

Khazad-"Dun" (Moria)

EL ABISMO OSCURO

Aventura para

DUNGEON UNIVERSALIS de Óscar Bribián

# INDICE

. Objetivo de la misión .....	2
. Preparativos/aclaraciones .....	2
. Frodo .....	3
. Gandalf.....	4
. Aragorn .....	5
. Boromir .....	6
. Gimli .....	7
. Legolas .....	8
. Información de las minas .....	9
. Introducción .....	9
. Acto I: La puerta .....	9
. Acto II: Tambores en lo profundo ..	15
. Acto III: El puente .....	20
. Final .....	26
. Autor .....	26
. Información adicional .....	27
. Juego con 4 héroes .....	28
. Juego con 5 héroes .....	28



## OBJETIVO DE LA MISIÓN:

*Frodo* debe atravesar y salir con vida de las minas, portando el anillo único (anillo de invisibilidad)\*

- \* Puede haber sido usado durante la aventura.

- \* Su portador atraerá a los enemigos hacia sí (en caso de elección, el JO “Sauron” siempre dañará a este personaje antes que a otro. Además, las criaturas rivales intentarán destrabarse para atacar al que este llevando el anillo en ese momento).

- \* Puede ser llevado/usado por otro personaje, pero con penalización de -1 a todas las características excepto vida y armadura (representa la gran carga, responsabilidad y corrupción que conlleva portarlo).



## PREPARATIVOS/ACLARACIONES:

El contador de logros se utiliza únicamente como marcador horario y como “disparador” de eventos.

El mazo de encuentros no se usa durante la aventura. Las criaturas de *Sauron* ya vienen seleccionadas y ubicadas de antemano.

El mazo de poder comienza con todas las cartas a excepción de tres. (Huída 64, regresó 59, y gran hechicero 75). Para su correcta utilización ver el apartado información adicional en la página 27.

El mazo de obstáculos no se utiliza como tal, ya vendrán asignadas ciertas cartas de trampas durante el transcurso de la aventura. Viene explicado durante el desarrollo de la misma.

Encontrarás en “arial” y en “negrita” las descripciones y reglas de la partida, mientras que en “Bradley hand” las narraciones o eventos de ésta.

En la página 27 podrás ver información adicional así como algún perfil de criaturas que pueden aparecer durante la aventura y que no tengas por pertenecer al bestiario II.

Los personajes Frodo y Gandalf son de elección obligatoria. El resto del grupo se conformará escogiendo entre Aragón, Boromir, Gimli y Legolas. Para el primer intento se recomienda empezar con tres integrantes. En la información adicional se especifican los cambios para llevar a más héroes.





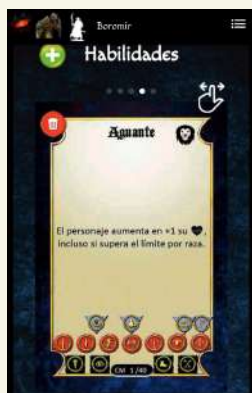






**Rastrear:** gastando una acción, el jugador podrá pedir hasta dos veces por partida al JO que le diga qué tipo de criaturas vienen en la próxima sección. Con JOA, se podrán mirar éstas en las páginas siguientes a la sección en que te encuentres.









Para su creación se utiliza la profesión Maestro rúnico, pero quedan anulados sus puntos de maná. En contraprestación de su verdadera profesión (minero/joyero) se le otorga una joya especial herencia de la familia.







Su inmunidad a enfermedades y venenos le costaron una subida de 3 puntos de experiencia. Sus armas elficas 1 punto extra más.



# KHAZAD-DÛN (MORIA) EL ABISMO OSCURO

Para mayor información sobre las minas ver: “Kai Moria”. <https://youtu.be/cMYanSRiTvI>

Para una pequeña introducción de 5 minutos ver: “el paso Caradhras Carlos Moreno”  
<https://youtu.be/b6n0-WU6w3A>

## ACTO I: LA PUERTA.

*La compañía del anillo ha dejado atrás el gélido sendero de Caradhras, desistiendo del intento de tomar el Paso de Rohan. Las pésimas condiciones climatológicas y las truculentas intenciones de Saruman, desaconsejaban seguir esa vía.*

Todos se encuentran exhaustos. Las fuerzas llevan ya un buen tiempo flaqueando. Caminar por la nieve ha resultado aun más duro que subir miles de peldaños. Es Gimli, el rudo enano, quien se encarga de alentar a sus compañeros. No para de hablarles de la gran hospitalidad y majestuosidad que les aguarda en el reino de los enanos, sin embargo, también les advierte que sean cautelosos en sus tierras, pues cualquier trampa o ardíd defensivo podría estar acechando sus pasos...



