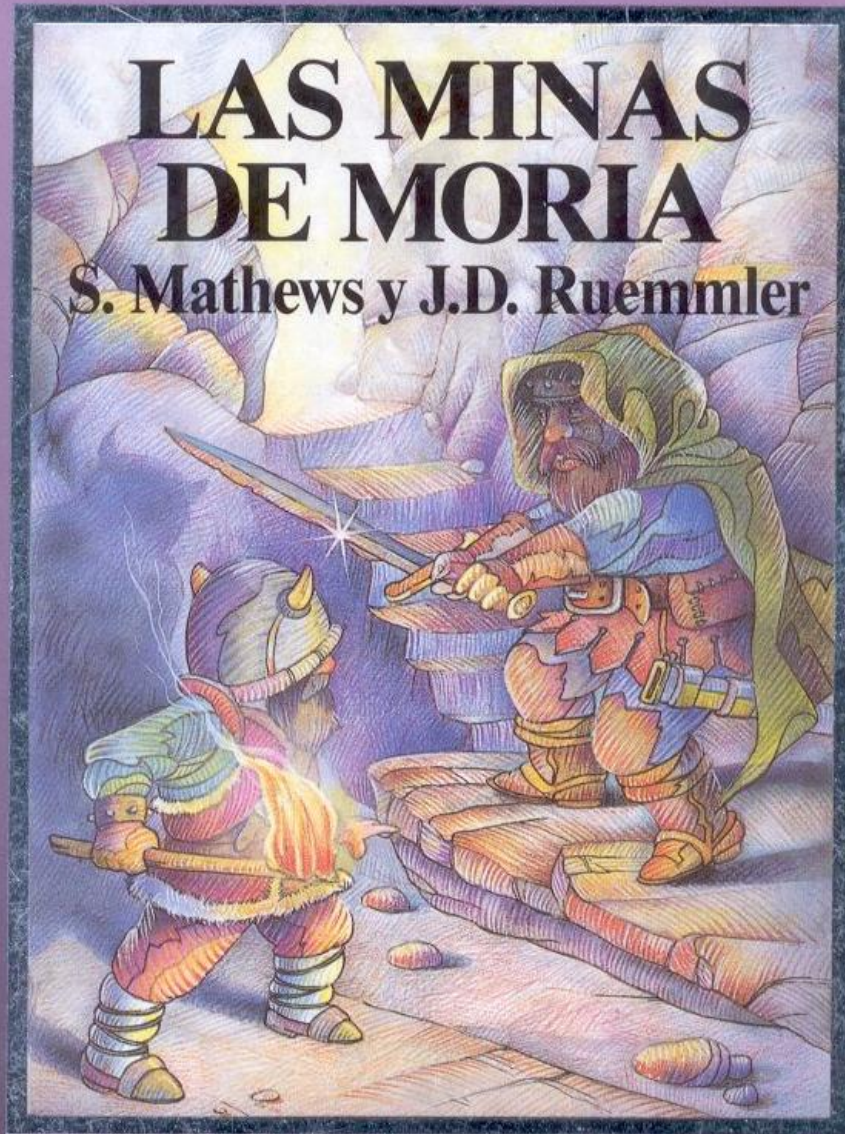


ENTRA EN EL MUNDO DE J.R.R. TOLKIEN

Aventuras en la Tierra Media

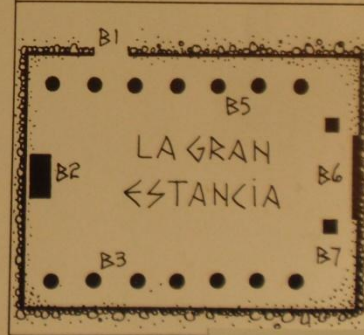
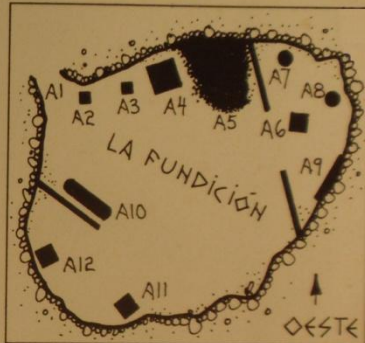
LIBRO-JUEGO

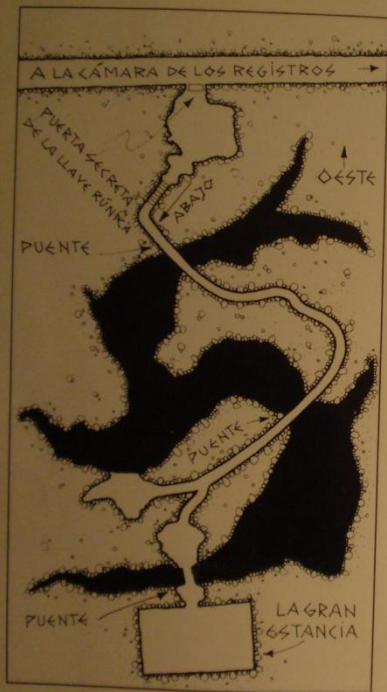


LAS MINAS DE MORIA

S. Mathews y J.D. Ruemmler

EDITORIAL TIMUN MAS





LAS MINAS DE MORIA

**Aventuras en la
Tierra Media**
LIBRO-JUEGO

**LAS MINAS
DE MORIA**

S. Mathews y J. D. Ruemmler

EDITORIAL TIMUN MAS

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni el registro en un sistema informático, ni la transmisión bajo cualquier forma o a través de cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación o por otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *copyright*.

Título original: *Mines of Moria*
Traducción: Carlos Losilla
Diseño e ilustración de cubierta: Horacio Elena
Mapas: Rick Britton
Ilustraciones interiores: Dan Carroll

© Copyright 1988, 1989 by Unwin Hyman Ltd., publishing successors to Allen & Unwin Ltd., London UK.
Middle Earth (R) and *The Hobbit* are registered trademarks of Ean Merchandising Inc.
Other fanciful names of characters and places derived from the works of J. R. R. Tolkien are common law trademarks used by license from Unwin Hyman Ltd. and Ean Merchandising Inc.
Mines of Moria TM and *Middle-earth Quest* TM are trademark properties of Unwin Hyman Ltd.
The *QuestGame* TM System is a trademark property of Iron Crown Enterprises, Inc.
© 1985, 1988 Iron Crown Enterprises Inc.
© Editorial Timun Mas, S.A. 1989
Para la presente versión y edición en lengua castellana
ISBN: 84-7722-401-3
Depósito legal: B. 33.529-1989
Europe S.A.
Impreso en España - *Printed in Spain*
Editorial Timun Mas, S.A. Castillejos, 294. - 08025 Barcelona

¡VEN A LA TIERRA MEDIA!

Ese mundo de seres valientes y crueles: de hombres, hobbits y elfos; de orcos y trolls; de magos buenos o perversos, revive en esta colección de libros-juego *Aventuras en la Tierra Media*. Ahora, tú también puedes formar parte del rico tapiz de la mejor fantasía del mundo.

Tres Anillos para los Reyes Elfos bajo el cielo.
Siete para los Señores Enanos en casas de piedra.
Nueve para los Hombres Mortales condenados a morir.

Uno para el Señor Oscuro, sobre el trono oscuro en la Tierra de Mordor, donde se extienden las Sombras.

Un Anillo para gobernarlos a todos.

Un Anillo para encontrarlos.

Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas en la Tierra de Mordor, donde se extienden las Sombras.

INTRODUCCIÓN

Los libros-juego *Aventuras en la Tierra Media* se basan en las obras del mejor escritor de novelas de fantasía de todos los tiempos, J. R. R. Tolkien, e invitan al lector a entrar en su mundo de seres valientes y crueles; de hombres, hobbits y elfos; de orcos y trolls; de magos buenos o perversos. El continente de la Tierra Media, rico en andanzas y conflictos, es el escenario perfecto en el que podrás vivir aventuras sin fin.

¡Bienvenido al mundo fantástico y emocionante de J. R. R. Tolkien: la Tierra Media!

LOS MAPAS DE LOCALIZACIÓN

Los dos Mapas de Localización que preceden al Prólogo dan una visión general de parte del territorio en el que se van a desarrollar tus aventuras. Estos mapas muestran lo que **tú** sabes sobre dicha área, pero no te informan de todo lo que puedes encontrar.

Cada casilla de los mapas está marcada con una letra y un número (por ejemplo: A1, A2, ..., B1, B2, ..., etc.). Cada uno de estos códigos hace referencia a un apartado del texto, con idéntico número y letra, que hallarás en las primeras páginas del libro. Este *Texto de Localización* te ofrece toda la información que necesitas acerca de lo que encontrarás allí y te envía a un *Texto de Encuentros* en el que hallarás distintas opciones y algunos datos más detallados para orientarte en la aventura.

No olvides tu situación en los mapas en cada momento del juego. Recuerda el código de la casilla en que te encuentres, bien marcándola con una ficha o una moneda, bien señalando tus movimientos con un lápiz o un rotulador.

EL LIBRO-JUEGO

Este libro-juego describe incidentes, situaciones y lugares que puedes encontrar en tus aventuras. Cuando lees los apartados del texto, se te plantearán distintas opciones de acciones que puedes realizar. El apartado que lees dependerá de las direcciones indicadas en el texto, y de si tienes éxito o no en las acciones que intentes realizar.

Los apartados del *Texto de Localización* se hallan al comienzo del libro y su código coincide con el de las casillas de los dos mapas de localización. Estos apartados están indicados con una letra seguida de un número. Encontrarás los apartados del *Texto de Encuentros* al final del libro-juego, ordenados solamente por un número de tres dígitos (por ejemplo: 365). Lee el *Texto de Localización* cuando entres en la casilla correspondiente de los *Mapas de Localización*; luego lee el *Texto de Encuentros* cuando así se te indique en el texto.

CÓMO ESCOGER PERSONAJE

Hay dos maneras de escoger personaje:

- 1) Puedes utilizar el *personaje ya creado*, cuya Tarjeta de Identificación encontrarás justo antes del Prólogo.
- 2) Puedes crear tu propio personaje, utilizando el sencillo sistema de creación de personajes descrito al final del libro.

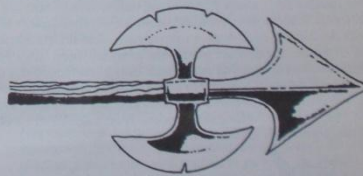
NÚMEROS AL AZAR

Durante tus aventuras en este libro-juego se te pedirá a menudo que *lances dos dados* (también puedes lanzar un solo dado dos veces). Obtendrás un resultado entre 2 y 12. Si no dispones de dados en el momento de jugar, puedes utilizar los siguientes métodos alternativos:

- 1) Pasa a la *Tabla de Números al Azar* situada al final del libro, sujeta un lápiz (o un bolígrafo, o cualquier objeto similar), cierra los ojos y toca la *Tabla de Números al Azar* con el lápiz. El número que has tocado será el que utilizarás en esa ocasión. Si el lápiz cae sobre una línea, repite el intento; o bien...
 - 2) Hojea rápidamente las páginas del libro, escoge una al azar y mira el número que hay abajo, en la esquina interior de la página. Éste es el número que utilizarás.
- A menudo se te indicará que sumes unos puntos al número obtenido al azar. Cuando esto suceda, considera los resultados superiores a 12 como «12», y los inferiores a 2 como «2».

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

En cuanto hayas elegido el personaje con el que jugarás y el sistema que seguirás, comienza la aventura: pasa al Prólogo que encontrarás más adelante y luego lee los distintos apartados según lo que te indique el texto o cuáles sean tus decisiones. Cuando lees las palabras *sigue adelante*, lee el apartado correspondiente a una nueva casilla en los *Mapas de Localización*.



EL SISTEMA BÁSICO

TIEMPO

Cuando utilices el *Sistema Básico*, **no anotes el tiempo transcurrido**. Cuando en el texto tengas que optar por diversas opciones según el tiempo transcurrido, lee el texto relacionado con el período más breve.

EQUIPO

Siempre que obtengas dinero y equipo, anótalo en los espacios correspondientes de la Tarjeta de Identificación del personaje. Las monedas de plata son «dinero» y puedes usarlas a lo largo de la aventura para comprar comida, pagar tu alojamiento, transportar cosas, hacer sobornos, etc. Algunos elementos de tu equipo pueden afectar tus habilidades. Si lo deseas, consulta el *Sistema Avanzado*; allí se detallan los efectos de las distintas clases de armas y armaduras.

PUNTOS DE HABILIDAD

Cuando se te indique **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de...**, estos puntos que debes añadir son los indicados en la sección correspondiente de «Habilidades» de la Tarjeta de Identificación de tu personaje. Ten en cuenta que estos «puntos» pueden ser positivos, pero también negativos.

Durante el juego podrás conseguir objetos o facultades que varíen estas puntuaciones. Puedes usar los espacios denominados *Bonificaciones especiales* para anotar estas variaciones; si esto ocurre, por supuesto, tendrás que calcular un nuevo total de alguna de dichas puntuaciones.



EMPRENDER UNA ACCIÓN

Cuando en el texto se te indique **Emprende una acción**, consulta la *Tabla de Acciones* que encontrarás al final de este libro-juego. Elige una de las acciones de la lista y sigue sus instrucciones. A veces se te pedirá que **tires dos dados** y que uses los «Puntos» de alguna habilidad anotados en la Tarjeta de Identificación de tu personaje.

COMBATE

Un combate consiste en una serie de varias «rondas». En cada «ronda», tú atacas a tu oponente, o bien intentas huir y tu oponente te ataca. Los ataques de proyectil y tus Puntos de Ataque de Proyectil (PAP) **no** se usan en el *Sistema Básico*.

Tras un combate, se te indicará en el texto lo que debes hacer a continuación.

Si optas por luchar con un oponente o bien se te indica en el texto que debes hacerlo, debes resolver el combate siguiendo las siguientes normas:

- 1) Tú atacas (más adelante se te explica cómo) a tu oponente, y éste luego te ataca a ti. Así se completa una ronda de combate (dos ataques, dos lanzamientos de dados). Si eres sorprendido, invierte el orden de los ataques durante todo el combate.
- 2) Repite el paso 1, una ronda del combate, hasta que se dé una de las siguientes condiciones:
 - a) Uno de vosotros cae **muerto** (una «M» en la Tabla de Combates).
 - b) Uno de vosotros tiene un total de *Daño Sufrido* superior al de *Resistencia*. Ese contrincante queda **inconsciente** y es derrotado. (Esto también puede ocurrir si obtiene un resultado de «I» en la Tabla de Combates.)
 - c) Consigues **desasirte**. Al inicio de cualquier ronda de combate, puedes optar por no atacar en dicha ronda. Una vez que tu oponente haya efectuado su ataque, **tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida**:
 - Si el resultado es igual o superior a 9, logras **huir**.
 - De lo contrario, sigues enzarzado en el combate y debes comenzar otra ronda de combate en el paso 1. De todas maneras, puedes tratar de **desasirte** de nuevo.

CÓMO RESOLVER UN «ATAQUE»

- 1) Resta los Puntos de Defensa (PD) del defensor de los Puntos de Ataque Cuerpo a Cuerpo (PACC) y **tira dos dados**.
- 2) Consulta la Tabla de Combates que encontrarás al final de este libro-juego. El resultado del ataque es el valor en el que se cruzan el resultado de los dados (columna vertical del lado izquierdo de la tabla) y la diferencia entre los PACC y los PD (fila horizontal en la parte superior).
- 3) Este valor equivale al daño sufrido por el defensor (debes aumentar en dicha cantidad su total de *Daño Sufrido*). Los resultados especiales «I» y «M» ponen fin al combate, dejando al defensor, respectivamente, sin conocimiento (I = Inconsciente) o, lo que es menos probable, muerto (M).

COMBATIR CONTRA MÁS DE UN Oponente

Si se indica en el texto que debes luchar contra más de un oponente en una situación dada, «combate» contra ellos de uno en uno tal como se ha explicado anteriormente.

DAÑOS Y CURACIÓN

A lo largo de tu aventura sufrirás heridas por peleas, trampas, caídas, etc. Debes calcular estas lesiones y sumar su valor a un total de *Daño Sufrido*. (Anota este total en la sección *Daño Sufrido* de la Tarjeta de Identificación de tu personaje.) Durante el juego sólo varía el total de *Daño Sufrido*; el total de *Resistencia* no cambia.

Si el total de *Daño Sufrido* supera al de *Resistencia* (consulta la Tarjeta de Identificación), pierdes el conocimiento. Si esto sucede durante un combate, eres derrotado y debes proceder tal como se indique en el texto. De lo contrario, tu aventura habrá terminado, aunque si lo deseas puedes volver a comenzar desde el principio. Si se indica en el texto que «despiertas», reduce tu total de *Daño Sufrido* hasta igualar el de *Resistencia*.

Cada vez que leas un apartado de texto que no hayas leído antes y que no requiera que **tires los dados**, ni que combates, ni que **emprendas una acción**, podrás «descansar» y restar un punto de tu total de *Daño Sufrido*.

TARJETA DE IDENTIFICACIÓN DEL PERSONAJE

NOMBRE: TARLANG			DAÑO SUFRIDO	
PARÁMETROS	Valor	Bonificación		
	Parámetro	Parámetro		
Fuerza (F)	<u>12</u>	<u>+2</u>		
Agilidad (Ag)	<u>9</u>	<u>+1</u>		
Inteligencia (In)	<u>6</u>	<u>0</u>		
Resistencia = <u>44</u> - 20 + (2 × Par. F)				
HABILIDADES	Puntos	Puntos	Bonif.	Bonif.
	Totales = Habilidad +		Parámetros	+ Especiales
PACC	<u>+3</u>	= <u>+1</u>	+ <u>+2</u>	F + _____
PAP	<u>+2</u>	= <u>+1</u>	+ <u>+1</u>	Ag + _____
PD	<u>+1</u>	= no	+ <u>+1</u>	Ag + _____
Huida	<u>+1</u>	= no	+ <u>+1</u>	Ag + _____
General	<u>+2</u>	= <u>+1</u>	+ <u>+1</u>	Ag + _____
Pericia	<u>+1</u>	= <u>+1</u>	+ <u>0</u>	In + _____
Percepción	<u>+1</u>	= <u>+1</u>	+ <u>0</u>	In + _____
Magia	<u>+1</u>	= <u>+1</u>	+ <u>0</u>	In + _____
EQUIPO				

NOTAS:

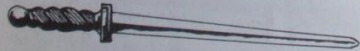
ANTECEDENTES DEL PERSONAJE

(Léelo si decides jugar con el personaje ya creado)

Tarlang, aventurero y vagabundo, nació cinco años antes de la guerra del Anillo en un valle de las Montañas Blancas de Gondor, y creció en Lamedon escuchando cuentos que exaltaban el valor y la victoria, y soñando con Aragorn, Sauron, Gandalf, Saruman y todos los demás héroes y villanos que intervinieron en aquella contienda.

Ahora es un formido e impetuoso jovencuelo dispuesto a descubrir el mundo de la aventura por sí mismo; por esta causa, ha abandonado su apacible hogar de Calembel, situado en los tumultuosos Vados del Ciril, para salir en busca de su fortuna. (Aunque también lo atrae la fama: Tarlang siempre ha tenido el deseo de ser recordado en las canciones de los bardos, como ocurre con los hombres y los magos que lucharon hasta la victoria contra el Señor Oscuro y sus nazgûl.)

Nos encontramos en los inicios de la Cuarta Edad, y Tarlang es ya un mercenario al servicio de Eomer, rey de Rohan, a quien se ha pedido que expulse de las montañas que dominan el bosque de Fangorn a las bandas de orcos que aún vagan por allí. Recorriendo aquellos parajes, Tarlang sueña con la promesa de una gran fortuna, y es precisamente entonces cuando, gracias a un amigo llamado Elmarel, llega a sus oídos que una familia de enanos acampada al sur de Lórien necesita a un hombre de confianza para que realice una peligrosa misión. Al sur de la confluencia de los ríos Celebrant y Anduin, nuestro personaje se acerca a un campamento donde se halla un importante grupo de enanos dedicados al comercio. Allí se encuentra con un infeliz llamado Bror. Y de este modo empieza nuestra historia. **Pasa al Prólogo.**



Prólogo

Bajo la tenue luz de una brillante noche estrellada, una serie de hogueras situadas a lo largo de la orilla del Cauce de Plata ofrecen calor y un poco de conversación al viajero. Hacia el norte, al otro lado del río, un oscuro bosquecillo de *mallorns*, con sus hojas pálidas, forma una especie de muralla que limita el Bosque de Oro de Lórien. Después de viajar completamente solo durante semanas, te sientes atraído por las llamas de una de esas hogueras. Otro caminante amigo tuyo, Elmarel, te informó hace unos días de que en ese lugar pueden encomendarte una misión por la que te pagarían muy bien.

Te arrastras hacia el campamento procurando que no te vean y, desde detrás de un frondoso arbusto, contemplas una extraña escena: dos grupos de enanos se encuentran sentados alrededor de una luminosa hoguera, y cada uno de ellos está compuesto de siete miembros. Por las miradas furtivas que se dirigen los unos a los otros, intuyes que ambos bandos han alcanzado una paz no demasiado estable. ¿Que estarán haciendo? Elmarel no te dijo en ningún momento que ibas a encontrarte con tanta gente, ni tampoco que se tratará de enanos.

Empiezas a dar vueltas alrededor del campamento, tratando de acercarte cada vez más, mientras oyes fragmentos de conversaciones que no entiendes, puesto que hablan en khuzdul: ninguna de esas palabras te dice nada. Sin embargo, notas que el tono de las voces es crispado y agresivo, por lo que deduces que un conflicto divide a los enanos. ¿Se trata de un ritual o de una discusión encarnizada? Totalmente perplejo, te escondes en un lugar tranquilo para que no te descubran.

Aunque quizá ya hayas sido localizado. Alguien está respirando profundamente detrás de ti y eso te obliga a olvidarte de tus disquisiciones. Se trata de un miembro de la tribu de Durin, que te está mirando fijamente. Vuelves a mirar hacia las hogueras y entonces compruebas que en uno de los dos grupos ya sólo hay seis miembros, así que no te cuesta mucho deducir que el que falta es precisamente ese que ahora está ante ti, empuñando su cuchillo.

—¿Quién te envía? —pregunta el enano con voz suspicaz.

—Un amigo, Elmarel. Me dijo que podáis necesitar una espada... y una mano fuerte capaz de sostenerla.

Miras cómo se sienta en el tronco de un árbol caído.

—Soy Bror, hijo de Bram, hijo de Bror —afirma, a modo de presentación.

El enano mira nerviosamente a su alrededor, como si hubiera espías acechando cerca de allí.

—¿Quieres ganar una fortuna y a la vez ayudarnos a resolver una vieja querrela?

Bror, hijo de Bram, hijo de Bror, es el típico enano: bajito, rechoncho y de mirada fiera. Su cabello es de color castaño oscuro y, de pie, no debe de medir más de veinte veinte centímetros de altura. Su larga barba ondulada está sujeta al pantalón. También lleva una pesada capa con una capucha roja y parda, sin duda los colores de su clan y su familia.

«Eso suena muy bien», piensas para ti mismo, mientras oyes las protestas de tu estómago vacío.

—Posiblemente. Vamos —respondes al enano mientras observas sus ojos centelleantes.

—Desde hace tiempo —continúa él— la rama de la familia Bror a la que pertenezco se ha visto privada de sus derechos de herencia por culpa de mis deshonestos primos, que no sólo quieren su parte de la fortuna familiar, ¡sino también la nuestra! Ni siquiera ahora me dejan en paz y me vigilan constantemente como si fueran tumularios. Dentro de poco vendrán por mí. Si quieres ayudarme, debes encontrar un Testamento que está escondido en algún lugar de Moria: el Testamento que solucionará el problema de nuestra herencia.

—¡Moria! —gritas angustiado—. ¡Pero si Moria está en ruinas! Y debe de haber treinta leguas o más desde aquí.

Bror te coge del brazo con una fuerza impresionante y luego se inclina hacia ti.



—Toma el sendero que discurre a lo largo del río, hacia el oeste, y que se dirige al Lago Espejo —te dice—. ¡Debes moverte rápidamente! Dentro de catorce días, nuestros mercaderes volverán de Lórien y entonces nos veremos obligados a abandonar este campamento. Tienes que regresar antes de que lleguen o no nos encontrarás, y nosotros habremos perdido la oportunidad de recuperar lo que es nuestro. Hace mucho tiempo que conocemos la existencia de ese Testamento —el rostro del enano va adquiriendo una expresión cada vez más grave—, pero mi familia y yo nunca hemos podido encontrarlo. Nuestros ambiciosos primos nos vigilan muy, muy de cerca, así que ha sido una suerte que Elmarel te haya enviado.

—No comprendo muy bien el origen de ese Testamento —dices tú.

Bror suspira, dirigiendo su mirada hacia la hoguera.

—¡Tenemos tan poco tiempo! En realidad, existen dos testamentos. Todo sucedió más o menos como te voy a contar: Bram, mi padre, hijo del Viejo Bror, fue uno de los que formaron parte de aquella desdichada expedición que fue a Moria hará algunos años. Querían fundar una nueva colonia de

enanos allí, ¿sabes? En cualquier caso, Bram se llevó consigo una copia del Testamento del Viejo Bror y la escondió en la Gran Estancia de nuestra familia en Moria —Bror señala hacia el oeste, más allá de las Montañas Nubladas—. Si mi padre hubiera logrado asentarse en Moria, yo me habría reunido con él allí, pero no lo consiguió. Los orcos lo asesinaron, y, cuando esto se supo en Erebor, nuestros codiciosos primos destruyeron el Testamento original de mi abuelo, el Viejo Bror, y lo sustituyeron por uno que habían elaborado ellos mismos, privándonos así de todos nuestros derechos. Mis hermanos y mis hermanas quieren disfrutar de las tierras y las riquezas que les corresponden, de manera que necesitamos la copia del verdadero Testamento, que se halla escondida en Moria.

—¡Claro! —dices—. Y vuestros primos os vigilan para recurrir a la violencia si tú o alguno de tus hermanos intentáis entrar en el Pozo Oscuro.

—Exacto. Si yo entrara en Moria en busca del verdadero Testamento, mis primos me seguirían y me detendrían para que su contenido no saliera a la luz —dice Bror, hablando atropelladamente—. Así que he decidido enviar a dos agentes que sean capaces de solucionar el problema, dos agentes que encuentren el Testamento en nuestra Gran Estancia y lo traigan aquí. Por todo ello deseo que escoltes a mi primo, el joven Bain, hasta Moria. Él sabe cómo encontrarlo. Yo no te sabría describir el recóndito lugar donde se halla. Mi primera intención era enviarlo a él solo, pero es demasiado joven e impetuoso, así que he pensado que siendo dos habría más oportunidades.

Empiezas a protestar, pero Bror levanta la mano.

—Es un enano, uno de nosotros, atrevido, fuerte y orgulloso. Insisto, nadie podría guiarte mejor que él a través de Moria.

Te preguntas cuánto te podrían pagar por todo esto.

—Una misión así puede ser verdaderamente peligrosa —le dices, para intentar hacer un buen negocio.

—¡Muy peligrosa, sí! —te responde él con un susurro—. La Gran Estancia de mi familia está en un lugar muy escondido en el interior de Khazad-dûm.

Khazad-dûm, Moria, el Pozo Oscuro..., por cada uno de estos nombres se conoce a la más grande de todas las ciudades subterráneas de la Tierra Media, sin duda un lugar legendario.

—Sería... interesante ver las estancias de Moria —admites—.

9

pero tengo otros intereses a los que quizá no les estoy prestando la debida atención.

Aunque estás ya decidido a aceptar la misión, intentas conseguir la máxima remuneración a cambio de tus servicios.

Así que unos instantes más tarde ya has llegado a un acuerdo, sellándolo con el juramento familiar. Irás en busca del Testamento y volverás con él, pero cualquier tesoro que encuentres en aquellos túneles te pertenecerá. Sea como sea, juras solemnemente respetar las minas de Moria, que pertenecen a los enanos.



—Tengo un viejo mapa del túnel secreto que construyeron mis antepasados para unir la Gran Estancia con el corazón de la ciudad de los enanos. La entrada de este túnel se encuentra cerca de las recientemente construidas viviendas de Balin, pero está bastante lejos de la Cámara de Mazarbul. Por supuesto, ya hace muchos años que ningún miembro de nuestra familia de joyeros ha estado en esos pasadizos, porque el balro, el Daño de Durin, ha tomado posesión de nuestra antigua casa. Es posible que los túneles que muestra este mapa ya no existan, pero aparece la Gran Estancia, ¡y ahí es donde vosotros debéis ir! Esta llave que voy a darte ahora te abrirá los pasadizos secretos y las cámaras que pertenecieron a nuestra familia.

La llave que te tiende es totalmente lisa por un lado y presenta una pequeña protuberancia en el dorso; la reconoces de inmediato: es una llave rúnica que puede abrir los túneles ocultos de los que te ha hablado Bror, hijo de Bram.

—Hay dos o tres cosas más que pueden servirte de ayuda —continúa Bror, mirando nerviosamente a su alrededor—. Están en esta bolsa que voy a darte antes de irme. Recuerda: ¡cuidado con las trampas! Tanto las de los enanos como las de los orcos. ¡Porque hay orcos en el interior de Moria!

6

Bror se apresura a darte sus instrucciones finales mientras oís un crujir de ramas y unos pasos que se acercan.

—Tu falta de conexión con mi familia es tan importante para el éxito del plan como tu propia honestidad —te dice—. No debemos permitir que te vean conmigo. Esperaré tu regreso aquí mismo, dentro de catorce días. Para que tu viaje sea más rápido, te recomiendo que evites a Lórien y a los elfos, que no te dejarían entrar en el Bosque de Oro; mantente también al sur del río. El camino te conducirá al Valle del Arroyo Sombrío y, más adelante, a la Puerta del Arroyo Sombrío de Moria. Ahora te presentaré al joven Bain: él conoce el camino. ¡Que la suerte te acompañe!



Y Bror desaparece silenciosamente, como una sombra entre la niebla. La noche es fría pero agradable, así que mientras esperas la aparición del joven enano que será tu compañero durante las próximas dos semanas abres la gran bolsa de cuero que te ha dado Bror.

5

La bolsa contiene tres cosas:

- Un viejo pero detallado mapa de pergamino (*consulta el mapa al principio de este libro-juego*).
- Un alambre.
- Tres dosis de hierbas medicinales (*mirrema*) que te reducirán el *Daño Sufrido* en 10 puntos y pueden utilizarse en cualquier ocasión.



Además de lo que te ha dado Bror puedes disponer de:

- Comida para 14 días.
- Una capa de piel para protegerte de la lluvia.
- Una coraza de cuero.

• Una mochila.

Y también puedes escoger dos de las siguientes cosas:

- Un escudo.
- Un cuchillo.
- Un mazo.
- Un arco y 12 flechas.
- Una barra.
- Una lanza.

• Un anillo que añadirá un punto a tus bonificaciones mágicas mientras te dure.

Apunta todo lo que quieres llevar contigo en tu *Tarjeta de Identificación*. **Pasa al 304.**

11

TEXTO DE LOCALIZACIÓN: La fundición

Mira el mapa de la fundición (antes del Prólogo). Lee sólo el texto referente a la situación que estás ocupando ahora.

A1

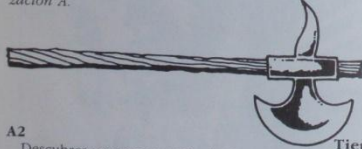
Tiempo: 0

¡Has descubierto una de las grandes fundiciones de los enanos de Moria! Por lo que puedes ver desde la entrada, se trata de una de las fundiciones donde la tribu de Durin construyó la famosa cota de maila de Moria. Aunque no son tan conocidas como esta armadura, aquí también se fabricaron otras elegantes filigranas.

La cámara es una cueva natural, pero las formaciones de rocas han sido modeladas, esculpidas y pulidas. Las piedras de luz instaladas en los muros bañan la estancia con un débil resplandor. Nota: Cuando se te indique «sigue adelante», hacia el interior de la fundición, puedes leer el texto de cualquier localización que empiece por A (por ejemplo, A1, A12...). Todas estas localizaciones A sólo pueden ser visitadas una vez.

• Si no tienes nada más que hacer en la fundición y quieres irte, **pasa al 130**.

• De lo contrario, **sigue adelante**, hacia cualquier localización A.



A2

Tiempo: 5

Descubres un gran montón de finas chapas de metal. Con ellas se forjan las barras que luego se convierten en fino alambre para que pueda trabajarlo el maestro herrero. Muchas de estas pequeñas hojas aparecen pulcramente ordenadas, esperando a que alguien las introduzca en el horno, que ahora está frío. **Signe adelante** hacia cualquier localización A.

