

## EL LEGADO DE LOS BARBAFUEGO

### Resumen

Un antiguo escudo encontrado por una patrulla cerca de Gundabad es la pista para que un grupo de enanos de Erebor encuentren el hogar de un clan perdido en la noche de los tiempos. El legendario Dain Pie de Hierro elige a cinco valientes que recorrerán el noroeste de las Tierras Ásperas en busca de esta mítica localización. Sólo los más nobles y valientes serán capaces de localizarlo y explorarlo con éxito. Aunque la partida está orientada para que la jueguen cinco enanos, se pueden intercalar cualquier raza, recomendando que al menos dos personajes sean enanos para poder aprovechar las características del módulo.

### INTRODUCCIÓN

En Erebor se viven tiempos de esplendor tras la muerte de Smaug. Nuevas caravanas comerciales recorren el norte del mundo abriendo o recuperando antiguas sendas comerciales. Es una de estas caravanas la que trae un sorprendente objeto: Un escudo del extinto clan de los Barba fuego. Encontrado por exploradores enanos de Nordinbad en un viaje al Monte Gram, estos no comprendieron su valor, pero un avezado comerciante llamado Duli Oroviejo decidió llevarlo ante Dain en la Montaña Solitaria. Duli estaba seguro que el Rey sería el único con el dinero y la inteligencia para apreciar aquel escudo y los secretos que escondía.

La partida comienza con el grupo en Erebor, la Montaña Solitaria, invocados por Dain. Al contrario que la estirpe de Thorin, él prefiere dejar el trono para ocasiones formales, y se reúne con los personajes en unos pequeños despachos en lo profundo de la mina, sencillos y funcionales. Ya que el monarca los conoce a todos y fiel a su estilo directo, enseguida entra en materia, enseñándoles el escudo que ha adquirido, pidiéndoles que lo estudien detenidamente a ver qué les puede decir.

Buscar u Oficio (Herrería) a dificultad 12 mostrará varias palabras en khuzul, engastadas en el diseño, tan difíciles de localizar que sólo un ávido lector de la lengua secreta de los enanos podría identificarlas, mucho menos leerlas. La frase dice así *“Los Señores del Cuenco de Piedra, amigos de todos entre los pueblos, mantendrán su hospitalidad hasta que los Barba fuego paguen su deuda”*. Saber o Cantar (Dif. 10) recordará la triste historia de los Barba fuego:

*“Hace una edad los Barba fuego eran uno de los clanes más poderosos de los enanos de la Tierra Media y señores del reino de Nogrod. Reconocidos por su orfebrería, sus mejores artesanos fueron llamado por el vecino reino de Doriath, gobernado por el mítico Thingol Mantogris, para incrustar los Silmarils en el collar Nauglamír, obra maestra que ellos mismos le hicieron varios siglos atrás. Sin embargo, estos artesanos, presos de la más terrible codicia, traicionaron al rey elfo y lo asesinaron para robar el collar y las joyas. Una vez con el Nauglamír en su poder, huyeron a su reino y temiendo la ira de su gente, ocultaron el asesinato de Thingol, afirmando que los elfos les habían intentado matar porque no querían pagar el precio de sus servicios. El rey de los enanos, engañado, reunió un ejército y sin saber de la injusticia que estaba cometiendo se lanzó a la guerra. La tragedia de Doriath fue completa, puesto que con su rey muerto y su ejército luchando en el norte contra una invasión de orcos, el reino fue destruido y saqueado en pocas horas.*

*Cuando Beren el Manco, general de los ejércitos y yerno de Thingol, supo del magnicidio, volvió del norte a tiempo de alcanzar a los enanos a pocas millas de Nogrod. Su furia fue terrible y los enanos, agotados del reciente ataque, fueron destruidos sin piedad. Solo perdonó a un puñado de enanos que supieron ver las mentiras que cegaban a su rey y suplicaron clemencia por los crímenes cometidos. El clan y la ciudadela sobrevivió con una fracción de su poder y renombre, y sin aliados y con el peso de la vergüenza sobre sus acciones, poco a poco fue menguando hasta que con el cambio de edad fue destruido y olvidado”.*

Sin embargo, según cuenta el escudo, un grupo de Barbafuego consiguió sobrevivir y crear un pequeño enclave que debió perdurar durante algún tiempo, hasta que, de nuevo, el rastro de los enanos se perdió definitivamente. Hasta ahora.

Esto es asombroso. Es la primera pista en siglos de un asentamiento desconocido de los enanos, y más aún, de un clan que se creía perdido en la noche de los tiempos. La localización dista mucho de ser exacta, el escudo fue encontrado al sur de Gundabad y al oeste del monte Gram, una zona peligrosa, y siempre cabe la posibilidad de que fuese trasladado de otro lugar, como botín o como parte de algún cortejo. Es más, nunca se había encontrado registro alguno de un asentamiento antiguo enano tan cerca de Gundabad, la cuna natal de los enanos. Dicha zona fue tomada hace muchos siglos por los orcos y, pese a que de vez en cuando los enanos consiguen recuperarla, nunca han conseguido retenerla lo suficiente como para explorar sus antiguos territorios.

Obviamente Dain conoce toda esa información, y no duda en rellenar los huecos que tengan. Les cuenta que hace días que prepara una expedición. Lo ha meditado profundamente, y piensa que mandar grandes efectivos sería imprudente, ya que serían detectados, lo que comenzaría una guerra que ahora mismo no puede emprender en una zona tan lejos de sus tierras. El asentamiento enano más cercano a aquella zona es Nordinbad y, pese a que hay cordialidad entre ellos y Erebor, no le deben lealtad, y no quiere forzar las cosas. Sin embargo, una pequeña compañía sí que podría acercarse con discreción, ver si hay algo de verdad en la historia, y volverse sin llamar la atención...

De esta manera Dain les ofrece esta misión, digna de la que llevó su primo Thorin Escudo de Roble. Si aceptan, en unos días podrán partir con los pertrechos necesarios con las siguientes instrucciones:

*“Deberéis ir al asentamiento de “La Ceniza”, en la falda del Monte Pardo, donde os reuniréis con Maugrim, el capitán de los Exploradores de bronce de Nordinbad, que fueron quienes encontraron el escudo. Le pagaréis la suma que os entrego (siete gemas naturales sin tallar, una pequeña fortuna), que servirán como pago para llevaros a la zona donde lo encontraron. Acordaréis una fecha de recogida, si transcurrido ese tiempo no habéis encontrado nada, volved a casa. Con los primeros deshielos los orcos de Gundabad se movilizan para cazar cualquier ser vivo que se cruce en su camino, normalmente coincidiendo con la luna nueva, con lo que tenéis aproximadamente 40 días para llegar y encontrar algo. Conozco a Maugrim, y se negará a poner en peligro a su gente permaneciendo por la zona ni un día más. Es súbdito de las Montañas Grises, no de Erebor, así que no puedo presionarle para conseguir más tiempo, de manera que aprovechad bien los días. Aún así, creedme que os envidio, echo de menos los caminos y las aventuras pasadas. Buena suerte, amigos míos”.*

## VIAJE

El viaje se inicia sin incidentes. Los pj son equipados con ponis y suministros para seis semanas y un mapa aproximado para llegar al Monte Pardo y antes de salir Dain pone a disposición los mapas del reino para que los pj puedan elegir su ruta. Hay tres posibles caminos para llegar a la zona que en los mapas se denomina “Los Valles Superiores Occidentales”.

