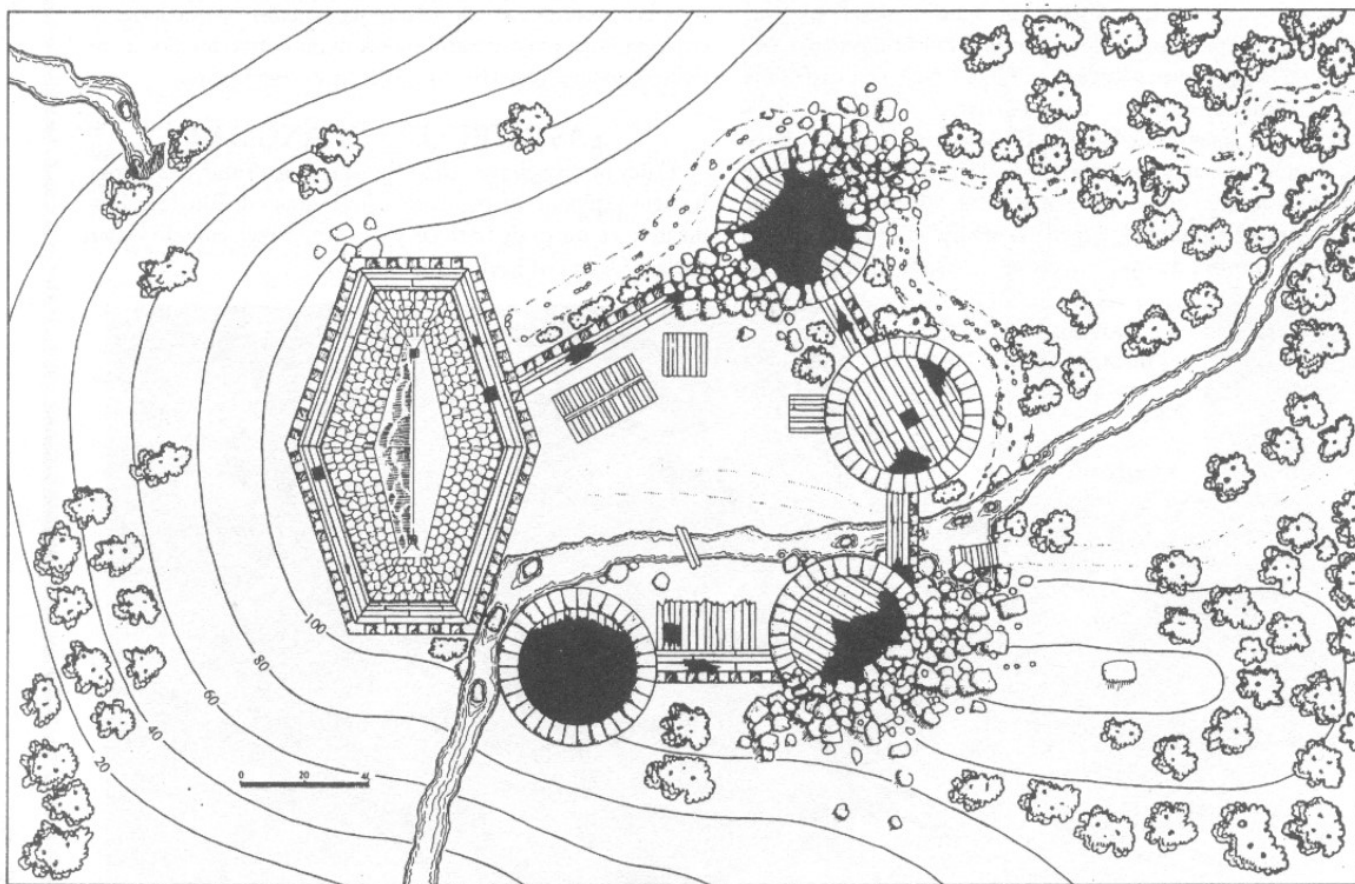
hijo bastardo de un poderoso señor de Rhudaur, a quien se le negó cualquier herencia, pero que recibió una extraordinaria educación y se entusiasmó con el uso de la magia, la hechicería y el engaño, pensando en vengarse de la nobleza Edain. Así fue que el destino le llevó a las oscuras puertas del reino del Rey brujo.

Los deberes de *Ar-Gûlar* son de tres índoles: primero, reunir toda la información posible acerca de los habitantes de la región y sus propósitos y acciones; segundo, causarles todos los problemas posibles, al tiempo que amasa la mayor cantidad de riqueza posible; y tercero, informar de todo lo que sabe al Rey brujo y entregarle la mayor parte de sus ganancias obtenidas mediante la perfidia y la magia negra.

El acceso más evidente al castillo es siguiendo el camino o el cauce del arroyo, teniendo cuidado de permanecer protegidos por la generosa cobertura que dan árboles y arbustos. Siempre hay al menos dos vigías orcos de guardia. Los orcos están siempre atentos de noche en el segundo piso de la torre 1, donde duermen los orcos, y en el tercer piso de la torre del homenaje hexagonal, donde un observatorio en ruinas permite tener una amplia visión del terreno delante de las puertas. Durante las horas de luz diurna, los vigías orcos no ven muy bien y confían en su agudo sentido del oído.

Nota: Los pasadizos secretos y escaleras que se comunican están marcados con letras mayúsculas correspondientes.

Vista
general del
castillo



Las cuatro torres

Los aventureros que tengan suficientes agallas como para atravesar las ruinosas murallas del castillo, quizá quieran explorar primero las cuatro torres semiderruidas, para asegurarlas y de paso conseguir el botín que pueda haber en ellas. Las cuatro torres tienen 15 metros de diámetro y tienen escaleras en su interior, que arrancan del nivel del suelo. Afortunadamente para los posibles saqueadores, sólo una está ocupada por orcos.

1. Torre 1. El nivel del sótano de la torre 1 está inundado, las escaleras están rotas y son peligrosas. Un cofre corroído, de color dorado, reposa en un saliente a 3 metros por debajo de la superficie en la "piscina" de 12 metros de profundidad que llena la torre. El brillo del "oro" puede llamar la atención, pero los peces y el pequeño kraken (siete metros y medio desde la punta de la cabeza a los extremos de los tentáculos) que reposa en las sombras profundas pueden llevarse una mano, un brazo o algo más. El cofre contiene joyas, plata y oro por un valor de 200 mo. y está tan corroído que cualquier intento de sacarlo lo destruirá. El primer personaje que se zambulla en el agua tiene una probabilidad del 10% de llamar la atención del kraken; cada zambullida a partir de la primera (ya sea el mismo personaje u otros) aumenta en un 5% la probabilidad de atraer al kraken. Cada zambullida con éxito permite sacar 1-100 mp en joyas y dinero. Los peces son molestos y no hacen más daño que un feo rasguño (los personajes jugadores no lo saben y pueden sospechar que los peces son venenosos).

Nota: Ver la Tabla Resumen de Criaturas, ST-2 (pág. 251) y el Apéndice A-3 (pág. 185) si quieres más información acerca del Kraken.

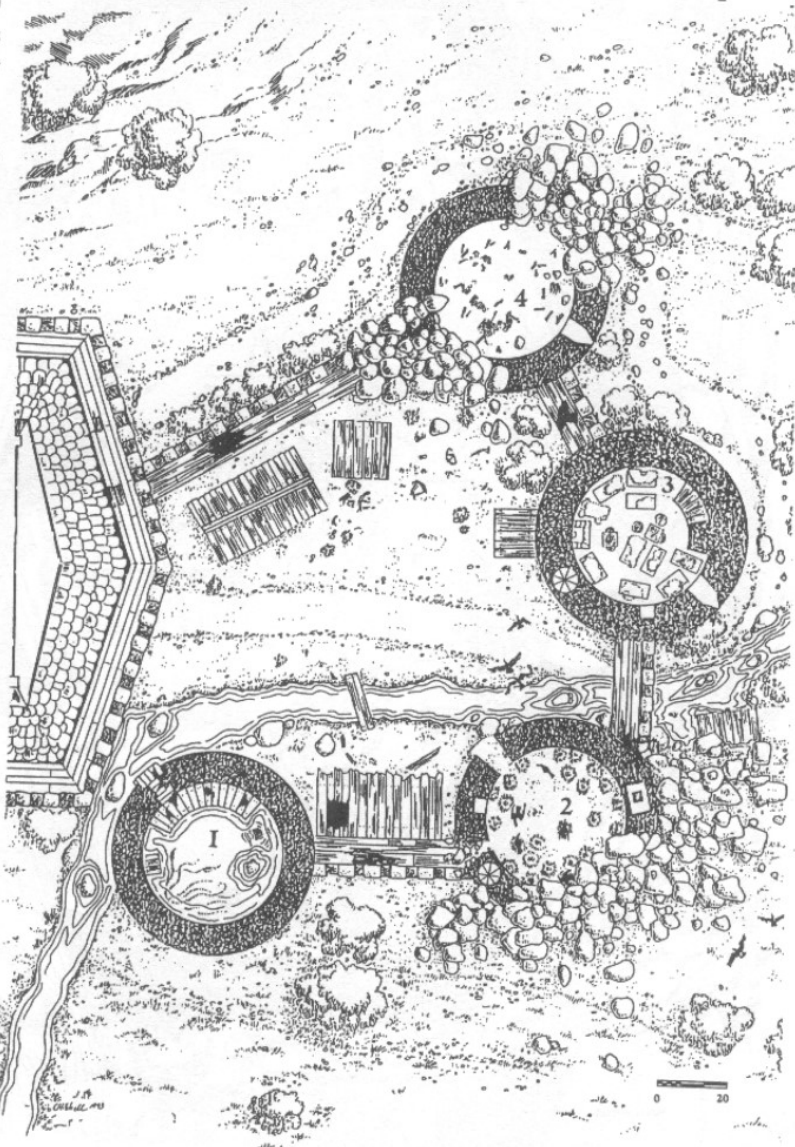
2. Torre 2. Esta edificación está en ruinas; el héroe que entre en ella es recibido por unos cuantos huesos humanos esparcidos, un esqueleto con una flecha alojada en las costillas y un olor pestilente.