A3

Tiempo: 5

Bajo un montón de desechos y trapos, encuentras una pequeña pila de chapas de metal listas para ser introducidas en el horno, que ahora está frío. Están hechas de varios tipos de

7

metales corrientes. **Tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de Percepción:

- Si el total está entre 2 y 6, **sigue adelante** hacia cualquier localización A.
- Si el total está entre 7 y 12, **pasa al 200**.

A4

Tiempo: 5

Llegas ante una fragua llena de paneles rectangulares. Hace mucho tiempo que el fuego se extinguió en esta fundición, y la piedra que una vez estuvo en llamas aparece ahora envuelta en una fría ceniza. Dentro pueden verse muchas barras de metal que nunca han sido retiradas, así como alambres delgados y largos que nunca fueron cortados. **Signe adelante** hacia cualquier localización A.

A5

Tiempo: 5

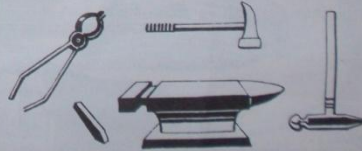
Te encuentras con un gran montón de antracita que antes había servido de combustible para la fragua. Mientras lo rodeas, tropiezas y todas las piezas se derrumban en una pequeña avalancha negra que cae a los pies de tu compañero. Unos cuantos trozos de carbón rebotan en el suelo. **Tira dos dados** y suma el resultado a tus puntos de Percepción:

- Si el total está entre 2 y 6, **sigue adelante** hacia cualquier localización A.
- Si el total está entre 7 y 12, **pasa al 309**.

A6

Tiempo: 5

Te acercas a un banco de trabajo sobre el que descansan numerosas herramientas, incluyendo martillos, tenazas y un pequeño yunque. Una cota de maila de casi medio metro



2

cuadrado yace junto a un montón de piezas de metal, cortadas en forma de eslabones. A su lado, un curioso mecanismo que parece haber sido utilizado para curvar el metal; es una fina herramienta envejecida por la herrumbre y la corrosión. Bain señala la parte frontal del banco, donde se puede ver una hendidura en la madera y un óxido seco y ennegrecido, que muy bien podría ser sangre. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 204.**
- Si está entre 6 y 9, **pasa al 149.**
- Si está entre 10 y 12, **pasa al 331.**

Tiempo: 5

A7 Ante ti hay un pedestal circular de piedra. Está hueco y presenta una cavidad en su centro que se adentra en la montaña. Un examen minucioso revela que en realidad esconde una trampa, pues cualquier cosa que se apoye en él caerá en un profundo pozo. **Sigue adelante hacia cualquier localización A.**



10

A8

Ante ti hay un pedestal de piedra circular; expuesta en el interior de una caja de cristal hay una cota de malla muy fina. Por desgracia, su tamaño parece pensado para un enano muy pequeño.

—Yo creo que deberíamos llevarnosla —dice Bain.

—¿Por qué? —preguntas.

Bain concluye:

—Por la misma razón por la que ha permanecido aquí, imperturbable, por cientos de Días de Durin.

• Si coges la armadura, **pasa al 270.**

• De lo contrario, **sigue adelante hacia cualquier localización A.**

Tiempo: 5

A9

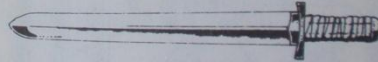
Aquí, un enorme armario de madera labrada se yergue junto al muro de la caverna. A ambos lados pueden verse runas labradas. **Pasa al 195.**

Tiempo: 5

A10

Observas una larga mesa de piedra que antaño se utilizaba como centro de actividades de la fundición. Un rápido vistazo revela que no hay nada de extraordinario en ella, así que el enano y tú continuáis con vuestra búsqueda. **Sigue adelante hacia cualquier localización A.**

Tiempo: 5



A11

El mueble hacia el que te vas acercando es otro banco de trabajo muy bien equipado. El artesano que trabajó aquí debía de estar especializado en finos trabajos de joyería, a juzgar por las pequeñas herramientas que ves. **Sigue adelante hacia cualquier localización A.**

Tiempo: 5

A12

Te acercas a una amplia mesa de madera, llena de papeles esparcidos, recubierta por una espesa capa de polvo que parece llevar allí mucho tiempo. **Pasa al 384.**

Tiempo: 5

8

TEXTO DE LOCALIZACIÓN: La Gran Estancia

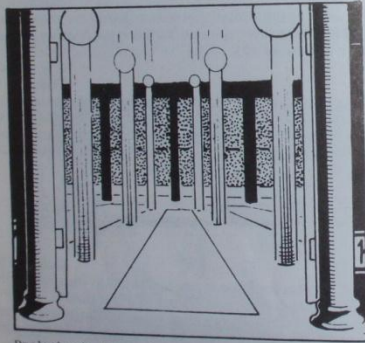
Mira el mapa de la Gran Estancia (antes del Prólogo). Lee sólo el texto referente a la posición que ocupas ahora.

Tiempo: 5

B1

El enano y tú os encontráis ante la entrada de la Gran Estancia de la familia de Bram y el Viejo Bror. El techo parece perderse sobre vuestras cabezas y lo sostienen catorce columnas de mármol negro. Hacia la mitad de su altura, unos soportes de plata bruñida presentan unas brillantes piedras de luz que cobran vida ante la presencia del amuleto de Bain.

Sea como sea, lo que queda iluminado en el centro de la larga estancia es una escena horrible. En el suelo yacen los cadáveres de tres orcos.



Por lo demás, el resto de la cámara presenta en su parte norte un muro lleno de adornos flanqueado por numerosas columnas en forma de estatuas, mientras que la parte sur, la más cercana a ti, deja entrever una mesa de madera baja.

—El Testamento de mi familia está cerca de aquí. Partiendo de esta estancia, debemos encontrar la cripta donde se halla

4

el tesoro de Bram, pero esto puede que no nos resulte fácil. Los cuerpos de estos orcos me sugieren que los primos de mi tío se nos han adelantado.

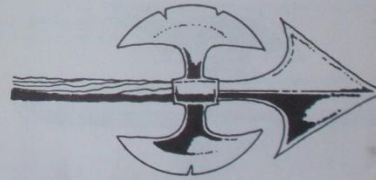
—O quizás orcos de una tribu rival —sugieres tú, aunque la hipótesis de Bain es más verosímil—. En cualquier caso, si los primos de Bror o los enanos que hayan mandado en su lugar están aquí, ¿es posible que ya hayan alcanzado la cripta de la que me hablas?

—No —responde—. Necesitan la llave rúnica, y sólo la tenemos nosotros.

—Entonces pongámonos en guardia: puede que aún nos estén esperando.

Nota: cuando se te indique «sigue adelante» hacia el interior de la Gran Estancia, puedes leer el texto correspondiente a cualquier área que empiece por B (por ejemplo, B2, B7...), pero NO puedes visitar un área más de una vez. (Ejemplo: cuando ya hayas leído el texto B1, ya no podrás leerlo otra vez.)

Consulta el mapa que se incluye en este libro. Luego **sigue adelante** hacia cualquier localización B.



B2

Tiempo: 5

Os acercáis a una gran mesa de madera que mide unos dos metros de largo y tan alta como la cintura de Bain. El borde de la mesa está adornado con una hilera de cabezas de hacha, grabadas por una mano fuerte y habilidosa. A través de la capa de polvo, puede verse que la oscura madera ha sido finamente pulida. **Signe adelante** hacia cualquier localización B.

11

B3 Bain y tú pasáis entre dos columnas que hay en la parte este de la Gran Estancia. **Pasa al 231.**

Tiempo: 0

B4 Cerca del centro de la habitación, os aproximáis a los cadáveres de los tres orcos, que aún están calientes. La negra sangre que brota de sus cuerpos retorcidos oscurece parcialmente los complicados dibujos que decoran el suelo de la estancia. Sus armas han quedado dispersas a su alrededor; no representan, pues, ninguna amenaza, por lo que puedes tomarte un momento para contemplar la belleza de la casa de Bram. Los azulejos presentan batallas de duendes, montañas, valles y lagos y robustos trabajadores excavando profundos túneles.

—Si se contempla en el orden adecuado, todo esto representa una historia —dice Bain—, aunque ahora no tenemos tiempo para descifrarla. Con estos orcos como víctimas, ya es suficiente.

Sigue adelante hacia cualquier localización B.



B5 Pasáis las columnas del lado oeste de la Gran Estancia, donde Bain, mirando hacia el muro, dice:
—¡Ahí está! La entrada que conduce a la Cámara del tesoro de Bram. ¡La hemos encontrado!

Tiempo: 5

9

—No hemos encontrado nada —respondes tú—. Es sólo una pared lisa.

—Para tus ojos sólo es un muro normal, pero los míos saben que es algo especial. ¿Ves eso?

Bain te conduce hacia la pared oeste y te señala una pequeña irregularidad en la piedra.

—¿Qué se supone que debo ver?

—Bror te dio una llave especial, ¿no? Una llave rúnica.

Bain está muy excitado.

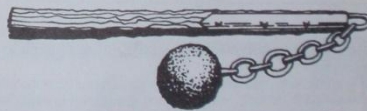
—Sí —respondes—. La tengo aquí —dices mientras se la entregas.

Tu compañero coloca la superficie plana de la llave contra el muro y presiona con ella la piedra a la altura del pecho. Al principio no sucede nada, pero de repente, en medio del muro, aparece una rendija completamente recta, y no curva, como habías pensado en un primer momento. Tras unos instantes, puede distinguirse a la perfección la forma de una puerta.

—Los elfos de tiempos pasados llamaban gonnhirrim a los de mi raza, lo cual significa Señores de la Piedra. Según muchos, es nuestra habilidad más secreta y perfecta. Nadie puede pasar sin saber dónde está la puerta, y ésta es la verdad de Mahal.

• Si os habéis enfrentado con los enanos en la Gran Estancia, **pasa al 413.**

• De lo contrario, **pasa al 412.**



B6

Tiempo: 5

La parte norte de la Gran Estancia está dominada por las cabezas esculpidas de los gobernantes muertos hace mucho tiempo, flanqueadas a cada lado por un muro grabado que representa la historia de la familia y de la Gran Estancia. La luz es demasiado tenue para ti y no puedes ver los detalles, aunque Bain te dice que es impresionante. **Sigue adelante hacia cualquier localización B.**

6



B7

Mientras Bain te conduce hacia una esquina de la Gran Estancia, dice:

—Estamos buscando la entrada de una cámara secreta, y aunque puede parecer fácil, sobre todo si llevas a un enano contigo, encontrarla puede resultar muy difícil.

A tu izquierda, las enormes estatuas del muro grabado dominan la parte norte de la Gran Estancia. La figura que hay a la derecha del conjunto representa la cabeza de un impresionante rey enano. Está esculpida en granito duro y parece mirar a través de la Gran Estancia con una terrible arrogancia.

—No es aquí —dice Bain.

Sigue adelante hacia cualquier localización B.

Tiempo: 5

5

TEXTO DE ENCUENTROS

Lee los apartados sólo cuando se te indique.

100

Tiempo: 5 P. Exp.: 1

Mientras coges la cuerda y empiezas a descender por el pozo, la oscuridad comienza a rodearte. La cuerda está resbaladiza, así que, aunque te encuentras lejos del fondo, llegas enseguida, y Bain te sigue poco después. Mirando hacia la oscuridad allá en lo alto, te das cuenta de que este camino no tiene retorno. La pequeña habitación que se encuentra en el fondo del pozo se abre a un amplio corredor.

Mientras Bain y tú empezáis a caminar, ves unos torbellinos de piedras de luz que vuelven a la vida en respuesta al amuleto. Ni un solo sonido, ni una sola ráfaga de aire. A decir verdad, sientes el peso de la montaña sobre ti en estos corredores sin vida.

Tras unos instantes de marcha, un pasillo lateral sale al encuentro del camino principal. Donde se cruzan, puedes ver un gran hueco excavado en el muro, y en su interior se encuentra una vasija que contiene restos de agua clara, y un banco de piedra que puede tocarse extendiendo la mano. Más adelante, en el corredor principal, puedes ver que el pasadizo descende y está medio cubierto por aguas estancadas.

—Vaya, esto no tiene muy buen aspecto —dice el enano.

- Si decides entrar en el corredor lateral, **pasa al 401.**
- Si quieres seguir por el corredor principal y entrar en el agua, **pasa al 175.**



101

Tiempo: 220

Trepas durante algún tiempo, sorprendido de que este corredor sea tan recto mientras que el otro estaba tan lleno de curvas. En cualquier caso, el túnel te conduce finalmente a una cornisa desde la que puedes contemplar un gran abismo.

Obviamente, la gran cornisa ha sido tallada en la roca, aunque la garganta que se abre bajo tus pies no ha podido ser excavada por mano humana. Al final, llegas a la conclusión de que esta grieta debe de atravesar la montaña y que muchos metros

7

te separan del otro lado. En la oscuridad, el eco devuelve cualquier movimiento o respiración tuyos, y la inmensidad del abismo produce una gran impresión.

—¿Qué es este lugar? —le pregunta al enano.

—He oído historias —empieza a decir Bain— de las grandes cavernas existentes en el interior de la mansión de los enanos, pero esto va más allá de todo lo que había imaginado. Este sendero conduce hacia arriba. Creo que deberíamos seguirlo.

—Yo también. Pero tú, Bain, es mejor que me guíes con ese cristal tuyo. No quisiera tropezar o meter el pie en algún hoyo; sin duda sería el final de mi historia, a juzgar por la distancia que hay hasta el fondo.

—Muy bien —replica Bain.

Los dos vais ascendiendo con seguridad, vuestros pasos resuenan en la gran cornisa y se pierden en la distancia. A veces se convierte en una escalera poco pronunciada y en otras ocasiones encontraréis puentes tendidos sobre pequeñas gargantas. El camino se estrecha y el muro que se eleva ante vosotros ya parece estar sólo a un tiro de piedra cuando, de repente, veis un nuevo puente que se extiende hasta un pináculo de piedra y sigue hasta el otro lado. Si no fuera por el sonido de tus pasos, todo estaría en silencio; parece huir de ti para luego regresar desde lo alto de aquella gigantesca grieta.

Finalmente, el camino se tuerce y vuelve a adentrarse en la roca. Das unos cuantos pasos con mucho cuidado, pero el túnel se precipita abruptamente hacia abajo.

—No quiero ir por ahí —le confiesas al enano.

—Yo tampoco, pero, ¿qué podemos hacer?

Vuelves a la cornisa y miras a tu alrededor. Cuando miras hacia arriba, encuentras la respuesta.

—Allá arriba, Bain. Veo otro puente que está en otro nivel, y no parece demasiado lejos de aquí.

El enano está examinando el muro del precipicio que se eleva junto a vosotros.

—Podemos escalarlo —dice—. El muro no es tan vertical como en otras partes, y parece como si alguien hubiera excavado unos agujeros en la roca para poder subir hasta allí.

Es una posibilidad. Aunque crees que los hicieron probablemente los orcos, os conducirán hasta donde queréis ir.

—Venga, vamos a escalar otra vez.

4

—Me mantendré detrás de ti —dice el enano.

La ascensión no es tan peligrosa como habías sospechado. Cuando llegas al nivel en el que está el puente, y alcanzas el rellano que da acceso a él, ante vuestros ojos se abre un hermoso e insospechado panorama. **Segue adelante hacia B1 (la Gran Estancia).**

102

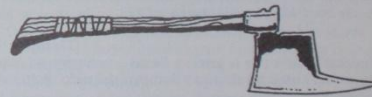
Tiempo: 10

Al principio, el corredor parece no tener salida. Un gran hueco con una enorme estatua que representa la cabeza de un enano esculpida en piedra roja, aparece al final del túnel, ante lo que parece ser una enorme pared curvada. De cualquier manera, mientras Bain y tú camináis alrededor de la estatua, ves un cable metálico que desciende en un pozo excavado en el suelo. ¡Debe de atravesar los distintos niveles de Morial! Un viaje de estas características puede resultar peligroso, pues quizá luego no puedas volver a subir por allí.

• Si decides regresar a la intersección anterior y tomar la desviación izquierda del camino principal, **pasa al 274.**

• Si decides regresar a la intersección anterior y tomar la desviación derecha del camino principal, **pasa al 325.**

• Si decides deslizarte por el cable, **pasa al 100.**



103

Tiempo: 0

Este cruce conecta entre sí tres corredores. En el arco que hay encima de uno de ellos puedes ver unos grabados que representan una parrá. El arco está adornado con piedras de luz de color púrpura. Otro de los arcos contiene dos hornacinas con vasijas de alabastro. El tercer túnel no tiene nada de especial, ni siquiera el correspondiente arco decorativo.

• Si decides ir por el arco que representa la parrá, **pasa al 343.**

• Si decides ir por el arco de las vasijas de alabastro, **pasa al 375.**

• Si decides entrar en el túnel que no tiene arco, **pasa al 230.**

8

104

Caminas por esta sección del túnel y pronto te aproximas a un cruce de corredores. **Pasa al 150.**

Tiempo: 10

105

Recibes el terrible impacto del martillo del troll, que te lanza contra la pared de la caverna. *Suma 30 puntos a tu Daño Sufrido.*

• Si tu Daño Sufrido es ahora mayor que tu Resistencia, **pasa al 146.**

• De lo contrario, **pasa al 174.**

Tiempo: 0

106

Peleas con el troll cuerpo a cuerpo, mientras Bain tiene que defenderse de otro que le aparece por la espalda. Son altos y extremadamente valientes. Bajo la brillante luz del amuleto, puedes ver que la piel de tu oponente es pálida, de un color verdoso, pero en cualquier caso no es como la piel humana. El troll se cubre con escudos de piedra. Levantas tu arma y pasas a la acción.

• Si el arma que estás usando en este combate está bechizada con puntos de bonificación PA, **pasa al 114.**

• Si el arma que estás usando en este combate es normal (es decir, sin bonificación PA), **pasa al 113.**

Tiempo: 0

107

Empiezas a subir por la grieta y llegas a una caverna negra que la luz del cristal no alcanza a iluminar del todo. Bain sube detrás de ti.

—¿Por qué has escogido este camino? —susurra.

—Si nos siguen, quizá pasen de largo si nos escondemos aquí —le explicas.

Oyes un ruido sordo procedente de las profundidades de la cueva.

—¿Qué es eso? —le preguntas con un tembloroso hilo de voz.

—Mira ahí —dice Bain.

Observas la negra oscuridad y un par de ojos te devuelven la mirada. Luego se abren otros dos... ¡y después cuatro más! Son rojos y parpadeantes, se mueven en silencio y luego se agrupan.

Tiempo: 10

5

—Orcos... —dice Bain mientras empieza a descender.

Tira dos dados y resta el resultado de tus PD:

• Si el total está entre 2 y 8, **pasa al 399.**

• Si está entre 9 y 12, **pasa al 380.**

108

Trepas por una empinada cuesta de piedra hasta llegar a una amplia grieta que se abre en la pared de roca de la caverna. Bain alcanza primero el saliente y, volviéndose, te ayuda a subir. Sentís a vuestras espaldas la pesada respiración de los trolls que os persiguen, pues están ya muy cerca de vosotros. Uno de ellos intenta agarrarte por las piernas, pero el hacha de Bain se lo impide oportunamente. Se oye un ruido seco y, aunque no hay ni rastro de la sangre del troll, tenéis tiempo de escapar.

Los dos os ponéis a correr como locos, sin preocuparos de si estáis siguiendo el camino correcto o el pasadizo adecuado. Los trolls os siguen muy de cerca, lanzándoos piedras y palos que no logran alcanzaros. El tamaño y el peso de estos proyectiles es aterrador. Si os aciertan, podría ser el fin: son tan grandes que ningún héroe podría resistirlos.

Cuando ya creéis haberlos perdido de vista, se oye un gran estrépito de piedras que vienen de todas partes. Los trolls han venido por todos los túneles para rodearos y sus gritos de batalla se oyen ahora más cerca que nunca.

Bain y tú os detenéis por un momento para orientaros y decidir cuál es el mejor camino para huir. Entonces Bain grita:

—¡Mira allí!

—¿Qué? —preguntas.

La respuesta es innecesaria, puesto que un troll está en el túnel, a pocos metros de vosotros. Enorme y oscuro, sostiene un gran martillo de piedra con un brazo tan fuerte que podría destrozarse la tierra entera. El troll grita y muchas otras voces responden a su llamada. **Pasa al 106.**

Tiempo: 10

109

Trepas por una empinada cuesta de piedra hasta llegar a una amplia grieta que hay en la pared de roca de la caverna. Bain alcanza primero el saliente y, volviéndose, te ayuda a subir. Sentís a vuestras espaldas la pesada respiración de los trolls que os persiguen, pues están muy cerca de vosotros. Uno de ellos intenta agarrarte por las piernas, pero el hacha de Bain se lo

Tiempo: 10

6

impide oportunamente. Se oye un ruido seco y, aunque no hay ni rastro de la sangre del troll, tenéis tiempo de escapar.

Los dos os ponéis a correr como locos, sin preocuparos de estar siguiendo el camino correcto o el pasadizo adecuado. Los trolls os siguen muy de cerca, lanzándoos piedras y palos que no logran alcanzaros. El tamaño y el peso de estos proyectiles es aterrador. Si os aciertan, podría ser el fin: son tan grandes que ningún héroe podría resistirlos.

Por fin, Bain encuentra por casualidad un corredor demasiado bajo y estrecho para los trolls, pero que, en cualquier caso, a ti te parece un amplio pasadizo. Vuestros perseguidores quedan atrás: sus aterradores pasos se oyen cada vez a mayor distancia.

—Eso es —murmuras—. Has conseguido deshacerte de ellos y te estoy muy agradecido.

Para demostrárselo, le pones la mano encima del hombro. —Yo también estoy contento —afirma el enano—. Y más aún, creo que ante nosotros hay aire fresco y un camino que podremos seguir.

—Adelante entonces!

Pasa al 184.



110

El suelo de la caverna desciende hacia un charco lleno de negras aguas silenciosas.

—La luz, Bain. Esto está demasiado oscuro para mí.

En respuesta a tu petición, Bain alza su cristal, que revela las profundas sombras que bordean las paredes.

—¡Ahí detrás! —Bain señala hacia la izquierda—. Hay una entrada a otro túnel, creo. A la derecha hay una profunda hendidura en la roca. Es una grieta que puede conducir a otra cueva, pero no estoy seguro de ello.

Tiempo: 5

9

Mientras los dos seguís avanzando por la caverna, podéis ver un resplandor débil pero fijo bajo la superficie del agua. **Tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de Percepción:

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 167.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 170.**

111

Tiempo: No se contabiliza

—¡Corre! —gritas, pero cuando intentas hacerlo tú, el pie se te hunde en una pequeña grieta del suelo.



Tu tobillo se tuerce dolorosamente, y caes justo cuando Bain —que lleva el amuleto— se introduce en el pasillo lateral. Abandonado en la oscuridad, intentas ponerte en pie, pero unas poderosas y despiadadas manos tiran de ti hacia abajo. ¡El troll te ha atrapado! Intentas sacar tu arma, pero tu acción es inútil. Un golpe te deja inconsciente y mueres poco después. Tu aventura ha tenido un triste final. **Fin.**

7

112

—¡Corre! —gritas, y luego sigues a Bain, que lleva el amuleto, hacia el interior del túnel lateral.

Os precipitáis por un túnel como flechas, a ciegas, luego por otro, y te parece imposible que algún día puedas perder de vista a tus perseguidores. Cada uno de los recodos promete la seguridad, pero es un espejismo: las siluetas de los trolls corren tras de ti armados con hachas de piedra y piedras arrojadas. Cuando estás a punto de perder la esperanza, el enano y tú os introducís en un nuevo pasadizo, pero, afortunadamente, éste es más pequeño que los demás, aunque todavía sigues pensando que uno de esos trolls podría escurrirse fácilmente a través de él.

—Esto está mejor —dice Bain—. Aquí podemos movernos con más rapidez que ellos.

El túnel se hace cada vez más estrecho, mientras los ruidosos pasos de los trolls se van perdiendo en la lejanía, hasta que llega un momento en que ya no se oyen en absoluto. **Pasa al 184.**

Tiempo: 10

113

Intentas hundir tu cuchillo en la pierna del troll, pero se desvía sin producirle un solo rasguño. ¡Su piel debe de ser de piedra! *Puedes luchar con el troll, pero durante el combate no podrás huir. También puedes decidir que no quieres empezar el combate con un ataque de proyectil debido a la estrechez del túnel.*

(TROLL: PA=6 PD=10 PR=50)

- Si derrotas al troll, **pasa al 118.**
- Si el troll te derrota a ti, **pasa al 128.**

Tiempo: 5

114

Alcanzas la pierna del troll con tu reluciente cuchillo y, aunque la herida no es demasiado profunda, su sangre negra empieza a manar. *Luchas con el troll, pero durante el combate no puedes huir. También puedes decidir que no quieres empezar el combate con un ataque de proyectil debido a la estrechez del túnel.*

(TROLL: PA=6 PD=6 PR=50)

- Si derrotas al troll, **pasa al 118.**
- Si el troll te derrota a ti, **pasa al 128.**

Tiempo: 5

10

115

—Bain —dices justo antes de que los orcos se abalancen hacia ti—, no podemos hacer otra cosa que rendirnos.

Enfundas tu arma y caes de rodillas mientras el líder de los orcos corre hacia ti, gruñendo y sacando espuma por la boca. Detrás de ti, muchos brazos orcos agarran a Bain y, como estos monstruos no tienen piedad, lanzan al indefenso enano por el precipicio. Por desgracia, el destino que te espera a ti no es mucho mejor. Tu aventura ha tenido un triste final. **Fin.**

Tiempo: No se contabiliza

116

Este camino es muy fácil de seguir, pero no muy agradable, pues el fuerte hedor que reina allí merma tus fuerzas y tu determinación.

Después de unos instantes, llegas al final: una pequeña caverna con un pozo muy profundo en su centro y rodeada de salidas que van a dar a otros corredores.

—Parece que todos los caminos van a dar aquí —dice Bain—. Pero, ¿qué es este lugar?

Los dos os acercáis al borde del pozo y, con la luz del amuleto, podéis ver que está lleno de cadáveres y desperdicios. El olor es insoportable. La cabeza te da vueltas y por un instante sientes como si el suelo fuera a derrumbarse bajo tus pies. ¡Será una caída muy dura! **Tira dos dados y suma el resultado tus puntos de Percepción.**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa a 402.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 189.**

Tiempo: 30

117

Examinas cuidadosamente el cajón por si hay alguna trampa, pero no encuentras nada. Lo abres lentamente y descubres una pequeña bolsa de cuero marrón con el dibujo de una hacha dorada.

- Si te decides a abrir la bolsa, **pasa al 172.**
- Si no quieres abrir la bolsa, **pasa al 245.**

Tiempo: 5

118

¡Has matado a un troll de Moria! Pero no tienes tiempo para recoger tus trofeos de guerra. **Tira dos dados:**

- Si el resultado total está entre 2 y 8, **pasa al 369.**
- Si está entre 9 y 12, **pasa al 312.**

Tiempo: 0 P. Exp.: 55

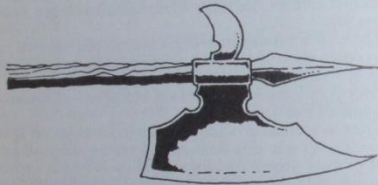
8

119

Tiempo: 0

Con toda evidencia, el puente es fácil de cruzar, así que el enano y tú empezáis a hacerlo, intentando no mirar hacia abajo, a las profundidades del abismo. De repente, cuando os encontráis en la mitad del puente, éste empieza a moverse de un lado a otro. Tan inesperado vaivén hace que pierdas el equilibrio. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General:**

- Si el total está entre 2 y 6, **pasa al 295.**
- Si está entre 7 y 12, **pasa al 317.**



120

Tiempo: 0

Este cruce es el punto de encuentro de cuatro corredores. Uno de ellos da paso a un sendero bajo un arco adornado con runas hechas de ónice. Otro de los pasadizos está parcialmente bloqueado por una verja a medio bajar. La examinas y ves que está completamente atascada. El tercer corredor aloja una estatua rota que representa la cabeza de un enano. La cabeza yace en el suelo, mientras que los hombros y el cuello permanecen en su sitio. El último corredor presenta un dibujo realizado con piedras de luz rojas, que antaño pudo muy bien ser una runa, pero que ahora está completamente roto.

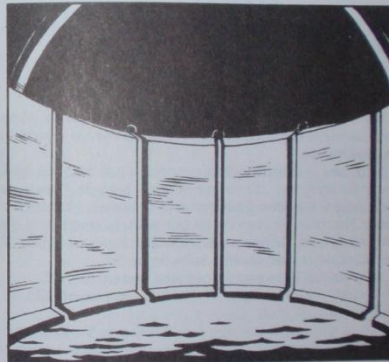
- Si te deslizas por debajo de la verja, **pasa al 367.**
- Si decides tomar el corredor de las piedras de luz rojas, **pasa al 186.**
- Si decides pasar bajo el arco, **pasa al 104.**
- Si decides ir por donde está la estatua rota, **pasa al 171.**

8

121

Tiempo: 5

La estancia del manantial es una cámara de mármol alta y circular con el techo en forma de cúpula y unos canales que descienden por sus muros. Como si fuera un gran pozo, un depósito muy profundo aparece en el centro de la habitación. Se alimenta por unas pequeñas corrientes que fluyen desde los muros como hilos plateados. La habitación es húmeda y fría, aunque está muy limpia. Desgraciadamente, aquí no hay nada de interés para ti.



—Volvamos al corredor principal —dice Bain—. Aún estamos muy lejos del Testamento.

Pasa al 328.

122

Tiempo: 20

Ahora el corredor desciende y te conduce al norte. Consultas tu mapa, pero no te sirve de mucho. Después de caminar durante un rato, llegas a una oscuridad que está a un lado del túnel. En las paredes, ves un desdibujado y complejo entramado de rombos. Puedes ver también un banco de piedra en el

5

que puede contemplarse esculpido un bosque lleno de árboles y flores. Junto al hueco hay una vasija agrietada que representa unas manos en forma de copa. Cuando has terminado de examinarlo todo, Bain te dice que te des prisa.

—Estoy seguro de que nos encontramos en el corredor principal señalado por el mapa. ¡Démonos prisa!

—Estás de acuerdo, así que te pones delante y continúas tenazmente tu búsqueda de la Gran Estancia de Bror. **Pasa al 152.**

Tiempo: 0

123
—Bien, la verdad es que sólo hay una manera de sacarnos de dudas. Sígueme —dices.

—Espera un momento.

El enano no se mueve de su sitio.

—¿Qué sucede?

Miras a tu alrededor, en la relativamente pequeña cámara, e intentas ver si hay algún lugar donde los orcos puedan haberse escondido.

—Mira esto. —Bain se inclina y te indica una mancha de sangre negra y aceitosa—. Es sangre de orco. Uno de ellos ha sido herido aquí y no debe de hacer ni una hora, a juzgar por su aspecto. No creo que haya orcos por aquí. Se han ido, y quizá vayan por delante de nosotros. Su asaltante no ha dejado ninguna señal, si es que se trata sólo de uno.

• Si aún deseas explorar la cámara, **pasa al 165.**

• Si decides continuar por el corredor, **pasa al 323.**

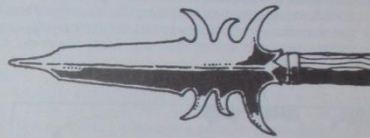
124 **Tiempo: 5 P. Exp.: 10**

La buena suerte te acompaña: los murciélagos se han ido. Mientras te preparas para abandonar la cueva, tu pie tropieza con algo en el suelo. Al principio piensas que se trata del cuerpo de uno de aquellos pequeños animales, pero cuando miras más de cerca te das cuenta de que se trata de una pequeña bolsa de tela. A su lado, se encuentra un paquete roto y una espada partida. Por lo visto, Bain y tú no sois los primeros que habéis visitado esta cueva.

Abres la bolsa y encuentras un detallado dibujo de la Escalera sin Fin, con las marcas que señalan cada una de las salidas que conducen a los diferentes niveles de Moria. Obviamente, el mapa ha sido realizado después de la batalla del mago con

7

el balrog, pues muestra una parte de las escaleras destruidas durante la lucha. Con el enano siempre detrás de ti, abandonas la cueva y continúas por el corredor principal que ya habías atravesado antes. Si decides conservar el mapa de la Escalera sin Fin, inclúyelo en tu Tarjeta de Identificación. **Pasa al 122.**



125

Tiempo: 5

—No sé qué decirte. Estos ruidos de pasos, ¿podrían ser de enanos? —preguntas a tu vez.

—No, ¡son de orcos! Y si mis oídos no me engañan, creo que estamos rodeados.

Y entonces, con una voz dura y fuerte, Bain grita:

—¡Vosotros, raza asquerosa, el Daño de Durin, oidme! Vosotros profanasteis las estancias de mis antepasados. ¡Venid aquí y tendréis vuestro merecido!