La ruta por el río es más segura y los pj tendrán ligeras embarcaciones de los elfos para algunas partes del viaje que harán que se cansen menos, pero irán más lentos al ir contracorriente. La ruta del norte es la más corta, pero la más peligrosa por cruzar tierras salvajes llenas de peligros. La tercera ruta es más conocida pero no por ello menos peligrosa puesto que supone recorrer el camino élfico a través del Bosque negro que la compañía de Thorin cruzó para llegar a Erebor.

Cualquiera de los caminos será un interesante reto para el grupo, y emplazamos al Narrador a que utilice la tabla de Consecuencias de un Fallo en la tirada de Fatiga de la página 160 del *Manual Revisado*. Otra opción es usar el juego de cartas de “*Relatos de los Hobbits*”, que ofrece una variedad muy interesante de eventos, como *Posada Abandonada*, *Puente Roto* o *Capturado por los Orcos*. En la tabla se muestran algunos incidentes recomendados en cada travesía:

Por el Río Anduin - 26 días					
Días	Millas	Terreno	Región	Tiradas de Fatiga	Tiradas de Corrupción
1	30	Fácil	Fronteriza	no	
19	190	Difícil	Fronteriza	3 x Dificultad 14	1 x Dificultad 16
3	50	Difícil	Salvaje	1 x Dificultad 14	
3	70	Moderado	Salvaje	1 x Dificultad 14	
Incidentes: Tiempo inclemente, alojamientos incómodos y Provisiones escasas.					

Bordeando las Montañas Grises - 18 días					
Días	Millas	Terreno	Región	Tiradas de Fatiga	Tiradas de Corrupción
5	90	Fácil	Fronteriza	1 x Dificultad 14	
12	190	Difícil	Salvaje	2 x Dificultad 16	1 x Dificultad 16
3	70	Moderado	Salvaje	1 x Dificultad 16	
Incidentes: Dirección perdida, Monstruos provocados (lobos) y Cazador Cazado.					

Por el Camino Elfo del Bosque Negro - 21 días					
Días	Millas	Terreno	Región	Tiradas de Fatiga	Tiradas de Corrupción
1	30	Fácil	Fronteriza	no	
15	200	Muy Difícil	Salvaje	3 x Dificultad 16	3 x Dificultad 16
1	20	Fácil	Libre	no	
2	30	Moderado	Salvaje	1 x Dificultad 16	
Incidentes: Desgaste por la pena, Dirección perdida y Monstruo provocado (arañas).					

## LOS VALLES SUPERIORES OCCIDENTALES

Esta zona es bastante peligrosa, más de lo que los enanos están acostumbrados al vivir cerca de Erebor. Trozos de calzadas y ruinas de otros tiempos salpican los caminos, pero hace siglos que se abandonaron estas tierras, y todo está teñido con una sensación de pérdida y peligrosidad que intranquiliza a cualquiera. El clima es lluvioso y húmedo debido a que las nubes descargan sobre la cordillera, y riachuelos provenientes del deshielo salpican el territorio. Hay abundancia de caza, pero también hay rastros de orcos y trasgos. Estas no son sus tierras, pero están cerca.

### La Ceniza

Este es uno de los pocos asentamientos humanos habitados en este peligroso territorio. Saber (NO 14) o haber preguntado a Dain les informa a los personajes que, con apenas tres docenas de casas y una buena muralla, la principal actividad de La Ceniza proviene de las escasas pero lucrativas minas humanas de la cordillera oriental. Enanos y elfos no son bienvenidos, pero se sabe que el oro suele engrasar los engranajes de la hospitalidad por esta zona.

Al acercarse al asentamiento queda claro de dónde viene el nombre de “la ceniza”. Numerosos fuegos arden cerca de la ciudad, dedicados a la creación de carbón natural, tiñendo el suelo y la vegetación con una pátina sucia y blancuzca. Que el carbón no se extraiga de las minas de la zona puede indicarles varias posibilidades (Oficio Dif 10): Que las vetas estén exhaustas, que tengan pocos o malos mineros, o que se dediquen a vender a alguna ciudad cercana. La gran cantidad de fuegos indica que están generando mucho carbón, más de lo que debería necesitar un poblado tan pequeño.

Al llegar a la muralla son detenidos por los soldados del cacique local, Uthrek. El guardia de la puerta, Oven, un tipo taciturno y con ademanes agresivos no les dejará pasar hasta que su señor lo disponga. Pasará más de una hora, un claro insulto hacia los enanos, hasta que se les permita entrar al asentamiento. Mientras tanto podrán aprovechar para hacer algunas averiguaciones:

- Cazar/Explorar (NO 12) para localizar movimientos de carros para el norte. Con un gran éxito localizarán antiguas huellas de orcos cerca de la muralla.
- Perspicacia/Persuadir (NO 12) para sonsacar a los guardias que una patrulla de enanos viene cada mes por la zona, pero que no osan entrar en la ciudad porque tienen miedo a Uthrek.
- Perspicacia (NO 12) si mencionan las huellas orcas. Con un éxito normal les dirán que no es su asunto, pero notarán que hay algo más. Cualquier uso de oro restará un -2 a la tirada y les permitirá repetirla una sola vez más. Con un nuevo éxito reconocerán que alguna vez vienen orcos a comerciar. Con un gran éxito informará al grupo que Uthrek tiene un discreto comercio de suministros e información con los orcos de la no demasiado lejana Gundabad. Con un éxito extraordinario se enterarán que Orresh Dos Cabezas es el líder actual de la patrulla que suele venir una vez por estación a comerciar. No dan demasiados problemas en la ciudad puesto que Uthrek no permite entrar en la ciudad a más de dos o tres a la vez, pero es conocido por todos que cualquier comerciante que no goce del favor del cacique acaba por desaparecer en el camino a La Ceniza.

Tras casi una hora de espera el grupo es conducidos hasta el edificio principal del asentamiento, una gran sala de madera, de antigua fabricación pero bien mantenida. En este tipo de asentamientos se suele usar como sala comunal, pero aquí parece que está dedicada en exclusiva como una sala del trono algo rústica. Cabezas de animales cuelgan de las paredes,

tapices antiguos pero en decadencia tapan muchas de las paredes sin orden ni concierto. Una enorme parrilla da vueltas sobre una fogata en el centro de la sala; varias aberturas en el techo dejan salir el humo, pero eso permite a un buen número de pájaros que entran y salen a su voluntad en busca que cobijo, lo que no ayuda a los pobres intentos de hacer que la sala parezca señorial. En el fondo de la sala descansa una gran silla sobre un estrado que preside la escena. En él se sienta la menuda y nerviosa figura de Uthrek. Bajo para la estatura de los hombres, es nervioso y nervudo, habla con voz chillona y ademanes grandilocuentes a sus súbditos, intentando parecer imponente y magnífico pero sin conseguirlo.