3. Torre 3. Aquí, duermen, mantienen sus armas a mano y discuten quien de ellos puede tragarse vivo antes a un Fuerte, los 10-12 orcos que consideran el castillo como su hogar. En todo momento hay 5 orcos por lo menos; pueden aparecer de 1 a 7 más según la hora que sea y el nivel de actividad en la región. Los que no estén durmiendo o se encuentren en el segundo piso de la torre 3, estarán fuera de patrulla, o están en la torre vigía (el antiguo observatorio) en el tercer piso de la torre del homenaje. Acudirán, sin embargo, a cualquier alarma o señal sospechosa. Como la mayoría de los orcos, los del castillo tienen miedo al agua y a la luz y son unos curanderos sorprendentemente eficaces. También llama la atención en la torre 3 un pasadizo secreto construido en sus espesos muros que baja hasta el primer nivel de las cámaras subterráneas de la torre del homenaje; sólo conocen este pasadizo el jefe orco y el señor maligno Ar-Gúlar.

Nota: Los PJs deben pasar una tirada de percepción "difícil" (-10) para ver si descubren o no el pasadizo.

4. Torre 4. Los crebain se han adueñado de la torre 4; aquí viven hasta 33 de estos grandes pájaros negros, que espían para su amo y riñen entre sí todo el día. A cualquier hora, habrá en la torre entre 3 y 30 aves. Los crebain también roban gemas y chucherías y las guardan para su amo, Ar-Gúlar. Cada uno de los veinte ni-

dos de estas aves contiene un botín que vale 110 mp; los crebain lucharán para defender sus nidos y armarán un escándalo que alertará a todos los orcos del castillo en un momento (20% de probabilidad cada asalto). Los crebain, además, vuelan muy rápido, con una velocidad de 42 metros más una bonificación de 12 metros por asalto. Pueden volar a cuatro veces esa velocidad cuando llevan mensajes secretos para Ar-Gúlar, esté donde esté y pueden alcanzarle en menos de una hora cuando está actuando en la Última Posada, por ejemplo. La torre 4 también tiene un pasadizo secreto construido en sus espesos muros que lleva al nivel 2A de las cámaras subterráneas de la torre del homenaje. (Los PJs deben pasar una tirada de percepción "muy difícil" (-20) para descubrir este pasadizo). Detrás de un ladrillo ligeramente menos polvoriento que los demás y marcado con una "X" apenas discernible, a una altura del suelo de unos 120 cm. se encuentra una sencilla caja, recubierta de cuero, con una cerradura "muy fácil" (+2). Hay una trampa de dificultad media (+0) protegiendo la caja. Dentro de la caja hay un duplicado de la llave del cofre del tesoro que se encuentra en las profundidades de las cámaras inferiores; cualquiera que tire del ladrillo y que no se agache por debajo del nivel de éste, se encontrará con que una hoja afilada penetra en su cuerpo (un crítico de tajo A, uno de perforación C). Por otro lado, un enano o hobbit típicos simplemente se reirán mientras que la hoja pasa por encima de sus cabezas.



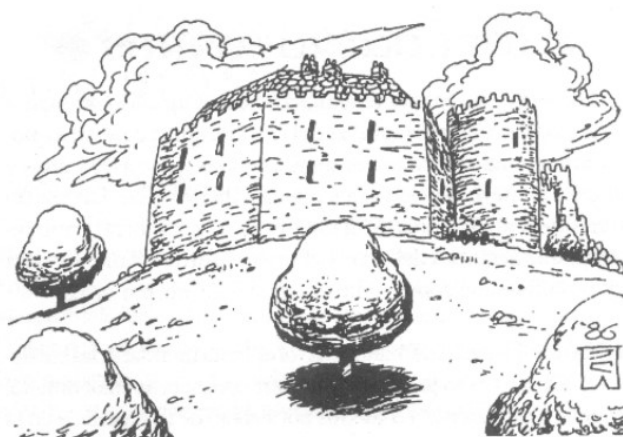
La torre del homenaje

PRIMER PISO

El primer piso, a nivel del suelo, de la torre del homenaje hexagonal (36x24 metros) fue en tiempos una elegante estancia de impresionantes proporciones y belleza. Es obvio para cualquiera que no sea un orco que un rico barón Edain vivió en el castillo en tiempos). Ahora de las paredes cuelgan tapices hechos jirones y pinturas desgarradas. Trozos de esculturas destrozadas se amontonan en el suelo de piedra labrada. Los orcos raramente entran en la torre del homenaje, excepto para vigilar desde el observatorio en el tercer piso.

SEGUNDO PISO

Un balcón domina el gran salón inferior, donde se celebraron fiestas y bailes hace mucho tiempo. En el resto del segundo piso están las habitaciones de invitados y en la ahora desierta cámara ceremonial pueden verse restos de iconos.



TERCER PISO

1. Habitación del Señor. Esta habitación de 11x7 metros contiene un pasadizo secreto (construido en la pared) que da a la biblioteca, rodeando la habitación de los sirvientes.

2. Habitación de los sirvientes. Una habitación de 10x4 metros en la que dormían y esperaban los sirvientes del señor Mago, dispuestos a atenderle a cualquier hora.

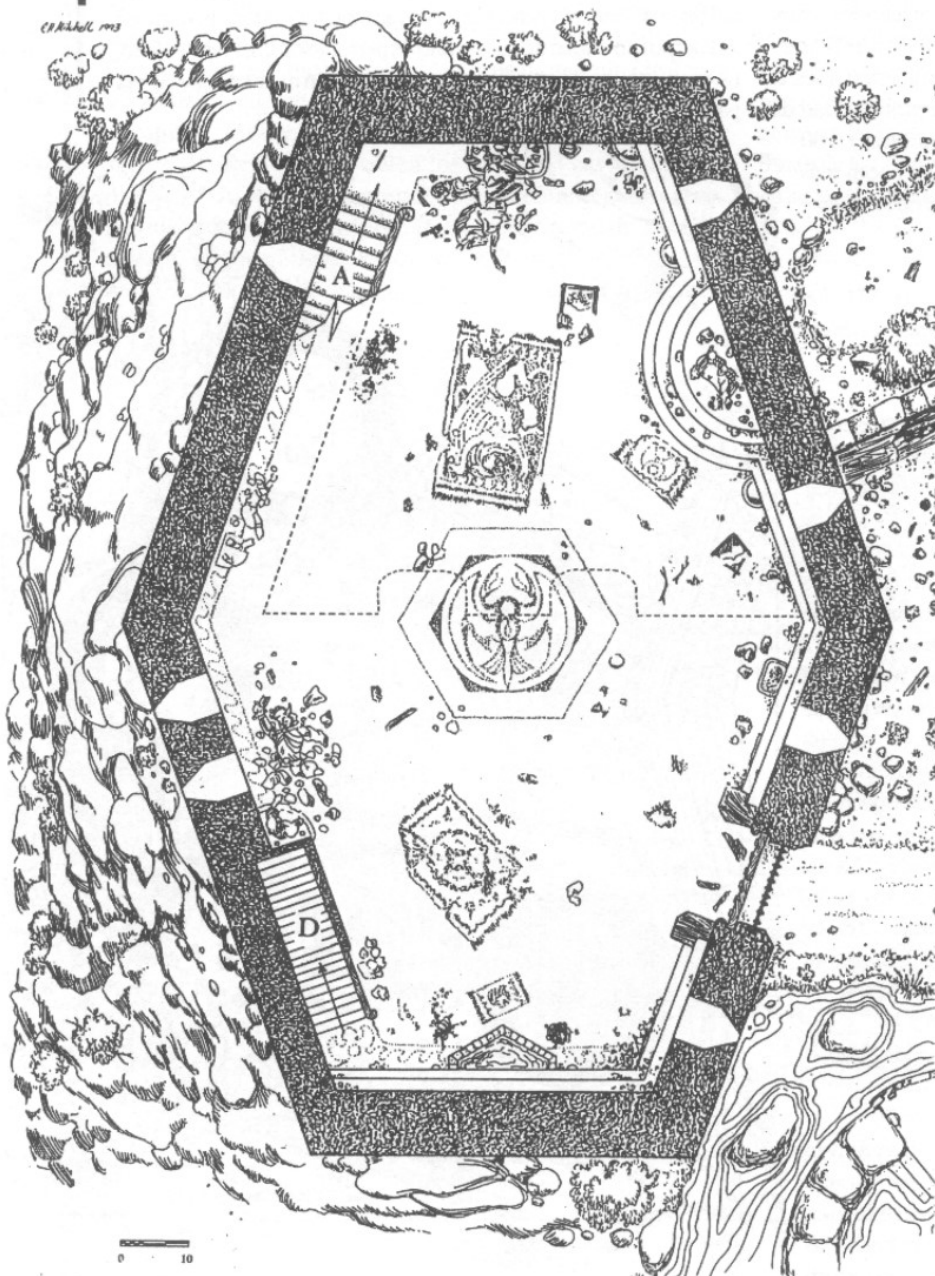
3. Biblioteca del conocimiento. La mayor parte de las paredes de la biblioteca están cubiertas por estanterías que van de suelo a techo. Tirados por las mesas y el suelo se ven mapas amarillentos y libros desparramados. El polvo lo cubre todo. (La biblioteca, que mide aproximadamente 15x7,5 metros, contiene también una habitación secreta, que no ha sido saqueada y dos pasadizos secretos de los que se habla más adelante, en 6, 7 y 8.).