Mientras da rienda suelta a su ira, Bain saca su amuleto y lo levanta muy alto. Gracias al repentino destello, puedes ver en este enarecido ambiente a un gran grupo de inmundos y negros orcos muy cerca de ti. Gritando y aullando, con ese horrible ruido que producen sus dientes rotos, se abalanzan hacia ti y desenfundan sus cimitarras.

—¡Pon tu espalda junto a la mía y defiéndete! —grita Bain mientras empieza la batalla.

Durante este combate, no te está permitido huir.

(ORCO 1: PA = 1 PD = 1 PR = 10)

(ORCO 2: PA = 2 PD = 2 PR = 15)

(ORCO 3: PA = 3 PD = 1 PR = 20)

• Si derrotas a los tres orcos, **pasa al 137.**

• Si alguno de los orcos te derrota a ti, **pasa al 249.**

8

Tiempo: 10
126 Después de cruzar el puente y caminar durante algún tiempo por un estrecho corredor, el enano y tú llegáis a un punto en el que el pasadizo se ensancha hasta convertirse en una enorme puerta. **Sigue adelante hacia A1 (La fundición).**

Tiempo: 5
127 Mientras miras a tu alrededor, un murciélago se abalanza sobre ti procedente de la oscuridad. Un espeluznante grito te confirma que tus atacantes son una banda de esos repugnantes animales, ¡y son muchos!



—Ten cuidado de que no te muerdan —dice Bain, que ya ha sacado su hacha.
Con muy mala puntería, asestas un golpe frenético al más cercano, pero él continúa volando de aquí para allá entre las

6

sombras, por lo que es muy difícil seguirlo. *Debes luchar contra ellos como si fueran un solo hombre.*
(MURCIÉLAGOS: PA=0 PD=5 PR=10)
• Si matas a los murciélagos, **pasa al 124.**
• Si los murciélagos te ganan a ti, **pasa al 159.**
• Si consigues huir, **pasa al 138.**

Tiempo: No se contabiliza
128 El golpe del martillo del troll es tu última sensación en la Tierra Media. Vencido, tu búsqueda del Testamento del Viejo Bror no podía tener una conclusión más triste. **Fin.**

Tiempo: 5
129 —Antes de cruzar, debemos asegurarnos de que los enanos o los orcos no nos hayan tendido una trampa —dice Bain. Te reúnes con él y empezáis a caminar cautelosamente. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:**
• Si el total está entre 2 y 6, **pasa al 119.**
• Si está entre 7 y 12, **pasa al 355.**

Tiempo: 10
130 Bain y tú regresáis al puente. Más tarde, después de volver a pasar rápidamente por debajo de la verja, regresáis al cruce. **Pasa al 211.**



Tiempo: 0
131 En este punto se entrecruzan tres caminos. En el primero ves una veta de cristal tallado que representa las hojas que caen de un árbol en otoño, cada una de ellas está decorada con diminutas piedras de color rojo, anaranjado y amarillo.
El segundo corredor está precedido de un arco decorado con cabezas de hachas de piedra. Los trozos están unidos de manera tan perfecta que ni siquiera necesitaron cemento.
A la entrada del tercer pasadizo yacen los restos de una gran vasija de piedra llena de un agua clara y fría.

11

—No bebas de ella—te avisa Bain—. Mientras los orcos permanezcan en Moria, todo será sucio y pútrido.

- Si decides tomar el corredor ornado de cristal, **pasa al 164.**
- Si decides pasar bajo el arco decorado con bacbas, **pasa al 294.**
- Si eliges el corredor de la vasija de piedra, **pasa al 154.**

132 **Tiempo: 5**
El orco parece estar observando atentamente algo que hay frente a él, en concreto una escalera que se abre a sus pies, sin prestar demasiada atención a todo lo que sucede a su alrededor. Por el momento, su espada permanece enfundada, pero tú sospechas que no pasará mucho tiempo antes de que la empuñe. De repente, se sienta y se inclina hacia el muro.

Saca un cuchillo y metódicamente empieza a escarbar. Todo esto no te hace demasiada gracia, aunque estás convencido de que Bain ya está listo para la lucha.

- Si te decides a atacar al orco, **pasa al 207.**
- Si avisas a Bain para que ataque al orco, **pasa al 236.**
- Si continúas observando al orco, **pasa al 361.**

133 **Tiempo: 30 P. Exp.: 5**
¡Sus rapidísimos reflejos no sólo te salvan a ti, sino también a Bain! Te lanzas hacia atrás antes de que el techo caiga sobre ti. Más que bloquear el túnel, el desprendimiento estaba destinado a eliminar a los intrusos, así que el corredor aparece ahora despejado. Después de retirar algunas rocas y piedras, el enano y tú pasáis a través de los restos y os introducís en la estancia. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General:**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 136.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 292.**

134 **Tiempo: 15**
Mientras sigues adelante, el nivel del agua baja lentamente y puede verse la inclinación del corredor. A tu derecha, adviertes una pequeña roca que se ha desprendido y que está bloqueando una dársena.

Cuando el corredor se reduce a una mera sucesión de charcos aislados entre sí, ves que hay numerosas manchas de musgo en las paredes, así como grandes hongos que crecen en el

8

suelo. El túnel vuelve a descender y a curvarse, haciéndose más y más irregular cada vez. Finalmente, aparece una nueva bifurcación, pero aquí no está nada claro cuál es el túnel lateral: una desviación conduce a la izquierda; la otra, a la derecha.

- Si decides ir hacia la izquierda, **pasa al 327.**
- Si decides ir hacia la derecha, **pasa al 352.**

135 **Tiempo: 40**
Aturdido y apenas consciente, te despiertas al fin cuando oyes el sonido brutal que producen las uñas de los orcos arañando la pared de la cueva, mientras te das cuenta de que unas oxidadas argollas rodean tus muñecas. Incapaz de moverte, no puedes luchar, y Bain está en la misma situación que tú, rodeado por una multitud de orcos que acaba de llegar. Por lo menos, los orcos aún no se han llevado tu equipo. Dos de los orcos se vuelven hacia ti para recibir a otro de los suyos que está atravesando la caverna. Se trata de una criatura más alta que las demás, y sus vestimentas y armaduras son más elegantes (aunque no por ello menos sucias). Habla con dureza, como si fuera uno de sus jefes. Incapaz de entender lo que están diciendo aquellos orcos, sabes por lo menos que están discutiendo. Mientras las voces suben de tono y los gestos se hacen más y más violentos, adviertes que los dos que se encuentran frente a ti se disputan el privilegio de haberte capturado. La discusión se endurece; parece que el alto lo está pasando en grande y no hace ningún esfuerzo para detener a los otros dos.

Tu mente se va aclarando y recuerdas que tienes un alambre. Empiezas a moverte con lentitud y deslizas la pequeña pieza de metal en tu mano y, sin mover demasiado las cadenas para no hacer ruido, la introduces en la cerradura. Los orcos continúan insultándose unos a otros y uno de ellos lleva la mano a la empuñadura de su espada. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 282.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 408.**

136 **Tiempo: 0**
Al limpiar el corredor, te has hecho daño en la espalda. **Resta 1 punto de tu total de puntos de Habilidad General durante el resto de esta aventura. Pasa al 292.**

9

137 **Tiempo: 0 P. Exp.: 60**

Cuando derribas al tercer orco, sus compañeros retroceden y emprenden una desordenada huida hacia el fondo de la gran caverna. Vas a buscar a Bain, que está herido, pero aún no vencido. Cuatro orcos yacen a sus pies, sin cabeza.

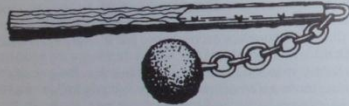
—Debemos irnos ahora, antes de que vuelvan con refuerzos—dices.

—En eso estamos de acuerdo—responde Bain—, pero, ¿qué camino vamos a tomar?

El enano y tú volvéis al cruce donde el corredor principal se bifurca a derecha e izquierda y el pequeño pasillo lateral se estrecha cada vez más hasta perderse de vista.

• Si decides ir por la bifurcación de la izquierda del gran corredor, **pasa al 274**.

• Si decides ir por el pasillo lateral, **pasa al 102**.



138 **Tiempo: 0**

Corres hacia la entrada de la caverna y tropiezas con algo; pero no te detienes para averiguar qué es. Una vez fuera de la cueva, el enano y tú decidís continuar por el corredor en la dirección que seguís antes. **Pasa al 122**.

139 **Tiempo: 6 días**

Acampando cada noche bajo las brillantes estrellas que cubren Lórien, ambos realizáis el viaje de vuelta tranquilamente. Bain habla poco, pero tú sospechas que tiene tanto miedo como tú de decirle a Bror que no habéis conseguido encontrar el Testamento. Seguis el sendero que conduce al sur siguiendo el Celebrant hacia el campamento donde empezó tu aventura.

7

Encontráis a Bror, que pasea nerviosamente en el extremo este de la explanada. Antes de que tengáis oportunidad de explicaros, salta sobre ti, golpeándote con sus puños.

—¡Imbécil! ¡Mentiroso! ¡Cobarde! —te grita el enfurecido enano.

Al fin, otros dos enanos logran sujetarlo. Realmente, no deseas volver a provocar la cólera de Bror.

—¡Dame otra oportunidad! —le ruegas.

—¡Te mataré! —amenaza Bror, tratando de desembarazarse de quienes lo tienen sujeto.

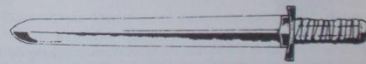
Desesperado, te pierdes en las sombras. Incluso en esta oscuridad que te rodea, puedes sentir la aventura que flota en el viento como una tormenta futura.

—¡Ya verás! —gritas desafiante, alejándote solo hacia el río.

Fin.

140 **Tiempo: 5**

Los polvos de color violeta resultan ser una poderosa mezcla de hierbas que se utiliza para curar las quemaduras. Tú ya sabías que se fabrica con las flores secas de una planta que sólo crece en la cima del Cuerno de Plata. Bain te dice que sólo florece una vez al año, durante la primera luna llena de invierno. Si decides quedarte con los polvos, anótalo en tu Tarjeta de Identificación. Cuando tu Daño Sufrido aumente debido a algún ataque relacionado con el fuego, puedes ponerte polvos en la quemadura y curar tu herida. Sólo puedes utilizarlos para esto. **Pasa al 195**.



141 **Tiempo: 10**

Como en otros muchos corredores, no hay nada que te indique dónde estás, ni siquiera si te encuentras en alguna área señalada en el mapa. Deseas ardientemente que Bror, hijo de Bram, no te haya dado un viejo papel que no sirve para nada. Caminando hacia al norte, Bain y tú continuáis a través del túnel. **Pasa al 239**.

9

142

Bain y tú cruzáis rápidamente el puente sin que suceda nada.
Pasa al 227.

Tiempo: 0

143

Con buenas palabras, al final consigues convencer a Bain y llevarlo hacia el puente para cruzar el Celebrant hasta llegar a la orilla sur.

—Nos levantaremos al amanecer.
El sonido del río es como una canción de cuna, y pronto te encuentras soñando con tierras lejanas y gentes extrañas. Por la mañana, tomáis un desayuno ligero y te diriges hacia el Valle del Arroyo Sombrio con tu compañero, ahora silencioso. **Pasa al 251.**

Tiempo: No se contabiliza

144

Te recobras de la sorpresa y corres hacia el túnel, dirigiéndote a las escaleras con Bain pisándote los talones. Oyes la algarabía de los orcos que os persiguen empujándose unos a otros, a muy poca distancia de donde estáis. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida:**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 293.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 256.**

Tiempo: 0



145

El corredor se abre hacia una intersección que no está en el mapa que Bror te dio. Por un momento, te sientes totalmente desvalido en aquel cruce.

—Sabía que íbamos a tener problemas con este mapa —murmuras, sin tener ni idea de qué camino tomar.

Bain también está confundido. El corredor que conduce a la izquierda tiene a la entrada un centinela de piedra completamente destrozado. Antaño el centinela había sido una gran estatua de granito que representaba a un oso de las cavernas.

Tiempo: 10

8

El túnel de la derecha pasa bajo un arco decorado con azulejos rotos y manchados que representan unas flores amarillas sobre un fondo de un azul muy intenso.

—Quizá debería señalar esto en el mapa —te dices a ti mismo antes de continuar.

Bain se muestra de acuerdo, aunque continúa allí, de pie, mirando los dos túneles separados.

- Si decides tomar el corredor en el que está la estatua del oso de las cavernas, **pasa al 318.**
- Si decides tomar el de la derecha, bajo el arco adornado con flores, **pasa al 272.**

146

Pleno de dolor, tu última visión te muestra a Bain corriendo rápidamente mientras un troll llega hasta ti y agarra tu cuerpo inerte. Tu aventura ha terminado trágicamente. **Fin.**

Tiempo: No se contabiliza

147

Hay muchas piedras sueltas; algunas caen al agua a vuestro paso, aunque no impiden que Bain y tú crucéis el puente sin problemas. **Pasa al 227.**

Tiempo: 5

148

En el apogeo del combate eres cruelmente asesinado por un inmenso naugrim. Moría se convierte en tu tumba, mientras tu aventura termina trágicamente cuando estaba a punto de tener éxito. **Fin.**

Tiempo: No se contabiliza

149

Observando fijamente el banco de trabajo, adviertes que contiene un cajón secreto e intentas abrirlo. Desafortunadamente, el antiquísimo cajón está vacío: el enano al que perteneció el banco debió de llevarse el contenido a un lugar seguro hace muchos, muchos años. **Sigue adelante hacia cualquier localización A.**

Tiempo: 5

150

El enano y tú reconocéis el cruce: es el primero en el que habéis estado. El pasadizo se bifurca en dos corredores muy bien contruidos; a la izquierda, un impresionante centinela de piedra en forma de enorme oso parece guardar la entrada.

Tiempo: 5

4

da. El pasadizo de la derecha discurre bajo un arco decorado con azulejos floreados.

- Si decides tomar el corredor del oso, **pasa al 318.**
- Si decides tomar el pasadizo decorado con flores, **pasa al 272.**

151

Las cavernas y los pasadizos de Moria te producen ahora un miedo irracional. *Resta 1 punto de tu total de puntos de Habilidad General hasta que dejes Moria. Pasa al 141.*

152

Inesperadamente, aparece una habitación al fondo del corredor. El arco de la puerta está trabajado de manera que las columnas parezcan dos árboles y sus altísimas ramas llegan a encontrarse muy por encima de tu cabeza. Los jirones de una cortina de piel yacen al lado de la entrada. No puedes ver lo que hay dentro.

- Si decides entrar en la habitación, **pasa al 350.**
- Si decides continuar por el corredor, **pasa al 323.**

153

Como no puedes agarrarte a ningún sitio, encuentras la muerte en el interior de las Minas de Moria. **Fin.**

154

Te introduces en otro oscuro corredor; sólo te ilumina el débil resplandor del amuleto de Bain. Finalmente, llegas a un arco sobre el que se yergue una runa de cristal verde. Más allá, hay otro cruce de corredores. **Pasa al 210.**

155

Tras pasar bajo un arco grandioso, Bain te arrastra por el amplio corredor. Al cabo de poco rato, os acercáis a una puerta baja que hay a la izquierda; está entreabierta. El enano te empuja para que entres. En el interior de un estrecho corredor empujáis hacia la derecha y alcanzáis la base de unas escaleras que empezáis a subir.

- ¿Bain?
- Sí, ¿qué sucede? —dice su voz, en un susurro.
- Con el balrog de Moria muerto, y el Señor Oscuro de Mor-

11

dor derrotado, incluidas sus huestes, ¿por qué los enanos descendientes de Durin no reclamaron la posesión de estos lugares?

—Hemos sufrido grandes pérdidas en las guerras del pasado —explica tu compañero—. Dain Pie de Hierro murió, junto con un gran número de guerreros, mientras defendía Erebor contra un asalto de los hombres del Este. Antes de él, Thorin Escudo de Roble y los mejores hombres de nuestra tribu perecieron en la batalla de los Cinco Ejércitos. Nuestro nuevo rey, Thorin Yelmo de Piedra, cree que los tiempos no nos son propicios. Pero ya tendremos nuestra oportunidad, cuando la suerte nos acompañe. Una vez restaurada, la mansión de los enanos nunca más volverá a ser abandonada. Durin, el Último Rey, se sentará en el trono de Moria.

Bain y tú ya habéis subido un tramo de más de cincuenta peldaños. A partir de las instrucciones de Bror adivinas que el corredor que conduce a las estancias de su familia no debe estar muy lejos. Bain te adelanta llevando su cristal de luz.

—Aquí es —dice muy serio—, pero esto no presagia nada bueno para nosotros.

—¿Cuál es el problema? —preguntas, aunque a medida que vas atravesando la oscuridad puedes verlo por ti mismo.

La puerta que conduce hacia el interior de los túneles y las habitaciones de la familia de Bror, una puerta secreta que debería estar oculta, permanece ahora entreabierta.

—Alguien se nos ha adelantado —dices.

—¡Me temo que sí! —dice Bain—. Y no puedo saber si han sido orcos o enanos de nuestra banda rival.

- Si decides continuar por el pasadizo secreto hacia la Cámara de los Registros, **pasa al 347.**
- Si decides pasar a través de la puerta que conduce a las estancias de la familia de Bror, **pasa al 198.**

156

Levantas la tapa del pesado baúl y miras en su interior. Allí, al lado de otras innumerables riquezas, encuentras una fina capa gris que parece de tu medida. La coges y te la pones sobre los hombros. *No olvides que la capa, una vez puesta, incrementará tus PD en 1 punto. Añade la capa a tu Tarjeta de Identificación si deseas interpretar este mismo personaje en otro libro de esta misma colección. Pasa al 301.*

7

157 —¡Luchar o morir! —gritas a Bain por encima del sonido de los tambores.

—¡Eh! —dice él—. ¡Que la suerte nos acompañe!

Bain hace volar su hacha hacia el primer orco, que cae por la escalera a sus pies, mientras su cabeza sale volando hacia donde se encuentran los demás. Excitado, te vuelves hacia tus enemigos empuñando tu afilada hoja. *Debes luchar contra estos orcos de Kbazad-dûm y no puedes huir.*

(ORCO 1: PA = 3 PD = 2 PR = 20)

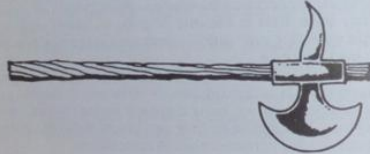
(ORCO 2: PA = 2 PD = 0 PR = 10)

(ORCO 3: PA = 1 PD = 3 PR = 12)

(ORCO 4: PA = 5 PD = 2 PR = 22)

• Si derrotas a los cuatro orcos, **pasa al 406.**

• Si algún orco te derrota a ti, **pasa al 405.**



158 **Tiempo: 20**

Te despiertas y ves la cara de Bain encima de ti.

—Estoy contento de verte vivo, amigo mío.

—Yo también —respondes, aunque te duele todo—. ¿Qué hay de los otros enanos?

—Eran dos de los primos de mi tío, según creo, pero ya no nos molestarán más.

Los dos cuerpos yacen a un lado junto a él.

—¿Lo hiciste tú? —preguntas.

—¿Yes a alguien más?

Bain está orgulloso de haber eliminado esta amenaza, pero aún hay que encontrar el Testamento, así que te ayuda a ponerte en pie. *Reduce tu total de Daño Sufrido hasta que sea igual al de tu Resistencia. Sigue adelante hacia cualquier localización B.*

4

159 **Tiempo: 0**
¡Los murciélagos son tantos y tan fieros que te derriban!

Tira dos dados:

• Si el total está entre 2 y 9, **pasa al 372.**

• Si está entre 10 y 12, **pasa al 329.**

160 **Tiempo: 0**

Bain y tú conseguís pasar delante del orco y corréis rápidamente hacia las escaleras que él parecía vigilar. Lo dejáis atrás, pero, accidentalmente, uno de vosotros activa una trampa que se encontraba en la escalera. Se oye un ruido sordo y un pozo profundísimo se abre a vuestros pies. La desesperación te concede alas y logras cruzarlo con un poderoso salto. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General.**

• Si el total está entre 2 y 6, **pasa al 357.**

• Si está entre 7 y 12, **pasa al 308.**

161 **Tiempo: No se contabiliza**

—¡Sé que llegaremos tarde, pero quizá nos sonría la buena fortuna! —dices a Bain.

Pasa al 348.

162 **Tiempo: 5**

Mientras continuáis, el corredor se va sumergiendo hasta que el agua os llega a la cintura. Bain descubre un pasadizo bajo que deriva del túnel principal. Cuando llegáis a él, descubris que este túnel lateral está completamente inundado a partir de un cierto tramo.

—Quizá deberíamos intentarlo, de todas maneras —sugieres—. Puede que no haya tanta agua un poco más allá.

—Creo que no será así —contesta Bain—. Este camino debe de estar completamente cubierto de agua.

• Si decides continuar por el corredor principal, **pasa al 134.**

• Si decides seguir por el pasadizo lateral a pesar del aviso de Bain, **pasa al 340.**

163 **Tiempo: 0**

La boca de la vasija está tapada con cera. Cuando la retiras ves que está llena de vino. Parece de muy buena calidad y crees

6

que en un buen mercado se vendería muy caro, pero el recipiente es demasiado grande como para que lo puedas acarrear tú solo, o incluso con la ayuda de Bain, si es que se ofreciera para ello, así que lo dejas donde lo encontraste y te vas. **Pasa al 301.**

164

El enano y tú avanzáis a través de la penumbra. Finalmente, llegáis a un arco adornado con lo que te parece una gran parrilla llena de racimos. **Pasa al 103.**

165

Tiempo: No se contabiliza

—Quizás esas asquerosas criaturas se hayan dejado algo atrás. Trae tu luz aquí y echaremos un vistazo.
Avanzáis hacia la miserable habitación.
—Ten cuidado —te advierte el enano.

Sin hacer caso de su aviso, tus pasos te llevan hacia uno de los jergones de los orcos, y, de repente, la tierra se abre bajo tus pies! Caes en un profundo y oscuro abismo, del que nunca más podrás regresar para volver a ver a tu amigo Bain. **Fin.**

166

Tiempo: 15

A pesar de todos tus esfuerzos con el alambre y de los consejos que te da Bain, no consigues abrir el cofre. Te enfadas contigo mismo y dejas la habitación. Pronto llegas al cruce de corredores. **Pasa al 120.**

167

Tiempo: 0

Preguntas a Bain:
—Esa iluminación de la charca, ¿podrían ser piedras de luz reanimadas por tu amuleto?
—Quizá —dice el enano—. La luz se hace más intensa a medida que nos aproximamos.
• Si decides volver al último cruce y continuar por el corredor principal, **pasa al 175.**
• Si decides explorar el túnel de la izquierda, **pasa al 244.**
• Si decides examinar la tranquila charca más de cerca, **pasa al 281.**
• Si decides investigar la abertura de la derecha, **pasa al 316.**

10

168

Tiempo: 5

Los papeles que hay encima de la mesa son los diseños para un collar dorado de veintiocho piedras unidas por una finísima cadenita. Parece que cada una de las piezas está grabada con una escena distinta de la historia de Moria. Bain está totalmente fascinado por ellas e insiste en llevárselas. Como no pones ninguna objeción, lo hace. **Pasa al 384.**

169

Tiempo: 6 días P. Exp.: 50

Bain y tú salís lanzados por la corriente a toda velocidad. Tu oscuro y vertiginoso viaje termina con un grito y una es-



pectacular caída en unas aguas tranquilas, por lo que puedes ver a través de unas láminas que no ajustan muy bien. Poco a poco, te vas serenando mientras te recuperas. ¿Es el Lago Espejo? ¿El Celebrant? ¿O simplemente un río desconocido?

Con toda tranquilidad, Bain abre el barril y mira hacia fuera. —Estamos en el Cauce de Plata, cerca de Kheled-záram —susurra, con los ojos desmesuradamente abiertos.

Mientras tú te acurruacas en el barril, Bain rema con las manos hacia la orilla. Cuando la alcanza, sale del barril y tú lo sigues. El aire fresco y el canto de los pájaros te dicen que tu misión ya casi está llegando a su fin. Después de hacer una pausa para comer y beber cerca de unas altísimas montañas llamadas Cuerno Rojo y Monte Nuboso, el enano y tú comenzáis a caminar hacia el este, en dirección al Anduin, para encontraros con Bror, hijo de Bram, y entregarle el Testamento. El camino se hace ahora mucho más lento, puesto que lleváis

4

el botín y estáis cansados de luchar contra los orcos, pero de todas maneras avanzaís con regularidad.

Cada noche dormís bajo las brillantes estrellas que iluminan Lórien y vuestro viaje transcurre apaciblemente. Bain habla poco, pero tú sospechas que simplemente es porque ha estado en el Pozo Oscuro... y ha sobrevivido. Seguis el camino que conduce al sur a lo largo del Celebrant hacia el campamento donde por primera vez viste a los enanos y empezó tu aventura. **Pasa al 362.**



170

Preguntas a Bain:

—Esta iluminación que procede de la charca, ¿podría tratarse de las piedras de luz reanimadas por tu amuleto?

—Quizá —responde el enano—. La luz...

Interrumpes a Bain.

—¿Qué es eso?

Acabas de ver unas cuantas burbujas que rompen la superficie del agua. Mientras las ondas se acercan a las rocas de la orilla, Bain se detiene por un momento y levanta su cristal un poco más arriba, como si sus rayos pudieran traspasar el agua y revelar lo que hay debajo.

Tiempo: 0

5

—No lo sé —responde Bain—. Y quizá sea mejor no saberlo.

- Si decides volver al último cruce y continuar por el corredor principal, **pasa al 175.**
- Si decides explorar el túnel de la izquierda, **pasa al 244.**
- Si decides examinar la charca más de cerca, **pasa al 281.**
- Si decides investigar la grieta que hay a la derecha, **pasa al 316.**

171

Tiempo: 5

El corredor donde se encuentra una cabeza de enano tallada en piedra termina en una puerta de una pulida madera blanca incrustada de piedras preciosas, chamuscada, como si hubiera estado expuesta a altísimas temperaturas.

—El Daño de Durin —oyes que susurra el enano.

- Si decides traspasar la puerta, **pasa al 345.**
- Si decides regresar al último cruce, **pasa al 120.**

172

Tiempo: 5

La bolsa está llena de un polvo muy fino que tiene el color de las violetas del bosque. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 252.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 140.**

173

Tiempo: 5

Mientras intentas desactivar la trampa, oyes un ruido de metal sobre la piedra. Junto con el enano, te quedas allí, observando cómo se abre la base del recipiente y la maravillosa cota de malla cae en un profundo agujero, en algún lugar desconocido del Abismo de Moria.

—¡Imbécil! —grita Bain—. ¿Tienes idea de lo que les costó eso a mis parientes? ¡Una fortuna! Y no exagero, ¡y tú la has dejado escapar! Yo no le diría nada de esto a Bror si quieres conservar tu cabeza.

Sus palabras son crueles, pero a la vez parece que está diciendo la verdad. Es una pena que ya no puedas recuperar la cota. **Sigue adelante hacia cualquier localización A.**

174

Tiempo: No se contabiliza

Aunque el martillo no te ha matado, su impacto te ha lanzado sobre la repisa.

7

—Bain —murmuras—, ayúdame... El enano intenta regresar para socorrerte, pero un troll que viene rápidamente desde la parte de atrás lo empuja a un lado. Entonces, mientras la bestia te agarra, todo empieza a darte vueltas y pierdes el conocimiento. Tu aventura ha tenido un trágico final. **Fin.**

175 Pronto empiezas a chapotear a través del agua del túnel, a pesar de que el líquido es fétido y repugnante. **Pasa al 162.**



176 —Buen trabajo —dice tu compañero—. Mi pueblo podrá disfrutar de todo esto en esta nueva era.

Registráis a los orcos caídos, pero no encontráis nada de valor, como ya imaginabas. Unos instantes más tarde, Bain te convence sin ningún problema de que será mejor volver al corredor que conduce a la Cámara de los Registros.

Volviendo sobre vuestros pasos, encontráis el pasadizo. Una vez dentro, veis un gran tramo de escalera. **Pasa al 155.**

177 —Amigo Bain, creo que cuando has entrado en Moria has perdido la razón. ¿Quién ha oído decir que el agua se vuelva repugnante? Voy a beber.

Y diciendo esto te vuelves a agachar, pero esta vez bebes un buen trago de aquella agua fría. Al principio parece buenisima y estás a punto de burlarte de Bain una vez más cuando, de repente, tu visión se nubla y tu cabeza empieza a dar vueltas. Cuando abres los ojos, que se te habían cerrado involuntariamente, adviertes un gran malestar y sólo quieres permanecer echado. Pero eso no es posible. Bain te ayuda a levantarte sin pronunciar una sola palabra, aunque su rostro tiene una expresión severa.

9

—Estoy bien —mientes—. Puedo caminar sin tu ayuda. Mientras dices esto tropiezas bajo el arco que hay en el cruce de túneles. Debido a los efectos nocivos del agua que has bebido reduce en 1 punto el total de todas tus puntuaciones de tu Tarjeta de Identificación para el resto de la aventura. **Pasa al 131.**

178 Bain y tú continuáis descendiendo por el túnel, esperando que baje el nivel del agua para poder respirar. Al final, adviertes que habéis ido demasiado lejos, así que no tenéis elección, excepto seguir adelante. Desgraciadamente, el agua helada empieza a cubrirlos. Tu búsqueda ha terminado. **Fin.**

179 Bain y tú permanecéis en un estrecho corredor que conduce a una gran cueva natural situada al sudeste. Es amplia y tiene un techo muy alto que se cierne sobre ella. Hay un leve pero persistente resplandor al que tus ojos tardan en acostumbrarse. No se trata de la luz del sol filtrándose a través de las grietas, así que te preguntas qué puede ser ese color amarillo.

Te sientes como flotando en un espacio evanescente y empiezas a moverte hacia el centro de la caverna. Miras por encima de tu hombro, esperando ver una de esas enormes criaturas prestas al ataque; sin embargo, sólo te encuentras con la intensa mirada del enano. Es una figura diminuta en aquella fantástica luz, pero parece dispuesto a afrontar cualquier desafío. ¡Perfecto!

El suelo de la caverna es liso y muy limpio. Miras a tu alrededor y ves que la luz emana de unos extraños musgos que crecen en las paredes de la cueva. Ahora el aire está lleno de un olor peculiar, insalubre, que no logras reconocer.

Entonces adviertes que en la parte sudeste hay una grieta oscura. Gracias al mapa descubres que debe ser la entrada del pasadizo que buscabas. Te encaminas hacia allí, seguido de cerca por Bain. **Pasa al 409.**



7

180

Aunque en algunos puntos de tu recorrido te sientes totalmente confundido, consigues encontrar un camino que te conduce fuera de la cueva donde está la charca, y regresas así al corredor principal. A través de la oscuridad, puedes ver el túnel que se introduce en un fango líquido.

—Esto está un poco mejor, pero tiene que haber otro camino más transitable, según creo.
Las palabras de Bain te dan nuevas fuerzas y los dos continuáis adelante. **Pasa al 175.**

Tiempo: 20

181

Aunque en algunos puntos de tu recorrido te sientes un poco confundido, intentas encontrar un camino que te saque de la cueva y lo consigues. Estás a sólo unos pasos del borde de la charca. **Pasa al 281.**

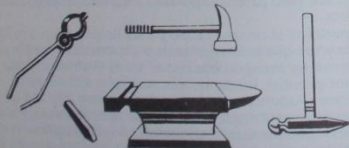
Tiempo: 20

182

¡Al parecer, habéis permanecido demasiado tiempo en Lórien! Tres altos elfos, armados con arcos, surgen del bosque como si fueran unos espíritus silenciosos. ¡Debes salir de aquí cuanto antes! Agarras a Bain y los dos corréis hacia el puente que cruza el río Celebrant. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida:**

- Si el total está entre 2 y 11, **pasa al 262.**
- Si suma 12, **pasa al 248.**

Tiempo: No se contabiliza



183

Cruzas el puente con mucho cuidado, asegurándote de no mirar a las profundidades del abismo. Ya más tranquilos, Bain y tú llegáis sanos y salvos al otro lado y os disponéis a entrar en el próximo túnel. **Pasa al 141.**

Tiempo: 10

10

184

Los dos descansáis durante unos instantes; luego dejáis atrás los túneles de los trolls y llegáis a unos paisajes más familiares. A tu izquierda puede percibirse el débil resplandor de las piedras de luz de los enanos que aparecen en un cruce de corredores. ¡Y tú que pensabas que nunca más volverías a verlas!

—Ya sé dónde estamos —dice el enano—. Este corredor conduce hacia el norte y hacia el este. Puedes ir delante de nuevo, si quieres.