Durante el empedrado y angosto descenso, el grupo se divide en dos. Los primeros componentes en llegar a las afueras de las minas, se topan con unas milenarias y derruidas fortificaciones. El paso del tiempo y las grandes batallas han hecho mella en el terreno.

Unos lejanos y agudos ruidos, quizás unos aullidos, les hacen detenerse justo antes de entrar en un pequeño caserón. Parece un antiguo puesto vigía. Los ruinosos techos dejan pasar entre las rocas y los carcomidos tablonos, cientos de cegantes rayos de luz solar. Hace buena temperatura, es en torno a medio día, a lo sumo en unas ocho horas saldrá la luna a pasear. Las baldosas llenas de barro, moho y zarzas, denotan el estado de abandono del lugar.

No hay tiempo que perder, todos están deseosos de encontrar cobijo en el interior de las montañas, así que deciden proseguir su caminar y adentrarse de pleno en lo desconocido...



Recordáis las palabras de Gimli, y exploráis el terreno con sumo cuidado, pues los enanos no tienen gran estima por los forásteros. Además el destartado caserón no infunde mucha tranquilidad, más bien lo contrario, un desasosiego interior al que contribuyen también los múltiples ruidos provenientes tras los muros.

Coloca el **contador de logros** y un **marcador de tiempo (reloj de arena)** en el número 8. Son las horas que faltan hasta la noche. Cada turno de los héroes descuenta una hora (aplicalo también cuando ganes la tirada por iniciativa).

Coloca la **loseta 36A/c**. Dispón la casilla de entrada y las flechas de exploración según indica la foto.

Recuerda que no se tira dado para **obstáculos** (las casillas exploratorias que tienen “recadito” incorporado de serie, traen indicado el número de su carta correspondiente)

Una vez que elijas el camino (no las mires antes, y sólo la que escojas), tendrás que buscar las cartas de jugador oscuro número 20 y/o 23 (tienen sus correspondientes mini losetas) . Para dar mayor aleatoriedad en siguientes partidas, introduce las cartas 24,26,28 y 30. Baraja las seis y asigna dos al azar.

Comienza ahora con la aventura y consulta con posterioridad las aclaraciones a las dos cartas, en las explicaciones más abajo en esta página. (No las leas ahora).

Tras resolver las trampas, si exploras el sendero del número 23, pasa a la página siguiente. Si continuas por el camino del 20 salta a la página 13.



**Carta de obstáculos 20:** Aplica la carta aunque esta sea para usarla en pasillos. No atiendas a su segundo párrafo.

Si detectas la trampa, te das cuenta que varias piedras han perdido la argamasa que las unía y que parte de los muros que taponaban el camino podrían venirse abajo. Puedes intentar desactivarla. Si el proceso es exitoso, quitas con mucho cuidado los pedruscos que pueden originar el derrumbe liberando el camino. De lo contrario aplica sus consecuencias.

**Carta de obstáculos 23:** Afecta a la pierna.

Si superas la tirada de percepción, te das cuenta que lo que asoma bajo el barro de la baldosa adyacente es una trampa, un cepo oxidado de un tamaño considerable. Puedes desactivarlo y despejar el acceso.

Si no detectas la trampa, te agachas a husmear el brillo del objeto enterrado, pero la picuda puntera de tu maldita bota, hace saltar el detonador del mecanismo, al sobrepasar unos centímetros los adoquines donde nunca tendrías que haber puesto los pies. Sufres el efecto de la carta.

Avistáis una gran ciénaga. El fango y las aguas turbias dificultan el paso. El lodazal parece estar lleno de inquietantes criaturas. En la lejanía apreciáis sobre la superficie un pequeño y burbujeante oleaje que no presagia nada bueno. El siseo de una serpiente os pone en guardia pero realmente lo que os hace abrir los ojos como platos es el enorme cocodrilo que emerge de entre las oscuras aguas...