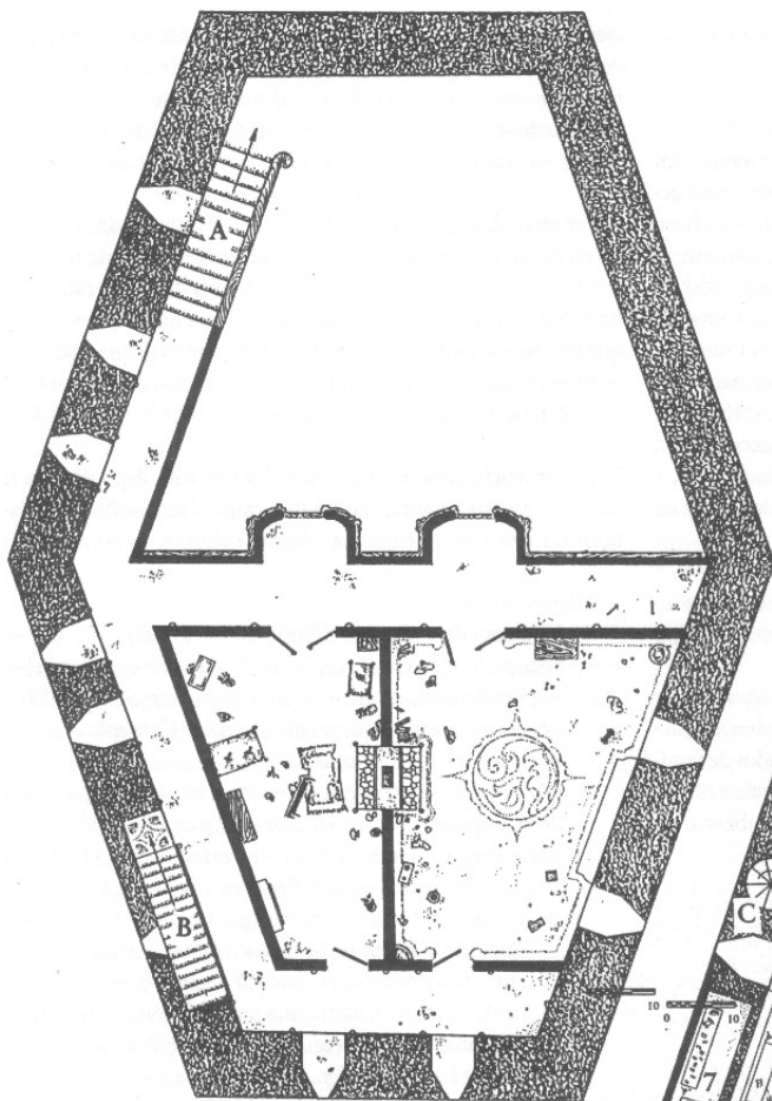
4. Observatorio/puesto de guardia. Una habitación de 11x6 metros con ventanas que miran al camino que llega hasta las puertas del castillo. El telescopio que está frente a una ventana está operativo pero la lente está tiznada. Los orcos usan esta habitación como puesto de guardia; la guardia cambia cada cuatro horas. Siempre hay aquí un orco, como mínimo, y hay una probabilidad del 10% de que el capitán orco, Thuk, se pase por aquí, por cada periodo de 10 minutos.

5. Laboratorio. Esta cámara de 19x6 metros contiene antiguos textos, papeles y sorprendentes objetos de laboratorio, todo ello sumamente desordenado. Una diminuta cámara secreta (mencionada en el punto 9), queda sin haber sido descubierta, escondida detrás de unas estanterías que van del suelo hasta el techo.

6. Pasadizo secreto (dormitorio). Este estrecho pasadizo, construido en el muro, lleva directamente al otro pasadizo secreto escondido detrás de las estanterías en la biblioteca.

7. Habitación secreta. Sólo Ar-Gúlar (Turlin) conoce esta estrecha habitación escondida detrás de las estanterías de la biblio-





teca; la mantiene intacta tanto como cebo, como precaución por si el Rey brujo se vuelve en su contra o le expulsa. (Naturalmente, Ar-Gúlar también desea que su presencia como practicante de la magia y como agente de Angmar se mantenga en secreto.) La habitación contiene mapas de la región así como diversas historias y bestiarios, de interés para quienes viajen por el Bosque de los Trolls; esparcidos sobre una mesa hay diez textos de hechicería Númenóreanos Negros. Cada tomo pesa más de 5 kilos y se podría vender por 30 mo. en Fornost o en otra ciudad. Los más osados podrían intentar venderlos en Carn Dum que está mucho más cerca, pero implica mayores peligros). Varias rimas, escritas en pergaminos quemados y polvorientos advierten y atraen la atención de los que encuentren y examinen esta habitación, que es extremadamente difícil de descubrir (-30). Uno de estos poemas se puede ver sobre la mesa:

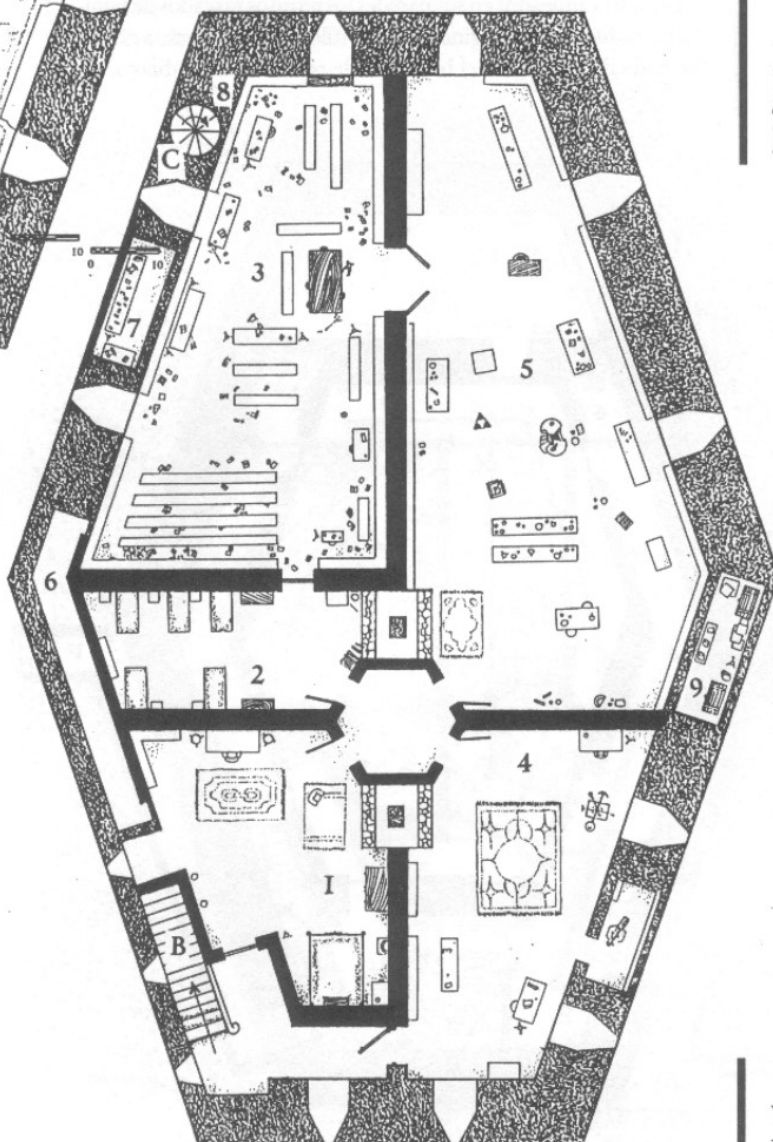
*Muy, muy abajo
El tesoro será encontrado
Más allá de las bestias y cerca de los charcos
La muerte acecha a los locos, la riqueza espera al sabio.*