#### Encuentro con Uthrek

El encuentro con el cacique comienza con una tirada de Perspicacia (NO 14). Pasarla alertará a los pj que la pose del cacique es, en gran medida, una fachada. Unos ojos fríos e inteligentes los están inspeccionando con sagacidad, y en cuantos se acercan habla rápidamente, sin ofrecer ni esperar presentaciones:

*“No sois bienvenidos, gente pequeña. Vuestra gente nos trata con desdén y envidia porque somos los únicos que nos atrevemos a comerciar y excavar la tierra por aquí, y hace siglos que ni se os ve, ni se os espera, ni se os aprecia. Y vosotros sabéis que no queremos ni vuestra compañía ni vuestra presencia, de manera que, decidme, enanos, ¿qué os trae por mis dominios?”*

Es el turno de los personajes de presentarse usando Cortesía (NO 14). El encuentro empieza con una tolerancia de 2, Uthrek no siente mucho aprecio por los enanos. Acertijos (NO 14) podrá enmascarar los motivos de su viaje, se le puede Impresionar (NO 12) con historias de Erebor, Persuadir (NO 10) con dinero o tentarle con nuevas técnicas mineras (Oficio, NO 12). Uthrek se pondrá extremadamente nervioso (Perspicacia, NO 14) si el grupo menciona la existencia de un posible asentamiento cerca de la Ceniza. Sabe que los enanos podrían ser un interesante aliado en la zona, pero no quiere enemistarse con Orresh. De todas formas piensa que el grupo no va a encontrar nada, por lo que su decisión se basará en cómo se comporten los personajes. Posibles resultados:

- *Fracaso.* Los personajes disgustan a Uthrek y decide encarcelarlos. Se explica más adelante, pero en cuanto el grupo se marche el cacique mandará un mensajero a Orresh para ponerle sobre aviso.
- *Éxito.* Uthrek no cree lo que el grupo dice pero piensa que no hay motivos para retenerlos, puesto que sabe que los orcos acabarán con ellos en pocos días. En cuanto venga la próxima patrulla de Orresh dará parte de la dirección en la que se marcharon, y si acaban con ellos pues un problema menos. Hasta que llegue Maugrim el grupo tendrá libertad para moverse por las cercanías pero serán vigilados por guardias poco entusiastas.
- *Éxito extraordinario.* El grupo consigue ganarse la simpatía de Uthrek y les ofrece alojamiento a cambio de que ejerzan algún tipo de oficio (herrería, carpintería, minería, etc.). Igualmente los dará a los orcos cuando llegue el momento, pero piensa aprovecharse en lo que pueda. Podrán moverse por el poblado sin ser vigilados y repetir las tiradas para sonsacar información con -2 a la dificultad.

Sin importar los posibles resultados, sucederán dos cosas. En primer lugar, en cuanto acabe la conversación con Uthrek un pequeño cuervo saldrá volando por el agujero de ventilación. Cazar, Alerta o Saber (NO 16) lo identificará como uno de los famosos cuervos negros que sirven a los enanos en el norte del mundo, cuya estirpe más famosa es la de Carc de la Montaña Solitaria. Lo segundo es que el cuervo volverá a los dos días y se reunirá con el grupo

cuando estén solos, repitiendo “Maugrrin-Surr-Ceniza-Esperra”. Si los pj tuvieron éxito en el encuentro no tendrán problemas en despedirse de manera amigable del poblado, pero si le indican al cuervo que no pueden salir o que están prisioneros, en poco menos de una hora llegará un enano a las murallas de la puerta. Se acercará caminando, lentamente, pero perfectamente pertrechado para la batalla y, manteniendo unos cincuenta pies de distancia con respecto a la muralla gritará con una poderosa voz:

*“Saludos, Uthrek, Señor de la Ceniza. Nordinbad te agradece que hayáis acogido a nuestros paisanos, de manera que os relevamos de la pesada carga de su hospitalidad. Conociendo a mi gente seguro que no quieren partir de tu comfortable casa, pero por favor diles que tengo gran prisa por continuar el camino, de manera que no me gustaría tener que entrar a por ellos. Sería terrible que estos enanos rompiesen nuestra agradable amistad obligándome a romper la puerta e ir a buscarlos”.*

Dicho esto, de entre los árboles aparecerá el resto de la compañía, montados en los míticos machos cabríos de las Montañas Grises, manteniendo la distancia y claramente preparados para entrar en combate. Uthrek no querrá problemas y los dejará ir, pero no se tomará bien ni las amenazas ni el tono del enano, de manera que mandará aviso urgente a Orresh con lo sucedido. Una vez fuera de las murallas el enano se presenta como Maugrim Dosmartillos, de manera educada pero fría. En cuanto alcanzan al resto de los enanos, el pequeño cuervo se posará enseguida en su hombro, y comenzarán el camino lo más rápidamente posible.

#### Los Exploradores de Bronce

El viaje con los Exploradores de Bronce es tranquilo. Dos docenas de enanos en monturas de las Montañas Grises guiarán a los pj mientras una pequeña unidad de cuatro enanos va detrás de ellos, intentando ocultar y confundir las huellas de la partida. Estos son claramente unos expertos en moverse rápida y sigilosamente por estas tierras, y no parecen dejar nada al azar. No son especialmente afables con el grupo, y cualquiera les dirá que acababan de volver tras dos meses de patrulla a Nordinbad cuando llegaron noticias de Dain solicitando que la compañía volviese a la zona para que el grupo fuese escoltado al lugar donde encontraron el escudo. Están cansados, en constante alerta y sólo quieren volver a casa, de manera que hacen pocas migas con los viajeros, a los que culpan de estar allí de nuevo. Cortesía, Impresionar o Cantar (Dif. 16) rebajará la tensión del viaje y creará algún amigo entre la compañía, como Fundin Bardogris (Trotamundos), Taumer SiempreRojo (Vengador), Dago el Viejo (Erudito), Gubon (Guardían) o Sulgar Pirita (Buscador de Tesoros).

El viaje es rápido, apenas cuatro días, internándose en las montañas por pasos peligrosos y despoblados. Dependiendo del camino elegido para llegar a La Ceniza les quedarán entre 8 y 16 días para la luna nueva y, por tanto, el comienzo de los movimientos de tropas de los orcos. Al medio día del cuarto día Maugrim les señala un alto pico y les dice con voz seria:

*“Desde allí veremos lo que llamamos el Valle de Thraur, en honor al explorador que lo encontró. Si no estuviésemos tan cerca de los orcos de Gram y Gundabad sería un buen sitio para establecerse, tiene abundantes árboles, dos o tres riachuelos que desembocan en pequeñas charcas y una buena disposición que lo protegen de los vientos de las Montañas Grises. Es estrecho pero bastante alargado, tardaréis en explorarlo. Lo bueno es que sólo hay una entrada que conozcamos, aquel paso de allí. Nosotros nos quedamos aquí, haremos patrullas para alejar a posibles perseguidores y confundir vuestro rastro. Tenéis el tiempo acordado, ni un día más, en la Luna Nueva nos veremos aquí. Si no estáis nos iremos. El escudo lo encontramos nada más entrar en el valle, semienterrado ante una enorme roca partida por un rayo, no tiene pérdida. Buena suerte”.*

Este es un momento importante, porque el grupo se queda solo. Los pj pueden exigir algo más de ayuda, pero Maugrim no está dispuesto a arriesgar su compañía. Sólo Impresionar (NO 18) conseguirá que el enano prescinda de un hombre. También un buen gasto de tesoro puede convencer a alguno de los pnj de la patrulla para ofrecerse voluntario “por la protección de estos pisaverdes de ciudad, que se perderán en cuanto salgan del camino” y, aunque el capitán no se lo tomará demasiado bien se dejará convencer sin mucha alegría.