Para conformar la nueva sección, coloca las **losetas 31A** (se considera terreno dificultoso pantano para los héroes, pero terreno normal para las criaturas, pues están aclimatadas a él, por ser su hábitat natural), 30A/e y 2 losetas de caballo por su lado de baldosas.

Añade dos nuevas tiles de exploración. Llevan asociada la carta de **obstáculos 24**. No la mires hasta pisar una de las dos flechas. Su narrativa se encuentra al final de la página 13.







El **guardián del agua** sale a superficie en cuanto un personaje entre en su zona de influencia. Se tira por iniciativa en ese momento.

Se desplazará en horizontal según el diagrama de la página anterior, intentando “acechar” al personaje más cercano. A igualdad de distancia siempre se dirige hacia el portador del anillo único.

Comienza su activación con 3 ataques. ( obvia la parte de “pero nunca por su espalda” de la habilidad múltiples ataques).

**TAMAÑO ENORME:** -2 a Percepción. No puede realizar pruebas de Destreza. Penaliza con -1 las tiradas de Iniciativa de los aliados situados a 6 casillas o menos de él. Reduce en -1 la Armadura del objetivo de menor tamaño. Rompe automáticamente los escudos de enemigos que bloqueen sus ataques (el portador recibe la mitad de dados de daño del ataque), excepto mágicos (estos realizan la tirada de rotura). Ignora terreno difícil, así como obstáculos de altura 1 o 2 (pasa sobre ellos), fosos y brechas de anchura inferior a su peana.

**PRESA Y ASFISIA (X):** la criatura podrá emplear una Acción en realizar este ataque. Podrá intentar apresar al inicio de su turno a tantos enemigos del mismo o inferior tamaño que aquella como indique el valor de (X). Escoge a esos enemigos de cuantos estén en la Zona de Influencia de la criatura. Si no superan una prueba de Agilidad, perderán su siguiente turno además de sufrir 2 dados de daño contra su Fuerza.

**TEMIBLE:** causa miedo y es inmune al miedo causado por enemigos de su tamaño o inferior. Obligará a sus rivales a realizar una prueba de Valentía en cuanto se coloque o permanezca en su Zona de Influencia para atacarles. Si la fallan, tendrán -1 a Cuerpo a Cuerpo y Disparo ante esta criatura. Quien pretenda atacar cuerpo a cuerpo a quien causa miedo, hará prueba de Valentía en el momento de su activación. Si la falla, permanecerá en la casilla perdiendo el turno. Tras superarse la prueba, se pierde el miedo a ese tipo de enemigo (se entiende como tal cada perfil diferente del bestiario) durante el combate actual.

**TENTÁCULOS:** la Zona de Influencia de la criatura será de 2 casillas. 3 casillas si la criatura es de tamaño Enorme.

**MÚLTIPLES ATAQUES:** la criatura podrá realizar tres Acciones de ataque durante su activación, contra el mismo o diferentes objetivos en su Zona de Influencia, pero nunca por su espalda.

No pases a la siguiente página si no vas por el camino del 24.

Al fin contempláis la gran puerta de Balín, entrada oeste a las minas. Verdes turquesas lucen en sus paredes por el reflejo de los rayos del sol en las aguas. Esta flanqueada en sus extremos por dos grandes estatuas de la longeva dinastía enana y un par de fresnos montañosos de casi unos cien metros de altura. Unas fuentes y acequias abastecen y canalizan el agua hacia el interior de las montañas. Una avanzadilla de hambrientos lobos acuden a rebuscar entre los desechos que los enanos solían arrojar habitualmente tras las murallas...