Nota: Se recomienda al DJ que aproveche al máximo la información y las claves que contiene esta cámara secreta y que

pueden llevar a otras aventuras, tanto dentro como fuera del castillo.

8. Pasadizo secreto. Esta estrecha escalera de caracol lleva a la habitación inferior del mago escondida en el primer nivel de los subterráneos de la torre del homenaje. Para descubrir este pasadizo hay que pasar una tirada de percepción "muy difícil" (-20).

9. Cuarto secreto. Esta pequeña cámara, escondida detrás de las librerías del laboratorio, es desconocida para Ar-Gúlar y los orcos. Aquí, el antiguo señor Edain almacenó documentos sobre sus experimentos en alterar el tamaño y las funciones de diversos animales de la región. (El texto manuscrito finaliza abruptamente, dando a entender que el mago abandonó sus estudios de repente). Los documentos pesan unos 5 kilos y valdrían 10-100 mo. para la gente adecuada en el sitio apropiado; lo más probable en una gran ciudad. La cámara es "extremadamente difícil" (-30) de descubrir; Ar-Gúlar no sospecha su existencia y cree que el cuarto secreto de la biblioteca contiene todos los secretos del pasado.



Las cámaras subterráneas

NIVEL UNO

1. Ruedo. El primer nivel subterráneo albergaba en tiempos un ruedo para el combate y un escenario bien iluminado para actuaciones de música, danza y drama. El ruedo hundido ahora contiene el botín que cogen los orcos a los viajeros y, a los que se atreven a adentrarse en el Bosque de los Trolls. Guardando las piezas de cobre, bronce, plata y oro esparcidas por la arena del ruedo (y encadenado a su centro) hay un oso negro malhumorado y no muy bien alimentado, a quien los orcos llaman cariñosamente Grrr. El oso es un animal de tercer nivel y tiene 150 puntos de vida. (Véase la tabla ST-2). Todos los orcos deben depositar aquí su botín (bajo la mirada vigilante de su jefe), y todos cumplen. El botín disperso en la arena del ruedo consta de 5000 me, 2000 mb, 5000 mc, 500 mp y 30 mo.

2. Almacén y bodega. Saqueado y destrozado, este cuarto no contiene nada de valor, salvo algunas telarañas y botellas rotas y vacías.

3. Sala de los Héroes. Bajando las escaleras y a la izquierda, se encuentra la oscura sala de los Héroes. Esta larga y estrecha galería muestra alineados en sus paredes los retratos rasgados de familia de los habitantes originales del castillo, y a primera vista no tiene nada de valor para el buscador de tesoros. Sin embargo, un

examen más exhaustivo revelará toscos planos cubiertos de polvo de los sótanos del castillo. (Otros mensajes urgen a buscar tesoros más importantes en las profundidades de la torre del homenaje). Incrustadas en los marcos de tres retratos al final de la sala, cerca de la gran estatua de piedra, hay joyas por un valor de 50 mo.

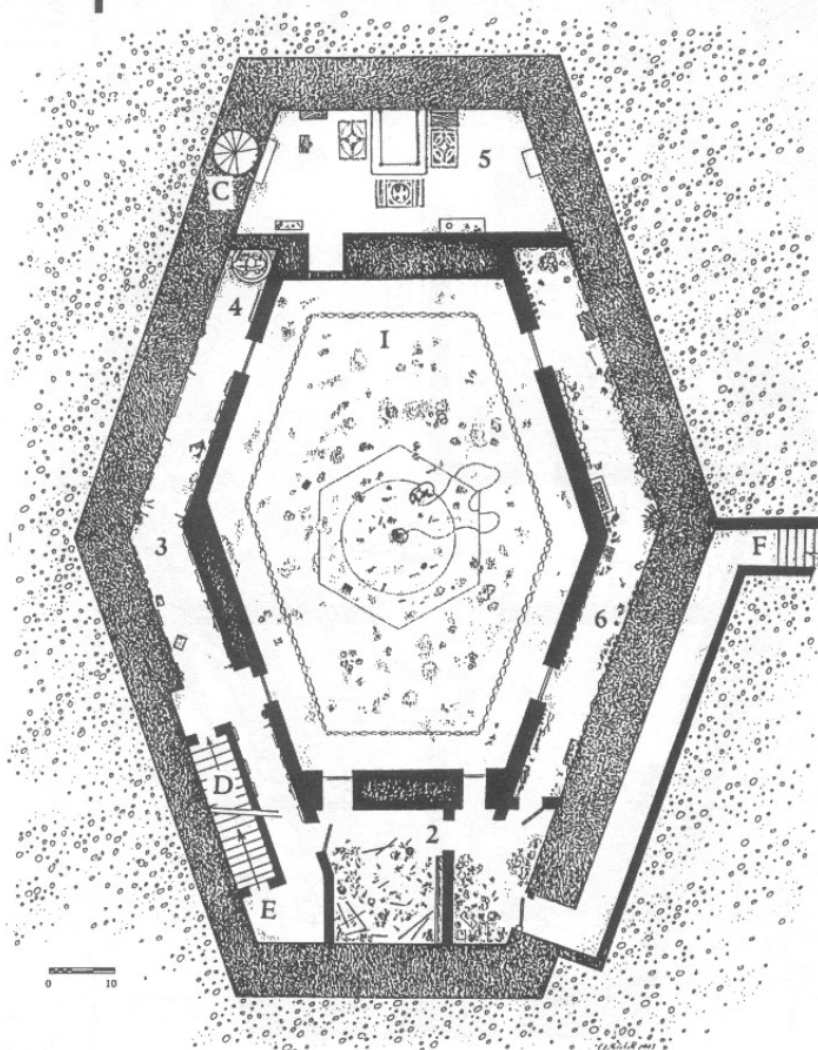
4. Estatua. Este gigante de piedra de 2,40 metros de altura es, en realidad, un gólem dormido. El mínimo intento de mover o arrancar alguna de las gemas en los tres retratos de la familia le hará volver a la vida. El gólem no descansará hasta que aquellos que han osado molestar los retratos abandonen la sala o se unan a sus antepasados en el más allá. Las características de combate del gólem se encuentran en la Tabla de PNJs de la página XX.

5. Dormitorio secreto del señor del castillo. Aquí dormía el antiguo mago normalmente, en una cama alzada sobre una plataforma, cerca de un cofre con objetos mágicos.

Objetos en el cofre:

1. Una cota de malla de brillante metal dorado + 15, que se encoge al contacto con el sudor. Cada vez que quien la lleva puesta se encuentra en una situación tensa, hay un 20% de probabilidad de que reciba un crítico C de aplastamiento, una vez cada 24 horas.
2. Diez flechas + 10 y otra, parecida a las demás, que cuando es disparada vuelve a atacar al arquero en lugar de a sus enemigos. El ataque se resuelve normalmente; el arquero tira el crítico que pueda infligirle dicho ataque.
3. Un par de brillantes botas que no dejan huellas pero que, tras 8 horas de llevarlas puestas sin parar, se alejan a toda marcha en dirección este llevándose al incauto usuario durante una hora. (Grabado en el cuero de ambas botas hay una inscripción élfica que dice que uno se ha puesto algo más de lo que cree).
4. Joyas y adornos por valor de 25 mp., incluyendo un anillo de hueso grabado con la forma de Rhudaur.
5. Libros, dibujos y pergaminos arcanos que parecen muy importantes pero que son falsificaciones. Por ejemplo, unos versos escritos en elegante sindarin parecen dar pistas sobre ciertos secretos en los subterráneos de la torre, pero en realidad llevan a trampas mortales en los niveles inferiores.
6. Una daga mágica +5 que bala como un oveja cuando hay orcos a 30 metros de distancia de quien la empuña.
7. Una auténtica flecha + 20, que puede volverse a usar si se recupera, para matar bestias malignas. (Se resuelve cualquier crítico normalmente y se tira como "exterminadora" en la tabla CT-10.)
8. Una poción que da, cuando se toma, el Don de la Visión Subterránea. El beber el contenido de esta pequeña redoma proporciona una breve visión de la cámara más profunda del castillo; las áreas peligrosas se verán en color rojo y aquellas que contienen tesoro, en color amarillo. El PJ que tenga buena memoria (Inteligencia o Intuición) podrá dibujar un plano detallado del nivel 3 de los subterráneos.
9. Una poción como la descrita en 8, pero ésta da una visión falsa del nivel 3. De hecho invierte el color de las áreas peligrosas y las de tesoro.