Le das las gracias y, feliz por haber dejado atrás el agujero de los trolls, de nuevo encabezas la marcha mientras te diriges hacia el cruce. **Pasa al 211.**

Tiempo: 5

185

Aunque en algunos puntos de tu recorrido te sientes confundido, consigues encontrar un camino para regresar a la cueva, rodeas la charca y cruzas la caverna hacia la grieta que se abre en la roca. **Pasa al 316.**

Tiempo: 20

186

Tus pasos resuenan con fuerza mientras caminas a lo largo de la estancia de piedra. El suelo está cubierto de polvo y arena. El túnel gira y gira siguiendo su camino subterráneo, pero siempre parece permanecer al mismo nivel. Pasas por debajo de otro arco, éste decorado por una vena de mineral que parece oro y que atraviesa toda la piedra. El arco conduce hacia otro cruce de corredores que no encuentras en tu mapa. **Pasa al 210.**

Tiempo: 15

187

El enano y tú avanzáis un buen trecho a través de este túnel lleno de curvas. No hay piedras de luz en las paredes, así que el amuleto de Bain es el que os proporciona el precioso, aunque suave, resplandor que necesitáis. El camino sigue hacia la izquierda y termina allí: no hay ninguna fisura ni grieta que atraviese la pared que se yergue ante vosotros.

—Una construcción nueva —dice Bain. Cuando habla, sus palabras resuenan en tus oídos, quizá debido al largo tiempo en que ha permanecido callado.

—Más bajo, Bain —replicas—. ¿Quieres matarme de un susto o avisar a todos los orcos que estamos aquí?

Tiempo: 30

8

—Responderé a tu segunda pregunta. Aquí no ha habido luz durante cientos de años. Para quienes están acostumbrados a vivir en esta intensa oscuridad, mi pequeño cristal debe de ser como la luz del sol refulgiendo en el más profundo de los abismos de Barad-dûr. Cualquiera podría saber que estamos aquí incluso sin oírnos. En cuanto a tu primera pregunta, no tengo nada que decir, excepto que vale la pena morir si de paso matamos a esos terribles orcos.

Y entonces Bain permanece en silencio durante un rato antes de volver a hablar.

—No creo que éste sea el camino correcto —dice—. Por estos ralles deduzco que conduce a algún corredor ciego o a una mina. Desde aquí puede verse que el pasadizo está a medio construir. O las paredes no han sido reforzadas, o se han llevado la madera para usarla como combustible. —Bain se detiene y continúa con voz más grave—: Creo que este techo es muy peligroso. Será mejor que nos vayamos por donde hemos venido.

Miras a tu alrededor, a través del sombrío túnel, y te das cuenta de que Bain está en lo cierto. La única parte terminada del corredor es el suelo que, aunque llano, ha empezado a hundirse ligeramente en las rocas de Moria. Entonces, justo delante de ti, ves algo que toma forma bajo la pálida luz del amuleto.

—¿Qué es eso? —preguntas.

—Mis ojos me dicen que es una vagoneta de las que antes se utilizaban aquí.

- Si decides aproximarte a la vagoneta, **pasa al 390**.
- Si decides volver al último cruce, **pasa al 351**.



9

188

—Iré, pero ahora... dame primero el cristal. Quiero ver adónde puedo ir.

A regañadientes, Bain te da el amuleto con su pesada cadena. La pasas por detrás de la cabeza, colocas el cristal sobre tu túnica, y entonces te acercas a la entrada de la grieta. El pálido resplandor del amuleto revela un camino ascendente, como si estuviera lleno de escalones. Empiezas a seguirlo lo mejor que puedes, apartando de ti las rocas y las pequeñas piedras.

—¡Maldición! Creo que no podremos pasar —le gritas a tu compañero, que parece estar más sereno que tú.

Justo delante de ti, el camino se hace mucho más estrecho, así que es imposible que podáis pasar los dos.

—No podemos ir más allá —dices.

Bain está a punto de contestarte cuando deja escapar un breve lamento y se cae. ¿Ha resbalado? No. Algo lo ha agarrado por la pierna.

—¡Bain! —gritas.

—¡Rápido! —dice casi ahogándose—. Una espantosa criatura me ha atrapado.

Ves cómo se mueve frenéticamente blandiendo el hacha, pero todo es inútil. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 381**.
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 218**.



189

—Bain —gritas con voz ronca—, ¡mira detrás de ti!

Justo al lado del enano, unos ojos pálidos surgen de la nada. Bain se vuelve y su cristal revela una repugnante bestia, una enorme araña que, de un golpe, lo manda al fondo del pozo. ¡Y luego se lanza contra ti!

8

Tiempo: 5

Alzas tu arma a tiempo para detener su arremetida, pero la gran araña, que no deja de moverse a tu alrededor, parece invencible. Bain, como un torbellino, sale del inmundo pozo al que ha ido a parar y se dispone a atacar a la bestia por uno de sus flancos. Estás enzarzado en un buen combate.

(ARAÑA GIGANTE: PA=5 PD=4 EP=50)

• Si consigues huir, **pasa al 313.**

• Si incrementas tu total de Daño Sufrido en 40 puntos o más sin matar a la araña o sobrepasas los 50 puntos de tus PR, **pasa al 388.**

• Si vences a la araña, **pasa al 368.**

• Si la araña te vence a ti, **pasa al 194.**



190

Empiezas a caminar a paso rápido y llegas a un corto corredor, donde encuentras un excelente ejemplo de los trabajos en piedra que realizaban los enanos: un gran puente que se tiende sobre un negro abismo, probablemente sin fondo, aunque no puedes estar seguro de ello. El camino está hecho con sólidas piedras grises y parece como si hubiera sido arrancado de la montaña en una sola pieza. No hay pretilos que lo protejan.

• Si decides cruzar el puente, **pasa al 126.**

• Si decides volver al último cruce, **pasa al 211.**

191

En el interior de la caja, reluce un pequeño diamante azul. Está sin engazar, a pesar de ser una pieza muy bien tallada.

• Si decides quedarte con el diamante azul, anótalo en tu Tarjeta de Identificación. **Pasa al 307.**

Tiempo: 5

5

192

—Tú estás más capacitado que yo para este trabajo, Bain. Creo que debes ir primero, pero ten cuidado. Yo te seguiré.

No muy convencido, Bain mira la grieta y luego se introduce en ella. A la luz del cristal que lleva alrededor de su cuello, puedes ver su silueta alejándose lentamente, y entonces lo sigues. Las paredes de la grieta se estrechan rápidamente y te lastimas las manos y los hombros. La grava se desliza bajo tus pies. **Tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de Percepción:

• Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 193.**

• Si está entre 8 y 12, **pasa al 196.**

Tiempo: 5

193

Para tu sorpresa, un brazo te agarra la pierna desde abajo y te arrastra hacia el interior de la caverna.

—¡Bain! —gritas para alertar al enano.

Dando un último tumbó, acabas cayendo al suelo de la cueva. **Nota:** en el combate que sigue serás sorprendido. **Pasa al 199.**

Tiempo: 0

194

Durante la encarnizada batalla, sientes la cruel punzada de un aguijón y sabes que te ha inyectado un veneno repugnante y mortal. La cabeza te da vueltas y oyes la voz de Bain llamándote, pero parece sonar muy lejana. Todo se vuelve negro y ya no recuerdas nada más. Tu búsqueda tiene un trágico final. **Fin.**

Tiempo: No se contabiliza

195

El armario que hay frente a ti contiene cuatro grandes cajones y un juego de puertas. Cada uno de los cajones está decorado delicadamente con unas flores entrelazadas por un fino hilo de oro. Puedes examinar cada uno de ellos sólo una vez.

• Si decides abrir el cajón de arriba, **pasa al 233.**

• Si decides abrir el segundo cajón, **pasa al 117.**

• Si decides abrir el tercer cajón, **pasa al 341.**

• Si decides abrir el cuarto cajón, **pasa al 261.**

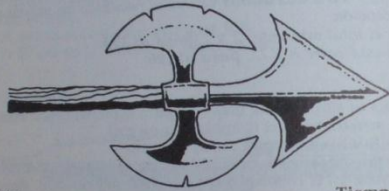
• Si decides abrir las puertas, **pasa al 307.**

• De lo contrario, **sigue adelante** hacia cualquier localización A.

Tiempo: 0

7

196 **Tiempo: 0**
 ¡Algo se está deslizando detrás de ti! Te vuelves en aquel reducido espacio, pero no ves nada en medio de las sombras y la oscuridad. Luego sientes un brazo frío y pegajoso que te agarra la pierna.
 —¡Bain! —gritas—. Algo me está...
 Te echas atrás intentando desasirte, pero el brazo te derriba finalmente y caes al suelo de la caverna. **Pasa al 199.**



197 **Tiempo: 5**
 Mientras corres precipitadamente en la penumbra, saltando por encima del suelo irregular que parece desmoronarse bajo tus pies, un sonido terrorífico viene desde atrás y te hiere los oídos con sus retumbantes ecos. Los tambores de guerra están tocando lentamente, *bum-bum-bum*, mientras otros les responden en la distancia, *bum-bum-bum*.

Bain te llama.
 —Hemos despertado a todos los orcos de Moria. ¡Corre y no te detengas! ¡Están muy cerca de nosotros!

La cornisa llega a unas escaleras. Empiezas a subir de dos en dos los escalones con Bain pisándote los talones. En este punto, la gran grieta se ha estrechado un poco; sólo unos trescientos metros separan ahora las dos paredes. Unos orcos de piel cetrina os contemplan desde el otro lado, gritando a sus compañeros y sin dejar de disparar a vuestras veloces sombras. Las flechas vuelan por todos lados y se estrellan contra las rocas y las escaleras a vuestros pies. Los orcos más rápidos empiezan a subir detrás de vosotros. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 376.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 383.**

4

198 **Tiempo: 10**
 Bain habla como en un susurro:
 —Voy a apagar la luz para no alertar a nadie que pueda estar por aquí. No te separes de mí.
 Subís y cerráis la puerta detrás de vosotros. **Pasa al 179.**

199 **Tiempo: 5**
 El agua de la charca se agita y bulle y de ella emerge una multitud de resbaladizos tentáculos grises que intentan agarrarte. Desvainas tu arma y te dispones a luchar contra ellos. *Debes combatir con este horror acuático y no puedes huir.* (CRIATURA ACUÁTICA: PA=7 PD=0 PR=40)

- Si no logras vencer a la criatura después de tres combates, **pasa al 209.**
- De lo contrario:
 - Si vences a la criatura, **pasa al 216.**
 - Si la criatura te vence a ti, **pasa al 215.**

200 **Tiempo: 0**
 Ves que hay algo bajo el jergón. Te inclinas y compruebas que se trata de un anillo que alguien perdió o escondió allí.
 —¿Qué has encontrado? —pregunta Bain, intrigado.
 —¡Mira, es un anillo! —le respondes.

- Tira dos dados:**
- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 393.**
 - Si está entre 8 y 12, **pasa al 400.**

201 **Tiempo: 0**
 —¿Sabes qué es esto? —preguntas.
 —Es algo especial, pero no sé nada más —responde Bain.
 —Especial o no, a mí no me sirve de nada. ¿Quieres quedarte con él?
 Bain responde con altivez:
 —Todo lo que quiero es el Testamento, y no creo que lo encontremos aquí.
Pasa al 384.

202 **Tiempo: No se contabiliza**
 Mueres cruelmente a manos de un terrorífico naugrim. Moria se convierte así en tu tumba. Tu aventura tiene un final trágico justo cuando estabas a punto de cumplir tu misión. **Fin.**

8

203 **Tiempo: 240**
Caminando a través de pasadizos llenos de telarañas y tomando una y otra vez nuevos tramos de las serpenteantes escaleras, guiándoos únicamente por la débil luz del amuleto de Bain, el silencioso enano y tú llegáis a una amplia estancia. Tiene un aspecto lamentable, y en primer término ves los repugnantes restos que han dejado los orcos. Justo cuando estás a punto de proponer una rápida retirada, tres de ellos aparecen por la puerta por la que habéis entrado. Enarbolando sus cimarras, empiezan a aullar y se precipitan contra vosotros. Coges tu arma y te enfrentas a dos de los orcos, mientras Bain, a toda prisa, se prepara para contener al tercero. *Durante el combate, no podrás huir.*

(ORCO 1: PA=1 PD=2 PR=20)

(ORCO 2: PA=1 PD=1 PR=13)

- Si vences a los dos orcos, **pasa al 176.**
- Si ellos te vencen a ti, **pasa al 278.**



204 **Tiempo: 0**
Aunque no encuentras nada que te sea de utilidad, decides continuar tu búsqueda de todos modos, y Bain va contigo. *Sigue adelante hacia cualquier localización A.*

205 **Tiempo: 5**
Bain y tú entráis en un almacén. Mientras examinas los anaqueles, una gran serpiente cae desde arriba. Se enrolla fuertemente alrededor de tu cuerpo y empieza a estrujarte. Bain lanza un grito y, de un salto, se sitúa a tu lado, tratando de librarte de la bestia, aunque no puede matarla porque podría hacerte daño. *Debes luchar contra la serpiente de la caverna. Durante el combate, eres sorprendido y no puedes huir.*
(SERPIENTE DE LA CAVERNA: PA=2 PD=0 PR=10)
• Si vences a la serpiente, **pasa al 225.**
• Si la serpiente te vence a ti, **pasa al 300.**

5

206 **Tiempo: 10 P. Exp.: 10**
Esquivas el martillo que vuela directamente hacia ti y finalmente se estrella en el muro a tus espaldas produciendo un ruido espantoso. El troll coge una piedra y avanza, pero el enano y tú ya os habéis introducido en otro pasillo. Afortunadamente, éste es un poco más pequeño que los otros, aunque aún piensas que cualquiera de esos trolls podría conseguir pasar por él.

—Todo irá bien —dice Bain, intentando darte ánimos—. Por aquí podemos movernos más rápido que ellos.

El túnel continúa estrechándose, mientras los pasos de los trolls se oyen cada vez más lejos, hasta que se pierden en la distancia. **Pasa al 184.**



207 **Tiempo: 5**
El astuto orco se ha dado cuenta de vuestra presencia. Mientras continuáis adelante, él saca su espada con un hábil movimiento y se abalanza hacia ti lanzando un grito. Cuando te ataca, puedes ver claramente su rostro. Los dientes son largos,

6

más bien parecen coímllos curvados que parten del labio superior, y sus ojos están hundidos en los profundos pliegues de su oscura piel. Grita algo en su áspera lengua mientras su espada corta el aire.

—Déjame a mí! —le gritas al enano.

(ORCO: PA=1 PD=1 PR=8)

- Si consigues huir, **pasa al 160.**
- Si vences al orco, **pasa al 386.**
- Si el orco te vence a ti, **pasa al 135.**

208

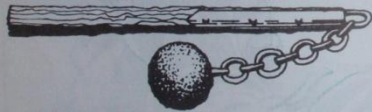
Tiempo: 0

La flecha de un orco te ha herido en la pierna. **Tira dos dados dos veces, suma los resultados y luego añádelos a tu total de Daño Sufrido.**

• Si tu Daño Sufrido es superior a tu Resistencia, **pasa al 226.**

• De lo contrario, **tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General.**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 226.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 263.**



209

Tiempo: 0 P. Exp.: 10

Has alcanzado varias veces la dura piel de aquellos horribles brazos, pero en vano. Finalmente, Bain emerge de la gric-ta, blandiendo su hacha. Cuando llega a tu lado, corta dos de los tentáculos de un solo golpe, y así libera la parte superior de tu cuerpo del abrazo mortal de tu enemigo. Entonces los dos os ponéis a golpear violentamente los apéndices que aprisionan tus piernas, obligándolos al fin a que te suelten. Los horripilantes tentáculos vuelven a sumergirse silenciosamente en las aguas de la charca. Pronto la superficie recupera su aspecto tranquilo, aunque ahora aparece teñida de un repugnante color púrpura. **Pasa al 217.**

7

210

Tiempo: 0

En este cruce, tres arcos conducen a tres corredores distintos. El primero y más largo está decorado con una vena de mineral dorado. El segundo no tiene decoración, pero, más allá de la entrada, hay dos raíles que se adentran en el corredor. En el tercero ves una pequeña runa compuesta de fragmentos de cristal verde incrustada en la piedra.

- Si decides cruzar el arco de la vena dorada, **pasa al 240.**
- Si decides cruzar el arco de la runa verde, **pasa al 283.**
- Si decides ir por el túnel de los raíles, **pasa al 187.**

211

Tiempo: 0

En este cruce, el corredor que conduce al sudeste está parcialmente bloqueado por una verja, pero los hierros están torcidos, de modo que se puede pasar al otro lado.

El pasadizo que conduce al nordeste tiene cuatro peldaños que se adentran en la oscuridad; están decorados con unas runas que sólo parecen tener una función decorativa.

El pasaje del este estuvo en otro tiempo bloqueado por una enorme piedra arrojada desde una trampa abierta en el techo, pero ahora hay un paso que permite rodearla. El corredor está toscamente excavado, seguramente «obra de los orcos», como dice Bain irónicamente.

- Si decides tomar el corredor del este, **pasa al 370.**
- Si decides tomar el corredor del sudeste, **pasa al 190.**
- Si decides tomar el corredor del nordeste, **pasa al 269.**



212

Tiempo: 0

Te encuentras en una habitación que, a buen seguro, es una antigua vivienda de los enanos. Parece abandonada. Aunque las cosas están desordenadas, no hay ni rastro del sucio revoltijo que suele caracterizar las estancias de los orcos. Puedes ver lo que queda de una bonita alfombra, unas pocas sillas, una mesa pequeña y un cofre de madera que parece intrigar mucho a Bain.

- Si decides abrir el cofre, **pasa al 305.**
- Si decides irte, **pasa al 250.**

5

213

—¡Mátala! —susurra Bain.
Sin pensarlo dos veces, golpeas el armario con el dorso de tu mano; te produces una buena magulladura, pero consigues deshacerte de la araña. ¡Te has salvado de una mordedura mortal! **Pasa al 195.**

214

Tiempo: 10
Aunque es muy difícil, puesto que la vieja cerradura está atascada, consigues abrir el cofre.

—¡Bien! Levanta la tapa —dice Bain.
Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:

- Si el total está entre 2 y 6, **pasa al 382.**
- Si está entre 7 y 12, **pasa al 237.**

215

Tiempo: No se contabiliza
Antes de que Bain pueda acudir en tu ayuda, el horror procedente de la charca te deja inconsciente. Lo último que sientes es cómo te hundes bajo la superficie; el agua te engulle fría y silenciosa. Tu aventura ha terminado trágicamente. **Fin.**

216

Tiempo: 0 P. Exp.: 40
Antes de que Bain pueda acudir en tu ayuda, logras desembarazarte de los terribles brazos que emergen de la charca cortando muchos de ellos. Los que siguen enteros, aunque heridos, se deslizan bajo la superficie, dejando tras de sí un rastro de sangre nauseabunda.

Cuando por fin llega Bain, los últimos tentáculos que ya cen a tus pies dejan de retorcerse.

—¿Qué era eso? —pregunta el enano, aunque los restos de la bestia hablan por sí solos.

—Algún ser perverso que procede de las entrañas de la tierra.

Pasa al 217.

217

Tiempo: 5
Bain, deseando que creas que habla en broma, te pregunta sin embargo con voz preocupada:

—Esa criatura, ¿te ha dejado entero?

—Creo que lo suficiente —le respondes—. Este lugar es espantoso. Volvamos al túnel principal y continuemos el cami-

6

no. No me importa lo que se haya sumergido en el agua. Nada puede ser tan horrible como lo que hemos descubierto aquí.

Bain asiente.
—Creo que será lo mejor. Antes de que te atrapara uno de esos tentáculos, vi dónde acababa la grieta... No podemos ir por allí.

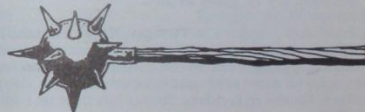
Así que los dos abandonáis la caverna y su charca silenciosa y mortal. **Pasa al 175.**

218

Tiempo: 0
En el reducido espacio de la grieta, te das la vuelta y regresas a la caverna. **Pasa al 220.**

219

Tiempo: 5
En el cajón sólo encuentras polvo. Bain estornuda con fuerza y el sonido tarda un buen rato en apagarse. **Pasa al 384.**



220

Tiempo: 5
Una horrible escena tiene lugar ante tus ojos. Bain está retorciéndose en el suelo de la caverna y una multitud de viscosos tentáculos, grises y luminosos, lo arrastran hacia la charca, que ahora es un hervidero de negra espuma. Tomas tu arma, te abalanzas sobre uno de aquellos húmedos brazos, pero, al instante, muchos otros surgen del agua para atraparte a ti también.

—¡Atrás, criatura repugnante! —gritas, preparándote para la lucha.

Pero antes de que puedas asestarle el primer golpe, dos de aquellos fuertes brazos te agarran las piernas. *Debes luchar contra los tentáculos y no puedes huir.*

(CRIATURA ACUÁTICA: PA=6 PD=0 PR=30)

• Si vences a la criatura, **pasa al 224.**

• Si la criatura te vence a ti, **pasa al 223.**

9

221

Algo emerge de la oscuridad. *Nota: En el combate que sigue, eres sorprendido. Pasa al 127.*

Tiempo: 0

222

Está claro que la entrada de la caverna no ha sido hecha por los enanos; más bien se trata de una simple hendidura en la estructura de la montaña. Llega hasta vosotros una ráfaga de brisa que trae un vago e impreciso olor amargo. Mientras te introduces en el interior de la grieta, Bain toma su amuleto. La suave esfera de luz es tranquilizadora, pero tardas unos instantes en poder vislumbrar dónde te encuentras. Es una caverna que debió de formarse con algún movimiento de la montaña mucho después de que el pueblo de Durin saliera de Moria. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 246.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 363.**

223

Los fuertes tentáculos te inmovilizan y te dejan sin aliento. Sucumbes en esta oscuridad que te envuelve y lo último que sientes antes de morir es el agua fría que engulle tu cuerpo mientras te hundes en la charca. Tu aventura tiene un trágico final. **Fin.**

Tiempo: No se contabiliza

224

Con un último y colosal esfuerzo, cortas uno de los más fuertes brazos de la bestia. Los otros vuelven a introducirse en el agua, dejándoos a Bain y a ti sin aliento al borde de la charca. Tu compañero está herido, aunque no lo suficiente como para no poder ponerse en pie; sin embargo, le cuesta un poco incorporarse.

—Vayámonos de este maldito lugar —dice—. No me importa si el camino correcto es la grieta o el túnel.

Estás de acuerdo con el enano, así que, cuando os recuperáis un poco, continuáis vuestro camino por el corredor principal. Cuando veis que el pasadizo desciende y aparece medio cubierto de agua estancada, Bain te indica con la mano que pases delante mientras él ilumina el camino con su cristal.

Pasa al 175.

8

225

La pálida y sanguinolenta serpiente yace silenciosa a tus pies. —Debes tener más cuidado —te advierte Bain innecesariamente.

Tú asientes, ceñudo y jadeando aún. Cuando puedes echar un vistazo a tu alrededor, ves un gran número de herramientas mineras, de distintos tipos; muchas de ellas están cuidadosamente puestas sobre unos estantes o colgadas en la pared. Pero en una de las esquinas de la habitación hay un montón de sucios picos y polvorientas palas que Bain está examinando. Al parecer, los enanos que una vez trabajaron aquí tuvieron que huir tan rápidamente que no pudieron llevarse ninguna de sus pertenencias.

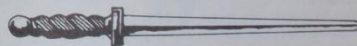
—Aquí no hay nada para nosotros —dice Bain.

- Coincides con él, así que los dos abandonáis la estancia.
- Si decides explorar el pasadizo del nordeste, **pasa al 286.**
- Si decides volver al pasadizo del oeste, **pasa al 328.**

226

Herido y sin poder mantener el equilibrio, ya no puedes seguir agarrándote. Caes a las profundidades del negro abismo y nunca vuelves a saber nada más de la Tierra Media. Tu aventura ha tenido un trágico final. **Fin.**

Tiempo: No se contabiliza



227

Caminas a través de un corredor húmedo, con las paredes cubiertas de musgo, del que surgen unas pequeñas flores azules que desprenden un fuerte olor y parecen poseer su propia luz interior. Este pasadizo, que conduce del este hacia el oeste, se divide en dos corredores, uno que conduce al nordeste y otro al sudeste. Aguzas el oído pues te parece reconocer un sonido de agua procedente del primer corredor, mientras Bain te indica que al final del segundo hay una puerta de madera.

- Si decides ir al sudeste, **pasa al 241.**
- Si decides ir al nordeste, **pasa al 286.**
- Si vuelves hacia el oeste, **pasa al 328.**

5

Tiempo: 10

228

Efectivamente, pueden verse piedras de luz justo debajo de la superficie de la charca, tan cerca que podrías tocarlas con la mano. Están esparcidas pero, aunque irradian algo de luz, ésta apenas puede penetrar las oscuras profundidades.

- Si decides volver al corredor principal fuera de la caverna y continuar por ese camino, **pasa al 175**.
- Si coges algunas de las piedras de luz, **pasa al 247**.

Tiempo: 0

229

Reconoces la nuez: es una de esas que tienen unos asombrosos poderes curativos. Si decides conservar la nuez, anótalo en tu Tarjeta de Identificación. Cuando te la comas, podrás restar 10 puntos a tu total de Daño Sufrido. **Pasa al 384**.

Tiempo: 5

230

Lo que empezó como uno de esos corredores laboriosamente contruidos por los enanos degenera en un túnel tosco y tortuoso.

—Ni siquiera el más primitivo de los pasadizos de los enanos está en un estado tan lamentable como éste —dice Bain.

Estáis a punto de entrar en un complicado laberinto de túneles, muchos de los cuales intuyes que desembocan en grutas informes.

- Si decides continuar, **pasa al 275**.
- Si decides volver al último cruce, **pasa al 103**.

Tiempo: 15

231

De las sombras de una columna que hay a tu izquierda surge un enano. Vestido con una cota de malla y un yelmo, es una espantosa aparición. Entonces, a tu derecha, ves salir a otro.

—Parece que hemos encontrado a los enanos... o que ellos nos han encontrado a nosotros —dices a Bain—, aunque dudo de que sea un encuentro feliz.

Dirigiéndote al primero de ellos, levantas la voz y lo desafías:

—¿Quién está ahí, tan de improviso y armado? ¡Habla!

—No te hagas el tonto —gruñe detrás de una barba rojiza—. Estáis aquí por el Testamento, y también nosotros, pero no lo conseguiréis. ¡Ahora decidnos dónde está!

Tiempo: 5

Bain saca el hacha de su cinturón y dando un paso al frente grita:

—Podréis matarme, pero nunca descubriréis dónde está el Testamento. Sólo yo lo sé, y no os lo diré!

Entonces el primer enano también da un paso adelante y se acerca a Bain. Empieza a hablar en la lengua secreta de los enanos, el khuzdul, primero tranquilamente, pero termina con un rugido. Bain responde de la misma manera, y parece que los dos estén intercambiando insultos. El primer enano se cambia el hacha de mano justo cuando Bain le propina un gran golpe con la suya. La batalla ha empezado y no hay quien la detenga. El segundo enano enarbola su arma y corre hacia ti con un grito. *Debes luchar contra este enano y no puedes huir.*

(ENANO: PA=4 PD=3 PR=30)

- Si vences al enano, **pasa al 297**.
- Si el enano te deja inconsciente, **pasa al 158**.
- Si el enano te mata, **pasa al 202**.



232

Tiempo: 0 P. Exp.: 45

La lucha es sangrienta y los enanos no se rinden. Te ves obligado a matar a tu oponente, mientras Bain hace lo propio con el suyo.

Cuando todo ha terminado y los dos agentes yacen a vuestros pies, preguntas a Bain quiénes eran.

—Como sospechábamos, eran primos de Bror. Deben de haber abandonado el campamento poco después de nosotros, aunque han llegado a Moria antes. De todos modos, siempre es triste el día en que un enano se ve forzado a matar a otro enano. Quedamos demasiado pocos en el mundo, no podemos permitirnoslo.

7

3

—Olvidémonos de eso ahora —le dices—. Todavía debemos llevar el Testamento a tu tío.

Bain echa un último vistazo a sus congéneres muertos y entonces saca su llave rúnica del bolsillo. **Pasa al 413.**

Tiempo: 5

233 Lentamente, abres el cajón, pero está vacío.

—No encontraremos el Testamento aquí. Vámonos —dice

Bain.

Pasa al 195.

Tiempo: 5

234 —¡No! —le dices a Bain con convicción—. Deshagámonos de ellos aquí mismo para que no puedan seguirnos.

—¡Estúpido! —responde el enano—. ¡Son demasiados, es demasiado tarde!

De la oscuridad surgen varios orcos blandiendo sus espadas curvadas y gritando frenéticamente. Tres de ellos caen sobre Bain, mientras otros tantos te atacan a ti. *Debes luchar contra estas repugnantes criaturas procedentes de los abismos de Khazad-dûm.*

(ORCO 1: PA = 4 PD = 1 PR = 30)

(ORCO 2: PA = 2 PD = 1 PR = 20)

(ORCO 3: PA = 1 PD = 0 PR = 13)

Añádate 18 puntos de Experiencia por cada orco que mates.

- Si consigues huir, **pasa al 403.**
- Si vences a los tres orcos, **pasa al 235.**
- Si cualquiera de los orcos te vence a ti, **pasa al 258.**

235

Tiempo: 5

Ante ti yacen tres orcos, y dos más delante de Bain. Otro de ellos, y un grupo que aún no había avanzado, corren hacia el fondo de la cueva; luego, parece que se esfuman por algún camino que se abre en la oscuridad y que tú no puedes ver.

—No podremos perseguirlos —dice Bain—, así que será mejor que nos larguemos de aquí mientras podamos. Volverán con refuerzos.

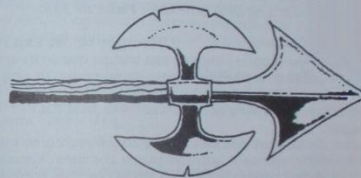
Estás de acuerdo con el enano. Regresáis a la cornisa, mirando hacia el negro abismo sin fondo. Pero entonces otro grupo de orcos armados, unos veinte o más, aparecen por un recodo del camino detrás de vosotros; algunos de ellos llevan

11

antorchas. Cuando os ven, lanzan un grito de guerra y os atacan con sus cimitarras.

—No podremos con tantos —dice Bain a tu lado—. ¡Por aquí, rápido!

Empieza a recorrer la cornisa en la dirección opuesta. A grandes zancadas, te pones delante del enano y —aunque esto es peligroso— coges el cristal para alumbrarte. **Pasa al 197.**



236

Tiempo: 5

Tocas a Bain suavemente en el hombro, y luego le señalas el orco que hay cerca de vosotros. El enano asiente y silenciosamente echa mano de su hacha, dispuesto para el ataque. Unos instantes después, con una repentina furia, Bain grita «¡Moria!», y se abalanza sobre la negra figura.

El orco se da la vuelta para resistir la embestida de Bain, y detiene el golpe del hacha con el filo de su negra cimitarra, que ha desenfundado rápidamente. Un estruendo metálico recorre toda la caverna. El orco aúlla y hace girar su arma por encima de su cabeza. Bain la repele con el mango del hacha y golpea a su enemigo en el estómago con la rodilla. La repugnante criatura suelta un lamento de dolor, pierde el equilibrio y retrocede dando tumbos. Su armadura y su arma golpean estrepitosamente la pared y, por fin, el orco cae por la escalera. Cuando llega al final, con Bain pisándole los talones, un mecanismo de piedra se acciona con un ruido sordo: ¡una trampa después del último peldaño se ha tragado al orco!

Mientras alcanzas ese tramo de la escalera y miras abajo, hacia la oscuridad, Bain se acerca a ti.

12

—¡Si tuviéramos un orco para cada trampa con la que nos vamos a encontrar! Mira, allí, a los pies de la escalera, el orco ha caído en una trampa oculta.

Detrás de ti, del otro lado de la caverna, oyes que se aproximan más orcos. Rápidamente, dices a Bain:

—Me gustaría saber si nos han seguido o si viven en este lugar. ¡Abajo, por las escaleras!

El enano y tú empezáis a descender. Cuando llegáis al final del precipicio, que va estrechándose cada vez más, dais un gran salto y os ponéis a salvo al otro lado. **Pasa al 330.**

237 **Tiempo: 10 P. Exp.: 5**

Advertes que el cofre contiene una trampa que se ha activado al accionar el mecanismo. Ahora, varias pequeñas agujas surgen de allí y de la cerradura abierta.

—¡Cuidado, son agujas envenenadas! —te avisa Bairi—. No las toques.