**Coloca los lobos en la nueva sección formada por las losetas número 18B/c 23B/e 22B/e 21A/e 104B/i 105B/i 5A/c (sujetada por 2 standees) y dos caballos por su lado de baldosa con dos estatuas según la imagen.**

**Si llegaste por el camino del 20 mira las páginas 11 y 12 para acabar de completar la otra sección inexplorada y sus criaturas.**

**Puedes intentar saber más sobre la apertura de la puerta colocándote en los marcadores con interrogación. Cuando esto suceda mira el comienzo de la siguiente página.**



Una vez el marcador de tiempo llega a cero se “hace de noche” (vete a la página siguiente cuando esto ocurra). Aplica también las consecuencias de “perdido en la oscuridad”. En el siguiente turno de los héroes sigue contando las horas hacia adelante. Una vez pasadas tres horas y al inicio de la cuarta, aparecerán refuerzos de la manada. 2 nuevos lobos cada 3 horas se aproximan a las minas desde los dos puntos marcados en rojo en la imagen anterior.



### Carta de obstáculos 23:

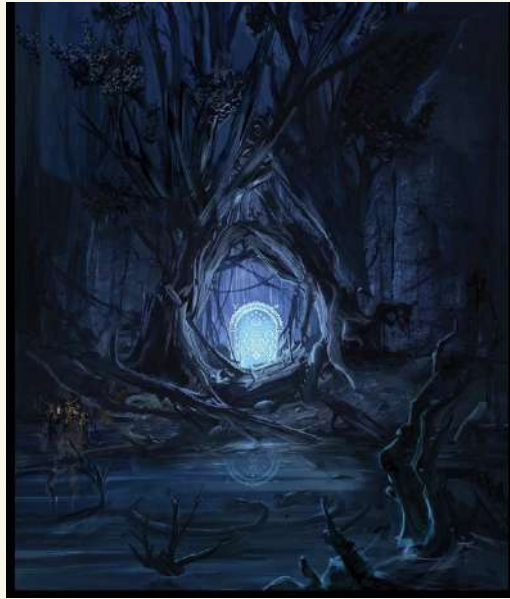
Notas un “clic” bajo tu pie. Un escalofrío recorre tu cuerpo instantáneamente.

Si detectas la trampa puedes intentar desactivarla: te reclinás lentamente, alcanzas una piedra de tamaño considerable y la depositas con sumo cuidado sobre el mecanismo. Te apartas apresuradamente. Un estruendo te sobresalta y ves pasar un pringoso dardo a toda velocidad, respiras profundo y todo queda en un pequeño susto.



Solamente durante la noche se puede tener acceso al interior de las minas, pues no existe manera alguna de abrirla durante el día.

El cielo está despejado. Se aprecian con facilidad las estrellas y la resplandeciente luna. Ésta hace aparecer sobre la gran puerta unos símbolos y letras que aunque os son conocidos no lográis interpretar con claridad...



Coloca la loseta de la puerta de Balín por su reverso o añade la loseta 42B/f como indica la foto. Para poder abrirla deberéis descifrar el acertijo. Cuando esto suceda pasa a la página siguiente. Tras su apertura, los lobos dejan de acudir a los exteriores de la mina.



## ACTO II: TAMBORES EN LO PROFUNDO.



La gran puerta élfica se abre con lentitud ante vuestras pasmosas miradas. Comida, techumbre y calor os aguarda tras el primer vistazo hacia la tenue luz de las brasas. Sin embargo, el mal olor y el el incesante ruido de castañeteo os hace dirigir las miradas hacia la zona sombría. Varios cadáveres de enanos yacen en el suelo. Una incalculable masa de ratas roe sin cesar al más alejado. Mientras, más cercano a vosotros, un ser diminuto de pequeños ojos y nariz respingona husmea en el ropaje del otro moribundo Enano. Una enorme rata le respalda...



Coloca las losetas 12B/c y 14A/c. Añade las mini losetas de puertas y las tiles de armario, forja y mesa de especias. Podrás registrarlas al igual que los cadáveres tras el combate (desde casilla adyacente en todos los casos). Consulta la página siguiente para ver con detalle dichos elementos y la información adicional en la página 27 del perfil de trago si no posees el bestiario II.

Cuando desees saber más sobre las siguientes secciones ponte adyacente a las puertas y mira en la página 17.

Si os atrevéis a indagar en los elementos de la habitación, ponte adyacente a ellos, declara realizar la acción y lee la carta correspondiente (no lo hagais antes).



Tras el combate y rebuscar en los cadaveres, puedes sustituye la loseta 14A/c por la 15A/c.