Cámaras subterráneas
-nivel 1



6. Zona de almacenaje de armas. En esta larga y estrecha cámara, a la derecha de las escaleras, se guarda el exceso de armas que se consiguen en los combates y emboscadas. Los orcos no pueden o no quieren usar los objetos aquí apilados de manera desordenada.

Objetos en la zona de almacenaje de armas:

1. Montones de 2-20 ejemplares de cada tipo de arma y armadura, aunque oxidados.
2. Dos espadas anchas de + 5.
3. Una estrella de la mañana de + 5.
4. Una Jabalina mágica + 5 que vuelve a quien la arrojó en el primer tiro fallido, por cada periodo de 24 horas. (Para más información sobre objetos mágicos, ver la sección 4.56).
5. Un arco largo con tres flechas + 5.
6. Un hacha de combate + 10 que sólo pesa el 60% de lo que pesan las hachas normales de la misma clase.
7. Almacén. Aquí se amontonan ropas y cacharros.
8. Pasillo y escaleras.

NIVEL 2A

1. Almacén de hierbas y venenos. Situado a la izquierda de las escaleras, está cámara, de 30 por 4 metros, iluminada artificialmente, contiene abundantes hongos. Aquí crecen en abundancia diez variedades de hierbas y venenos.

Nota: Los PJs tirarán un dado, el resultado indica la hierba escogida. Ver la tabla ST-5, Hierbas, Venenos y Enfermedades (pág. XX-XX) para más información.

1. Arfandas. Crecen 2-20 dosis al mes.
2. Culkas. Crecen 1-10 dosis al mes.
3. Belan. Crecen 1-10 dosis al mes.
4. Gariig. Crecen 1-10 dosis al mes.
5. Attanar. Crecen 2-20 dosis al mes.
6. Degiik. Crecen 1-10 dosis al mes.
7. Arnuminas. Crecen 2-20 dosis al mes.
8. Kilmakur. Crecen 1-10 dosis al mes.
9. Kly. Crecen 1-5 dosis al mes.
10. Uraana. Crecen 1-5 dosis al mes.

2. Cámara de tortura. Esta cámara, de 15 por 13 metros es el centro de este nivel de la torre del homenaje. Aquí, el capitán orco y sus dos subalternos de mayor confianza convencen a los cautivos poco comunicativos de que deben reconsiderar su postura de silencio. Toda una serie de objetos, incluyendo tenazas recalentadas, abrazaderas para lenguas y sacaojos, les ayudan a obtener información. Aquellos que rehusan hablar, o que siguen siendo de interés para el jefe orco o su amo, son alojados en las cuatro pequeñas mazmorras.

3. Mazmorra 1. Aquí se encierra al prisionero que no quiere revelar una información interesante, alimentándolo con una dieta de hongos ligeramente venenosos y alucinógenos. (Los orcos del castillo suelen llevar antídotos a los venenos en redomas con etiquetas escritas en orco.)

4. Mazmorra 2.

5. Mazmorra 3.

6. Mazmorra 4.

7. Estancia de inhibición de la Esencia. Se pierden puntos de poder. Por ejemplo, cada vez que un personaje entra en la Estancia de inhibición de la Esencia, pierde la mitad de sus puntos de poder.

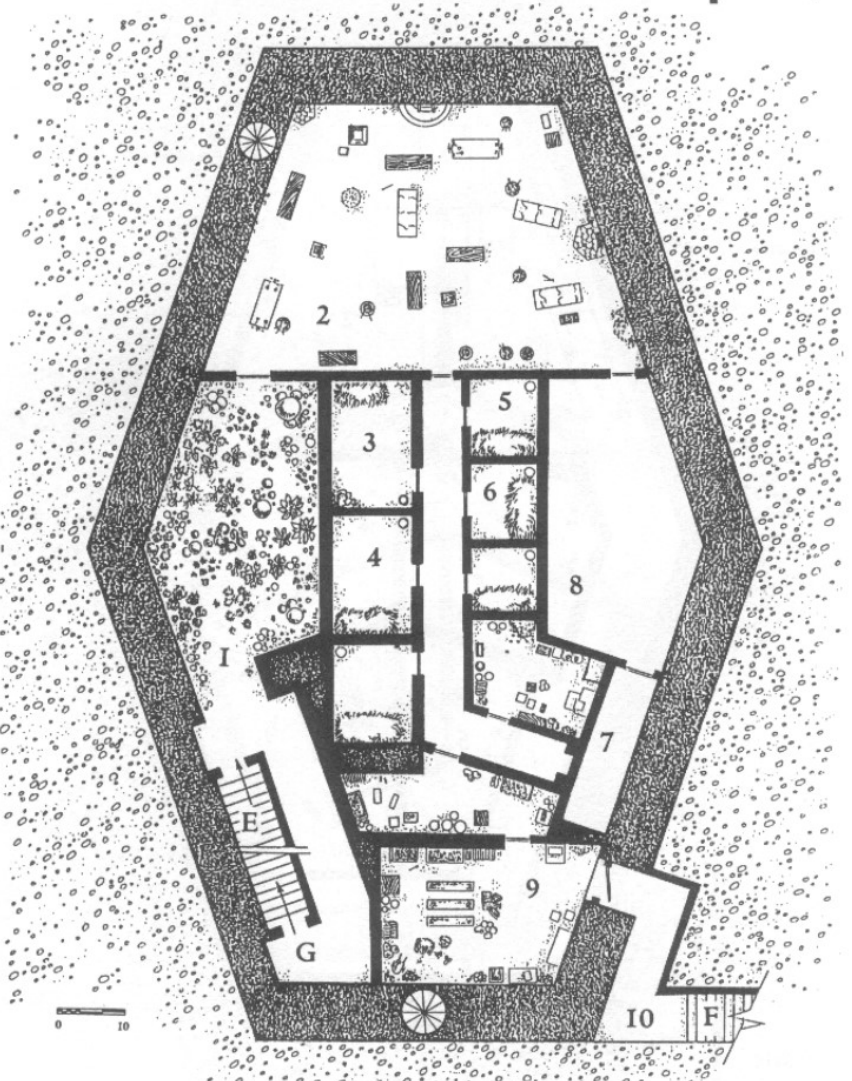
8. Estancia de aumento de la Esencia. Por el contrario, entrar en la Estancia de aumento de la Esencia maximiza los puntos de poder de un personaje, pero sólo ocurre una vez cada 24 horas.

9. Pasadizo secreto. Unas escaleras, estrechas y oscuras, llevan al tercer nivel de los subterráneos donde permanecen escondidos los andes tesoros del castillo. Este pasadizo está protegido con una trampa flamígera y, en primavera y verano, por una molesta familia de tábanos. La trampa flamígera llena el pasadizo de fuego (infligiendo a todo el mundo 1-5 críticos de calor "B") a menos que todos los que pasen por la puerta oval de piedra de 1,20 metros de altura no reciten antes las palabras élficas grabadas en las polvorientas piedras por encima del marco de la puerta:

Abajo voy abajo bailo

Buscando mi dorada oportunidad mágica.

10. Escaleras secretas. Llevan arriba, a la torre 4.



Cámaras
subterráneas
-nivel 2-A

NIVEL 2B

Nota: El plano que acompaña esta explicación marca las zonas donde existe una buena probabilidad de ser mordido, indica el % de probabilidad de que un PJ sea mordido por cada asalto que pase en una determinada cámara y dice qué tipo de mordedura sufriría, caso de que su suerte le abandonase.

- $A = 5\%$ Arañas
 $B = 20\%$ Aspidas (Serpientes)
 $C = 5\%$ Murciélagos
 $D = 10\%$ Lagartos

1. Escaleras. Bajando estas escaleras, el audaz aventurero llega a las habitaciones preferidas de Ar-Gûlar, lo que él llama su “cuarto de los juegos”. Porque aquí residen los resistentes descendientes de los experimentos realizados hace muchísimos años. Una escalera, amplia, oscura y en estado ruinoso no es demasiado atrayente, pero hay que bajar para alcanzar el tesoro que se encuentra aun más abajo.