#### La tumba de Thaur.

El valle cumple la descripción de Maugrim a la perfección, es una extensión alargada, estrecha y retorcida de varias millas de extensión. Casi cubierto en su totalidad por árboles, apenas se ven zonas despejadas a excepción de varios pequeños lagos de aguas oscuras. Si desde aquí algún personaje busca algo con la forma de un cuenco o similar se llevará una decepción. El bosque y los lagos lo han cubierto todo, es una zona agreste y la mayoría de los signos de civilización se debieron perder siglos atrás. Nada más entrar en el valle y bajar la empinada cuesta el grupo encuentra la enorme piedra chamuscada, rota por la mitad debido a un poderoso rayo que debió caer hace no demasiado. La tierra de la zona se muestra pisoteada, un gran grupo, posiblemente los enanos, acamparon aquí hace un par de meses. Justo al pie de la base hay un pequeño promontorio, hecho a la manera de las tumbas de los enanos. Varias runas grabadas identifican al ocupante como *Thaur El Pequeño*. Si uno de los pnj ha acompañado al grupo les dirá:

*“Thaur era uno de los exploradores de la compañía, y el que mejor conocía esta zona. Lo encontramos herido de muerte por flechas orcas a la entrada del valle, y fue cuando nos acercamos a este lugar para excavar una tumba cuando encontramos el escudo. Imagino que Maugrim no os dijo nada porque es una historia especialmente dolorosa, puesto que Thaur era su hermano. El jefe nunca a vuelto a ser el mismo...”*

#### Exploración

Los pj deberán hacer una tirada de Explorar o Cazar cada día (NO 20) para ir cubriendo etapas y descubrir pistas y, progresivamente, cada día bajará en uno la dificultad. De vez en cuando encontrarán pequeños objetos de manufactura enana, pero nada concluyente. Esto denota que el valle estuvo habitado hace siglos, pero lo que les llama la atención es que también encuentran algunos objetos de claro estilo élfica o humano. Si llegan a hacer 5 tiradas o sacan la runa de Sauron habrán explorado un tercio del valle y les sucederá el encuentro 1. Si llegan a 7 tiradas o sacan por segunda vez la runa de Sauron les sucederá el encuentro 2. Una vez que suceda el segundo de los encuentros el grupo acabarán encontrando las huellas del asentamiento de los Barba fuego. Si las relaciones con Uthrek fueron malas, los encuentros sucederán en las tiradas 3 y en la 5, puesto que estarán buscando activamente al grupo. Ver anexo para las estadísticas de los enemigos.

- *Encuentro 1.* Cinco exploradores trasgos ha entrado en el valle por un paso desconocido por Maugrim. Hace algunos meses consiguieron herir a un explorador enano, y quieren ver si encuentran a otra presa cerca. Los pj harán una tirada de Alerta (Dif. 12) o serán emboscados junto a la orilla de uno de los pequeños lagos. Si dejan algún superviviente o permiten hablar a alguno de los trasgos confesarán que siguen al gran cacique Orrash Dos Cabezas, que acaba de bajar de Gundabad para saquear estas tierras, y que Uthrek les ha avisado que un grupo de enanos anda por la zona. Los trasgos conocen una entrada secreta al otro lado del valle, un antiguo paso descubierto hace algunas décadas y de estilo enano que lleva a Gundabad, pero casi nunca se usa porque esta zona no tiene apenas interés para los orcos.

- **Encuentro 2.** Una patrulla de cinco orcos va en busca de los trasgos desaparecidos. Sospechan de la presencia de enanos y van preparados, pero con que los pj hayan apostado guardias los verán venir de lejos y, esta vez, serán ellos lo que tendrán una oportunidad de emboscada al conocer mejor el terreno.

### El cuenco

Una vez que el grupo pase la tirada, encontrarán lo que estaban buscando. Al investigar uno de los pequeños lagos, de unos cien metros de diámetro, a uno de los pj le llama la atención su perfecta forma redonda. El lago está rodeado en la mitad de su extensión por una muralla natural de piedra y por el otro por una espesa zona de árboles, de manera que es muy difícil localizarlo si no se acercan a él directamente. Desde lejos la piedra parece desgastada por los elementos, pero cuando se acercan, el experto ojo de un enano detecta que gran parte de la pared muestra signos antiguos de mampostería enana. Saber u Oficio (NO 12) indicará que se encuentran en la parte superior de una cantera abierta al cielo. La lluvia ha tenido que inundar la cuenca, lo que según la inscripción del escudo sería “el cuenco”, imposibilitando llegar a la entrada principal.

Sin embargo, ninguna mina enana se construye sin salidas secretas, de manera que aún hay esperanza. El grupo deberá pasar, como mínimo, dos tiradas exitosas de Explorar o Buscar (NO 16), consumiendo en cada una de ellas medio día, hasta localizar la entrada secundaria en lo más alto de pared de piedra. Saber o Cantar (NO 16) hará que los personajes se acuerden de La “*Canción de Durin*”, donde se cuenta que justo al lado de Khazad-dûm se encontraba el *Kheled-zâram*, el Lago Espejo de Moria; las historias cuentan que en la parte superior de la montaña había algunas repisas donde el Padre de los Enanos le gustaba ver la constelación nombrada en su honor, el conjunto de estrellas denominada “*La Corona de Durin*”, y que los elfos aún llaman *Valacirca*. Esta información les puede ayudar a buscar un sitio desde la mina donde se vea la constelación, lo que efectivamente les situará muy próximos a la puerta, y bajará en dos la dificultad de las tiradas.

## **LOS SALONES DE LOS BARBAFUEGO**

A partir de este punto el Narrador debería ajustar los tiempos de la partida. Si el grupo va muy justo porque han perdido mucho tiempo debería hacer la exploración más rápida y hacer que descansen menos, dándoles una sensación de urgencia porque se les acaba el tiempo y corren el riesgo de que Maugrim los abandone. Si, por el contrario, aún tienen muchos días para que los recojan, el Narrador puede alargar los tiempos y que el grupo deba descansar frecuentemente durante la exploración debido al tamaño de la mina, pero a su vez debería aumentar la cantidad o los modificadores de las tiradas de Búsqueda de los tesoros para premiar al grupo por su buena gestión del viaje. Proponemos una tabla sugiriendo cómo modificar las tiradas. Las posibles recompensas vienen en el Anexo 2

<b>Tabla de Modificadores de recompensa y descanso</b>			
Días	Modificador Buscar para Tesoro	Recuperación de Aguante	Extra
>10	(NO +4)	Todo el Aguante	2 P. Esperanza
10-5	(NO +2)	2d6	1 P. Esperanza
5-1	(NO +0)	1d6	
0	(NO -2)	1d3	



Una vez que el grupo se interne en la mina verá que los túneles son estrechos pero con techos elevados, con un estilo de construcción antiquísimo y familiar, pero casi olvidado por los enanos. Los primeros pasillos giran una y otra vez cada pocos metros, denotando una estructura que prima más la defensa que la estética. Pasan por varios puntos de guardia y pronto comienzan a descender a las profundidades, que desprenden un poderoso olor a estancia cerrada y, sobretodo, húmeda. En algún lugar el agua del lago se ha filtrado a la fortaleza, lo que es una mala noticia, porque eso habrá destruido gran parte de las estructuras de madera, mobiliario, libros o ropas de valor que podrían encontrarse. Peor aún, si había vigas de madera en la ciudad eso significa que muchos pasadizos podrían estar derrumbados o a punto de hacerlo. Es un lugar peligroso y deberían tener mucho cuidado.