Os acercáis a la puerta de forja. Una misteriosa niebla verde esmeralda os tapona la vista. No se ve con claridad mas allá de los barrotes. Buscáis una cerradura o mecanismo de apertura para intentar abrirla. No lo encontráis. Decidís hacerlo por la fuerza, pero Tras varias intentonas con brío y coraje desistís en el empeño. La puerta no se inmuta.

**El rastrillo impide el acceso a la sección contigua. Sólo se puede explorar la otra puerta.**



Empujáis sigilosamente la puerta de madera. Está abierta. La sala está despejada. Una ornamentada tumba preside en el centro de la habitación. Posiblemente la estancia sea la cámara de Mazarbul, donde fue enterrado el rey Balín. Al fondo, otro rastrillo deniega el paso. A su derecha una gran losa con una rejilla superpuesta y encadenada protegen la estructura inferior. unas bancadas delimitan el perímetro.



Coloca la loseta 2A/a y tres pasillos con pilares 37,38 y 39B/g. Podéis interactuar con los tres elementos de la habitación (pon las correspondientes mini losetas de celda, altar y rastrillo), desde casillas adyacentes (ver página siguiente una vez declarada la acción). Las bancadas se consideran terreno elevado, con el consiguiente modificador.

El rastrillo, al igual que en la anterior sala, no permite el paso. Dos mecanismos encastrados en su parte superior parecen ser la clave. Deberás encontrar la manera de activar ambos.

Si te colocas adyacente a la tumba puedes interactuar con ella gastando una acción.

Deslizáis su pesada tapadera. No encontráis nada reseñable salvo unos carcomidos huesos. Al fondo hacia la puerta oís un "click". Bien. Mecanismo activado.

Si te colocas adyacente a la losa puedes interactuar con ella gastando una acción.

Apartáis la losa con brascos empujones. Una esquina se resquebraja y rompe cayendo varios voluminosos pedruscos en el interior Del Pozo que se encontraba oculto. Al fondo hacia la puerta oís un "click". Bien. Mecanismo activado. Sin embargo tras una decena de segundos se oye el estruendo de las piedras golpeando contra algo. Os quedáis inertes, os miráis y parece que nada ocurre. O tal vez sí....

Ruidos extraños se oyen en la lejanía. Denotan júbilo y alboroto. Algo más creéis escuchar; tambores, tambores en lo profundo, nada bueno os aguarda...



Si activáis los dos mecanismos que desbloquean el rastrillo, éste comienza a levantarse lentamente. En tres turnos de los héroes (empieza a contar en el próximo) su apertura será total. El de la sala anterior se desbloquea en el acto.



Sustituye la tile de losa (celda) por la de pozo. Prepara un contador de tiempo para llevar la cuenta de elevación del rastrillo. Mira en la página siguiente lo que has despertado en las profundidades...

Las minas poseen siete niveles de altura. Las salas están intercomunicadas por estrechos pasillos y vertiginosas escaleras. Múltiples conductos, oquedades y pozos están por todos lados. El ruido causado más arriba, ha retumbado en lo profundo, amplificado por el eco de las cavernas. Ha hecho el efecto de alarma, y varias criaturas se aproximan en una avanzada para investigar lo sucedido...



Coloca la loseta 17A/c, y un pozo pequeño según indica la imagen. Añade las siguientes criaturas (troll común y dos guerreros orcos con armadura, escudo y uno con hacha y otro con cimitarra) . Continúa el turno de juego según lo dejaste. Cuando se levante el rastrillo puedes explorar la siguiente sección aún estando en combate. Ve a la página siguiente.





### Acto III: EL puente.

Os encontráis ante la gran sala de las columnas. Varios pebeteros la presiden, irradiando con una luz tenue y averdosada la estancia. Los adornos y figuras son majestuosos, y los techos tan altos que no apreciáis con claridad donde terminan. De repente tras los pilares intuíis a varias criaturas, parecen ser unos trasgos, y no tienen pinta amistosa...



Coloca la loseta 01A/a, cuatro mini losetas de columna, y las siguientes criaturas (tres guerreros trasgos como indica la foto, todos ellos con arma rudimentaria). Mira su perfil al final del documento.



Cuando alguno de los héroes se introduzca en la zona punteada lee la página siguiente.