2. Cámara reproductora. Este pozo, ahora vacío (con la excepción de algunas arañas y áspides ocultos en las sombras), todavía conserva la pestilencia de la corrupción y de las malas artes. Aquí

era donde el mago de antaño criaba sus arañas, serpientes, murciélagos, lagartos y perros gigantes, que crecían en la penumbra de este nivel de los subterráneos. (Y la leyenda cuenta que fue en esta húmeda celda donde el mago encontró la muerte, devorado por las mismas criaturas desgraciadas que él había creado).

3. Pasadizo. Situado cerca de la gran escalera, este pasadizo lleva al nivel uno y al tesoro en el nivel tres de las Cámaras Subterráneas. También es un reto, porque está protegido con un grupo de trampas con cuchilla que pueden, literalmente, descabezar al intruso desprevenido. Las trampas infligen de 1 a 5 críticos de perforación "B" y son "muy difíciles" (-20) de desactivar. Cuando se abre la puerta normalmente, las trampas se activan mecánicamente disparando una docena de hojas de cuchillo, pequeñas y afiladas como navajas de afeitar, que salen de un par de receptáculos escondidos a ambos lados de la puerta y el pasadizo.

4. **Cisterna mágica.** Esta cisterna contiene un suministro inagotable de agua potable.

5. Estancia de los perros. La estancia de los perros permanece ahora en silencio; no quedan animales, pero el aventurero que lleve una antorcha podrá ver los enormes esqueletos de dos perros.

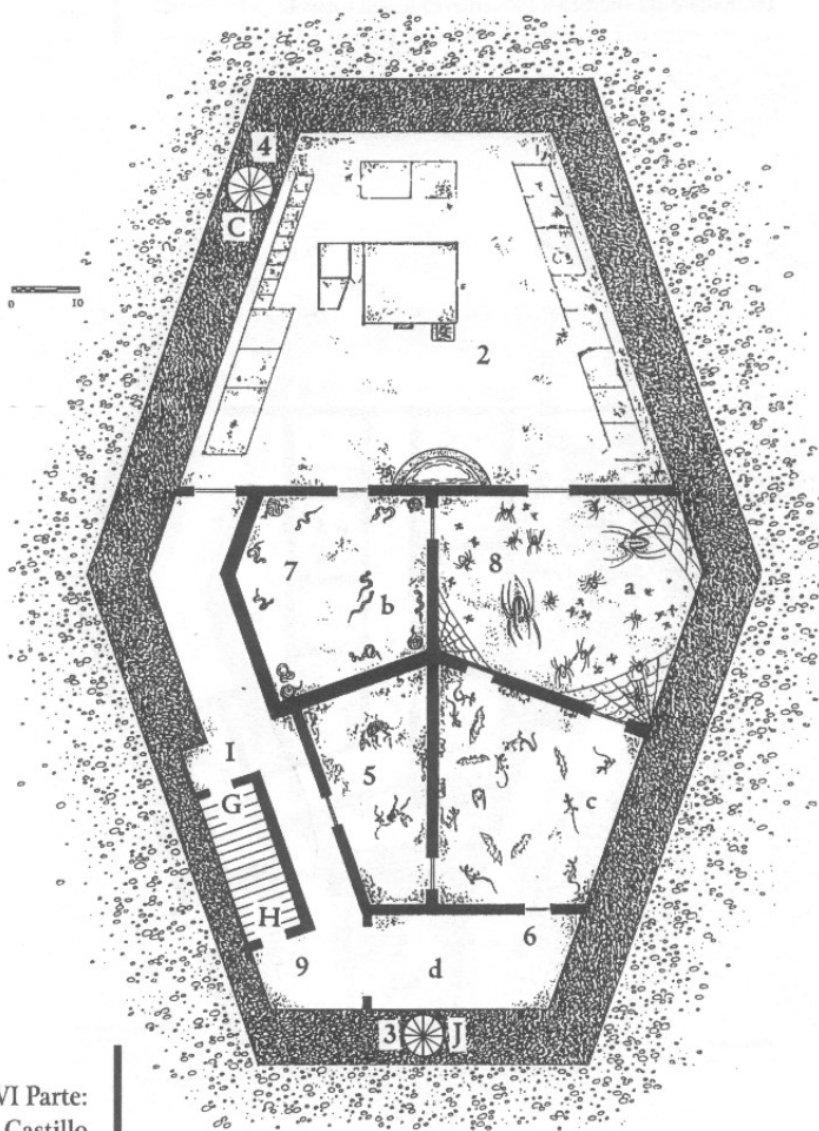
6. Estancia de los murciélagos y lagartos. En esta habitación moran una veintena de murciélagos y lagartos venenosos. El veneno de estas criaturas puede usarse para impregnar puntas de flechas pero, como es natural, no es muy probable que los animalitos quieran cooperar. Los efectos de la mordedura venenosa varían: el mordisco de un murciélago causa parálisis, mientras que el del lagarto inutiliza la extremidad o miembro que haya sido mordido. Se pueden encontrar antídotos en Cameth Brin, y los orcos de Herubar Gûlar suelen llevarlos en redomas colgadas del cuello.

7. **Estancia de las serpientes.** Docenas de venenosos áspides reptan en las sombras de esta cámara. El veneno de un áspid inutiliza el miembro mordido.

8. Estancia de las arañas. En esta peligrosa madriguera viven cientos de arañas, cuyo tamaño varía desde lo más diminuto al tamaño de una tienda de campaña para dos personas. La mordedura de una araña causa parálisis.

9. Escaleras. Estas oscuras y horripilantes escaleras llevan al último nivel de la torre del homenaje.

No hay razones para entretenerse en este nivel; sólo Ar-Gûlar lo hace, porque aquí están sus mascotas y agentes asesinos. Incluso, Thuk, el capitán de los orcos, prefiere no acompañar a su amo cuando visita este perverso zoológico.



NIVEL 3

1. Escaleras. En este nivel, se pueden encontrar algunos de los mayores tesoros del Bosque de los Trolls occidental; y uno se enfrenta a los más graves peligros. Ningún orco baja nunca a este nivel de la torre del homenaje; sólo Ar-Gûlar penetra en estas oscuras cámaras. Las escaleras del nivel superior llevan a un amplio pasillo, la Estancia de las Runas.

2. Estancia de las Runas. La Estancia de las Runas está llena de crípticas claves sobre objetos mágicos, que se encuentran escondidos en otros lugares de este nivel. Por ejemplo, detrás del tapiz que cuelga desde el techo al suelo, representando una batalla, se encontrará en una grieta de la pared, una delgada llave plegable que abrirá un cofre de oro en la *Cámara de Tesoros y Grandes Armas* que se encuentra después. (Para encontrar la llave hay que pasar una tirada de percepción "muy difícil" [-20]). Hay mensajes grabados en la pared que advierten a todos los que entran que abandonen el lugar por donde han venido o que se preparen para la muerte y la maldición. Aquí se puede acceder a un pasadizo secreto que lleva hasta el nivel 1.

3. Cámara de Tesoros y Grandes Armas. Esta valiosa cámara se encuentra más allá de la inundada plataforma de carga y contiene excelentes armas, algunas de ellas mágicas, almacenadas en pequeñas cámaras cerradas y decoradas con oro. La cerradura de la puerta es "Muy difícil" de abrir (-20). En el suelo, en un cofre sencillo de bronce, hay joyas sencillas pero valiosas. Otros objetos adornan las paredes. Una trampa de pozo en la salida al pasillo puede hacer caer al buscador de tesoros a un pozo con el fondo lleno de untas afiladas, y con una profundidad de 6 metros; los PJs deben pasar una tirada de percepción "difícil" (-10) para evitar los 1-5 críticos "C" de perforación que inflige esta trampa.

Objetos en el cofre:

1. Una espada ancha + 15.
2. Joyas y gemas por valor de 100 mo.
3. Una cota de malla + 10 sin penalización al movimiento.
4. Un anillo de mithril: + 10 a la BD de quien lo lleva.
5. Varita de conocimiento de hierbas, que permite un análisis instantáneo y conocimiento de las hierbas curativas.
6. Una armadura de cuero endurecido + 15.
7. Cinco flechas + 10.