### Las Salas del Cielo

Tras algunos minutos llegan a las tradicionales *Salas del Cielo*, un complejo de habitaciones y despachos que debieron ser utilizados por el jefe del clan y sus allegados. Efectivamente, todo está mohoso y podrido, y aunque han pasado siglos sin que nadie pusiese el pie en estas habitaciones eso no ha servido para preservar nada de valor. Buscar (NO 16) les aportará algunos objetos de valor (candelabros, cubiertos de plata, hebillas, etc...) con la runa de los Barbafuego, pero poco más. Un estrecho camino descendente les lleva al interior de la montaña hasta que llegan a una intersección hexagonal del tamaño de una pequeña plaza con media docena de salidas, de las cuales sólo tres no están cegadas por escombros: la que se dirige al norte, al sur y al oeste.

### El camino del Norte y la Casa del Pueblo

El camino del norte lleva hasta la *Casa del Pueblo*, una caverna circular de buen tamaño con un gran pilar en el centro donde los enanos moraban y un enorme patio a su alrededor donde se hacía la vida comunal. La enorme columna sostiene el elevado techo y, por las dimensiones, se puede calcular que ocupa gran parte de la parte superior del monte exterior. Este espacio crea una atmósfera que, pese a estar saturada de humedad, es perfectamente respirable. Ahora está oscuro y lleno de escombros y excrementos de murciélago, pero debido a la altura en sus tiempos tuvo que tener una gran ventilación y ser muy confortable. No menos de cien personas podrían haber vivido en aquella estancia de manera continua y confortable, tanto en el pilar central como en las casas talladas en la pared exterior.

Al encender una luz les deparará una sorpresa. Si bien la columna central tiene un estilo claramente enano, encuentran numerosos grabados de estilo élfico decorando las paredes, a la vez que acaban desenterrando restos de herrumbrosas herramientas de evidente factura humana. Esta estancia, normalmente reservada para la vida comunal enana, estuvo habitada no sólo por los naugrim, sino al resto de los Pueblos Libres. No tardan en encontrar que algunas de las casas están excavadas para personas de talla claramente superior a la de los enanos. De hecho, un vistazo a los diseños élficos recuerda poderosamente al estilo de las cavernas del reino de Thranduil del Bosque Negro. Quién sabe, quizás sus artesanos originales aprendieron sus técnicas aquí. En la columna central aparecerán diversas estancias que debieron pertenecer a habitantes de renombre y una tirada de Explorar (NO 16) y un par de horas de trabajo les hará encontrar objetos por valor de 5 puntos de tesoro.

Adicionalmente, Cazar o Alerta (NO 18) les mostrará algo extraño. En algunas paredes y en algunas puertas encuentran algunas zonas en las que parece que han lijado parte del muro. No es muy evidente pero con una concienzuda búsqueda encuentran zonas de las runas, dibujos donde alguien ha raspado su superficie con herramientas abrasivas como lijas o limas. Y lo más extraño, unas veces lo ven en paredes vacíos que no tenían nada escrito, otras en dinteles de

puertas y alguna que otra vez en los suelos de algunos pasillos. Ninguna tirada de Oficio o Saber dará más pistas, pero lo que está claro es que debió suceder hace siglos.

Tras recorrer la mayoría de las estancias encuentran en una de ellas una pared cuadrada de dos metros, con caracteres en khuzdul y patrones geométricos enanos tallados en toda su extensión. Un personaje de una cultura no enana sólo verá una pared ricamente labrada, pero cualquier naugrim del grupo se dará cuenta que es un hábil trabajo artesano para ocultar una puerta a los extraños. No hay tirada aquí puesto que no está oculta, simplemente es algo que un enano distinguirá claramente, mientras que alguien ajeno a esta cultura lo pasaría por alto. La puerta no tienen ningún mecanismo especial, es más un trabajo estético que otra cosa, y tras pulsar varias runas se abre con un ruido seco, mostrando un camino descendente que se interna en el centro del pilar. Tras bajar durante unos minutos, el camino se acaba en una ancha puerta. Otrora de madera, se encuentra carcomida y rota, y sólo los enormes y oxidados adornos de metal confirman la enorme labor artesanal que se llevó a cabo en su construcción.

### La sala octogonal

Esta es una bella sala, con las paredes y techos llenos de grabados en acero herrumbroso de difícil lectura. En el centro se encuentra una tumba con el mismo diseño octogonal de la sala, y con un patrón decorativo muy familiar, ya que es el mismo diseño del escudo que les ha llevado hasta aquí. Una pequeña grieta cruza horizontalmente la pared sur y continúa por el suelo hasta casi la puerta. Tiene apenas un dedo de grosor, pero debe de estar conectada a algún acuífero subterráneo, porque por ella se cuela un pequeño riachuelo. Aunque es una cantidad ínfima de agua, el paso de los siglos ha horadado la grieta hasta un palmo de profundidad, haciendo que la humedad impregne toda la sala y arruinando gran parte de su esplendor. Los ornamentos de hierro del suelo y del techo están oxidados y deformes, la plata de los candelabros del techo está negra, alternando su malicinto color con el verde sucio de los relieves de bronce que decoraban las paredes, y cualquier cosa que fuese de madera dejó de existir años atrás por el moho. Lo único que resplandece como el primer día es el intrincado dibujo que cubre la tumba, representando la runa de clan de los Barbafuego, junto con la inscripción del dueño de la misma. Un rápido vistazo indica que los adornos están hechos con oro, acero y, sorprendentemente, mithril de Moria.

Alrededor de la tumba, por toda la superficie, se cuenta la historia del difunto. No es difícil leerla, aunque hay algunas partes que están ilegibles. Cantar (NO 14) sumará un punto de Esperanza a la reserva grupal al sentir que recuperan parte de la historia de su raza.

*“Aquí yace Frar Palabra de Acero, herrero mayor del reino de Nogrod. Perjuro al clan, avisó a Beren de la locura de sus congéneres y del genocidio XXXXX en el reino de ThiXXXXXI, y pese a que condenó a nuestro rey y a los orfebres que lo engañaron, consiguió clemencia paXXXXX hermanos que nos arrepentimos a tiempo. No fuimos muchos, ya que XXXXXX XXXXX XXXXXXXXó matar tachándonos de traidores, pero preferimos el oprobio del destieXXXXXX a la vergüenza de XXXXXX XXXXX en nuestras manos. Nosotros, hXXXX y aprendices de Frar, rescatamos su cuerpo XXXXX XXXXXX XXXXXXXX batalla XXXXX XXXXX XXXX XXXXX hermanos XXXX XXX XXXX XXXXX y, lejos del reino, creamos XXXX XXXX XXXXX alrededor de él y en su nombre. XXXX XXXX iniciamos un nuevo hogar del clan de los Barbafuego, injustos con sus aliados y deudores de promesas rotas. Que este sagrado lugar sea la promesa de la reparación de nuestra sangre XXXX XXXXX XXXXX, y que la nueva XXXXX XXXXX testimonio de paz entre XXXXX XXXX y enanos. Que Aulë nos proteja y que Frar nos vigile desde su tumba”.*

Buscar (NO 16) mostrará un hueco en la base de la tumba. En él encontrarán un enorme libro con hojas de acero en el que se cuenta la historia de Frar, pero está bastante dañado y necesitaría horas de trabajo por parte de un artesano para hacerlo legible. Además hallarán un hacha doble con el mango tallado, un capacete con adornos de Mithril, dos anillos con joyas engastadas, una daga de acero resplandeciente de factura numenoreana y un colgante élfico.