Un rugido atronador os distrae. Algo se abre en la retaguardia. Es una puerta secreta en los muros. Comunica mediante unas tenebrosas escaleras con algo incluso más allá de lo profundo. Os preguntáis ¿que clase de nueva criatura es ésta? Se oye una preocupante respuesta: "El Balrog, un demonio del mundo antiguo. Este rival los supera a todos, CORREZ!!!!!!".....



Coloca la loseta 34B/e ,102A/i y una puerta de muro abierta. Añade el standee 18L.

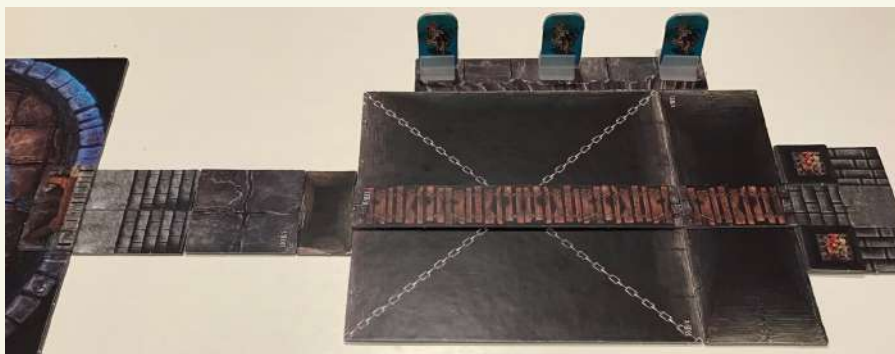


Una vez atraveses la puerta de mina de la sala de las columnas, ve a la página siguiente.

Atravésáis con cuidado bajo las carcomidas vigas de madera. Dan paso a un corredor que os enfila hacia el célebre punto de Khazad-Dum. Es estrecho y formado por tablillas de aspecto poco resistente. Dicha fragilidad tiene una finalidad defensiva. Hacer pasar de a uno a grandes ejércitos, contrarrestando así el efecto de superioridad numérica. Lueven flechas!!.. Varios arqueros trasgos están apostados en lo más alto de las grutas, allá donde moran los murciélagos....



Coloca las dos losetas de escalera, la 110B/i (cubo gelatinoso), el foso, 13B/c, 33B/e, 41A/h, dos trampas foso, 10B/g1. Añade tres criaturas arqueros trasgos. Mira su perfil en la información adicional de la página 27.



El punto está compuesto de dos pasarelas. ( En este caso no constituyen terreno difícil). Tras atravesar la primera, puedes detenerte y cortar la unión entre ambas. (Dedica una acción en este punto y derriba el primer tramo).

La distancia entre los trasgos y el puente será siempre la misma (corta/ penalizador -1 ) sin importar la casilla que ocupen estos, y podrán disparar a cualquier punto de la pasarela.



*Os encontraréis en una encrucijada. Varios caminos con escaleras. Solamente uno conduce hasta la primera sala del reino, la sala del trono, justo antes de la salida este de las minas. Hay que elegir. No hay tiempo que perder, no hay tiempo para las dudas, no hay tiempo para nada...*



Coloca las losetas 107B/i, 108B/i, 109B/i, 112B/i, 24A/f y dos puertas secretas de muro.

Antes de explorar más allá de las puertas deberás “lidiar” con las cartas de obstáculos 35 y 37 desde las casillas adyacentes. Elige aleatoriamente cuál de las dos os afecta en partidas posteriores así como lo que hay en cada sala.



Si exploras la habitación del camino 35 pasa a la página siguiente. Si lo haces por el del 37 ve a la página 25.

Conseguís entrar en la habitación. Es la sala de los tesoros. Los enanos llevan décadas acumulando riquezas en ella. Resplandecientes Tinajas, vasijas y ánforas asoman entre las montañas de monedas. Cofres y tumbas repletos de preciadas armas y fascinantes piedras de colores rellenan la estancia.