Ambos decidís que será mejor dejar aquello tal como está, pues no sabéis qué otros horrores puede contener. Abandonáis la estancia y pronto llegáis otra vez al cruce de corredores. **Pasa al 120.**

238 **Tiempo: 0**

Cuando ya habéis recorrido más de la mitad del camino, una parte del puente se hunde bajo vuestros pies. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General:**

- Si el total está entre 2 y 9, **pasa al 153.**
- Si está entre 10 y 12, **pasa al 289.**

239 **Tiempo: 5**

En el pasadizo principal, a tu izquierda, aparece una caverna. Está terriblemente oscura: no hay piedras de luz que iluminen su interior, aunque tienes la impresión de que es muy amplia.

—¿Y ahora qué, enano? —preguntas—. Este lugar tampoco aparece en... el mapa de tu familia.

Bain responde:

—El mapa señala un corredor, y es el que debemos seguir. ¿De acuerdo?

- Si decides entrar en la caverna, **pasa al 222.**
- Si decides continuar por el corredor, **pasa al 122.**

9

240 **Tiempo: 15**

Pasas bajo el arco adornado con la vena de oro y te introduces en el corredor construido por los enanos. Unas piedras de luz rojas, de sencillos dibujos, te proporcionan una luz suave pero suficiente. Pronto llegas a otro cruce. **Pasa al 120.**

241 **Tiempo: 5**

El corredor conduce hasta una puerta de madera que, a pesar de que tiene una cerradura, está entornada.

- Si decides entrar y registrar la habitación, **pasa al 205.**
- Si decides explorar el corredor del nordeste, **pasa al 286.**
- Si decides volver al corredor oeste, **pasa al 328.**

242 **Tiempo: No se contabiliza**

¡El techo se derrumba y montones de piedras caen sobre vosotros dos! La huida es imposible y Moria se convierte en vuestra tumba. **Fin.**

243 **Tiempo: 0**

Efectivamente, pueden verse piedras de luz justo debajo de la superficie de la charca, tan cerca que podrías tocarlas con la mano. Están esparcidas, pero, aunque irradian algo de luz, ésta apenas puede penetrar las oscuras profundidades. Estás a punto de introducir la mano para coger alguna de las piedras cuando unas pequeñas ondulaciones del agua alcanzan tus pies. Se ha producido un movimiento, como si una ola aceitosa estuviera surgiendo desde el centro de la charca.

- Si decides volver al corredor principal, fuera de la caverna, y continuar tu camino, **pasa al 175.**
- Si prefieres coger las piedras, **pasa al 247.**

244 **Tiempo: 15**

Empiezas a pensar en lo que vas a hacer.

—Bueno, no podemos nadar hasta el Testamento, ni tampoco creo que la grieta conduzca a ninguna parte. El corredor de ahí afuera también parece inundado de agua. Creo que deberíamos echarle otro vistazo al túnel que está detrás de nosotros. ¿Qué dices tú, enano?

Bain te mira fijamente, con cara de preocupación.

—Primero pensé que debíamos ir al túnel principal, pero ahora éste me parece bien. Vamos.

6

Entonces, dejáis la charca a vuestra izquierda y os dirigís hacia el túnel que conduce hacia las desconocidas profundidades de Moria.

Una vez dentro, y mientras avanzas por el resbaladizo corredor, intentas iniciar una conversación para romper el silencio.

—Bain, ¿esto lo hicieron los enanos?

—Yo diría que sí, aunque no está terminado, desde luego. Posiblemente planeaban abrir una mina aquí.

Después de caminar un rato más, el enano se corrige a sí mismo.

—No, una mina no. ¿Ves cómo el túnel desciende y se tuerce? Quizá sólo pretendían ensanchar un túnel natural o una rampa...

Entonces los dos os dais cuenta de que no sólo los corredores se bifurcan aquí y allá, sino que el túnel también se agrieta en varias partes. A veces el techo es más bajo y os veis obligados a agachar la cabeza, mientras que otras se inclina y desciende tanto que casi se junta con el suelo.

Entonces Bain empieza a hablar:

—No sé si hemos hecho una buena elección. Si seguimos avanzando, estoy seguro de que nos perderemos. Incluso he olvidado el camino por el que hemos venido.

Su voz se pierde entre las paredes del túnel.

—Sinceramente, yo tampoco sé por qué camino debemos continuar —admites.

• Si vuelves atrás y regresas al túnel principal por el que habías venido antes de entrar en la caverna, **pasa al 180.**

• Si vuelves atrás y te diriges hacia la charca que encontraste en la última caverna, **pasa al 181.**

• Si vuelves atrás y te diriges hacia la grieta que había en la última caverna, **pasa al 185.**

• Si continúas adentrándote en estos túneles, **pasa al 377.**

245

Dejas la bolsa donde estaba, y cierras cuidadosamente el cajón. **Pasa al 195.**

Tiempo: 0

246

Sigues adelante, hacia lo que crees que es el centro de la caverna, mientras el amuleto de Bain ilumina únicamente el suelo de piedra gris.

Tiempo: 0

5

—No creo que encontremos el Testamento aquí —dice el enano—. Por favor, acabemos de una vez con esta locura y salgamos de aquí.

• Si continúas explorando la caverna, **pasa al 221.**

• Si dejas la caverna y continúas subiendo por el corredor principal por el que habías venido, **pasa al 122.**

247

Tiempo: 0

Estás a punto de coger las atractivas piedras cuando Bain te coge por el hombro.

—¡Espera! —te dice en voz baja pero con tono apremiante—. No me gusta la apariencia de todo eso, seguro que esconde algo diabólico.

Deshaciéndote de su brazo, le dices:

—En cada pozo, un orco; detrás de cada esquina, un troll. ¡Qué pesado eres, Bain! Pero yo no tengo miedo de esta negra charca: parece tranquila y segura. Y ahora, si no te importa, cogeré algunas de estas piedras de luz para mí. Me serán útiles.

Dándote la vuelta, te dispones a introducir la mano en el agua. **Pasa al 254.**



248

Tiempo: No se contabiliza

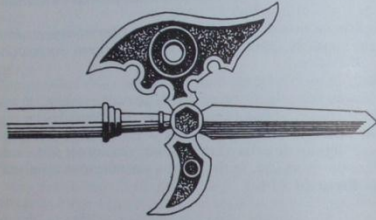
Corriendo a través de aquellos oscuros bosques, conduces de nuevo a Bain hacia el puente, en una desenfadada carrera. ¡El joven enano es infatigable! Los arqueros elfos que os persiguen se detienen en el puente y eso os permite a Bain y a ti atravesar el Celebrant sanos y salvos.

12

Una vez al otro lado del río, haces una pausa para recobrar el aliento. Entonces dices:

—¡De ahora en adelante, harás lo que yo diga, enano! —Te tiendes en la orilla del río, y bebes un buen trago de aquella agua clara y fría—. Vamonos de aquí. Y no me causes más problemas, Bain.

Pasa al 251.



249

Tiempo: No se contabiliza

Un cruel orco te agarra por los pies desde abajo y, con un gran estrépito, acabas en el suelo de la cueva. Gritas desesperadamente para que Bain te ayude, pero él también tiene problemas. Entonces sientes unas potentes garras que te sujetan los brazos y las piernas. ¡Los orcos te han capturado!

Lo único que sientes es su repugnante aliento en tu rostro. Están discutiendo duramente, pero no puedes entender lo que dicen. Luego ves un enorme y fuerte brazo que sostiene una espada curva. Te asesta un golpe; después de un dolor punzante, ya no sientes nada más. Tu aventura ha terminado amargamente. **Fin.**

250

Decides que la estancia no contiene nada de interés y te vas de allí. Pronto vuelves a encontrarte en el cruce de corredores. **Pasa al 120.**

Tiempo: 5

7

251

Tiempo: Especial

Los doscientos kilómetros que, aproximadamente, os separan del Valle del Arroyo Sombrío se convierten en un viaje tranquilo y seguro que dura muchos días. Prefieres escuchar el canto de los pájaros y el bullicio de las ardillas; al fin y al cabo, su compañía es más agradable que la de Bain, quien no hace más que decir: «¡Bah!» y «¡Deprisa!»; su humor se ha agriado mucho desde que dejasteis Lórien.

Según tus cálculos, necesitaréis permanecer dos días en el interior de Moria para descubrir dónde está el Testamento... si es que existe. Si los sumas a los doce días de viaje, de ida y vuelta, son los catorce días que os concedió Bror.



Esta mañana, la gran cima del Cuerno de Plata, que mira al cielo, parece más cerca de ti que nunca. El enano acelera el ritmo, como si estuviera embrujado. Luego, el camino se vuel-

2

ve escarpado, mientras dejas atrás los abedules y demás árboles del bosque y te internas en las secas y rocosas colinas que hay al este de las Montañas Nubladas. El antiguo camino de piedra de los enanos que bordea el estrecho río conduce hacia las tierras altas. ¡El Lago Espejo debe de estar muy cerca! Anota en tu Tarjeta de Identificación que ahora el tiempo es 0 minutos del día 7. Reduce en 6 tu número de provisiones. **Pasa al 291.**



252

—¿Para qué sirve esto? —preguntas al enano.
—No tengo ni idea —responde Bain—. Quizá sea un anti-secreto que se ha perdido.
Dejas la bolsa y cierras el cajón. **Pasa al 195.**

Tiempo: 0

253

Con un estruendo terrorífico, algo se abre sobre tu cabeza. ¡Has accionado una de las legendarias trampas de Moria! **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida:**
• Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 242.**
• Si está entre 8 y 12, **pasa al 133.**

Tiempo: 0

254

De repente, las oscuras aguas empiezan a bullir y a burbujear. Luego, con un potente fragor y una gran explosión de

Tiempo: 0

10

espuma..., ¡unos gruesos brazos, que parecen tentáculos, irrumpen de las aguas! **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 260.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 259.**



255

—Aquí hay orcos. Y muchos.
Tu voz suena fantasmagórica y pronto se desvanece.
—¿Nos quedamos y luchamos, o salimos de aquí? —pregunta Bain con una voz apremiante—. ¡Rápido!
• Si escoges huir de la caverna, **pasa al 265.**
• Si te quedas donde estás, **pasa al 358.**

Tiempo: 0

256

Mientras el enano y tú corréis hacia la negra hendidura que hay al fondo de la caverna, la figura de otro orco emerge de

Tiempo: 0

8

la oscuridad interceptando vuestro camino. Parece que lo habéis cogido por sorpresa, así que le propinas un codazo en la mandíbula sin dejar de correr. ¡Cra! El guarda sale disparado hacia la pared del fondo de la caverna, con la cabeza hacia atrás. **Pasa al 160.**

257

Luchas contra esos degenerados residuos del antiguo ejército balrog.

(ORCO 1: PA=1 PD=1 PR=10)

(ORCO 2: PA=2 PD=2 PR=15)

(ORCO 3: PA=3 PD=1 PR=20)

• Si consigues huir, **pasa al 335.**

• Si vences a los tres orcos, **pasa al 137.**

• Si cualquiera de los orcos te vence a ti, **pasa al 249.**

Tiempo: 5



258

La hábil espada de un orco te ha golpeado, y pronto cientos de cuchillos se clavan en tu cuerpo. Los orcos no hacen prisioneros, así que también acaban con Bain. Tu aventura ha tenido un final trágico en lo más profundo de las Minas de Moria. **Fin.**

259

Los húmedos tentáculos, grises y luminosos, os atrapan a ti y al enano, que ya estaba blandiendo su hacha. Debes luchar contra este horror acuático.

(CRIATURA ACUÁTICA: PA=6 PD=0 PR=20)

• Si consigues huir, **pasa al 288.**

• Si vences a la criatura, **pasa al 266.**

• Si la criatura te vence a ti, **pasa al 285.**

Tiempo: 5

11

260

Tú y Bain os tambaleáis hacia atrás, aterrorizados por esa visión sobrenatural. Durante el combate que sigue, eres sorprendido. **Pasa al 259.**

Tiempo: 0

261

Abres el cajón y lo encuentras vacío, aunque palpás el fondo por si encuentras algún compartimiento secreto. ¡Tu mano toca algo! Cuando la retiras, ves que se trata de una araña increíblemente grande, con unas largas y peludas patas y una marca gris en forma de rombo en la espalda. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General.**

• Si el total está entre 2 y 8, **pasa al 279.**

• Si está entre 9 y 12, **pasa al 213.**

Tiempo: 5

262

Sorprendidos por detrás, Bain y tú pronto os encontráis entre las manos de unos elfos fuertes y sigilosos. Atados y con los ojos vendados, os introducen sin contemplaciones en un sendero que se adentra en el bosque. Por la salida y la puesta de sol podéis saber que os conducen prisioneros por aquellos caminos durante dos días y dos noches; durante el trayecto, únicamente recibís para comer pan y agua. Finalmente, en una fría noche, te arrastran por los pies y te sacan del campamento.

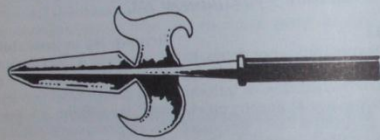
Caminando hacia el sur, siempre con los ojos vendados, oyes las aguas del Celebrant. Pronto llegáis al puente; cruzarlo será una buena ocasión para poner a prueba tu agilidad. Sujetado por dos elfos que no puedes ver, tropiezas debido al vaivén del puente de cuerda.

La noche es larga y, caminando sin parar, sólo anhelas descansar y beber un poco de agua fría y clara. Cuando llega la mañana y una débil luz se desliza por debajo de tu venda, oyes la tranquila respiración de Bain sólo a unos pasos detrás de ti. De repente, te dan la vuelta y te quitan la venda. Parpadeando, ves un par de elfos del bosque vestidos con túnicas, con su cabello negro brillando al sol. Sin decir una palabra, el jefe os señala el campamento situado a unos doscientos metros frente a vosotros. Tus pertenencias —y Bain— están en el suelo, a tus pies. Sin hacer ruido, los elfos desaparecen en el bosque que bordea el río.

6

—Muchas gracias —dices sarcásticamente al enano, cogiendo tus armas y tu mochila.
Cuidadosamente, el enano se sacude el polvo y también reúne sus cosas.

—Venga, vayamos a contarle a tu tío nuestro gran éxito —prosigues en el mismo tono.
Juntos os dirigís al campamento donde empezó la aventura y, avergonzados, confesáis vuestro fracaso a Bror y a sus parientes. En medio de sus ruidosas exclamaciones y juramentos, te dices a ti mismo que la próxima vez harás las cosas de un modo distinto..., si es que tienes la oportunidad. *Fin.*



263 **Tiempo: 5**
A pesar del dolor que te produce la herida, continúas subiéndolo, siempre tras los pasos del enano. Unos ágiles orcos están ahora detrás de vosotros, pero logras llegar donde está Bain antes de que te alcancen. Por su parte, el enano ya ha preparado su arco. *Pasa al 353.*

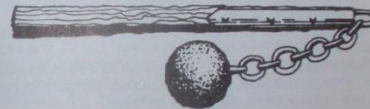
264 **Tiempo: 10**
El túnel vuelve a ser horizontal y luego empieza a ascender. En un determinado punto, una niebla rojiza empieza a surgir del techo, delatando la presencia del mortal y soporífero gorfang. Para evitar las peligrosas emanaciones de este musgo, Bain y tú eludís la oscuridad en la que se encuentra. Una vez al otro lado, Bain dice:
—Ya queda muy poco para la Gran Estancia. Quizá tengamos suerte.
Pasa al 392.

4

265 **Tiempo: 0**
—¡Rápido! —gritas, esperando que Bain te siga sin perder un minuto.

Desde atrás, un resplandor ilumina vuestra huida. Bain sostiene de nuevo el amuleto, pero la escena que revela no es precisamente favorable para vosotros. Los negros orcos os han rodeado y bloquean vuestra única salida. Desenfundas tu arma y te preparas mientras aquellas repugnantes criaturas aúllan y hacen rechinar sus dientes rotos. **Emprende una acción:**

- Si consigues huir, *pasa al 335.*
- Si decides atacar, *pasa al 257.*



266 **Tiempo: 5 P. Exp.: 25**
La batalla ha sido encarnizada, pues antes de poder hacer retroceder a la criatura que había atrapado a Bain, ésta ya lo había arrastrado hasta el borde de la charca. Los últimos tentáculos se deslizan ahora bajo la superficie del agua, dejando un repugnante rastro de sangre.

—Bain, ¿puedes andar?
Jadeando, el enano se aleja del borde del agua.
—Sí, y puesto que así es, vayámonos de aquí. Sea lo que sea lo que hemos visto, puede volver a atacar en cualquier momento.

Aunque no estás seguro de que eso sea posible, le das la razón al enano y, juntos, decidís abandonar la cueva.
Unos instantes después, los dos salís al corredor principal, donde continuáis vuestro viaje buscando un nuevo camino que os conduzca a la Gran Estancia del Viejo Bror. Tal como habías previsto, el túnel empieza a descender hasta quedar medio cubierto de agua. Aunque no eres muy partidario de pasar por allí, parece que no tienes otra elección. *Pasa al 175.*

11

267

Tiempo: 5

Bain descubre la trampa que protege este lugar y dice:
 —No correremos ningún peligro si pasamos por el lado izquierdo. Yo guiaré, tú sígueme.
 —Muy bien —respondes—. Allá vamos, a ver qué o con quién nos encontramos.

Sigue adelante hasta B1 (la Gran Estancia).

268

Tiempo: 0

A través de la oscuridad, sólo puedes ver algo que se mueve a lo largo de lo que intuyes que puede ser otra cornisa. La vacilante llama de un fuego oculto te muestra una criatura agazapada, pero a esta distancia no puedes saber qué es.
 Y entonces unos sonidos, apagados y confusos por la distancia, llegan hasta ti. ¡Voces de orcos!
 —Bain, hay orcos en el otro lado, pero no te puedo decir a qué distancia.
 —Veo a algunos de ellos —dice—. Están a nuestro mismo nivel, pero al otro lado, a muchos cientos de metros. Puede que nos estén viendo. ¡Salgamos de aquí!

Pasa al 411.



269

Tiempo: 10

Llegas a un puente de piedra con arcos que se extiende sobre un amplio y oscuro abismo cuyo fondo ni siquiera alcanzas a ver. Consideras la posibilidad de lanzar una pequeña piedra para ver si oyes algo, pero eso ya te causó problemas en una ocasión y no estás dispuesto a pasar por la misma experiencia otra vez.
 Estudias tu mapa, en el que figura un puente, pero no hay manera de saber si se trata del mismo.
 —¿Por qué los enanos de Moria construirían sus puentes sin pretiles? —preguntas, aunque no esperas una respuesta.
 —Contesta a esto primero —dice Bain—. ¿Caminas con tus pies o con tus manos?
 Debes admitir que el enano, a su modo, tiene un extraño sentido del humor. *Pasa al 129.*

7

270

Tiempo: 10

Piensas que podrás vender esa cota de malla de mithril a Bror. Pero, antes, debes abrir la caja sin accionar ninguna trampa. Y tú sabes muy bien que puede haber alguna. Maldiciendo y resoplando lleno de indignación, Bain te da la espalda, desaprobando claramente lo que estás a punto de hacer.
 —Sin duda, eso es valioso —dice—, pero perderlo supondría una gran desgracia para todos los enanos de la Tierra Media, especialmente para los hijos de Durin.
 De todos modos, sus protestas llegan demasiado tarde, porque tú ya has empezado a levantar la caja. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:**
 • Si el total está entre 2 y 11, **pasa al 173.**
 • Si suma 12, **pasa al 373.**

271

Tiempo: No se contabiliza

Como no estás dispuesto a arriesgarte a atravesar el bosque de Lórien, das la vuelta y regresas al puente. **Tira dos dados:**
 • Si el total está entre 2 y 8, **pasa al 311.**
 • Si está entre 9 y 12, **pasa al 315.**

272

Tiempo: 10

Desciendes por un corredor de una elegante construcción de piedra, aunque no estás muy seguro de que se trate del pasadizo indicado en el mapa de Bror. Los dibujos de la pared cambian de vez en cuando, con una línea vertical de piedra pulida que divide las diferentes escenas. Puedes ver ejemplos de cabezas de hacha y numerosos dibujos de rombos de distintos colores y tipos de piedra.
 Finalmente, llegas a otro cruce.
 —¡Demonios! —exclama Bain.
 Pasáis bajo un arco que tiene unos nichos de sesenta centímetros de altura y que contienen fragmentos de alabastro, quizá restos de estatuas o de vasijas. **Pasa al 103.**

273

Tiempo: No se contabiliza

Cuanto te despiertas en la oscuridad de la Gran Estancia, ves a Bain cruelmente asesinado junto a ti, y no hay ni rastro de los demás enanos. La llave rúnica no está y sospechas que el Testamento también debe de haber desaparecido. Desgraciadamente, tu aventura ha tenido un trágico final, y cuando al

4

fin logras encontrar un camino que te lleve lejos de Moria, no consigues encontrar a Bror, ni nunca más oyes hablar de él.
Fin.

274

Llegas a lo que piensas que podría ser la entrada de la Gran Estancia de la familia de Bror, pero en lugar de ello descubres una amplia caverna. Encima de ti, la luz entra por un gran pozo que conduce a la falda de la montaña. Los enanos que viste antes no aparecen por ninguna parte.

Por lo que puedes constatar, la caverna parece estar en su estado natural, sin ningún tipo de adornos ni grabados. Piedras angulosas sobresalen de las paredes y sospechas que la gruta se formó, no hace mucho, a partir de un desprendimiento de la montaña. **Pasa al 398.**



275

—Debemos tener cuidado, yo no seguiría por aquí —advierte Bain.

—Yo digo que continuemos.

Tratas de convencer al enano de que es lo mejor que podéis hacer, pero él se mantiene escéptico. Poniéndote al frente de la expedición, empiezas a caminar otra vez, pero pronto te desorientas en aquellos laberínticos túneles. Entonces un sonido como si estuvieran arañando la piedra llega hasta ti, aunque no sabes de dónde procede.

—¿Qué es eso? —le susurras a Bain, que está protegiendo el cristal, de manera que la débil luz sólo le ilumina los pies y le destaca los rasgos.

Hay un brillo de incertidumbre en sus ojos.

—Mi oído me dice que es una piedra que golpea contra otra, pero parecen tener vida propia. Deberíamos retirarnos hacia esos arcos que hemos dejado atrás, pero estoy totalmente perdido, aunque me dé vergüenza admitirlo.

Tiempo: 20

Bain mira hacia la oscuridad por debajo de sus espesas cejas, pero no puedes adivinar lo que está viendo, si es que ve algo.

—Tú guías, Bain —dices muy bajito—. En estas terribles tinieblas, te desenvuelves mucho mejor que yo.

El enano responde:

—Lo haré, aunque creo que lo voy a hacer mucho peor de lo que lo harías tú.

Después de caminar durante un rato, pasando por los mismos túneles al menos dos veces, Bain te susurra en voz baja:

—A nuestra izquierda hay una gran cueva, o así lo creo. Delante, ese diabólico túnel. ¿Por dónde vamos?

• Si deseas entrar en la caverna, **pasa al 299.**

• Si deseas continuar por el túnel, **pasa al 391.**

276

Tiempo: No se contabiliza

—Aunque sé que es una locura —dice Bain—, me quedaré contigo para ver qué hay en esta mina.

—¡Excelente! —exclamas, mientras golpeas con el puño la oxidada vagoneta para reforzar el triunfo de tu razonamiento—. Ahora —continúas, mientras caminas a lo largo del oscuro corredor—, trae aquí tu luz y...

Pero mientras hablas oyes un crujido y un chirrido.

—¿Qué es eso? —preguntas, más a ti mismo que a tu compañero.

—La vagoneta —dice Bain muy asustado—; la has soltado. Te das la vuelta para mirar y ves que ha empezado a rodar por los raíles.

—¡Deténla! —le gritas, mientras ambos os lanzáis tras ella.

Cuando Bain intenta retenerla, su pie queda atrapado bajo un raíl y cae hacia adelante, golpeándose la cabeza contra un refuerzo de metal que sobresale de la misma vagoneta. Al caer, se ve obligado a soltar su cristal, que se hace añicos, y la luz se apaga. En la oscuridad, Bain parece haber enmudecido, aunque oyes que la vagoneta está cerca. Avanzas a tientas y, aunque por un instante crees tocar uno de sus lados, no logras detenerla y se aleja por el túnel a una velocidad cada vez mayor.

—Bain —susurras, mientras aquella negrura te hace imaginar todo tipo de horrores—, Bain, ¿dónde estás?

Al final encuentras su cuerpo, mientras el sonido de la vagoneta pronto es sustituido por un gran estrépito: se ha es-

trellado al llegar al final del túnel, o contra alguna barrera, y los túneles y pasadizos devuelven el sonido durante un buen rato. Mientras le das la vuelta al cuerpo de Bain, se oye un ruido aún más ominoso. Parece un desprendimiento de piedras. ¡Tras el choque de la vagoneta el techo se viene abajo! Rápidamente, cargas con Bain y empiezas a correr tropezando por el corredor, pero ya es demasiado tarde. Primero los trozos de piedra que caen desde arriba son pequeños, pero luego se van haciendo más y más grandes. Uno de ellos te golpea bruta- mente en la cabeza, y caes. Desgraciadamente, un aluvión de rocas cae sobre ti. Estás enterrado y herido de muerte. Tu búsqueda ha tenido un terrible e inesperado final. **Fin.**

- 277** **Tiempo: 0**
¡El anillo se ajusta perfectamente! **Tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de *Percepción*:
• Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 332**.
• Si está entre 6 y 12, **pasa al 320**.



- 278** **Tiempo: No se contabiliza**
Sin perder el coraje, Bain lucha hasta el final. Afortunadamente, tu muerte es rápida, porque los sangrientos orcos están ansiosos por ver lo que hay en tu mochila. Tu aventura ha tenido un trágico final. **Fin.**

- 279** **Tiempo: 0**
—¡Mátala, rápido! —susurra Bain.
Te deshaces de la araña, pero antes te muerde. Por momentos, tu mano empieza a hincharse y a dolerte. Suma 20 puntos a tu total de *Daño Sufrido*.
• Si ahora sobrepasa al de tu *Resistencia*, **pasa al 396**.
• De lo contrario, **pasa al 195**.

- 280** **Tiempo: 0**
Bain se asoma por el borde del pozo. Con su ayuda, te impulsas hacia arriba y sales del agujero, pisando por fin el sólido suelo del corredor. Bain respira con dificultad, como tú. **Pasa al 330**.

- 281** **Tiempo: 5**
—Si vamos a seguir explorando este camino, creo que antes deberíamos echar otro vistazo a la charca —dices—. Hay algo extraño allí, o a lo mejor es que ya no ando muy bien de la cabeza.
—Entonces a mí debe de ocurrirme lo mismo —admite Bain—. También creo que la charca encierra algo misterioso..., sobrenatural.

Ambos os acercáis al borde del agua y os ponéis a mirar atentamente. **Tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de *Percepción*:
• Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 228**.
• Si está entre 8 y 12, **pasa al 243**.

- 282** **Tiempo: 5**
¡El alambre se te cae de las manos! Ahora lo único que puedes hacer es observar cómo se decide tu destino. Mientras los dos orcos que discutían empiezan a intercambiar golpes, el jefe suelta unas horribles carcajadas. Jadean con un aliento pestilente y puedes ver sangre, pero la batalla dura sólo unos instantes. Pronto, uno de ellos yace en el polvo, sobre el suelo de piedra.

El orco de mayor tamaño vuelve a reirse, con un bufido cruel y gutural. De repente, dirige su mirada hacia vosotros y te pregunta algo en el lenguaje de los orcos, pero no logras entender nada.

Entonces, gruñe una orden, y el otro orco agarra tus cadenas; de repente, empieza a sacudir tus pies y, para sorpresa de todos, ¡las herrumbrosas ataduras se rompen! Rápidamente, tu amigo Bain intenta también desembarazarse de las cadenas que lo mantienen prisionero. *Borra el alambre de tu Tarjeta de Identificación. Tira dos dados* y suma al resultado tus puntos de *Habilidad General*:
• Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 293**.
• Si está entre 8 y 12, **pasa al 144**.

283

Caminas por un polvoriento corredor que se parece a los demás y, al rato, avistas un manantial de agua clara y fría que cae sobre una vasija, un poco más allá de un arco que conduce a un nuevo cruce de túneles.

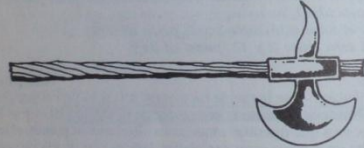
- Si decides encaminarte hacia allí para beber agua, **pasa al 333**.
- Si cruzas bajo el arco, **pasa al 131**.

284

—Sé que llegaremos tarde, pero quizá la buena suerte nos sonría —dices a Bain.

Tira dos dados:

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 348**.
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 319**.



285

Aprisionado por aquellos repugnantes brazos, pierdes el conocimiento y tienes la sensación de que las negras y frías aguas de la charca engullen tu cuerpo. Tu aventura ha terminado trágicamente. **Fin.**

286

Mientras el enano y tú avanzáis por el pasadizo, el sonido de agua se va haciendo más fuerte y las flores azules que crecen en el muro son cada vez más numerosas; hay una gran cantidad de pequeñas mariposas flotando a su alrededor. Después de caminar un breve tramo, os aproximáis a una de las habitaciones de Moria en cuyo interior hay un manantial.

- Si decides entrar en la habitación, **pasa al 121**.
- Si regresas por el corredor del oeste, **pasa al 328**.

5

Tiempo: 20

287

El pánico se apodera de ti. Hay un corredor que se abre a tu izquierda, justo detrás de ti.

—¿Debemos correr o quedarnos aquí? —pregunta Bain con voz apremiante.

- Si luchas contra el troll que ha aparecido delante de ti, **pasa al 106**.
- Si corres y tratas de huir de los trolls, **tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General**:
 - Si el total está entre 2 y 9, **pasa al 111**.
 - Si está entre 10 y 12, **pasa al 112**.

288

Huyes de la repugnante bestia después de cortarle uno de sus viscosos brazos. Bain hace lo propio y corre tras de ti. Cuando logras salir de la caverna y llegas al cruce con el corredor principal, te detienes un momento para recuperar el aliento.

—Verdaderamente, ha sido una sorpresa muy desagradable —le dices al enano, que también está jadeando.

—Estoy de acuerdo —te responde—, y no pienso volver por ese camino. Aunque este sendero concluya en el agua, apostaría a que no vamos a volver a encontrarlos con otra de esas criaturas terroríficas.

Atravesáis el pasillo principal y proseguís vuestro camino. **Pasa al 175.**



289

Afortunadamente, tu compañero y tú dais un gran salto para ponerlos a salvo al otro lado del abismo. Detrás vuestro, el puente de piedra se precipita hacia las profundidades y desaparece de vuestra vista.

Cuando recuperáis el aliento, preguntáis al enano si hay algún otro camino para salir de la Gran Estancia, porque es obvio que no vais a poder volver por el mismo.

6

Tiempo: 5

Tiempo: 5

Tiempo: 0

—Debe de haberlo —responde—, pero no lo vamos a descubrir quedándonos aquí.

Con estas palabras, se dirige hacia la entrada de la Gran Estancia. **Sigue adelante hasta B1 (la Gran Estancia).**

290

Irremisiblemente perdidos, el enano y tú empezáis a caminar guiados únicamente por la débil luz que emite el cristal de Bain. Después de adentraros en otro misterioso pasadizo, un soplo de aire trae hasta vosotros un desagradabilísimo olor.

—¡Esto apesta! —dice Bain.

—Y que lo digas —respondes—. Cadáveres, y yo diría que llevan ahí años; hay también otros hedores mezclados. Es una locura que sigamos adelante. ¿Qué dices tú?

—Creo que si quisiera descubrir el origen de ese olor, yo también acabaría pudriéndome en un agujero. Pero ahora me siento incapaz de decidir. Hazlo tú —te urge tu compañero.

• Si decides buscar de dónde procede el hedor, **pasa al 116.**

• De lo contrario, **pasa al 303.**

291

Tiempo: 240

Una vez llegados a las fuentes y las cataratas del Cauce de Plata, Bain y tú os detenéis para contemplar la impresionante escena que se desarrolla ante vosotros. El joven enano parece deslumbrado, lleno de emoción al poder ver de cerca la Lápida de Durin y el Lago Espejo, lugares sagrados para su raza. Sin decir ni una palabra, Bain se precipita hacia allí y tú lo sigues. Cuando llegas a su lado, lo encuentras en una postura reverente junto al lago, cuyas oscuras y silenciosas aguas reflejan las montañas y las nubes como si se tratara de joyas vivientes. Reconoces la resquebrajada columna de piedra que hay junto al camino: es la Lápida de Durin. Borradas por el viento y la lluvia, las runas grabadas en ella han desaparecido en buena parte y son muy difíciles de leer, aunque la roca sigue conservando un poder que te hace adoptar la misma actitud que tu compañero. Para tu sorpresa, el enano empieza a cantar con una voz profunda y triste.