#### El camino del oeste y la Sala del Agua

Este camino pronto se convierte en una cuesta ascendente hasta los pasillos superiores, una red de túneles que tradicionalmente aportan ventilación, mirillas para el sistema de iluminación por espejos, alojamientos para visitantes no enanos y, en ocasiones, una o dos salidas secundarias que llevan a jardines y terrazas de cultivo ocultas en los montes. Lamentablemente enseguida encuentran algo decepcionante. La mayoría de las salidas están derrumbadas, la mayoría por humedad, pero vuelven a encontrar las huellas de herramientas o lijas en algunos de los túneles derrumbados más viejos; parece ser que alguien tomó muchas molestias en sellar todo esto. Lo curioso es que, si los personajes tiran Perspicacia u Oficio (NO 16) se darán cuenta que muchas de esas señales están *por dentro*. La gente suele sellar un edificio desde fuera, no intenta encerrarse en él. Si siguen recorriendo la red se toparán con el único camino que no está sellado y, en él, la Sala del Agua.

#### **La Sala del Agua**

Esta pequeña sala redondeada, de apenas diez metros y con tallas de piedra tan exquisitas y delicadas que casi parecen vivas, recuerda poderosamente a los bellos salones de Thranduil del Bosque Negro. Los techos y sus cuatro columnas han sido tallados con hermosos diseños arbóreos, y una fuente de piedra a ras de suelo de la que aún brota un leve hilo de agua. Los siglos de corriente han ahondado la forma de la fuente, pero como si el artista hubiese pensado que su obra durase eternamente y evolucionase con el paso del tiempo, el agua ha labrado un surco a cada lado de la fuente con la forma de las palabras en quenya “*Eldandil*” y “*Á avatyara*”, que significan respectivamente “*Amigo de los elfos*” “*Perdón de las ofensas*”. Una enorme paz se respira en esta sala, y a los pies de cada columna hay un banco para que cualquiera se siente a descansar. Saber (NO 14) permitirá leer la inscripción del techo:

*“Que la Sala del Agua sea una ofrenda de cómo el perdón de los Primeros Nacidos puede alcanzar a quien lo da todo por expiar su culpa”.*

Tras unos minutos casi es posible escuchar el canto de los pájaros y el olor del bosque en primavera. Los que beban del agua recuperarán 1d6 puntos de Aguante. Una pequeña plegaria, canto, estrofa o acto de tipo espiritual les limpiará un punto de Sombra. Este beneficio sólo se puede tomar una vez.

Continuando con el camino del oeste llegarán a un corredor que poco a poco irá girando hacia el sur hasta acabar conectando con el camino que salía hacia aquella dirección.

#### El camino del sur, los establos y el elevador

El camino del sur lleva a los establos y a las minas propiamente dichas. Los establos están constituidos por una sala ancha y alargada, dividida según el esquema tradicional de establos de los hombres. Aperos de cabalgar, sillas para ponis y caballos prácticamente fosilizados y restos de paredes de madera divisorias salpican esta sala. Justo al final de la sala hay una enorme acumulación de cadenas herrumbrosas junto a dos pozos enormes paralelos de gran

profundidad que, a su vez, tienen encima unas aberturas que se pierden en las alturas. La profundidad debe de ser grande, puesto que crea una fuerte corriente que arrastra gran humedad desde abajo. Oficio (NO 14) identificará los restos como un elevador doble para grandes cargas. Creados por la mejor ingeniería enana, los elevadores estaban unidos por un intrincado juego de poleas y cadenas que haría que uno subiese y otro bajase de manera simultánea. Con Oficio o Atletismo (NO 16) los enanos podrían hacer una rudimentaria escala para subir o bajar por la abertura.

Si deciden subir esto los llevará a una pequeña sala de recepción, lo que tradicionalmente se llama la *Sala de la Puerta Secundaria*. Esta sala se usaba principalmente para introducir de manera discreta mercancías a nivel del valle, muy por encima de la principal, que está en la parte inferior de la cuenca. Esta se usaría menos puesto que hacer la que las caravanas bajasen todo el camino hacia la principal daba la oportunidad de vigilar su camino y plantear una buena defensa, pero los enanos son precavidos y suelen dejar crear una salida como esta para cuando necesitan moverse con velocidad y sigilo. Probablemente será la puerta mejor oculta de todo el complejo. Una rápida inspección señala que el mecanismo que movía las pesadas puertas de piedra dejó de funcionar hace mucho.

Si el grupo decide bajar por el agujero del elevador llegarán a la red de túneles que originariamente debieron constituir la entrada principal de la mina que ahora está bajo las aguas del lago. Guerrear (NO 12) puede llevar a los personajes a una interesante conclusión: La disposición del recinto es muy llamativo, puesto que si los elevadores se rompiesen obligaría a los habitantes a dar un enorme rodeo para salir. Sin embargo, esto ofrece una inigualable defensa ante asedios, indicando que la mina se construyó en tiempos muy convulsos, probablemente justo antes de que los orcos tomaran Gundabad.

Explorando los túneles del nivel inferior pronto se dan cuenta que es en este lugar donde empieza la verdadera “mina” de los enanos. En la parte superior ya visitada es donde se realizaba la vida en comunidad, pero es en esta parte donde los mineros enanos explotaban las vetas de metal. Mientras que la cantera exterior sirvió para sacar la piedra de calidad necesaria para mampostería, lo cierto es que el verdadero valor del asentamiento reside en estos viejos túneles. Además, vista la configuración de la mina, con su estructura claramente defensiva, no cabe duda que habrá estancias en esta la red de túneles, ocultas a cualquier ojo excepto al del enano que sepa dónde buscar.

#### Explorar la mina

En este momento el Narrador debería ajustar los tiempos de la partida. Dependiendo de los días transcurridos en el viaje y la exploración así debería ser la sensación de peligro de los pj y el tiempo que podrán pasar investigando las ruinas. Explorar todas las minas podría llevar días enteros al grupo, pero los jugadores deben de ser conscientes que el verdadero valor del asentamiento no reside en los tesoros, sino en la capacidad de tener unas instalaciones productivas. Una cosa es encontrar un viejo asentamiento enano destruido, pero encontrar una ciudad, en tan buen estado y con unas minas que puedan ser vueltas a la vida, sería una gesta digna de entrar en los anales de los naugrim. Irse de aquí sin explorar las minas, aunque sea superficialmente, sería un crimen y un desperdicio a los ojos de cualquier enano.