4. Cámara de las Joyas y criptas mágicas. Esta peli-grosa habitación se encuentra adyacente a la Estancia de las Runas. La cerradura de la puerta es "rutinaria" para abrir (+ 30). Grabada en el dintel de la puerta hay la siguiente advertencia:

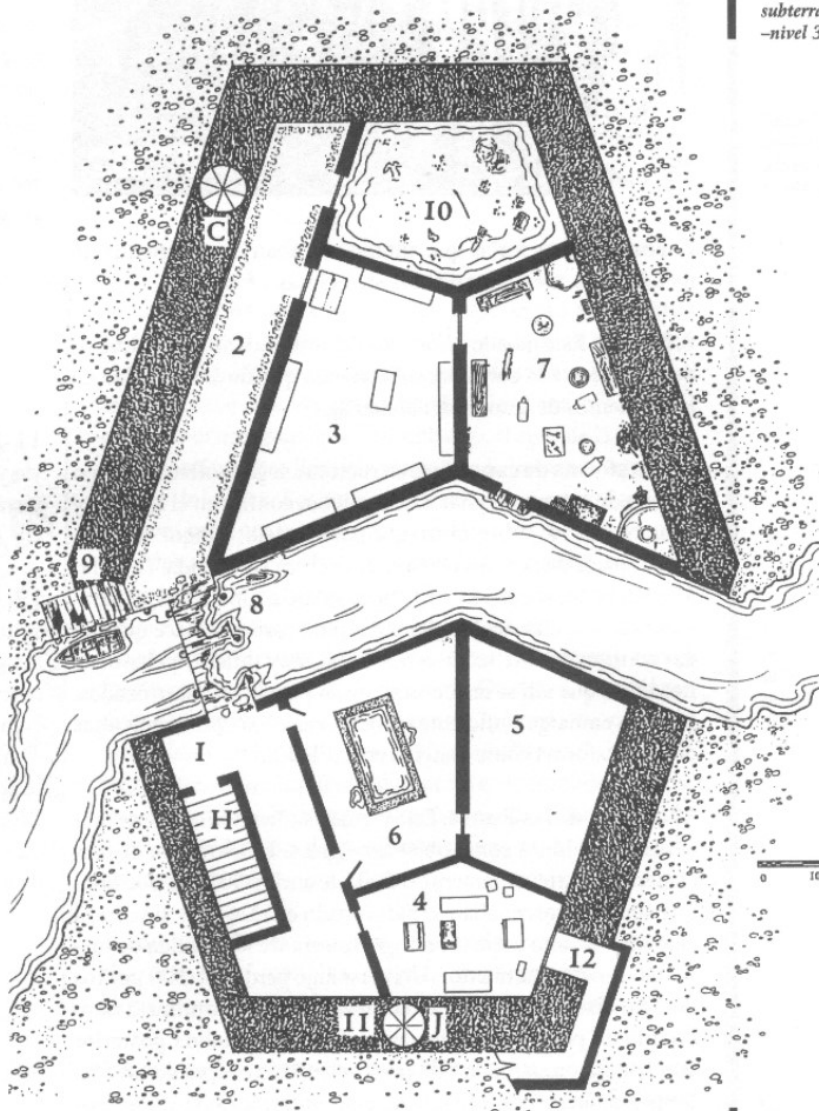
*Una vez dentro, el sabio no se entretendrá
Porque el mal será difícil de evitar.*

Cuando alguien entra, la puerta se cierra de golpe, una vez cada 12 asaltos, o cada dos minutos. El aventurero que tenga una buena noción del tiempo puede abandonar la habitación antes de que pasen los dos minutos y puede volver

a entrar, si es lo bastante rápido. No hay picaporte en la parte interior de la puerta y en las otras dos salidas. Una vez se ha cerrado la puerta, las paredes comienzan a moverse para aplastar al infortunado personaje que esté dentro. Las paredes pueden detenerse, y la puerta volverá a abrirse, recitando la advertencia grabada en el dintel. Las paredes infligen a los personajes atrapados en su interior 1-5 críticos "E" de aplastamiento. Las paredes vuelven automáticamente a su posición original, tras haber aplastado al personaje/personajes. Las grandes criptas doradas de esta cámara contienen joyas falsas y falsos objetos mágicos (valor total de 10 mp) con la intención de distraer la atención de la verdadera Cámara del Tesoro y Grandes Armas, que se encuentra más allá.

5. Cámara de la luz atrayente. Esta cámara es una tentadora trampa mortal. Está iluminada por un resplandor mágico de cálido ámbar. Dentro no hay nada más que esta luz que absorbe la voluntad, una antigua maldición y hechizo de décimo nivel. Si uno falla al resistir el hechizo, queda inmóvil y sin voluntad, como una estatua y no puede hacer nada hasta ser rescatado.

6. Baños. Sólo quedan ruinas de lo que otrora fuera espléndida piscina.



Cámaras
subterráneas
-nivel 3

*Gandalf
encabeza
la marcha
en Moria*



7. Forjas. Estas forjas que antaño vibraban con el choque de metal contra metal están ahora silenciosas y frías.

8. Muelle. Este muelle, ahora podrido e inundado, sigue sirviendo de acceso a la corriente subterránea que fluye alrededor de los cimientos de la torre del homenaje.

9. Plataforma de carga. Esta estructura anegada ofrece también una vía de escape a aquellos que quieran confiar en el sinuoso y desconocido río subterráneo que pasa por allí, aunque ahora la mayor parte de la plataforma se encuentra sumergida. (Mucho más adelante, la corriente se une al río de a superficie que atraviesa las murallas del castillo. La rápida corriente hace que nadar contracorriente sea una maniobra muy difícil y peligrosa). Los botes que allí se encuentran están podridos y destrozados. Hay, sin embargo, suficiente madera seca en las zonas más altas de la plataforma como para hacer una balsa.

10. Cripta de las Runas. Esta cámara sumergida contiene tanto armas malditas como objetos mágicos. La cerradura de esta cámara es "extremadamente difícil" de abrir (-30). Las pociones que aquí se almacenaban se han vertido en el agua, y si se traga algo de ésta, uno corre un riesgo importante de pérdida de memoria o envenenamiento. (Un personaje perderá 1-100 puntos de vida). Existe una probabilidad del 10% que en su primera zambullida un personaje trague agua. Cada zambullida posterior aumenta la probabilidad de tragar el agua corrupta en un 5%. Dispersos en el fondo de esta laguna subterránea de 3,6 metros de profundidad hay objetos mágicos y un valioso libro que resiste el agua.

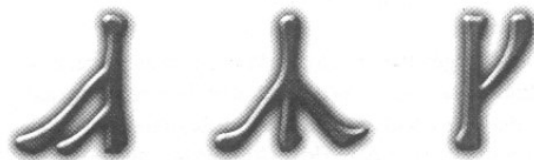
Objetos en el fondo de la laguna:

1. Una capa hermosa y ligera que permite a quien la lleva puesta invocar la invisibilidad tres veces por cada periodo de 24 horas.
2. Un Libro de Runas (sellado en un pequeño cofre estanco) con todos los hechizos sólo para magos de hasta décimo nivel.
3. Dos escudos mágicos de Licantropía que hacen que los ataques con espadas contra quien los abraza fallen el primer ataque, por cada periodo de 24 horas. Con cada ataque que se produzca a continuación, el portador del escudo tiene una probabilidad del 20% de convertirse en lobo inmediatamente. Este estado licantrópico dura 10 minutos.
4. Un arco con diez flechas urticantes que, cuando golpean a un enemigo, le hacen rascarse incesantemente durante 10 minutos.
5. Un anillo Busca-amistad, que brilla cuando quien lo lleva se encuentra a 15 metros de un aliado potencial.
6. Un pañuelo de Invisibilidad (cuarto nivel) que permite desaparecer a quien lo lleva. (Véase el hechizo del mismo nombre en la página 195). El pañuelo sólo puede usarse una vez al día con las restricciones normales.
7. Un bastón mágico que adivina la naturaleza y valor de todos los metales que se encuentren en un radio de 3 metros. Una bonificación añadida permite a quien lo lleva un + 10 contra los ataques de hechizos elementales. El bastón no funciona bajo el agua.
8. Dispersas en el fondo hay monedas de oro, gemas y joyas por un valor total de 500 mo. Con cada zambullida, un aventurero puede sacar entre 2 y 20 mo en objetos valiosos.
9. Monedas de oro.
10. Monedas de oro.

11. Escaleras secretas. Situadas dentro de la Cámara de las Joyas y criptas mágicas, estas escaleras llevan al nivel 2B de los Subterráneos. Hace falta pasar una tirada de percepción "muy difícil" (-20) para descubrirlas.

12. Salida secreta. Un agujero escondido en la pared, de tan sólo 60x90 cm. accede a la corriente subterránea que rodea los subterráneos del castillo. Nadando un poco a favor de la corriente se llega al río y con ello a una buena posibilidad de escapar.

Ya no hay más niveles inferiores ni más tesoros o trampas que buscar en este ruinoso pero mortalmente peligroso Castillo del Bosque, Herubar Gûlar. Entra si te atreves, aventurero ¡Y que la buena fortuna guíe tus pasos! (y la mejor de las suertes a tu viuda y huérfanos).