—Es tal como la había oído describir en las viejas historias y las canciones —dice Bain, muy excitado, cuando termina—. No se puede ver su reflejo en Kheled-záram, aunque la iluminen las siete estrellas. ¡Debo ver Moria!



—Las Grandes Puertas están a muy poca distancia de aquí —le dices.

El amplio pero decrepito camino principal conduce hacia una entrada de la montaña, por encima del Valle flanqueado por las Puertas. Subes por la gran escalera que lleva a la más vieja entrada de las Minas de Moria.

—He oído decir que estas puertas fueron destruidas hace muchos años, pero parece que las han reconstruido muy recientemente.

Bain no hace ningún comentario, pero entra en el Pozo Oscuro, puesto que sus puertas están entreabiertas.

Siguiendo las instrucciones de Bror y tu insaciable curiosidad, avanzas con el corazón latíéndote muy deprisa y traspasas las Grandes Puertas para entrar en las Minas de Moria.

Contemplas Khazad-dûm por primera vez, y el enano y tú os quedáis sin habla. Es muy difícil describir la complejidad de la fortaleza, y sólo mirando en su interior puedes dar crédito a todo lo que habías oído acerca de la preocupación de Durin por su defensa.

Después de andar un poco, entráis en las estancias del este, las más antiguas habitaciones de Moria. Lo primero que encontráis es la estancia de la entrada, una sala amplia y cuadrada con un techo muy alto. Cuentas hasta catorce saeteras recortadas en el cercano muro del este, que iluminan la habitación con una luz pálida.

Continuando unos cuatrocientos metros por el amplio pasadizo, llegáis a una gran escalera que conduce hacia abajo y, luego, a lo que fue una vez el puente de Durin, los restos de un arco de piedra alto como seis hombres bajo el cual, según la leyenda, se abre un insondable abismo. Todo lo que queda de lo que una vez fue una esplendorosa construcción son sus ruinas, cuyos restos cuelgan como jirones fantasmales sobre el vacío. En la penumbra, puedes ver ahora un puente de cuerda que se extiende sobre el abismo.

—Probablemente lo han construido los orcos —le susurras a Bain mientras sigues tu camino.

—Esperemos que no lo hayan utilizado mucho recientemente.

El enano continúa andando.

Una vez sobre el puente, te detienes para examinar la habitación en la que habéis entrado: la Estancia de los Árboles, lla-

10

mada así por los tres pilares en forma de árbol que sostienen el amplio y abovedado techo.

—Necesitamos luz —dices—. Soy incapaz de continuar adelante en estas condiciones, aunque tú te encuentres como en casa.

Tras oír esto, Bain saca un amuleto que cuelga de una cadena, que hasta ahora había mantenido oculto bajo su túnica.

—Una reliquia de viejos y mejores tiempos —explica.

Mientras sostiene el cristal frente a él, el amuleto empieza a emitir un suave resplandor que se va convirtiendo en una luz cada vez más potente, hasta que puedes ver los complicados grabados de la piedra del techo. Pero luego empieza a disminuir y pronto sólo proyecta un pequeño círculo de luz a tus pies.

—Ninguno de nosotros debe temer la oscuridad de Moria —dice tu compañero—. La fuerza de mis antepasados nos acompañará. Ahora vamos a la Cámara de los Registros, o Mazarbúl, como solemos llamarla los enanos.

Bain parece cambiado mientras se introduce en las estancias del Pozo Oscuro. Se ha convertido en alguien más fuerte y confiado, no es el mismo tipo que te seguía tímidamente a través de Lórien.

A tu derecha hay un corredor.

—¡Este es el camino! —exclama Bain.

• Si entras en el corredor que conduce a la Cámara de los Registros, **pasa al 155.**

• Si primero quieres explorar los Abismos de Moria, **pasa al 203.**

292

Tiempo: 10

Pronto, el túnel se bifurca. Tras consultar el mapa de Bror, crees saber dónde te encuentras.

Este cruce es más complicado que los demás. Dos alargadas cabezas de enano esculpidas en piedra roja se levantan a cada lado del corredor antes de que éste se divida. Los enormes y vacíos ojos de las estatuas están entornados y parece como si éstas estuvieran medio dormidas; nunca podrías adivinar lo que han estado mirando durante todo el tiempo que han estado allí.

Los arcos están decorados con columnas de mármol negro en forma de árbol. De todas formas, un tercer corredor, más

8

pequeño, y que no está en tu mapa, conduce hacia la izquierda. La decoración de este túnel lateral es preciosa, pero no demasiado elaborada.

—Bueno —dice Bain—, parece que está claro que debemos tomar el camino que conduce a la izquierda.

—Eso parece —respondes.

Pero mientras te preparas para seguir ese pasadizo, percibes un pequeño movimiento al fondo de esas terribles tinieblas.

—¿Qué es eso? —preguntas a Bain, en un susurro—. Tus ojos ven mejor que los míos en la oscuridad.

—Así es, amigo mío, y si he de fiarme de ellos, diría que acabo de ver a un enano, no, a dos enanos que corren ahí delante.

—¡Enanos! —exclamas.

—Los primos de mi tío han llegado aquí antes que nosotros —dice tu compañero, maldiciendo en voz baja.

—¿No podrían ser enanos que se quedaron aquí después de la expedición de Bain?



—Lo dudo mucho —dice Bain—. He oído decir que fueron todos exterminados en la Cámara de Mazarbul. Y si hubieran sido gente de Bain, ¿por qué huir de nosotros cuando nos acercamos? No, yo digo que son agentes enviados aquí para impedir que consigamos el Testamento de Bror.

Miras otra vez hacia la desviación de la izquierda del corredor principal.

—Los primos de Bror, o sus agentes, esperan nuestro próximo movimiento. Pero no sabemos cuántos son, ni la suerte que piensan depararnos. ¿Podrían encontrar por sus propios medios el Testamento del Viejo Bror?

9

—No. El lugar donde se encuentra es un secreto que sólo yo conozco. Por eso no nos han asaltado todavía. Esperan a que lo encontremos primero. ¿Qué hacemos?

Por su voz, Bain parece desalentado. La proximidad de enanos hostiles parece preocuparlo.

—No podemos quedarnos aquí, eso está claro.

Y con estas palabras, tomas una decisión.

• Si decides perseguir a los enanos por la desviación izquierda del corredor principal, **pasa al 274.**

• Si decides tomar la desviación de la derecha, **pasa al 325.**

• Si quieres explorar el corredor más pequeño, **pasa al 102.**

293

Tiempo: No se contabiliza

Los furiosos orcos te atrapan y casi te estrujan con sus garras. El más alto gruñe y agita su garrote. Bain parece haber desaparecido, así que tu aventura termina aquí, prisionero de esas temibles criaturas de Moria. **Fin.**

294

Tiempo: 10

Después de caminar un poco, Bain y tú os aproximáis a una serie de arcos que enmarcan los muros del corredor. **Pasa al 342.**

295

Tiempo: No se contabiliza

Ya no puedes aguantar por más tiempo y a pesar de tus desesperados intentos y de los de Bain, que intenta salvarte, tus dedos se van deslizando poco a poco. Tu búsqueda termina aquí, en una caída sin fin en los Abismos de Moria. **Fin.**

296

Tiempo: 0

Salta por encima de la grieta hasta una cornisa que se encuentra un poco más allá, justo detrás de Bain; giras a la izquierda, y empiezas a correr con las flechas silbando a tu alrededor. Miras atrás y ves a un grupo de orcos armados, veinte o más, que también corren a lo largo de la cornisa. Algunos llevan antorchas, recién encendidas, mientras todos lanzan gritos de guerra y os persiguen.

A largas zancadas, adelantas al enano —aunque sabes que eso es peligroso— y sostienes el cristal frente a ti.

—¡Deprisa! —gritas—. ¡Estamos perdidos!

Pasa al 197.

6

297

Tiempo: 0 P. Exp.: 45

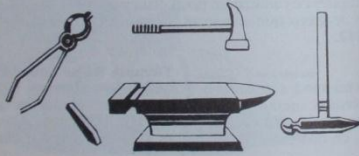
La lucha es sangrienta, y los enanos no se rinden. Te ves obligado a matar a tu oponente, mientras Bain hace lo mismo con el suyo.

Cuando todo ha terminado y los dos agentes yacen a vuestros pies, preguntas a Bain quiénes eran.

—Como sospechábamos, eran primos de Bror. Deben de haber abandonado el campamento poco después que nosotros, aunque han llegado a Moria antes. De todos modos, siempre es triste el día en que un enano se ve forzado a matar a otro. Quedamos demasiado pocos en el mundo, no podemos permitirnoslo.

—Olvidémonos de eso ahora —le dices—. No habremos terminado nuestro trabajo hasta que hayamos encontrado el Testamento.

Bain lanza una última mirada a sus congéneres muertos y luego sigue recorriendo la habitación en busca de la cámara del tesoro. **Sigue adelante hacia cualquier localización B.**



298

Tiempo: 0

Una vez que has abierto, no sin dificultad, la tapa del arca, echas un vistazo para ver qué contiene. Al lado de algunas grebas y armaduras de cuero apropiadas para un enano, ves algo que te puede ser muy útil. Se trata de un arco de madera blanca y tres relucientes flechas con puntas de duro acero. Sin dudarlo, lo coges todo. *Advierte que las flechas, disparadas con el arco, añaden 2 puntos de bonificación a tus PAP. Una vez lanzadas se pierden para siempre. Añade el arco y las flechas a tu Tarjeta de Identificación si deseas interpretar este personaje en otro libro-juego de Aventuras en la Tierra Media. Pasa al 301.*

5

299

Tiempo: 5

—Por la cueva, ¡y rápido! —gritas—. Creo que algo terrible se nos viene encima.

—Yo también lo creo —dice Bain mientras entra en la amplia caverna.

Allí hay unas gradas, como escalones, que conducen hacia el suelo. Empiezas a bajarlas cuando se oye otra vez el ominoso ruido, ahora más fuerte que antes.

—Es como si estuvieran arrastrando algo muy pesado —dice el enano.

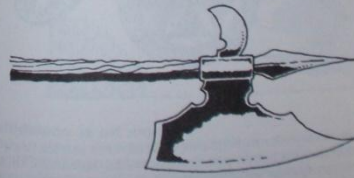
Tienes la misma impresión que él. Se diría que es una roca rodando sobre un suelo de piedra, y el sonido resuena por todas partes.

Muy tranquilo, Bain levanta su amuleto y de él se desprende una luz resplandeciente. La caverna aparece ante vuestros ojos en toda su amplitud y ves que los muros están llenos de aberturas, que sin duda conducen hacia otros túneles y grutas. Pero, mientras el cristal se oscurece una vez más, ves un destello de luz reflejado en unos ojos negros y profundos que os espían desde una de las grietas.

Reprimes un grito ronco:

—¡Bain! ¿Los estás viendo?

—Sí, y no son los únicos. —La voz de tu compañero es sinistra y hueca, como el lóbrego espacio que os rodea—. Prepara tu arma, aunque creo que nos será de poca utilidad. Estamos rodeados de trolls, y su piel es de piedra, una verdadera armadura contra la que nuestras espadas nada pueden hacer.



5

Mientras Bain levanta su hacha, un extraordinario aullido atraviesa la caverna. Otros le responden desde el extremo opuesto de la cueva, y el alboroto que arman todos juntos es suficiente para que te fallen las piernas y tu espada te tiemble en las manos.

—¡No te precipites! —dice Bain—. Debemos alcanzar una de las grietas en las que no hay trolls. ¡Ahora, corre! ¡Ya están aquí!

Unas enormes sombras negras se mueven rápidamente a través de la oscuridad. Por un momento, puedes ver un rostro aterrador, pálido, unos ojos negros, y unas fauces abiertas mostrando todos sus dientes. Un martillo, o un garrote de piedra, vuela en tu dirección y se estrella contra el suelo, justo en el sitio donde estabas hace un momento. Los fragmentos de piedra casi te alcanzan, pero tú te has precipitado tras los pasos de Bain, que corre sin dejar de sostener delante de él su pálido cristal de luz.

—¡Sígueme! —grita.

Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida.

- Si el total está entre 2 y 10, **pasa al 108.**
- Si está entre 11 y 12, **pasa al 109.**



300

Tiempo: No se contabiliza

Mientras la poderosa serpiente de la caverna estruja tu cuerpo, el enano no puede prestarte su ayuda. Jadeando, dices: «Bain...», y quedas inconsciente. Tu desgraciada aventura ha tenido un trágico final. **Fin.**

6

301

—¡Bum-bum! —retumban los tambores de los orcos, como si estuvieran muy cerca.

—¡El Testamento! —grita Bain.

Ves al enano de pie junto a una de las columnas de la estancia, frente a un compartimiento que ahora aparece abierto. Corres hacia allí e inspeccionas el hueco secreto que, no sabes muy bien cómo, Bain acaba de descubrir; a continuación, le arrebatas el pergamino de las manos. Lo despliegas y ves que está lleno de runas escritas con tinta. Aunque de momento no puedes saber qué quieren decir, en la parte inferior descubres el símbolo del Viejo Bror, el mismo que aparece en la llave rúnica.



—Es el Testamento, no hay duda —dices nerviosamente—. Pero, ¿lograremos llegar a tiempo al campamento de Bror? Mientras hablas, el bum-bum de los tambores de guerra se hace ensordecedor.

11

—¡Los orcos han entrado en la Gran Estancia!
—¡Rápido, vuelve atrás y cierra la puerta de la cripta, o estamos perdidos! —ordena Bain.

—Pero, ¿cómo saldremos? —preguntas—. Nos quedaremos encerrados aquí para siempre, o los orcos nos matarán en cuanto derriben esa puerta.

—¡He dicho que la cierras! Ya encontraré un camino para salir de aquí.

Bain te da la llave rúnica con una desconcertante sonrisa en sus labios. Entonces recorres de nuevo el estrecho túnel y cierras la puerta justo en el momento en que aparecen las primeras flechas de los orcos.

Mientras vuelves a la cripta, puedes oír los primeros martillazos y los incansables *bum-bum* de los tambores.

—Esa puerta, por muy resistente que sea, no aguantará el asalto de todos esos orcos —dices desesperadamente a Bain, aunque él está demasiado ocupado inspeccionando el muro del fondo—. ¿Qué estás buscando?

—Una salida. Si puedes permanecer callado un momento, quizá pueda encontrarla.

Retrocedes una vez más y oyes cómo la piedra de la puerta de Bram empieza a resquebrajarse.

—¡Pronto estarán aquí!
—Por fin —dice el enano detrás de ti—. Ven aquí.

Corres hacia Bain, que ha encontrado otra puerta secreta.

—¡Je, je! Confía en un enano cuando te encuentres en una situación así —se ríe entre dientes.

Pasáis a una cámara contigua y cierras la puerta justo cuando oyes que los orcos consiguen derribar la otra. **Pasa al 389.**

302

El enano y tú necesitáis desesperadamente respirar, pero el túnel sigue discurriendo bajo el agua. Miras a tu alrededor, esperando no haber ido demasiado lejos como para no poder regresar. Justo un instante después, el agua os arrastra hacia el corredor principal.

—Como sospechaba, por aquí no vamos a encontrar nada —dice Bain, empapado y cansado.

—Sigamos adelante —dices tú, maldiciendo tu decisión de cruzar el pasadizo inundado.

Pasa al 134.

8

303

Desgraciadamente, Bain y tú os quedáis eternamente perdidos en los Abismos de Moria y por más que busquéis no encontraréis ninguna huella ni nada que os permita hallar el camino de vuelta. El hambre y la oscuridad acaban con tu vida. Tu aventura ha tenido un trágico final. **Fin.**

Tiempo: Varios días

304

Ves a un enano bajito y rechoncho delante de ti. Su barba es corta y no tan espesa como la de Bror. A la luz de las estrellas, su rostro, aunque de apariencia fiera, tiene un aspecto de maravillosa y juvenil curiosidad. Te presentas.

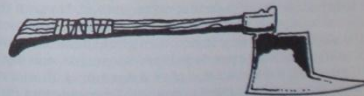
El joven enano inclina la cabeza. Lleva un hacha en el cinturón y un arco al hombro. Ambas armas están profusamente decoradas, obviamente, con la maestría propia de los enanos.

—Soy Bain —dice—, y estoy encantado de conocerte, si es que podemos recobrar el Testamento del Viejo Bror.

—Seguro que lo conseguiremos, pero primero debemos largarnos de este campamento y alejarnos de los primos de tu tío. No tenemos más que catorce días.

Dormís a orillas del Celebrant, y a la mañana siguiente os dirigís a la puerta este de Moria. Estáis a mediados de otoño, y el tiempo es frío aunque soleado.

Tras un día de viaje a través del serpenteante camino de los elfos cubierto de hierba que discurre hacia el sur bordeando el plácido Celebrant, Bain y tú llegáis a un puente. **Pasa al 339.**



305

El cofre está cerrado y tú no tienes ninguna llave. Debes intentar abrir la cerradura. **Tira dos dados y suma el resultado tus puntos de Pericia:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 166.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 214.**

Tiempo: 10

9

306 Desgraciadamente, no encuentras nada en el interior de la caja.

—Insisto en que salgamos de aquí y busquemos la Gran Estancia lo más rápidamente posible —dice Bain indignado. —Nos iremos —respondes—, pero cuando esté preparado, no antes.

El rostro del enano se ensombrece. **Pasa al 307.**

307 En los estantes que se encuentran detrás de las puertas hay varias cosas de interés. Ves una pequeña caja de metal, una gran caja de madera verde y un montón de papeles. *Puedes examinar cada una de ellas sólo una vez.*

- Si decides abrir la pequeña caja de metal, **pasa al 191.**
- Si abres la gran caja de madera, **pasa al 306.**
- Si quieres examinar los papeles, **pasa al 410.**
- De lo contrario, **pasa al 195.**

308 ¡Has conseguido cruzar! Tropezando, Bain cae junto a ti. Recuperas el aliento mientras observas el oscuro pozo. **Pasa al 330.**

309 Bain repara en un sucio pedazo de pergamino entre los trozos de carbón.

Lo coges sin dificultades: parece ser un proyecto de ingeniería para la construcción de un puente-trampa. Un gran tornillo y un mecanismo de acero que funciona mediante una rueda dentada sujetan el puente y le permiten girar lateralmente hacia un gran abismo en caso de peligro. Sospechas que algún enano ingeniero escondió estos planos durante el último ataque, antes de que Moria fuera invadida y se convirtiera en el dominio exclusivo del balrog. *Si te quedas con el plano del puente, anótalo en tu Tarjeta de Identificación. Sigue adelante hacia cualquier localización A.*

310 Aunque lo intentas con todos los dedos de la mano, no puedes colocarte el anillo en ninguno de ellos. Piensas en dejarlo

7

aquí, pero luego te das cuenta de que quizá puedas venderlo cuando termine todo esto. *Si decides quedarte con el anillo, anótalo en tu Tarjeta de Identificación. Sigue adelante hacia cualquier localización A.*

311 Sudoroso y sin aliento, te cobijas bajo la sombra de un olmo junto a la orilla y esperas ansiosamente la vuelta de Bain. El tiempo pasa lentamente. De improviso, y sin decir una palabra, un par de elfos depositan el cuerpo tembloroso del enano a tus pies y luego se van.

Por mucho que tú preguntas, Bain se niega a dar ninguna explicación acerca de su conducta. **Pasa al 251.**

312 —Bain, ese camino está libre. Sígueme.

El enano logra zafarse de sus enemigos y, aunque gravemente herido, te sigue. Giráis hacia uno de los lados y empezáis a descender por unos túneles muy estrechos, siempre perseguidos por las hachas y las piedras que os lanzan a través de la oscuridad. Finalmente, el ruido de la persecución se desvanece hasta que ya no podéis oír nada. **Pasa al 184.**

313 Diriges tu arma hacia el inmóvil ojo de la araña, y consigues por un momento hacerla retroceder.

—¡Bain, ésta es nuestra oportunidad! ¡Corre! El enano y tú os precipitáis por un túnel, luego por otro y otro más, intentando escapar de la araña y de su espantosa guarida. Pronto esta huida te deja sin aliento.

—Un momento —ruegas al enano, que se te ha adelantado. —Podemos descansar todo el tiempo que quieras, y cuanto más avancemos dispondremos de aún más —dice el enano muy serio—. Estamos perdidos, y no tengo ni idea de dónde nos encontramos ni de qué camino podemos tomar para salir de aquí. **Pasa al 303.**

314 Bain es testarudo como todos los de la tribu de Durin. Convencido de que jamás conseguirás hacerlo cambiar de idea, te ves obligado a seguirlo a lo largo de las verdes orillas del

8

rio. Rápido y con paso seguro, Bain continúa refunfuñando.

Al cabo de unos pocos minutos, sientes que te observan cuidadosamente. Bain parece impertérrito, quizás impaciente por enfrentarse a los elfos de Lórien. Entonces, justo frente a vosotros, ves a uno de ellos plantado en medio del sendero. Sus ojos grises buscan los tuyos y, luego, os lanza una profunda mirada de desprecio, como si fuerais unas criaturas insignificantes. Lleva una túnica gris y un arco sobre su hombro. El elfo levanta una mano y empieza a hablar en westron:

—En nombre de la Señora de Lórien, os ordeno que os vayáis por donde habéis venido. ¡Inmediatamente!

A tu lado, Bain se enfurece y lo apunta con su hacha.

—No hagas el tonto —le susurras. A continuación, dirigiéndote al elfo, añades—: Haremos lo que nos has dicho.

Haces una reverencia y arrastras a Bain contigo. Una vez lejos del elfo, pierdes los nervios.



—Yo dirijo esta expedición, enano. Haz lo que te mande o te ataré a un árbol.

—Tienes miedo del elfo. Yo no. Debemos ir por este camino —responde Bain, mirando hacia atrás.

—¿Crees que estaba solo? Apuesto a que había un par de arqueros esperando a que arrojaras tu hacha. O vienes conmigo o regresas solo con tu tío. No tienes ninguna otra elección.

En lugar de seguirte hasta el puente, Bain se desvía del camino y echa a andar por el bosque. Una vez más te ves obligado a seguirlo, pero pronto te asalta una extraña sensación. El aire es cada vez más denso y el viento sopla con tanta fuerza, que avanzáis con dificultad. Cuando el enano se detiene frente a un amplio sendero que conduce al norte, hacia el interior de Lórien, lo agarras del brazo.

—Enano, ya estoy cansado de jugar —mascullas con voz ronca, convencido de que los elfos te van a atravesar la garganta con una flecha en cualquier momento—. Estás arriesgando nuestras vidas. Creo que sería mejor dirigimos hacia el sur del Celebrant, caminando todo el día y toda la noche para ganar tiempo.

—Me quedaré aquí hasta que anochezca —dice Bain—, y luego tomaré el sendero que conduce al oeste, hacia Kheled-záram.

Cansado de discutir, comprendes que el enano no teme a los elfos: es joven y loco. ¿Acaso deberías quedarte con él?

—Eres una deshonra para tu familia y para tu raza —le espetas.

Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción.

- Si el resultado está entre 2 y 9, **pasa al 324.**
- Si está entre 10 y 12, **pasa al 143.**

315

Tiempo: No se contabiliza

Justo cuando te sientas bajo un olmo para esperar al enano, éste aparece corriendo por el puente, visiblemente aliviado al verte allí.

—¿Has cambiado de idea tú solo? —le preguntas—. ¿O es que los elfos te han ayudado?

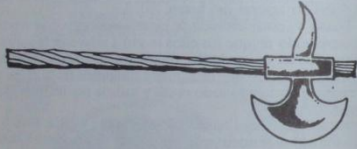
Bain baja la vista y empieza a caminar por el sendero sur que bordea el Celebrant. **Pasa al 251.**

316

El agujero es una gran grieta que sube por la pared de la cueva. La oscuridad en su interior es tan densa que ni siquiera el cristal del enano puede penetrarla.

—¿Quién va a entrar primero? —pregunta Bain.
Una cuestión interesante. El camino es estrecho, eso es lo máximo que puedes decir. Quizá sería mejor que enviaras a tu compañero delante, puesto que es más delgado que tú y a lo mejor puede encontrar el camino más fácilmente.

- ¿Y bien? —insiste Bain.
- Si decides entrar tú primero, **pasa al 188.**
- Si invitas a Bain a que te preceda, **pasa al 192.**



317

Mientras caes, haces un extraordinario esfuerzo y consigues agarrarte a un extremo sólido del puente. Unos pocos metros más allá, la vida de Bain también está en una situación comprometida. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General.**

- Si el resultado está entre 2 y 5, **pasa al 295.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 326.**

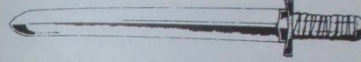
318

Mientras avanzas, el corredor gira y ya no puedes ver la estatua del centinela. Aquí hay aún más polvo, incluso flotando en el aire. En el otro extremo del túnel, las piedras de luz empiezan a brillar mientras tú te acercas, hasta el punto de que ya puedes verlo todo con claridad.

Después de un corto espacio de tiempo, llegas a otro cruce y adviertes que el mapa que Bror te dio parece muy anticua-

Tiempo: 5

do, puesto que hay muchos túneles nuevos, construidos después de que el plano fuera dibujado. El corredor en el que te encuentras llega a la intersección a través de un arco decorado con runas de ónice incrustadas. **Pasa al 120.**



319

Tiempo: No se contabiliza

Bror y los demás enanos esperan ansiosamente vuestra llegada al campamento. Antes de que tengáis tiempo de explicar vuestra tardanza, Bror te arranca el Testamento de las manos, y lo lee con avidez.

—¡Es el Testamento! —proclama finalmente. Un clamoroso coro de vítores se eleva mientras tú adviertes la ausencia de los avariciosos primos.

—¡Levantemos el campamento! —grita Bror.
Bain se reúne con ellos y empieza a empacar sus pertenencias.

—¿Y qué hay de las otras cosas de valor que he traído de Moria? —preguntas, dispuesto a sacar algún beneficio de tus esfuerzos.

Agitas la bolsa que contiene los objetos que has ido reuniendo en el reino de los enanos.

Bror te mira.
—Regresas más tarde de lo previsto, pones en peligro nuestros esfuerzos y aún esperas que cumplamos tus deseos. ¡Adiós, aventurero! ¡Busca fortuna en otro sitio!

Dejas caer la bolsa y contemplas desolado cómo se alejan los enanos bordeando el río para regresar a sus casas, contentos con su Testamento. Aprietas los dientes mientras te dispones a pasar allí la noche; piensas ya en dónde vas a vender todas esas cosas y en cuál va a ser tu próximo viaje. Después de todo, muy pocos se han atrevido a entrar en Moria, y son menos aún los que han podido contarlos.

Cae la noche tachonada de estrellas: cada una de ellas es la promesa de un nuevo día, de una nueva aventura. **Fin.**

320

¡Este objeto puede ser útil! **Mientras lleves el anillo, puedes añadir 1 punto a tus puntos de Percepción y otro a tus puntos de Pericia. Pero recuerda que no te servirá de nada si llevas otro anillo mágico al mismo tiempo. Sigue adelante hacia cualquier localización A.**

Tiempo: 0

321

Considerando la importancia de lo que se encuentra más allá y ante la sospechosa presencia de agentes enemigos, el enano y tú llegáis a la conclusión de que el puente puede esconder en realidad una trampa mortal. Sin embargo, eres incapaz de encontrar el mecanismo. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción.**

Tiempo: 5

- Si el total está entre 2 y 8, **pasa al 404.**
- Si está entre 9 y 12, **pasa al 267.**



322

Dejas la grieta atrás, pero por el recodo del camino a tus espaldas ves aparecer un grupo de orcos armados, unos veinte o más; algunos de ellos llevan antorchas. Cuando os ven en la cornisa lanzan un grito de batalla y desenfundan sus cimitarras.

Tiempo: 0

—¡No podremos con todos! —dice Bain a tu lado—. ¡Rápido, por aquí!

Se pone a correr. A grandes zancadas, adelantas al enano —aunque sabes que es peligroso— sosteniendo el cristal frente a ti. **Pasa al 197.**

6

323

Bain y tú llegáis ante otro abismo atravesado por un puente. —Déjame consultar de nuevo el mapa de Bror —te pide el enano.

Tiempo: 10



Cuando lo ha examinado, Bain dice que probablemente éste sea el segundo abismo indicado y que estáis siguiendo el camino correcto. Sin lugar a dudas, es evidente que el puente esconde una trampa, aunque ahora esté inutilizada. En efecto, cerca de allí ves una enorme pieza de metal que ha sido introducida en una grieta apenas visible de la base del puente.

—Por lo menos, podremos cruzar el abismo —le dices al enano, que escruta la oscuridad del otro lado. Cuando alcanzáis el otro extremo del puente, llegáis a un puesto de guardia, que no es más que un agujero excavado en el muro. Dentro, hay espacio para dos centinelas enanos, aunque no hay nadie, por supuesto.

7

Más allá, atravesáis un corredor silencioso iluminado por algunas piedras de luz. Durante unos cuatrocientos metros, el pasadizo desciende tranquilamente hacia el sudeste. **Pasa al 264.**

324. Agachado y más quieto que una piedra, Bain sigue discutiendo.

—¡Prefiero yacer para siempre en las estancias de mis antepasados antes de ceder ante un elfo! —grita.

Tú piensas que acabará por entrar en razón, sobre todo cuando las flechas de los elfos alcancen su armadura. Las sombras se hacen más densas y el Bosque de Oro es cada vez más oscuro.

- Si decides regresar al puente, **pasa al 271.**
- Si te quedas con Bain, **pasa al 182.**



325 Tras haber tomado el pasadizo de la derecha, el enano y tú os encontráis inesperadamente en una enorme y oscura caverna. No hay musgos luminosos ni piedras de luz que rompan un poco las profundas tinieblas de la cueva.

—Sacra tu luz, Bain. Veamos qué podemos encontrar aquí.

—No hables tan alto —susurra el enano—. Vaya, temo que ya sea demasiado tarde.

Entonces, delante de vosotros, oís el sonido de unos pies descalzos.

—¿Qué será? —pregunta Bain.

Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 125.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 255.**

326

Tiempo: 10 P. Exp.: 10

Parece que va a aguantar. Todavía te quedan fuerzas para tomar impulso y poder saltar a tierra firme junto con Bain. Mientras yaces junto al puente, que aún se mueve, te das cuenta de que nunca va a parar de balancearse. A cuatro patas, te alejas hacia el corredor que te conducirá lejos del abismo.

Cuando miras atrás, ves que el puente se da lentamente la vuelta y luego cae en la profundidad del abismo con un ruido horrible. Por aquí ya no podréis volver a cruzar. **Tira dos dados:**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 151.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 141.**

327

Tiempo: 10

Poco después de haber comenzado a andar por el sendero de la izquierda, el techo empieza a descender y es cada vez más bajo. El enano y tú os veis obligados a agacharos para poder continuar.

Al cabo de unos instantes, llegáis a una puerta también muy baja, que no alcanza un metro de altura. Está tachonada y rodeada de profundas runas hechas por los enanos. Bain se acerca a ella y levantando su cristal hacia los caracteres empieza a leerlos.

—Aquí dice: «En este lugar yace Noin, hijo de Narni. Tuvo una larga vida, fue honrado por Durin y construyó hermosas armas».

—La tumba de un armero —repites con muy poca reverencia.

Es bien sabido que los enanos enterraban a sus muertos con sus más preciadas posesiones.

- Si deseas entrar en la tumba, **pasa al 334.**
- Si quieres seguir adelante, **pasa al 352.**

328

Tiempo: 10

Después de cruzar el puente y de rodear la piedra, el enano y tú volvéis al cruce de donde salen varios corredores. **Pasa al 211.**

Tiempo: 15

329 Te despiertas ensangrentado y muy débil. Gracias a los valientes esfuerzos de Bain, los murciélagos han desaparecido.

A duras penas, te pones en pie y empiezas a seguir al enano hasta la puerta de la caverna.

—Deprisa —dice Bain—, pronto volverán por nosotros.
Pasa al 138.



330

Vuelves a mirar hacia las escaleras, temiendo que tus perseguidores estén detrás de ti, pero los amplios escalones están vacíos. No obstante, allí en lo alto hay un grupo de orcos agachados, aullando y maldiciendo en su extraña lengua. Haces una seña a Bain para seguir, pero él se demora; mira a los orcos como si los estuviera desafiando.

—¿Por qué no nos persiguen? —pregunta—. Tienen ventaja. —Tenemos esa suerte. Pero puedes estar seguro de que están asustados por algo que hay aquí abajo y que nosotros ignoramos. Vámonos de aquí y ojalá podamos seguir sin problemas.