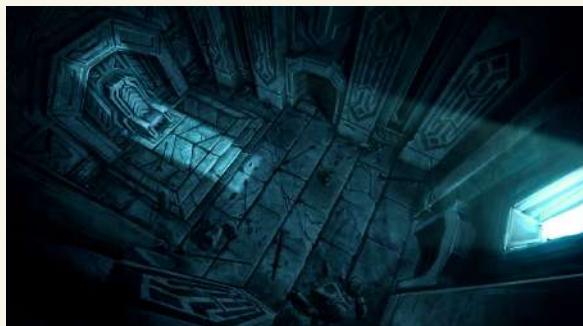


**Coloca la loseta 06A/c y las mini losetas de cofres y tesoro.**



**Puedes hacerte con parte del hallazgo colocándote adyacente y gastando una acción. Comprueba la mercancía obtenida en la parte superior de la página 26.**

Entráis en la sala del trono de Durin I, el Inmortal. Fue el fundador de la ciudad subterránea. Una gran estatua adorna la fría sala. El reflejo de los rayos del sol sobre la piedra, tiñe de cromáticos azules y verdes la habitación. La salida tiene que estar cerca, sin embargo un enorme huargo se ha colado por la entreabierta puerta...



Coloca las losetas 26A/b, 05A/c, la 106B/i (estatua gigante) la mini loseta de trono, y una puerta abierta como en la foto. Añade una criatura huargo.





Colmáis los bolsillos con varias gemas y piedras preciosas. Rellenáis un saquito de piel de oveja con monedas de diversos tamaños. Un par de copas doradas con brillantes engarzados os llaman poderosamente la atención, sin embargo al revolver en la montaña de tesoros para echarles mano, una víbora venenosa es despertada de su reposo y os ataca ganando la iniciativa.



Atravesáis por fin La puerta este. Da paso hacia El valle del Arroyo Sombrio. Varias noches han pasado. Con ellas, se han ido los miedos, las carreras y las extrañas criaturas. Recobraís el aliento, respiráis profundo, y poco a poco aclimatáis los ojos a la luz diurna. Esperáis reuniros con el resto de la compañía pronto y proseguir el camino hacia el Monte del Destino, en Mordor. Lo que supondrá nuevas aventuras...



Fín.



## INFORMACIÓN ADICIONAL.

**Dificultad:** !!!!

**Duración:** 180 min.

**Valoración final.**

- . Misión superada. (Frodo atraviesa con vida las minas portando el anillo). 3ptos. valoración.
- . Todos los demás personajes salen con vida. 4ptos. valoración.
- . Todos los demás menos un personaje salen con vida 2ptos. valoración.
- . Salir con parte de las riquezas de la sala de los tesoros de los enanos 1pto. valoración.

**Los héroes** vienen en su perfil sin los modificadores que les otorgan sus armas. Si que están añadidos los de armaduras y escudos.



Algunos perfiles de criaturas del bestiario uno , cartas de trampa y de poder no han sido añadidos para que sea indispensable tener al menos un juego. Pertenecen al bestiario II los siguientes:



El mazo de poder (jugando con tres héroes) se extraerá una carta gratuita por acto si coincide con la tirada del dado.. Por lo tanto no se necesita contador de presupuesto. A 4 o 5 héroes se añadirán al contador de presupuesto 13 y 26 puntos respectivamente. No se aplicarán sus efectos a criaturas de nivel campeón en ninguno de los casos.

Para añadir las criaturas extras jugando con 4 o 5 heroes mira la siguiente página cada vez que despliegues enemigos en las secciones en el transcurso de la aventura. ( no la mires ahora, no añade más información que ésta).

## **JUEGO CON CUATRO HÉROES**

**Acto I:** añade un lobo más en la zona de la puerta.

**Acto II:** añade un trasgo más recién entrado a las minas.  
sustituye el troll común por el troll de las cavernas.

**Acto III:** añade un guerrero trasgo en la sala de las columnas.  
añade un trasgo con arco en el desfiladero del puente.  
añade un guerrero trasgo en la loseta 24A/f.



## **JUEGO CON CINCO HÉROES**

**Acto I:** añade 2 lobos más en la sección de las fuentes y acequias.

**Acto II:** añade dos trasgos más recién entrados a las minas.  
Sustituye el troll común por el troll de las cavernas, y añádele armadura de cuero.

**Acto III:** añade dos guerrero trasgo en la sala de las columnas.  
añade dos trasgos con arco en el desfiladero del puente.  
añade dos guerrero trasgo en la loseta 24A/f.  
añade un huargo extra en la sala del trono.