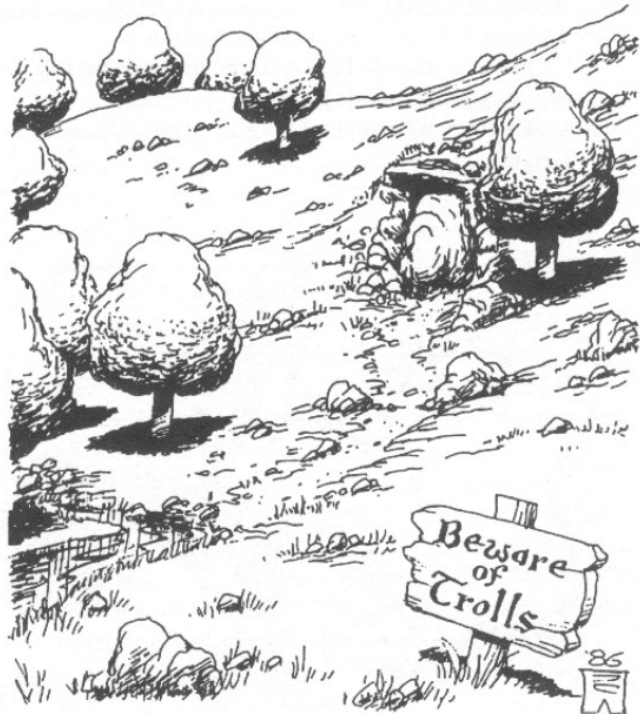
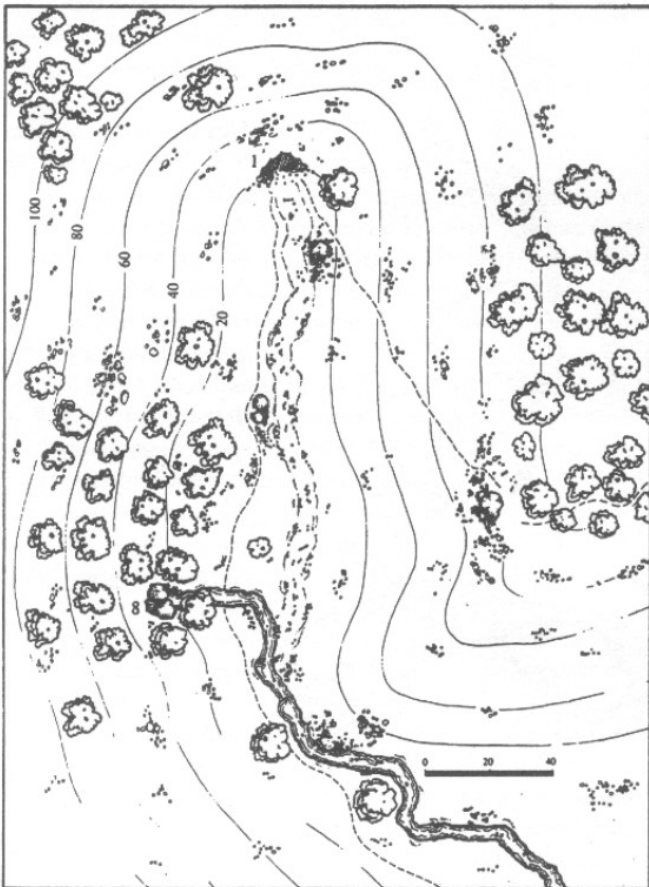
***** LUGARES DE AVENTURAS — *****

UNA GUARIDA DE TROLLS DE LAS COLINAS

Los trolls de las colinas que tienen cautivo a Leddon Grumm han construido su guarida dentro de una colina rocosa, rodeada de espesos bosques. Seis trolls ocupan la guarida: tres machos adultos, una hembra adulta, un macho adolescente y un bebe troll. De noche, uno o dos de los machos adultos suelen estar fuera de incursión.

1. Entrada. La entrada principal de la cueva, de 4,5 metros de altura, se encuentra bastante por debajo de la cima de la colina y está bloqueada por una roca que requerirá el esfuerzo de 2 ó 3 hombres fuertes para ser movida. Cuando es de día, un troll macho suele vigilar la entrada de la cueva —eso cuando consigue mantenerse despierto— mientras los demás duermen. Existe una entrada secreta, que los trolls de pétreo cerebro desconocen, tan sólo a 48 metros de la entrada principal que ellos usan. Este pasaje secreto está bloqueado por árboles y piedras pero es accesible para los escaladores habilidosos.

2. Vivienda. El pasaje desde la entrada lleva a una caverna sombría y pestilente que los trolls llaman hogar. Aquí, cuatro machos trolls duermen sobre jergones, comen, beben y fanfarronean. Normalmente, hay un fuego encendido en el centro de la caverna; un agujero en el techo permite que salga el humo. Las armas que utilizan con mayor frecuencia están a mano, junto a los jergones. Esparcidos por el suelo de la cueva hay botellas vacías y rotas y huesos.



Exterior
de la
guarida
de los
trolls

3. Cámara de tortura y celda. Aquí están prisioneros Leddon y otro hombre (que dice haber estado en el Castillo del Bosque). Irónicamente, están encadenados a pocos metros de la salida secreta, un agujero anguloso, totalmente bloqueado por una gran roca. Sin embargo, el agua de la corriente subterránea que lleva al exterior y a la libertad, surge por debajo de la roca. Los prisioneros no suelen estar vigilados. Una vez cada cuatro horas, uno de los trolls machos viene a ver cómo están y revisar las cadenas. Los cuatro trolls machos que ocupan la guarida están intentando engordar al delgado Leddon, pero sus ofrecimientos —conejo medio cocinado y carne cruda de venado— se han encontrado con la fuerte resistencia del resuelto joven. Debido a un reciente flujo de desprevenidos buscadores de fortuna, los suelos de esta celda y de la caverna vivienda están llenos de huesos y esqueletos. Si no hubiese sido por esta afortunada circunstancia, Leddon Grumm y su compañero de cautiverio ya se habrían unido a sus delgados camaradas en un intranquilo descanso eterno.

4. Almacén de cerveza, vino y comida. Aquí hay estanterías "repletas" con las mejores y peores cosechas de Dorwinion, botellas de cerveza de Bree y otros suministros.

5. Cámara del tesoro. Excepto a la hora de las comidas (cuando queda sin vigilancia) esta cámara suele estar guardada por un macho troll. Una gran roca bloquea el paso, dejando una pequeña abertura por la que podría pasar un niño o un pe-

Vista
general
de la
guarida
de los
trolls

VI Parte:
La
Guarida
de los
Trolls

queño. Dos hombres robustos podrían mover la roca con gran esfuerzo; dentro hay algo de botín.

Objetos del botín:

1. Dos yelmos dorados, llamativos y que valen cada uno 3 mo.
2. Una docena de cintos y túnicas ensangrentadas.
3. Dos brazaletes con joyas, cada uno vale 1-10 mp.
4. Un collar de piedras raras, que vale 5-50 mo.
5. Un par de joyeros de 15x15x10 cm. llenos de baratijas y monedas de plata. Cada joyero vale 1-10 mo.
6. Anillos diversos (incluido el de Leddon) que valen en total 1-10 mp.

7. Tres bolsas de hierbas, aparentemente intactas. (El DJ puede hacer tiradas para determinar qué hierbas y en qué cantidad contiene cada bolsa).

6. Armería. Unos cuantos escudos abollados y hachas de capacidades normales están tirados por el suelo. También hay media docena de espadas cortas; una es + 5 y otra sólo pesa la mitad de un arma normal de este tipo.

7. Senda a cavernas inferiores. Este largo, sinuoso y oscuro pasadizo lleva a la húmeda caverna donde una solitaria y cansada hembra troll vive con su única cría. (Los trolls adultos creen que

no hay que mimar a sus hijos y por eso los alimentan con sobras y duros tendones y cartílagos que ellos mismos desechan).

8. Pasadizo secreto. Esta abertura sinuosa, estrecha y de poca altura sigue el curso del arroyo para salir de la guarida de los trolls a unos cincuenta metros de la entrada principal. Una gran roca redonda bloquea la entrada.

Date por advertido, aventurero, que entrar en una guarida de trolls, por muy sigiloso que seas, es una faena peligrosa, y que la palabra "faena" se usa con toda premeditación.

Nota: Consulta la Tabla ST-5 de Venenos, Hierbas y Enfermedades (pág. 256-257) para ver qué hierbas y en qué cantidad se encuentran en las bolsas de la cámara del tesoro. Además, consulta la Tabla Resumen de los PNJs de la pág. 99 para tener más información de los niveles y capacidades de los trolls que habitan esta guarida.