Explorar (NO 14) les dará una idea de que las redes de túneles se extienden durante kilómetros bajo la estructura de la ciudad, y muchos de ellos están cegados, artificial o accidentalmente. Aproximadamente un tercio de los túneles están inundados, lo que sugiere que deben de estar conectados al lago de la superficie. Un éxito extraordinario les dará la oportunidad de conocer de conocer ligeramente toda la extensión de túneles sin perderse. Sin embargo, las huellas de

raspadura están ya por todas partes. Alerta o Buscar (NO 16) acabará por mostrarles una especie de escama encontrada en un recodo del camino. No hace falta darle más vueltas; una criatura con escamas hizo esas marcas por toda la ciudadela. Probablemente la criatura murió hace siglos, pero eso no debería evitar el crear una sensación ominosa en el grupo. Siguiendo con la investigación, de las numerosas estancias funcionales que encontrarán en su camino, destacan:

### **La Fundición.**

Encontrada relativamente cerca de la abertura de los ascensores, es una sala espaciosa y funcional, formada por una enorme habitación de altos techos sustentados por columnas hexagonales y varias estancias complementarias que funcionarían como almacenes y oficinas. Tienen pocos adornos pero son buenas instalaciones, hechas para durar. Forjas, hornos de fundición y cristal, herramientas de cierta calidad, acumulaciones de mineral por procesar, todo parece dejado como para poder funcionar mañana mismo. Una inspección rápida muestra depósitos de cobre, hierro, y plata, así como jade y obsidiana, probablemente extraídos de la parte exterior de la cantera, ahora sumergida. Sin embargo, lo llamativo de la sala está en la entrada. Fácilmente identificable por cualquiera, se ven los restos de un piquete hecho con escombros y mineral, como si alguien se hubiese parapetado para defenderse allí. La estructura parece o derrumbada o sin terminar, pero no hay signos de combate en la sala.

### **El Salón Eterno**

Situada en lo profundo de la mina la sala, Alerta (NO 14) descubrirá el ramal donde los enanos reposan hasta que Aulë los reclame. La sala es asombrosamente sencilla, con un estilo antiguo y sobrio. Pasillos estrechos a modo de catacumba, con repisas de tres alturas, cada una con una tumba con un nombre, una frase y una fecha. Es fácil notar que estos fueron los pasillos originarios de la primera mina original, construida mucho antes que la planta superior. Parece que los enanos comenzaron a enterrar aquí a sus muertos cuando comenzaron a extraer mineral y decidieron no trasladar las tumbas a posteriori. Saber (NO 16) servirá para identificar referencias, fechas y datos, averiguando que la mina estuvo en activo, al menos, durante 300 años, y que por los nombres y estructuras familiares que la totalidad de los enterrados eran Barbafuego, algo infrecuente. Los enanos gustan de un activo comercio entre sus distintas enclaves, lo que indica que, si bien gozaban de intercambios con los Pueblos Libres, apenas tuvieron contacto con sus hermanos naugrim.

En esta sala es posible que algún personaje decida saquear alguna tumba. Esto sería una enorme afrenta a los ancestros y costumbres enanas. Cualquiera que lo haga recibirá algún tesoro cultural de los sugeridos a principio de este apartado, y tirará 1d6+1 de puntos de Sombra. El resto de personajes hará una tirada de Corrupción (NO 16) o ganarán 1 punto de Sombra. Además, notarán un cambio radical en el clima de la mina. Comenzarán a ver sombras donde no las hay, corrientes de aire misteriosas, sonidos extraños. Con Saber (NO 14) averiguarán que la afrenta podrá ser reparada devolviendo lo robado y haciendo una ofrenda de 5 puntos de tesoro en la sala octogonal.

### **El pozo negro**

Al aproximarse a este ramal temperatura es más fría, la humedad más penetrante y, por alguna razón, las antorchas parecen iluminar a menor alcance. Un sentimiento de intranquilidad domina a los personajes, y cualquiera de ellos se da cuenta que algo no va bien

en esa zona. Tras andar unos metros encuentran un pozo horizontal que se adentra en las profundidades. La construcción parece natural, de un metro y medio de ancho, pero las paredes son demasiado suaves, como si las hubiesen hecho con un gran torno o con una lija muy poderosa. O una piel escamada. El grupo debe de pasar Corrupción (NO 12) debido a la malignidad que se respira en el ambiente.

Si se asoman, en lo profundo, verán que brilla algo a la luz de las antorchas. El fondo es más abierto, como si hubiese una cueva u oquedad fuera de la vista, pero algunos restos son visibles. Alerta o Buscar (NO 18) identificará una hermosa armadura labrada, un hacha que relumbra como el primer día, probablemente de mithril y, curiosamente, un esqueleto alargado rodeándolo, como si el enano y la criatura se hubiesen fundido en un abrazo mortal. Saber (NO 16) recordará a los personajes las historias de la *Batalla de los cinco ejércitos*, en las que se mencionan como las enormes sierpes-gusano de Sauron excavaron bajo las montañas para esconder a los orcos que atacaron Erebor; prácticamente inmunes a todo excepto a armas extraordinarias, fueron capaces de hacer estragos en las montañas del norte. Parece ser que una de estas criaturas, que residen no demasiado lejos, excavó hasta el subsuelo de la mina y acabó atacando a los enanos. Esto explicaría por qué las cavernas inferiores están inundadas, pero gracias a Aulë su diámetro no debe de ser mayor de lo que indica este pozo, puesto que una criatura mayor habría derrumbado todo el complejo con sus idas y venidas.

El punto de inflexión de esta escena viene si los personajes lanzan una antorcha o intentan bajar a la cámara inferior. Si lo hacen despertarán a la camada de la serpiente-gusano, que lleva durmiendo siglos a la espera de que aparezca comida, cosa que acaba de suceder. Una docena de criaturas, de un metro de diámetros y cinco de largo, comenzarán a subir velozmente por el pozo. Esta es una escena en la que la sabiduría debe de primar la valentía, puesto que las criaturas son prácticamente invulnerables (ver Anexo) y, aunque algún personaje quiera plantarles cara, pronto deberían darse cuenta que lo lógico es correr rápidamente hacia el complejo superior. Dos tiradas Atletismo para correr (NO 12) y una de escalar (NO 16) harán que el personaje llegue sano y salvo a la planta superior. Cada fallo implica 1d6 de daño directo por parte de la serpiente-gusano. Una vez que pierdan a los enanos, estas criaturas se quedarán explorando la parte inferior, pero no tardarán en subir en pos de los enanos.

## LA LUNA NUEVA

Debería quedar uno o ningún día hasta la luna nueva, con un sentimiento de urgencia patente cuando los eventos comenzarán a precipitarse, idealmente poco después del evento del pozo negro. Todo comenzará cuando en varias salas de la ciudadela unos recubrimientos de acero, que parecían simples adornos, comenzarán a iluminarse sin previo aviso, formando claramente palabras. Siendo este un antiguo sistema mágico cuya fabricación se perdió con los enanos de antaño, las runas formadas son “Peligro”, “Orco” y “Jardines”, indicando algún enemigo ha encontrado una entrada de la superficie, probablemente por las salidas selladas del oeste.

Esto ha sucedido porque Orrash ya ha averiguado que hay una mina cerca. Ya sea por las indicaciones de Uthrek, sus vigías o por antiguas historias de Gundabad, el caudillo sabe que si los enanos encuentran un viejo asentamiento pronto el valle estará lleno de ellos, algo que no piensa permitir. Ha mandado a gran parte de sus fuerzas a distraer a los “malditos de las cabras”, ha entrado en la mina con seis orcos y doce trasgos (ver anexo), suficientes para acabar con el grupo, y ha dejado un número igual de fuerzas en el exterior, varios de ellos montados en huargos. Los que entran en la mina se dividirán en tres grupos y la batirán rápidamente. Además, las sierpes-gusano han comenzado a escalar el pozo, de manera que sumarán su presencia al caos de la mina.

El grupo tiene varias opciones:

- Parapetarse en un terreno favorable. Conocen la mina mientras que los orcos no, pueden elegir la zona de combate e intentar tenderles una emboscada. Guerrear (NO 16) permitirá elegir un lugar que ofrezca al grupo realizar dos boleos iniciales. El segundo grupo llegará tras diez turnos de combate, y el tercero tras otros diez. Si el grupo quiere retirarse antes de ese momento podrán hacerlo con Acertijos, Explorar o Sigilo (NO 16), y aplicando la situación correspondiente. El Narrador puede insertar a Orrash en el encuentro que considere oportuno, aunque se recomienda reservarlo para que persiga al grupo fuera de la mina. Si el Narrador desea meter a las sierpe-gusano, atacarán aleatoriamente a un miembro del combate, sin importar el bando.
- Huir por donde entraron. Confiando en que no hayan descubierto su entrada original, el grupo puede intentar llegar a la puerta. El guía del grupo tendrá que pasar dos tiradas de Sigilo (NO 16) para llegar sin ser descubierto, de lo contrario sucede el combate con el primer grupo o un encuentro con las sierpe-gusano con la misma mecánica de huida al del pozo negro.
- Buscar la entrada de los orcos. Como sospechaban, Orrash ha entrado por el camino oeste. No ha puesto guardias en la puerta porque ha dejado en las inmediaciones una patrulla de tres trasgos montados en huargos (ver Anexo), listos para avisarle si vienen los enanos montados. Estos estarán atentos y no podrán ser emboscados.

### Huida

Al salir el grupo ve que es noche cerrada, y la luna nueva ondea en el cielo. En el valle se escuchan los aullidos de los lobos y huargos por doquier. Los enanos deberían estar superados en número, agotados, probablemente heridos y muy lejos del punto de reunión, de manera que deberán planear cuidadosamente su travesía. Conocen el terreno de manera que el guía puede hacer una tirada de Explorar o Sigilo (NO 16) para llegar a la roca partida. Si fallan se encontrarán con un grupo de tres huargos solitarios. Sin embargo, en cuanto lleguen a la roca se darán cuenta de que no lo han conseguido nada más salir al pequeño claro se darán cuenta que Orresh les ha adelantado y les espera sobre la misma tumba de Thraur. En el bosque, a su alrededor escucharán multitud de sonidos, los batidores del orco los tienen rodeados, y su destino está sellado. El mismo Orresh lo sabe, y se permite hablarles a los enanos:

*“¡Escoria burzum-hai! ¿Esperabais entrar en las tierras de Orresh Dos Cabezas para recuperar vuestra quincalla sin que me enterase? Patéticas criaturas, vuestras cabezas adornarán la entrada de este valle como advertencia de lo que sucede a los que osan arrebatarme lo que es mío. Hoy moriréis rápidamente, enanos, pero quiero que sepáis que profanaré cada rincón y cada estancia de esa sucia cueva que un día llamasteis hogar, jajajaja”.*

Es un momento triste para el grupo, con la esperanza desvanecida. Los orcos de Orresh se lanzan al ataque, y los personajes se disponen a defenderse cuando, de repente, varios aullidos resuenan en la entrada al valle. Todos se giran para ver cómo, por la cuesta de entrada, llegan tres docenas de jinetes huargos a galope tendido. La sonrisa del caudillo se hace aún más grande, pero no dura mucho. Tras los huargos empiezan a atronar los cuernos de batalla enanos, y la compañía de Maugrim, como una ola que lo barre todo, cae por la empinada cuesta como una tromba. En breves instantes llegan los jinetes de ambos bandos a la zona de la piedra partida, el único sitio donde hay espacio para combatir, y el caos se desata en medio de gritos de dolor y furia. Orresh, que ya conoce a Maugrim, intentará encararse con él, pero el destino ha querido que los personajes se pongan en su camino, y decide acabar lo que ha empezado. Junto con dos orcos y dos trasgos se lanza en combate personal contra ellos (ver Anexo), y la escena no concluirá hasta que uno de los dos bandos caiga muerto.

## EPÍLOGO

El combate se cobra su precio. Dos enanos muertos, tres heridos de gravedad y varios de diversa consideración. Si Orresh acaba con los personajes, será el mismo Maugrim el que remate al caudillo. Entierra a los caídos junto a su hermano, escupirá a la entrada de este valle que tantas vidas ha costado y jura no volver a entrar en él, perdiéndose de nuevo y esta vez para siempre el hogar de los Barbafuego. Si, por el contrario, los personajes consiguen vencer y sobrevivir, Maugrim se ofrece a hacer una batida rápida por el valle para intentar localizar la entrada de los orcos y, si es posible, taparla. Por otra parte, las leyes de los enanos dictan que su grupo tiene derecho a una parte del botín que se recupere en la mina, pero al intentar contar dónde está la mina, él reacciona con poco interés, y les habla con voz seria y severa:

*“No sé qué tiene ese lugar ni qué sucedió con sus gentes, pero ya se ha cobrado la vida de tres enanos muy queridos para mí, y no pienso volver por aquí. Quedaos la mina y mi parte de lo que ella contenga. Yo sólo os pido una cosa. Si hay algún lugar de descanso placentero bajo esas piedras, jurad aquí y ahora que algún día vendréis a este lugar, desenterraréis a mi gente y les daréis un reposo digno bajo esas piedras.”*

Si los personajes aceptan la actitud de Maugrim y su gente será cordial y afable durante todo el viaje, como si se hubiese quitado un peso de encima. Les ofrecerá que los acompañen a las Montañas Grises donde serán tratados como huéspedes de honor y, a los pocos días, serán acompañados a Erebor por el mismo Maugrim. Si, por el contrario, los enanos no aceptan la petición del enano, este los acompañará hasta La Ceniza y se despedirá de ellos de mala manera.

Este final abierto permite continuarlo de varias maneras. Dain estará muy contento con el resultado de la misión, y ofrecerá al grupo el encabezar una numerosa compañía para abrir el asentamiento, lo que es un gran honor. Por otra parte, el rey manda restaurar el libro encontrado en la tumba de Frar, lo que les informará que el lugar está presa de un poderoso encantamiento. Mientras que el asentamiento ofrezca hospitalidad y paso franco a los miembros de los Pueblos Libres, la prosperidad reinará en la zona. Sin embargo, si los enanos de la zona abandonan o traicionan injustamente a algún extranjero, la ruina caerá sobre el lugar. Esto debió pasar la última vez. ¿Pero cuándo y cómo? Estas preguntas suponen un marco ideal para el grupo. Podrán desentrañar el misterio de la desaparición de los Barbafuego, buscar las pistas de los elfos y humanos vivieron allí, explorar una zona que lleva siglos abandonada y, en definitiva, restaurar el hogar de los Barbafuego.