Con estas palabras, te das la vuelta y empiezas a andar. Después de haber recorrido un corto camino a través del pasadizo, Bain saca solemnemente su amuleto. Casi al mismo tiempo, unas pequeñas piedras incrustadas en el muro empiezan a resplandecer. Ahora puedes ver el corredor con toda claridad y te maravillas: ¡es todo tan fantástico...! Las paredes son lisas, y el denso polvo acumulado en el suelo se levanta en pequeñas nubecillas a medida que avanzáis. El aire, sin embargo, es fresco, puesto que, al parecer, el antiquísimo sistema de ventilación inventado por la tribu de Durin aún funciona. El repugnante hedor de los orcos desaparece por el momento, reemplazado por un débil olor a humedad no del todo desagradable. Te sientes más seguro y te mueves con suavidad para que tus pasos —como los del silencioso enano— no suenen en aquel lugar. **Pasa al 145.**

10

331

Mirando de cerca el banco de trabajo, ves que hay un cajón secreto e intentas abrirlo. En el interior descubres un pequeño saco que contiene un muñeco de madera no más grande que tu mano abierta y que parece un niño. Lleva ropas antiguas, como las que solían llevar en Gondor. Bain te recuerda que algunos enanos eran grandes expertos en fabricar juguetes de este tipo. Sin duda, éste fue construido para venderlo en Gondor. *Si decides quedarte con el muñeco, anótalo en tu Tarjeta de Identificación. Sigue adelante hacia cualquier localización A.*

Tiempo: 5

332

El anillo parece mágico, pero no tienes ni idea de sus poderes, si es que posee alguno.

Bain se desinteresa por completo y tú te quedas mirando el objeto. *Si decides conservar el anillo, anótalo en tu Tarjeta de Identificación. Sigue adelante hacia cualquier localización A.*

Tiempo: 0



333

Mientras te acercas a la vasija para beber un trago de agua fría, Bain te coge por el hombro.

—¡No bebas! —te advierte seriamente—. Como te he dicho antes, mientras Moria esté bajo el poder de los orcos todo está corrompido. Todo lo que hay en la montaña, incluyendo el agua, se vuelve repugnante.

• *Si crees que Bain está loco y decides beber a pesar de todo, pasa al 177.*

• *Si te alejas del agua y pasas bajo el arco para dirigirte al próximo cruce, pasa al 131.*

Tiempo: 0

334

Levantas una mano para abrir la puerta, pero, rápido como un rayo, Bain te coge la mano con un movimiento brusco y violento.

Tiempo: 5

6

—¿Qué estás haciendo? —le preguntas sorprendido.
El cristal del enano, que ahora cuelga de su cuello, proyecta unas extrañas y amenazadoras sombras sobre su rostro, pero el fuego que desprenden sus ojos es claro y penetrante.

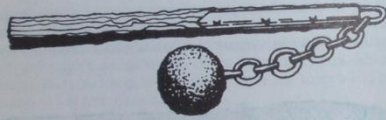
—No debes entrar —te dice sin más.

—Haré lo que quiera. ¿Quién eres tú para detenerme?

—¡Soy un enano! Y no me quedaré aquí permitiendo que se ultraje la tumba de otro de los de mi raza sólo para que tú puedas llevarte todas esas pequeñas chucherías que te gustan tanto. Búscate una tumba de orco, si es eso lo que quieres, aunque creo que esos seres repugnantes no honran a sus muertos.

• Si insistes en entrar, **pasa al 337**.

• Si decides alejarte de la tumba y continuar por el corredor, **pasa al 356**.



335

Esquivas a los orcos y, arrastrando a Bain, entras en la caverna.

—¡Debemos alejarnos de aquí! —gritas, pero el enano está demasiado ocupado en correr como para contestarte.

Pronto estáis de nuevo en el cruce donde el corredor principal se bifurca. Aunque el sonido de los pasos a vuestras espaldas se está desvaneciendo extrañamente, tienes poco tiempo para tomar una decisión. ¡Los orcos podrían alcanzarte en cualquier momento!

• Si decides ir por el pasadizo de la izquierda, **pasa al 274**.

• Si decides ir por el otro túnel, **pasa al 102**.

336

Al otro lado del oscuro abismo, puedes ver algo que se mueve a lo largo de lo que parece ser otra cornisa. Un parpadeo de un fuego disimulado te muestra una figura agazapada, aunque a esta distancia no puedes saber de qué criatura se trata.
Pasa al 411.

3

337

Empujas al enano, pones una mano sobre la puerta y te dispones a abrirla. Bain te dice que te detengas; su voz suena terrible. Cuando te vuelves para discutir de nuevo con él, está muy cerca de ti con el hacha en la mano, listo para atacarte. Consideras la situación por un momento y te echas atrás.

—Quizá me he comportado groseramente —dices para calmar al enano—. Claro que tienes razón. Sería un error turbar la paz de tus antepasados. Perdóname.

Bain baja su arma mientras remite su cólera.

—No entraremos —dice, y dando el incidente por zanjado te conduce hacia el corredor.

Pasa al 356.

Tiempo: 0

338

Abres la tapa del pequeño cofre y dentro encuentras un puñado de maravillosas joyas. Hay cinco esmeraldas, tres rubíes y un zafiro azul. *Las esmeraldas valen cinco monedas de oro cada una; los rubíes, diez, y el zafiro, treinta. Anota estas piedras en tu Tarjeta de Identificación si quieres interpretar al mismo personaje en otro de estos libros-juego.* **Pasa al 301.**

Tiempo: 0



339

Sobre el agua azul, se extiende un elegante puente de cuerda. En la orilla más lejana del río, la vegetación es exuberante.

Tiempo: No se contabiliza

12

enredaderas cubiertas de flores y hermosas parras envuelven los troncos de los árboles como si fueran adornos. Un pájaro escondido en alguna parte de un mallorn canta una alegre melodía.



—Esto lo han hecho los elfos —comentas, admirando la perfección del puente.

Bain no dice nada. Cargas con la mochila y empiezas a caminar. Cuando adviertes que el enano no te sigue, vuelves sobre tus pasos. Encuentras a Bain, sumido en un profundo silencio, en el primer escalón del puente.

—Vamos, Bain. Nuestro camino no pasa por ahí. Más allá está el reino de la Dama del Bosque de Oro y, por lo que he oído decir, no le gustan mucho los forasteros. Por favor, continuemos por ese camino.

Bain se cruza de brazos, mirando el puente como si se tratara de un gran desafío.

12

—Creo que podemos llegar al Valle del Arroyo Sombrío más rápidamente si vamos por el camino que rodea Lórien —dice secamente—. Si los primos de mi tío o sus agentes conocen nuestra misión, intentarán llegar a Khazad-dûm antes que nosotros. Podemos evitarlo tomando el sendero que va por el otro lado del Celebrant.

—Bain, ¿te has vuelto loco o qué? Acabaremos acribillados por las flechas de los elfos antes de que acabe el día. No podemos ir por ese camino. A Bror no le gustaría.

Continúas intentado hacer entrar en razón al enano, pero él ya ha empezado a cruzar el puente.

No se detendrá. Pensando que tu patrón quizá no te dé la recompensa si vuelves solo, te ves obligado a seguir a Bain. Una vez al otro lado del río, discutes violentamente con él, pero no parece dejarse intimidar. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción.**

- Si el total está entre 2 y 8, **pasa al 314.**
- Si está entre 9 y 12, **pasa al 143.**



340

Tiempo: 0

El enano y tú respiráis profundamente el húmedo y enrarecido aire del túnel antes de entrar en el pequeño pasadizo sumergido. Pronto os encontraréis en el agua, moviéndolos lo más rápidamente que podéis. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General.**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 178.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 302.**

2

341

Tiempo: 5

El cajón contiene seis hojas de pergamino, cartas escritas con los caracteres de las antiguas runas de los enanos. Bain los coge y empieza a leerlos. Al cabo de un rato dice:

—Esto no es el Testamento. No creo que lo encontremos en esta habitación. Vámonos.

Y, diciendo esto, Bain guarda las cartas en el interior de su túnica.

—Si eso no es el Testamento, ¿por qué conservas los papeles? —preguntas.

—Son notas preparadas por el maestro de esta fundición. Creo que mi tío puede encontrarles alguna utilidad, aunque sólo sea para aprender algo más de sus antepasados.

Después de decir esto, Bain ya no vuelve a hablar de aquellos papeles. **Pasa al 195.**



342

Tiempo: 5

Atravesando arcos decorados y llenos de las típicas hachas de piedra que han resistido siglos de abandono, entras en el

10

corredor iluminado por pequeñas piedras de luz escondidas en los muros.

Después de doblar un recodo, llegáis hasta otro centinela de piedra, que yace boca arriba, roto, en el suelo; éste es de ónice. Alguna vez tuvo la forma de un pájaro, con las alas abiertas como si estuviera a punto de emprender el vuelo. Encuentras pequeños fragmentos de sus plumas de ónice, pero los ojos —que probablemente eran dos esmeraldas, según Bain— están ahora vacíos.

No pierdes mucho tiempo examinando al centinela, porque ya has vislumbrado otro grupo de corredores. Esta vez, tres túneles se extienden ante ti. **Pasa al 211.**

343

Tiempo: 15

Después de pasar bajo el arco, recorres un túnel de paredes lisas ligeramente curvado. A través de un arco que luce varias venas de cristal, llegas a un nuevo cruce de corredores. **Pasa al 131.**

344

Tiempo: 0

El puente al que te estás aproximando se extiende sobre un gran abismo, rodeado de escarpadas rocas. **Tira dos dados y suma el resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 8, **pasa al 321.**
- Si está entre 9 y 12, **pasa al 267.**

345

Tiempo: 5

La habitación que se encuentra detrás de la puerta ofrece un terrible aspecto. Alguien ha quemado la alfombra y algunos muebles en el centro de la estancia. Las paredes están ennegrecidas hasta el techo. En uno de los lados, una mesa ha sido convertida en astillas, y pueden verse también restos de sillas. Un tenue olor a orco flota en el aire como una amenaza.

—Aquí no hay nada que pueda interesarnos —dice Bain. Como ambos estáis de acuerdo, abandonáis la habitación y regresáis al último cruce de corredores. **Pasa al 120.**

346

Tiempo: 25

Aunque le cuesta no pocos esfuerzos, Bain consigue convencerte de que os habéis alejado hacia el oeste del corredor principal que señala el mapa y que tú tanto deseas encontrar.

8

Sus argumentos son indiscutibles y los dos volvéis por donde habéis venido. *Anota que no podrás volver a explorar el túnel de la vagoneta. Pasa al 378.*

347

Bain y tú camináis casi un kilómetro y medio por un pasadizo serpenteante, subiendo seis tramos más de escaleras. Cuando llegáis a lo que debería ser la Cámara de Mazarbul, en el séptimo piso de la ciudad vieja, os encontráis con un gran montón de escombros. Las rocas están calcinadas, como si hubieran estado expuestas en el pasado a un poderoso fuego. Cansados y abatidos, el enano y tú volvéis sobre vuestros pasos, hacia el pasadizo que conduce a los túneles de la familia de Bror. *Pasa al 198.*



348

Tiempo: No se contabiliza

Cuando regresas al campamento con Bain, lo encontráis abandonado. Tu corazón da un vuelco como una piedra que se precipitara en los Abismos de Moria.

—¡Estúpido, farsante! —grita el enano, golpeándote con su capucha—. ¡Hemos llegado demasiado tarde! ¡El Testamento ya no nos sirve de nada, y mi familia ha caído en la desgracia, en la ruina!

Dejas que el encolerizado enano se desahogue contigo, pues reconoces que en el fondo dice la verdad. Buscar el Testamento en Moria y sacarlo de allí era sólo una parte de vuestra aventura. Volver con él al campamento en la fecha acordada era también parte del trato, y eso es algo que no has sabido calcular. Has fracasado.

Bain no hace caso de tus súplicas de clemencia, harto de ti. Te maldice airadamente y luego desaparece entre los árboles, bordeando el río.

Te quedas solo y te preparas para pasar allí la noche, con el ánimo abatido y el cuerpo agotado.

4

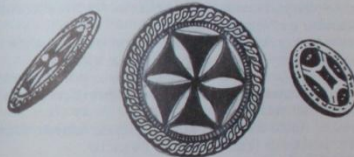
—Bueno —susurras—, ya habrá otras aventuras.

La noche cae como un velo y cientos de estrellas brillan en el cielo: cada una de ellas es una promesa de un nuevo día, de una nueva aventura. *Fin.*

349

Tiempo: 5 P. Exp.: 4

Afortunadamente, logras atravesar aquella zona llena de trampas y continúas a través del corredor sin más dificultades. *Pasa al 292.*



350

Tiempo: 5

La habitación, que alguna vez fue una especie de despensa, es oscura como la brea, y el aire enrarecido es pestilente. El suelo está cubierto de alfombras raídas.

—Los orcos han estado aquí recientemente —advierte Bain—. Aunque no estoy seguro de si puede haber alguno cerca.

- Si deseas explorar la habitación, *pasa al 123.*
- Si quieres continuar por el corredor, *pasa al 323.*

351

Tiempo: 20

—Tienes razón, Bain —dices al enano—. No encontraremos nada por este camino. Volvamos e intentemos encontrar el buen camino hacia la Gran Estancia de tu familia.

Os dais la vuelta y emprendéis el largo viaje de regreso hacia el último cruce de túneles y arcos decorados. *Anota que no podrás volver a explorar el túnel de la vagoneta. Pasa al 378.*

11

352

Tiempo: 5

Seguís andando hasta que llegáis a una pequeña cámara de la que parten varios túneles.

—Menudo dilema tenemos ahora —dices con cierto pesar.

—Puede ser más fácil de lo que piensas —replica Bain—.

¿Sientes la corriente de aire?

—Sí —respondes, mientras una fría brisa te acaricia el rostro.

—Viene de ahí.

Tu compañero te conduce hacia el túnel opuesto, que sigue un camino ascendente. Puedes ver que, a diferencia de los otros, pronto se ensancha y desemboca en una amplia habitación. Los demás pasadizos descienden o se tuercen y rápidamente se pierden de vista sin que puedas ver nada a causa de la oscuridad que reina en ellos.

—Muy bien, iremos por ese camino, pero cada vez me siento más perdido y desesperado —dices al enano.

—Tenemos pocas posibilidades de regresar por el mismo camino —te recuerda Bain—, a menos que nos crezcan alas y empecemos a volar.

—Así es. Ahora estoy muy arrepentido de haberlo tomado. ¿Cómo podremos llegar a la Gran Estancia?

Estás desanimado y muy preocupado porque que no puedes encontrar la manera de regresar para reunirte con Brot. Y menos aún con las manos vacías.

Os adentráis en el túnel ascendente. **Pasa al 359.**



9

353

Tiempo: 0 P. Exp.: 10

Bain tensa su arco y lanza una de sus flechas que va a clavar-se en uno de los orcos que subía tras vosotros. Éste se precipita por el abismo. El *bum-bum* de los tambores delata que sus congéneres se están acercando a la cornisa. Pero no pueden llegar hasta ella gracias a las flechas de Bain, que alcanzan a muchos de ellos, mientras tú lanzas rocas contra los demás. Los gemidos de los orcos que caen terrorizan a los demás, y los tambores callan por un momento.

—No creo que vuelvan por aquí —dice Bain—, pero pueden utilizar otro túnel o escalera, si es que existe. Debemos hacer las cosas bien mientras podamos.

Miras a tu alrededor, ahora que puedes hacerlo, y ves que el puente que hay junto a vosotros conduce a una caverna. Pero lo más interesante y lo que más te sorprende es lo que ves a este lado del abismo donde tú y tu amigo Bain os encontráis ahora.

—¡Mira, Bain! Es lo que hemos estado buscando todo este tiempo, y ahora se nos aparece inesperadamente.

Sigue adelante hacia B1 (la Gran Estancia).

354

Tiempo: 0

El orco parece estar escuchando y mirando hacia el corredor, pero a un punto más allá de donde te encuentras. Es bajito para ser un orco, debe de medir poco más de un metro, sin embargo, visto de cerca parece enorme. Sus largos y robustos brazos salen de unos hombros macizos, y casi tocan el suelo. Sostiene una espada curvada, pero no puedes ver su rostro. Lleva una especie de emblema en su armadura de cuero, pero la luz no es lo suficientemente intensa como para que puedas ver los detalles.

- Si quieres esperar para ver mejor al orco, **pasa al 152.**
- Si decides atacar al orco, **pasa al 207.**



6

355

Tiempo: 10 P. Exp.: 2

Después de buscar durante unos minutos, encuentras el mecanismo de una trampa, pero no estás seguro de cómo funciona. Bajo la atenta mirada de Bain, tratas de desarticularlo. Al momento, oyes el chirrido de un metal y crees que lo has conseguido. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:**

- Si el total está entre 2 y 6, **pasa al 119.**
- Si está entre 7 y 12, **pasa al 183.**

356

Tiempo: 0

Después de una buena reprimenda, sigues al enano hasta que el techo empieza a ascender de nuevo. Ahora que ya podéis andar sin tener que agacharos, pasas delante y das una palmadita al hombro de Bain para reafirmar vuestra camaradería.

—Lo siento —te disculpas.

—Yo también —dice el enano—. Nuestros enemigos son los orcos y los primos de mi tío, no nosotros mismos. Debemos recordar esto siempre.

Pasa al 352.

357

Tiempo: 0

¡No has saltado lo suficiente! Haciendo un gran esfuerzo, logras agarrarte a una roca del borde del pozo. Es imposible que tus manos aguanten mucho la superficie de piedra. Las yemas de tus dedos se están desgarrando, y tratas desesperadamente de agarrarte a otro sitio.

—¡Bain! —gritas—. ¡Ayúdame!

El enano no ha caído en el pozo y no debe de estar muy lejos. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Habilidad General:**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 366.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 280.**

358

Tiempo: 0

—¡El amuleto! ¡Vamos a ver a esas repugnantes criaturas! Mientras Bain busca el cristal hechizado, una mirada ceñuda se dibuja en la pálida luz. Habéis sido rodeados por un gran número de orcos negros que ahora están preparando sus ar-

5

mas para atacaros. Podéis oír sus aullidos, gritos y rechinamientos de dientes a medida que avanzan. Bain grita:

—¡Pega tu espalda a la mía y defiéndete!

Pasa al 257.

359

Tiempo: 5

Te aproximas a una entrada que conduce hacia una estrecha cornisa que, a su vez, va a dar a un gran abismo que atraviesa la montaña de arriba abajo. **Tira dos dados y suma al resultado los puntos de bonificación de tu parámetro de Inteligencia:**

- Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 360.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 365.**



360

Tiempo: 0

—Bain —preguntas a tu compañero—, ¿hay muchos abismos como éste en Moria? ¿Y tienen todos puente?

—¿Abismos? Sí, hay muchos. Y la tribu de Durin no pudo convertirlos todos en espléndidas estancias, puesto que muchos de ellos o no eran apropiados o eran demasiado anchos. En cuanto a los puentes, creo que descubriremos alguno que otro.

Los dos camináis por la cornisa y os quedáis en silencio por unos instantes. El abismo que hay ante vosotros es enorme y muy profundo. Puedes ver grandes estalactitas y estalagmitas. La cornisa por la que avanzáis fue evidentemente excavada en la pared, cortada a pico: es un camino muy estrecho, de modo que Bain y tú no podéis andar uno al lado del otro. Oís un pequeño ruido sobre vuestras cabezas, pero dura sólo un momento y pronto os olvidáis de él. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

- Si el total está entre 2 y 10, **pasa al 336.**
- Si está entre 11 y 12, **pasa al 268.**

7

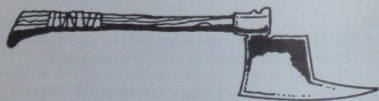
361

Tiempo: 10

Retrocedes entre las sombras. El orco, que es ahora sólo una difusa forma negra, sigue aplicándose en su tarea durante unos minutos; luego, alternativamente, empieza a afilar su cuchillo y a mirar hacia la escalera. Oyes un ruido detrás de ti. Mientras te pegas a la pared, reconoces el inconfundible sonido de los pasos de esas criaturas. ¡Más orcos!

Aunque, a buen seguro, el orco que hay frente a ti debe de estar oyendo también a sus compañeros que se acercan, parece no prestarles demasiada atención. Al poco rato, Bain te toca el brazo y ves otra figura oscura acercándose por detrás. Va vestida igual que el otro orco y también lleva una espada. No puede verte, gracias a las sombras que envuelven tu escondite, y pasa de largo. Ambos orcos se dirigen unos gruñidos ininteligibles y luego el primero se va.

El tiempo pasa, y tú ya no puedes esperar más. Le indicas por señas a Bain que no se mueva de donde está y te preparas para el ataque. **Pasa al 207.**



362

Tiempo: No se contabiliza

Cerca ya del final de tu búsqueda, te detienes para contar las horas y los minutos transcurridos, para saber si Bain y tú podréis llegar a tiempo al campamento de Bror. *Cuenta el total del tiempo transcurrido desde que dejaste el campamento junto al río Celebrant.*

- Si cuentas trece días o menos, **pasa al 364.**
- Si cuentas 14 días, **pasa al 374.**
- Si cuentas 15 días, **pasa al 284.**
- Si cuentas 16 días o más, **pasa al 161.**

4

363

Tiempo: 0

Oyes un ruido sordo encima de ti. Parece que cada vez se hace mayor, como si se tratara del roce de unos ásperos tejidos.

- Quizá sea mejor abandonar este lugar —advierte Bain.
- Si decides abandonar la caverna y continuar por el corredor principal, **pasa al 122.**
- Si quieres seguir explorando la caverna, **pasa al 127.**



364

Tiempo: No se contabiliza

Junto al camino encontráis a Bror, hijo de Bram, esperándoos ansiosamente; lo acompaña un amigo llamado Beren Tablalarga, un acaudalado mercader.

Bror abraza a Bain y te pregunta por el Testamento. Cuando se lo das, el enano lo examina rápidamente y, para tu sorpresa, estalla en una sonora carcajada.

—¡Lo has conseguido! —grita—. Siempre estaré a tu servicio, amigo mío. Lo has hecho muy bien.

—Gracias.

Estás muy complacido, porque sabes que los enanos raras veces agradecen las cosas y mucho menos se ofrecen a ayudarte.

Con Bain a su lado, Bror vuelve al campamento, reúne a sus seguidores y se enfrenta a sus avariciosos primos. Por un momento, crees que se va a producir una pelea, pero las justas reivindicaciones de Bror —y la propia presencia del Testamento— prevalecen, y los usurpadores tienen que desistir.

Vestido elegantemente con una larga capa y un amplio sombrero, Tablalarga también te felicita. Relata orgulosamente que ha hecho tratos con los elfos de Lórien, en nombre de Bror, y te pregunta acerca del botín que has traído de Moria.

8

—Quiero todo lo que tengas, amigo mío —dice, con los ojos brillantes—, si el precio es... razonable.

Te ríes y pides un poco de vino. Os pasáis horas discutiendo, negociando y riendo, hasta que al final llegáis a un acuerdo sobre el precio de lo que figura en la siguiente lista:

Mapa de la Escalera sin Fin — 15 monedas de plata.

Muñeco — 2 monedas de plata.

Polvos violeta — 4 monedas de plata.

Anillo de la fundición — 10 monedas de plata.

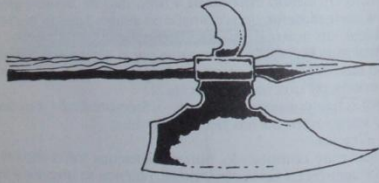
Armadura de la fundición — 138 monedas de oro.

Planos del puente — 9 monedas de plata.

Diamante azul — 60 monedas de oro.

Nuez marrón — 3 monedas de plata.

Después de haber llenado tu bolsa, haces una pausa para cenar y descansar junto al campamento de los enanos. Casualmente, Beren Tablalarga menciona otra posible aventura a la vista. Preguntas si hay lugar en la fiesta para un granuja como tú y apuras tu copa. ¡Sólo la próxima aventura te dará la respuesta! **Fin.**



365

Tiempo: 0 P. Exp.: 3

—Bain —preguntas a tu compañero—, ¿hay muchos abismos como éste en Moria? ¿Y tienen todos puente?

—¿Abismos? Sí, hay muchos. La tribu de Durin no pudo convertirlos todos en espléndidas estancias, puesto que muchos de ellos o no eran apropiados o eran demasiado anchos. En cuanto a los puentes, supongo que descubriremos alguno que otro.

5

Estás a punto de salir a la cornisa cuando se te ocurre algo y te vuelves hacia el enano.

—Aparta a un lado tu amuleto por unos instantes, Bain. Quizá nosotros no veamos muy bien el abismo, pero creo que hay algunas criaturas de las cavernas por ahí que tampoco tienen por qué vernos a nosotros. Y creo que algunas de ellas están cerca.

—Déjame ir delante, entonces, ya que mis ojos están mejor preparados para este trabajo.

El enano guarda su cristal bajo la túnica y se dispone a seguir adelante por la cornisa. Lo sigues en silencio.

El abismo que se extiende ante ti es amplísimo e increíblemente profundo. Puedes ver grandes estalactitas y estalagmitas. La cornisa por la que avanzáis fue evidentemente excavada en la pared cortada a pico: es un camino muy estrecho, de modo que Bain y tú no podéis andar uno al lado del otro. Oís un pequeño ruido sobre vuestras cabezas, pero dura sólo un momento y pronto se te olvida. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:**

• Si el total está entre 2 y 7, **pasa al 336.**

• Si está entre 8 y 12, **pasa al 268.**

366

Tiempo: No se contabiliza

En lo más profundo de Moria, te precipitas en una caída sin fin hacia la muerte. Desgraciadamente, tu aventura ha terminado. **Fin.**



367

Tiempo: 10

Pasas bajo la verja y urges a tu compañero para que te siga. Sorprendido de que aún permanezca abierta, te apresuras por el corredor. Algunas piedras de luz muestran el camino. Avanzas cautelosamente, tratando de levantar la menor cantidad posible de polvo.

6

Poco tiempo después, descubres que el túnel conduce a otra puerta. Es de una madera fina y pulida y, al parecer, está entornada.

- Si decides descubrir lo que hay detrás, **pasa al 212.**
- Si regresas al último cruce, **pasa al 120.**

368

Tiempo: 5 P. Exp.: 55
Con un último esfuerzo, golpeas fieramente la espantosa cabeza de la araña, partiéndola en dos.

—¡La has matado! —exclama Bain. Aunque esto es obvio, puesto que el último destello de sus ojos se ha desvanecido.

—No debemos quedarnos aquí —dices—. Es un lugar funesto. Tengo miedo del pozo y de lo que pueda haber dentro. ¿Qué camino tomamos?

El enano se queda en silencio un instante y luego dice:

—Hay una suave brisa que viene de esa dirección. —Bain señala con su brazo hacia la izquierda—. Iremos por ese túnel —dice finalmente.

Pasáis junto a la guarida de la araña y empezáis a ascender por un túnel inclinado. **Pasa al 101.**



369

Tiempo: 5
—¡Bain! —gritas a tu compañero—. ¡Bain! ¡Por aquí!

Salta sobre tu enemigo, que yace en el suelo. Bain te sigue, pero detrás de él hay muchos más orcos. Corres a ciegas a través de un corredor y luego de otro, sintiéndote cada vez más desorientado.

—¡A la derecha! —exclama Bain.

Confiado en su buena intuición, tomas ese pasadizo y sales a una cornisa que da a una gran gruta. El enano, sangrando y sin aliento, se reúne contigo un momento después.

—Debemos buscar un túnel muy pequeño para que no puedan seguirnos.

8

—Espero que lo encontremos... —No puedes continuar porque Bain te empuja hacia adelante. Los trolls están cada vez más cerca y golpean las paredes de piedra con sus puños.

Empiezas a avanzar por la cornisa cuando el cristal de Bain te permite ver otro de esos monstruosos trolls, a poca distancia del fondo de la caverna. Mientras lo miras horrorizado, levanta un gran martillo de piedra y, con un rugido de rabia, lo lanza contra ti. **Tira dos dados y resta al resultado tus puntos de PD:**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 206.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 105.**



370

Tiempo: 10

Tras pasar a duras penas por el paso excavado alrededor de la roca, Bain y tú llegáis a un puente que se extiende sobre un acueducto. El puente es de un mármol finísimo y no tiene pretiles. Mirando el agua que corre por debajo, adviertes que la corriente es bastante rápida. Os agacháis y empezáis a examinar el puente por si existe alguna trampa. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:**

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 142.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 147.**

371

Tiempo: 5

Pronto llegas a una oscura y profunda grieta que se abre a tu izquierda en la superficie de una roca. Has dejado de ver a tus perseguidores, si es que en realidad lo eran, desde el momento en que has doblado un gran recodo del camino.

- Si decides dejar la cornisa y entrar por la grieta, **pasa al 107.**
- Si prefieres continuar por la cornisa, **pasa al 322.**

9

372

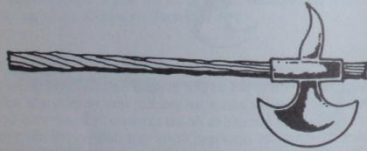
Tiempo: No se contabiliza

La bandada de repugnantes murciélagos te hace perder el equilibrio y caes. Te están arañando con sus fuertes garras cuando también Bain es derribado. ¡No podéis defenderos y acabab con vosotros! Esta aventura ha terminado trágicamente.
Fin.

373

Tiempo: 5 P. Exp.: 15

La caja se abre. Coges la cota de malla de mithril y tus manos pueden sentir su fino y frío tacto mientras la sacas de su lugar de eterno descanso. Está maravillosamente hecha, aunque es demasiado pequeña para ti. Seguramente la hicieron para un joven príncipe enano. Adviertes que no está terminada: uno de los brazos no está entero y no es tan largo como el otro. *Si decides quedarte con la cota de malla, anótala en tu Tarjeta de Identificación. Sigue adelante hacia cualquier localización A.*



374

Tiempo: No se contabiliza

—Quizá la buena suerte nos sonría —le dices a Bain.

Tira dos dados:

- Si el total es 2 o 3, **pasa al 319.**
- Si está entre 4 y 12, **pasa al 364.**

375

Tiempo: 10

Este sombrío corredor presenta distintos tipos de adornos de piedra, pero los que más abundan son los que representan cabezas de hacha y dibujos en forma de rombo. Pronto llegas a una bifurcación. **Pasa al 150.**

1

376

Tiempo: 0

Llegas a lo alto de este tramo de escaleras, pero allí te espera un panorama siniestro. Otra banda de orcos corre por la cornisa directamente hacia ti, tanto por delante como por detrás. ¡Estás rodeado!

- Si te rindes, **pasa al 115.**
- Si luchas contra estos orcos que te bloquean el camino, **pasa al 157.**

377

Tiempo: 40

—No importa —dices con poca confianza—. Si hemos llegado hasta aquí, debemos continuar.

El enano no siente ningún entusiasmo por el rumbo que han tomado las cosas, pero te sigue, de todas formas.

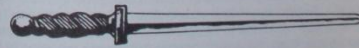
A medida que avanzas, vas bajando cada vez más, mientras el aire se hace más caliente y sofocante. El corredor también se complica, con sus curvas e inesperados giros, aunque su descenso es regular.

—¡Por Durin!, estamos perdidos —dice el enano—. Estoy completamente desorientado. No te podría decir cuántos niveles hemos bajado, aunque por lo menos deben de ser dos o tres.

»Me arrepiento ahora de haber seguido por este camino. Puede que sea nuestra perdición, pero no podemos hacer otra cosa más que continuar.

Tira dos dados:

- Si el total está entre 2 y 9, **pasa al 290.**
- Si está entre 10 y 12, **pasa al 303.**



378

Tiempo: 0

En este cruce, otros dos arcos conducen hacia otros tantos corredores. El más grande está decorado con una vena de mineral dorado. El otro presenta una pequeña runa hecha con trocitos de cristal verde incrustados en la roca.

- Si te decides a entrar por el arco dorado, **pasa al 240.**
- Si prefieres el de la runa de cristal verde, **pasa al 283.**

10

379

Manipulando las caras del cubo, primero una y después otra, consigues abrirlo. En su interior, envuelta en unos mechones de lana polvorientos, hay una pequeña nuez marrón. Bain se rasca la barba.

—Curioso —dice.

Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:

- Si el total está entre 2 y 5, **pasa al 201.**
- Si está entre 6 y 12, **pasa al 229.**

380

Una flecha surge de la densa oscuridad y te hiere. **Tira dos dados dos veces, suma los puntos y añádelos a tu total de Daño Sufrido:**

- Si tu Daño Sufrido supera ahora al de Resistencia, **pasa al 387.**
- De lo contrario, **pasa al 395.**

381

Te vuelves para emprender el camino de regreso, pero en tu precipitación te olvidas de mirar dónde pones los pies. Tu tobillo se tuerce dolorosamente y caes sobre una rodilla; dando tumbos, acabas golpeándote la cabeza contra un saliente. Luego, con un último traspie, vas a parar al interior de la caverna. **Reduce tus puntos de Huida, de Percepción y tus PA 1 punto para el resto de esta aventura. Pasa al 220.**

382

Confiado, consigues abrir el cofre. Pero, ¡qué terrible equivocación! Retiras la mano y observas un hilo de sangre en uno de tus dedos. ¡Una aguja envenenada! Te vuelves muy lentamente hacia Bain. Su rostro parece flotar ante tus ojos, y habla, pero no puedes oír lo que dice. Sientes un golpe sordo en la parte de atrás de tu cabeza y lo último que ves es el techo de la estancia. **Fin.**

383

Desde lo alto de la escalera, os precipitáis hacia la cornisa y os introducís en la oscuridad. Desgraciadamente, aún estáis expuestos a las flechas de los arqueros orcos que hay al otro

Tiempo: 5

lado del abismo y que continúan disparando contra vosotros. Buscando un refugio, os metéis rápidamente en un túnel que ha sido excavado en la cornisa. Es oscuro y estrecho pero, con la ayuda del cristal y del enano que te sigue como una sombra, consigues avanzar.



Pronto descubres un gran recodo que desciende hacia la izquierda, pero los gritos de los orcos que te llegan desde atrás te empujan a seguir adelante.

El túnel tiene unos ciento cincuenta metros de largo y termina en un puente que divide el abismo en dos partes. La primera conduce a una columna de piedra que surge del abismo, mientras que la segunda prolonga el sendero hasta el otro lado del precipicio. Oyes a los orcos acercándose por el túnel, con el incesante *bum-bum* de sus tambores, que el eco del abismo no hace más que multiplicar.

—El puente, ¡vamos! —grita el enano, ya casi sin aliento. Corréis por el fino sendero de piedra, mientras las flechas llueven sobre vosotros, pero cuando llegáis al otro lado os espera otro túnel. La primera antorcha de los orcos ilumina el otro extremo del puente, de modo que puedes ver unas formas oscuras y escurridizas que se han adelantado a las demás.

—No te detengas... —dice la voz de Bain desde las sombras.
—¿Estás herido de gravedad?
El enano da un paso, y a la luz del cristal puedes ver que está sangrando por muchos sitios. Sin embargo, afirma:

—Puedo seguir.
Empiezas a correr otra vez pero, cuando el túnel llega a su final, crees que también ha llegado tu fin. El corredor se abre de nuevo al abismo, pero ahora el puente que alguna vez sirvió para cruzarlo, ha dejado de existir —por lo que puedes ver al fondo del precipicio— hace mucho tiempo.

—¡No! —aúllas.
A tu lado, Bain mira hacia arriba y, a través del vacío, divisa un puente y una especie de rellano a unos treinta metros por encima de vuestras cabezas.

—Tenemos que ir por aquí —dice.
—¿Estás loco? No podemos volar, a no ser que te hayan salido alas desde la última vez que te vi a la luz del día.

—No hay tiempo para bromas cuando los orcos están tan cerca. Mira esto —y el enano te muestra la pared del abismo que hay cerca de la boca del túnel—. Mira esos asideros. Los hicieron estos orcos, pero nos serán útiles. Podemos usarlos para subir al piso siguiente, o de lo contrario los orcos nos capturarán aquí.

Miras hacia arriba con desesperación, pero piensas que la ascensión es posible. La pared no es tan vertical, y los salientes parecen bastante seguros. El puente de arriba es, desde luego, mucho más prometedor que el abismo bajo tus pies.

—Tú primero, Bain. Aquí está el cristal. —Se lo das y añades—. Debes encontrar el modo de salir de ésta. ¡Y esperamos que los asideros no se terminen a medio camino!

Pasa al 407.



5

384

Tiempo: 0

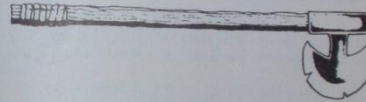
La mesa tiene dos cajones que no parecen tener cerradura. Puedes examinar cada una de las siguientes opciones sólo una vez:

• Si sigues examinando la parte de arriba de la mesa, **pasa al 168.**

• Si abres el primer cajón, **pasa al 394.**

• Si abres el segundo cajón, **pasa al 219.**

• Si no haces nada de todo esto, **sigue adelante** hacia cualquier localización A.



385

Tiempo: 5

Las flechas de los orcos no han conseguido su objetivo, aunque algunas de ellas han estado muy cerca de hacerlo. Has subido más allá de donde alcanzan sus proyectiles, así que unos ágiles y fuertes guerreros orcos se ven obligados ahora a ascender detrás de ti. Afortunadamente, llegas al rellano, donde te espera Bain, justo a tiempo, puesto que los tienes ya muy cerca. Por su parte, el enano ya tiene su arco preparado. **Pasa al 353.**

386

Tiempo: 5 P. Exp.: 10

¡Has matado al orco! A pesar del terrible olor que desprende, decides registrarlo. Bain vigila por si aparecen otros orcos, mientras tú inspeccionas la pequeña bolsa que lleva sujeta a un lado. Sólo encuentras un sucio bramante, un trozo de hueso reseco, un cuchillo y una bolsita de cuero que contiene lo que debe de ser comida para orcos; en resumidas cuentas, todo ello es repugnante y decepcionante a la vez.

7

Nada más terminar tu registro, oyes el sonido de unos pasos que se acercan por detrás.

—Vienen más —susurra Bain.

—Si queremos sacar algún beneficio de todo esto, no será matando orcos, sino encontrando el Testamento —dices, mientras bajas rápidamente los escalones. Bain te sigue como una sombra. *Puedes añadir a tu Tarjeta de Identificación todo lo que te apetezca conservar de la bolsa del orco. Pasa al 330.*



387

Tiempo: No se contabiliza

Alcanzado por una negra flecha orca, tu búsqueda termina aquí, ya que Bain no puede salvarte. *Fin.*

388

Tiempo: 5 P. Exp.: 30

Gravemente herida, la araña gigante se retira por uno de aquellos túneles con un ojo cegado y una pata menos.

—A esto lo llamo yo hacer un buen trabajo —dice el enano—; ahora, ha llegado el momento de abandonar este lugar. Sin querer, he caído en ese pozo, y no quiero volver a pasar por esto si tengo la oportunidad.

—Estoy de acuerdo, pero, ¿qué camino escogemos? Decidámonos pronto antes de que vuelva esa cosa.

El enano se queda callado unos instantes y finalmente observa:

—Hay una suave brisa que viene de esa dirección —Bain mueve su brazo hacia la izquierda.

—Entonces, vayamos por ahí —dices.

Salís de la guarida de la araña y empezáis a ascender por un túnel en pendiente. *Pasa al 101.*

8

389

Tiempo: 5

Bain levanta su amuleto para iluminar la cámara en la que os encontráis.

Se trata de una pequeña habitación llena de barriles en cuyo centro hay una especie de sumidero con una bulliciosa corriente de agua.

—Esta es una de las salidas de emergencia de Moria —te informa Bain—. Es extraña, lo admito, pero útil, como veremos.

—Así lo espero —dices—. Dentro de poco esos orcos se darán cuenta de que no nos hemos esfumado y empezarán a buscar. Si no conseguimos salir de aquí, nos cogerán.

En la pared que hay detrás de ti, se oyen los primeros golpes. Bain se dirige hacia uno de los enormes barriles con tapa de metal.

—Esto nos servirá —dice—. ¡Adentro!

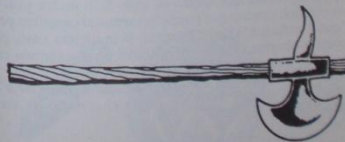
—¿Dentro del barril? ¿Me estás proponiendo que salgamos de Moria en un artefacto de madera y arrastrados por la corriente?

—Eso es —afirma—, y si no quieres venir, iré solo. Los tambores rugen en el exterior y empiezan a resonar en la propia habitación.

—Muy bien. Por lo que parece, no tengo otra elección.

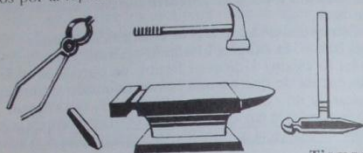
—En eso tienes razón —dice el enano—. Ahora acerquemos ese barril al agujero.

Ayudas a Bain y lo dejáis justo en el borde, y luego te introduces en él. Afortunadamente, hay suficiente espacio para los dos en el interior; Bain entra y cierra la tapa. Entonces, se mueve de un lado al otro y el barril se precipita en la corriente.



9

—No creo que olvide nunca este viaje —dices mientras das vueltas y más vueltas en el interior de tan original medio de locomoción. A veces chocáis contra las rocas, siempre arrasados por la rápida corriente de agua. **Pasa al 169.**



390

—Quiero echar un vistazo más de cerca —le dices a Bain.
—Pero, ¿por qué? —pregunta—. No me gustaría quedarme aquí demasiado tiempo.

—Crefa que había quedado bien claro: la última decisión, en lo que respecta a esta misión encomendada por tu tío, siempre la tendré yo —afirmas—. Y ahora ven conmigo.

Los dos os subís a la vieja vagoneta, que está completamente oxidada. Miráis en su interior y veis una polvorienta roca de mineral veteadado.

—Parece que esto está abandonado desde que tu tribu dejó esta parte de Moria —le dices a Bain, que mira a su alrededor, nervioso.

—Tengo un mal presentimiento —dice—. Es un lugar extraño. Creo que debemos irnos, ¡y pronto!

—Un momento —replicas—. Primero tenemos que ver si hay otros corredores que salgan de éste. A lo mejor uno de ellos es el único camino que puede llevarnos al pasadizo principal que conduce a la Gran Estancia. Si te hiciera caso, perderíamos la oportunidad de encontrarlo y volveríamos ante Bror con las manos vacías, sin el Testamento.

• Si crees que el miedo de Bain es infundado, **pasa al 276.**
• Si vuelves al último cruce siguiendo el consejo de Bain, **pasa al 346.**

391

—El túnel, Bain —decides—. Quién sabe lo que puede haber escondido en la caverna.

Tiempo: 5

11

Una vez que os habéis internado en el túnel, Bain susurra algo tan bajo que apenas puedes oírlo:

—Si alguien nos acecha, no hay diferencia entre la caverna y el túnel...

Oís de nuevo el sonido de los arañazos en la piedra, pero esta vez más cerca. Bain aprieta el paso y, al ser tan pequeño y tan rápido, pronto se aleja tanto de ti que empiezas a sentir un cierto desasosiego.

—¡Bain! —gritas en voz tan baja como te es posible—. ¡Bain! No vayas tan deprisa, apenas puedo verte.

El débil resplandor de su luz desaparece y reaparece con los recovecos del túnel. Aunque tienes la impresión de que te vas acercando cada vez más, los sonidos de los arañazos sobre las piedras también se aproximan. Entonces se oye un aullido que te hiela la sangre. Es algo inhumano, doliente, que desciende por el pasadizo hasta que Bain se detiene y se vuelve hacia ti, con la mirada aterrorizada.

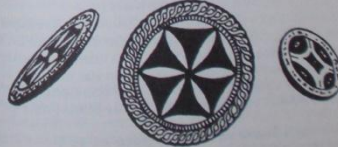
—¿Qué es eso? —preguntas cuando finalmente lo alcanzas.

La respuesta es innecesaria, porque está un poco más allá, en el túnel frente al que se encuentra el enano. Enorme y oscuro, con unos pálidos y grandes ojos azules y las fauces abiertas... ¡Es un troll de las cavernas!

Esgrime un largo martillo de piedra con un brazo tan fuerte que podría destrozar la mismísima tierra. Vuelve a gritar, pero esta vez le responden otras muchas voces. ¡Os están rodeando!

Tira dos dados:

- Si el total es 2, **pasa al 312.**
- Si el total está entre 3 y 6, **pasa al 287.**
- Si está entre 7 y 12, **pasa al 106.**



7

392

Caminas durante algún tiempo, pero el corredor cada vez se estrecha más y se hace más oscuro.

—Éste es un buen lugar para detenerse un instante y descansar —dices, desembarazándote de tu mochila.

El enano responde:

—¡No es un buen lugar! No hagas ningún movimiento repentino. ¿Ves estos adornos de piedra que hay por aquí, y las líneas cinceladas en el muro de detrás?

Las observas detenidamente y preguntas a Bain:

—¿Qué ocurre? ¿Qué son?

—Es una ingeniosa obra de los enanos. Mis antepasados llenaron de trampas este corredor y, aunque normalmente no están activadas, puedo decirte que ésta sí lo está, y desde hace poco tiempo. Los orcos no conocen su funcionamiento, así que... Ahora, con cuidado, sígueme, a ver si podemos salir de aquí.

Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Pericia:

- Si el resultado está entre 2 y 6, **pasa al 253.**
- Si está entre 7 y 12, **pasa al 349.**



393

Cuando lo coges, el delicado anillo se parte en dos, puesto que se ha corrido con los años. Examinas con pesar los trozos ya inservibles y los tiras al suelo.

—¡Baratijas! —exclama Bain—. Aquí no hay nada.

Sigue adelante hacia cualquier localización A.

Tiempo: 0

394

Abres el cajón y descubres un gran trozo de madera de forma cúbica. El bloque parece sólido, pero cuando lo mueves algo suena en su interior. Bain lo coge con sus manos y le da vueltas y más vueltas buscando un sitio por donde abrirlo.

Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Percepción:

- Si el resultado está entre 2 y 7, **pasa al 397.**
- Si el resultado está entre 8 y 12, **pasa al 379.**

4

Tiempo: 5

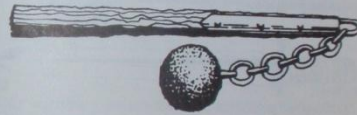
395

Te ha alcanzado la negra flecha de un orco, pero aún estás vivo. La armadura de Bain repele la siguiente pero, como el enano no quiere probar de nuevo la resistencia de su cota de malla, te grita:

—Rápido, ¡vámonos de aquí!

- Si sigues el consejo de Bain y corres, **pasa al 296.**
- Si crees que Bain y tú debéis quedaros y hacer frente a esos orcos, **pasa al 234.**

Tiempo: 0



396

Te despiertas envuelto por la suave luz de la cámara de la fundición; sientes un gran zumbido en tu cabeza y el estómago revuelto.

—Debo admitir que estoy contento de verte recuperado

—dice Bain, aunque su voz te parece muy lejana.

—Estoy... bien.

Tratas de que tu voz suene convincente, pero a Bain no se lo engaña con facilidad, así que te ayuda a ponerte en pie sin hacer ningún comentario. **Pasa al 195.**

Tiempo: 30

Después de examinar el cubo durante algún tiempo, debéis admitir que resulta imposible abrirlo.

—¡Demonios! —exclamas—. No sacaremos nada de esto.

Dejáis el bloque de madera donde lo encontrasteis y continuáis con vuestra búsqueda. **Pasa al 384.**

Tiempo: 10

6

398

Tiempo: 5

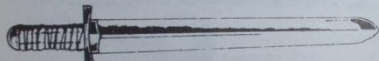
Entras en la enorme caverna y lo que ves te deja boquiabierto. Unas delgadas estalagmitas de colores surgen del suelo y unas relucientes estalactitas que cuelgan del techo forman un extraño paisaje de formas irreales.

—Cuidado —adviertes—. Nuestros enemigos deben de estar cerca. Con todas estas rocas a nuestro alrededor, pueden haberse escondido en cualquier sitio.

Pronto os aseguráis de que no hay nadie esperándoos y entonces descubris ante vosotros otro tenebroso abismo y otro puente.

—Si no están aquí, es que nos están esperando al otro lado del precipicio —dice Bain con voz grave.

Pasa al 344.



399

Tiempo: 0

Un dardo negro te pasa rozando el costado, pero no te alcanza.

—¡Hemos despertado a los orcos! —grita Bain—. ¡Rápido, corramos mientras todavía estamos a tiempo!

Te coges del brazo y te hace volver a la cornisa.

• Si sigues el consejo de Bain y corres, **pasa al 296.**

• Si crees que no debéis huir y preferes luchar contra los orcos, **pasa al 234.**

400

Tiempo: 5

Con mucho cuidado, sacas el anillo de debajo del jergón. Está bellamente trabajado e incluso parece de plata, pero ha perdido el brillo, a pesar de que ha permanecido escondido durante mucho tiempo. Sin pensarlo ni un segundo, y antes de que Bain te prevenga de no hacerlo, te dispones a probarlo.

Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Magia:

• Si el resultado está entre 2 y 6, **pasa al 310.**

• Si está entre 7 y 12, **pasa al 277.**

10

401

Tiempo: 10

Este corredor te conduce a la entrada de una gruta débilmente iluminada. En su interior, sientes una fría humedad y oyes un pausado chapoteo que parece venir de una charca de aguas tranquilas, allí a lo lejos.

• Si decides adentrarte en la caverna, **pasa al 110.**

• Si regresas al último cruce y continúas por el corredor principal inundado de agua, **pasa al 175.**



402

Tiempo: 0

Una horrible y oscura forma se aproxima rápidamente por detrás de vosotros en un absoluto y ominoso silencio. En el combate que sigue, eres sorprendido. **Pasa al 189.**

403

Tiempo: 0

Los orcos son demasiado numerosos como para que puedas vencerlos a todos. Le dices a Bain que debéis abandonar la caverna, y poco después estáis corriendo a lo largo de la cornisa que rodea el abismo sin fondo, mientras los orcos os pisan los talones. **Pasa al 197.**

404

Tiempo: 0

—Quizás aquí no haya trampas —dices—. Al menos no puedo ver ninguna.

—Yo tampoco veo nada —confirma Bain—. La Gran Estancia está más allá. ¡Adelante!

Sigues a Bain a través del puente. **Pasa al 238.**

405

Tiempo: No se contabiliza

De un certero golpe, te derriban de la cornisa y caes por el precipicio hacia las profundidades de Moria. Tu aventura termina con una cruel y desafortunada muerte. **Fin.**

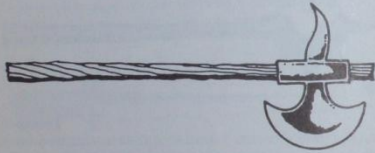
4

406

Tiempo: 0 P. Exp.: 75

Dos orcos yacen muertos a tus pies, mientras otro par de ellos, gracias a la poderosa fuerza de tu arma, han ido a parar al fondo del precipicio. Los demás te consideran un enemigo demasiado peligroso como para arriesgarse y empiezan a correr.

Llamas a Bain para decirle que ahora el camino está despejado; el enano se deshace de su enemigo y corre detrás de ti esquivando a sus perseguidores. **Pasa al 383.**



407

Tiempo: 5

Bain empieza su ascensión mientras tú miras hacia atrás, hacia el túnel, y ves las antorchas que se acercan.

—¡Sígueme ahora! —grita Bain, que ya ha conseguido subir unos cuantos metros.

Pones el pie en el primer saliente, obra de los orcos para casos como éste, y con la mano te agarras a otro, más arriba. Subes con mucha facilidad, más de la que te esperabas, aunque la situación se complica: los orcos irrumpen en el rellano que se encuentra debajo de ti. El primero de ellos cae por el barranco, empujado por la precipitación de los demás, que siguen gritando mientras los tambores continúan con su *bum-bum*. Han traído a sus arqueros, y ¡ahora eres un blanco muy sencillo! Tres de ellos levantan sus arcos y tensan las cuerdas.

—¡Bain, nos están disparando!

Tira dos dados y resta al resultado tus PD:

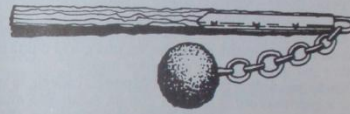
- Si el resultado está entre 2 y 7, **pasa al 385.**
- Si está entre 8 y 12, **pasa al 208.**

5

408

Tiempo: 0 P. Exp.: 5

Abres la cerradura silenciosamente y luego liberas a Bain con un «clic». El jefe de los orcos parece haber advertido vuestros movimientos, pero los dos orcos que discuten están tan ajenos a todo que, fortuitamente, le cierran el paso cuando ya intentaba atrapar a Bain: ¡ahora es vuestra oportunidad de escapar! Corred hacia lo alto de las escaleras, que es el camino más corto. **Pasa al 256.**



409

Tiempo: 5

Oyes un fuerte y repentino ruido; esto no lo ha hecho el enano. Te detienes y, silencioso como una piedra, escuchas, pero no oyes nada más.

Bain, pegado a la pared, empieza a avanzar para alcanzar la oscura grieta y tú sigues sus movimientos. Los dos os quedáis inmóviles, junto al muro de la cueva, sintiendo la humedad de la roca y escrutando las sombras. Una forma más oscura se mueve sigilosamente y os dais cuenta de que hay un orco en el corredor. Se desplaza hacia un lado y entonces podéis verlo con más claridad. **Tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de Pericia:

- Si el resultado está entre 2 y 6, **pasa al 207.**
- Si está entre 7 y 12, **pasa al 354.**

410

Tiempo: 0

Los papeles muestran una gran cantidad de esbozos de joyas que parecen interesarle mucho a Bain.

—Esto no me sirve de nada —dices, pasándole las hojas. **Pasa al 307.**

7

411

Tiempo: 10

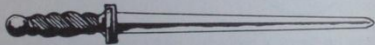
Antes de que empieces a moverte a lo largo de la cornisa, ves antorchas que se encienden al otro lado del abismo. Unas negras formas las sostienen en alto y muchas de ellas se mueven ahora en la lejanía como una procesión de malévolas luciérnagas. Se introducen en las sombras, hacia la derecha, y luego giran. ¡Es un puente y lo están cruzando!

—Si vienen por este camino, poco importa quiénes sean, ni lo que sean —dices—, ¡estamos perdidos! Al parecer, no hay lugar para nosotros en Moria.

—Eso es cierto —replica el enano—. Venga, sigamos por ese camino. —Y señala hacia la izquierda.

—De acuerdo, pero primero dame tu cristal, porque voy a guiar yo. En la oscuridad, podría no ver una grieta o una pendiente y ¡no quisiera acabar en ciertos lugares!

Cuando Bain te da el amuleto con su pesada cadena, te vuelves y te precipitas por el sendero, con un escarpado muro a tu izquierda y un precipicio a tu derecha. **Pasa al 371.**



412

Tiempo: 5

Bain está a punto de empujar la puerta abierta cuando oís unos pesados pasos detrás de vosotros. Giráis sobre vuestros talones y veis a dos enanos que atraviesan la Gran Estancia. Lucen fuertes armaduras y empuñan unas afiladas hachas de acero. Bain saca la llave rúnica de la cerradura secreta y la oculta en su túnica.

—No escondas la llave —dice uno de los enanos—. Conocemos el secreto y queremos encontrar el Testamento del Viejo Bror. ¡Dánosla!

Entonces, dirigiéndote a uno de ellos, levantas la voz y lo desafías:

—¿Quién se atreve a hablarnos así, de improviso y empuñando las armas?

—No te hagas el loco —gruñe por debajo de su rojiza barba—. Estás aquí por el Testamento, y nosotros también, y seremos nosotros quienes lo consigamos. Y ahora dadnos la llave.

9

Bain saca el hacha de su cinturón y empieza a avanzar. —Primero tendréis que matarme, y aun entonces no conseguiréis nada, porque el Testamento está escondido dentro de la cripta que se encuentra más allá de estas paredes. Nunca daréis con él: sólo yo sé dónde está, ¡y no os lo diré!

Entonces uno de los enanos da otro paso y se aproxima a Bain. Empieza a hablar en su lengua secreta, el khuzdul, primero en voz baja, para terminar con un rugido. Bain le responde de la misma manera. Al parecer, ¡se están lanzando unos insultos de lo más groseros! El primer enano se cambia el hacha de mano justo cuando Bain descarga un poderoso golpe con la suya. La batalla ha empezado y no hay quien la detenga. El segundo enano enarbola su arma y carga contra ti. *Debes luchar contra este enano y no puedes huir.*

(ENANO: PA=4 PD=3 PR=30)

- Si vences al enano, **pasa al 232.**
- Si el enano te deja inconsciente, **pasa al 273.**
- Si el enano te mata, **pasa al 148.**

413

Tiempo: 5

Con un suave empujón, Bain abre la puerta que descubre un corredor oscuro, bajo y muy estrecho.

Lo atravesáis y llegáis a una pequeña estancia: ¡la Cámara de Bram! Ante ti hay un arca de madera, un baúl de hierro, un cofre de metal y una gran vasija, con adornos pintados y algo quemada. Bain se dirige hacia las tres columnas bajas que aguantan el techo. Puedes empezar a examinar los objetos que habéis encontrado, y te invade una extraña alegría.

Antes de que alcances el primero de ellos, oyes un lejano *bum-bum*.

—¡Deprisa! —le dices a Bain—. Los orcos han encontrado el camino que conduce hasta aquí. ¡Son sus malditos tambores!

Sólo tienes tiempo para examinar uno de los objetos:

- Si te diriges hacia el arca, **pasa al 298.**
- Si te diriges hacia el baúl, **pasa al 156.**
- Si te diriges hacia el cofre, **pasa al 338.**
- Si te diriges hacia la vasija, **pasa al 163.**

7

CREACIÓN DE UN PERSONAJE

Si no quieres crear tu propio personaje, utiliza el personaje ya creado que encontrarás justo antes del Prólogo.

Si decides crear tu propio personaje, debes seguir las instrucciones de esta sección. Anota las características de tu personaje en la Tarjeta de Identificación que hallarás más adelante. Si es preciso, puedes hacer una fotocopia de esta Tarjeta para tu uso personal.

A medida que vayas leyendo el proceso de creación del personaje, consulta la Tarjeta de Identificación del personaje ya creado que verás justo antes del Prólogo.

PARÁMETROS

Tu personaje empieza con ciertos atributos mentales y físicos denominados «parámetros»: Fuerza (F), Agilidad (Ag) e Inteligencia (In). Antes de comenzar esta aventura, determina los valores de estos parámetros. **Tira dos dados** 3 veces, asigna un resultado a cada uno de los tres parámetros y anótalos en la columna *Valor Parámetros* de tu Tarjeta de Identificación.

BONIFICACIONES

Cada valor de parámetro (F, Ag, In) puede otorgar una «bonificación» al realizar ciertas actividades; ten presente que estas «bonificaciones» pueden ser positivas o negativas (o cero).

Cada valor de parámetro **entre 2 y 4** da una bonificación de **-1**.

Cada valor de parámetro **entre 5 y 8** da una bonificación de **0** (es decir, ninguna bonificación).

Cada valor de parámetro **de 9 o 10** da una bonificación de **+1**.

Cada valor de parámetro **de 11 o 12** da una bonificación de **+2**.

Anota estas bonificaciones en la columna *Bonificación Parámetros* junto a la de *Valores Parámetros* en la Tarjeta de Identificación.

CÓMO APLICAR LAS BONIFICACIONES DE PARÁMETROS A LAS HABILIDADES

En la sección *Habilidades* de tu Tarjeta de Identificación hay también una columna de *Bonificaciones Parámetros*. A cada espacio se le adjunta la abreviatura de un parámetro. Anota en este espacio el valor de la bonificación correspondiente. (Consulta la Tarjeta del personaje ya creado si necesitas ayuda para seguir estas instrucciones.)



RESISTENCIA

El parámetro de Fuerza determina la *Resistencia* de tu personaje. Durante el combate recibirás daños debidos a conmociones, dolor, hemorragias, etc. Si el total de *Daño Sufrido* supera el de *Resistencia*, quedarás inconsciente (sin conocimiento). Tu *Resistencia* es igual a:

20 más dos veces el valor de tu Fuerza.

Anota esta cantidad en la Tarjeta de Identificación de tu personaje.

HABILIDADES

Las 8 «habilidades» siguientes modifican las probabilidades de que realices ciertas acciones durante la aventura.

- 1) *Puntos de Ataque Cuerpo a Cuerpo (PACC)*: Representa tu capacidad de atacar en combate cuerpo a cuerpo.
- 2) *Puntos de Ataque de proyectil (PAP)*: Representa tu capacidad de atacar usando un proyectil, como una lanza arrojada o una flecha disparada con arco. (Esta habilidad no se utiliza en el *Sistema Básico*.)
- 3) *General*: Utiliza esta habilidad cuando se te pida en el texto que realices acciones de carácter general como, por ejemplo, trepar, rastrear, cazar, cabalgar y nadar.
- 4) *Pericia*: Utiliza esta habilidad cuando intentes moverte sin que te vean ni te oigan (es decir, a hurtadillas), robar o hacerte con algo que esté en poder o bajo la protección de un adversario, forzar un cerrojo, liberarte de unas ligaduras y otras actividades similares.
- 5) *Percepción*: Representa cuánta información obtienes mediante la observación y la exploración. También refleja tu capacidad de hablar y negociar con los seres que encontrarás durante la aventura.
- 6) *Magia*: Representa tu afinidad a la magia y los hechizos. Utiliza esta habilidad cuando intentes lanzar un hechizo y cuando así se te indique en el texto.
- 7) *Huida*: Representa tus posibilidades de escapar del peligro.
- 8) *Puntos de Defensa (PD)*: Representa tu capacidad de esquivar ataques.

PUNTOS DE HABILIDAD

Para cada una de estas habilidades dispondrás de un total de *Puntos de Habilidad* que deberás usar cuando intentes llevar a cabo ciertas acciones. Ten en cuenta que estos «puntos» pueden ser positivos o negativos.

- Al crear tu personaje dispones de 6 puntos positivos para asignarlos a tus habilidades; la forma de distribuirlos queda a tu elección (consulta más adelante). **No** puedes asignar estos puntos a las habilidades de «PD» ni de «Huida».
- Puedes asignar más de 1 punto a una cierta habilidad, pero no más de 3. Por lo tanto, cada habilidad puede tener un total de +1, +2 o +3 puntos. Debes anotar estas puntuaciones.

ciones en los espacios correspondientes de la columna *Puntos de Habilidad* de la Tarjeta de Identificación del personaje.

- Si no asignas 1 punto como mínimo a una habilidad, debes anotar un valor de -2 en el espacio correspondiente. A las habilidades de «PD» y de «Huida» **no** se asigna esta penalización de -2 puntos.

PUNTOS TOTALES

A estas alturas debes tener ya un valor anotado en cada espacio de *Bonificación Parámetros* y de *Puntos Habilidad*; no olvides que estos valores pueden ser negativos o positivos. Para cada habilidad, suma estos dos valores y anota el total en el espacio correspondiente de la columna **PUNTOS TOTALES**.

Cuando se te indique en el texto «suma al resultado tus puntos de...», se estará haciendo referencia a estos *Puntos Totales*.

Durante el juego puedes adquirir objetos o facultades que afecten a estos valores. Puedes emplear los espacios de la columna *Bonificaciones Especiales* para anotar estas variaciones; naturalmente, cuando esto ocurra tendrás que volver a calcular algunos de los *Puntos Totales*.

HECHIZOS

Puedes optar por usar las *Reglas Opcionales sobre Hechizos*. En tal caso, por cada punto que no asignes a una habilidad podrás «aprender» dos hechizos, que podrás lanzar durante el juego (consulta las *Reglas Opcionales* al final de este libro-juego).



EL SISTEMA AVANZADO

Si vas a utilizar el Sistema Básico, no sigas leyendo.

El *Sistema Avanzado* es similar al *Básico* en muchos aspectos, pero permite más variedad de acciones y de opciones.

TIEMPO

Seguir el transcurso del tiempo aporta un gran atractivo y emoción a la aventura de este libro-juego, pero es preciso que vayas calculando el tiempo a medida que va discurrendo la historia. Si deseas simplificar el juego, límitate a usar el libro-juego como se te indica e ignora los apartados y las normas que hagan referencia al tiempo (consulta el *Sistema Básico*).

El paso del tiempo aparece señalado al comienzo de cada apartado del texto como *Tiempo: x*, donde *x* es el número de minutos que transcurren. A medida que leas cada sección de texto, suma esta cantidad al total de tiempo transcurrido desde que empezaste la aventura.

EMPRENDER UNA ACCIÓN

Cuando en el texto se te indique **emprende una acción**, consulta la *Tabla de Acciones* que encontrarás al final de este libro-juego. Elige una de las acciones de la lista y sigue las instrucciones.

EQUIPO

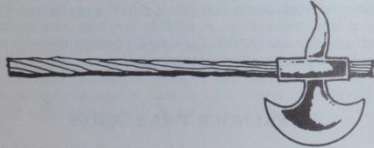
Sólo puedes llevar puesto: 1 armadura completa, 1 daga (en el cinturón), 1 capa, 1 mochila y 1 cinturón con bolsa.

Además, puedes **transportar** varios objetos, en un número igual a tu valor de *Fuerza*. Este total puede incluir 3 armas como máximo. Si pierdes tu mochila, este número quedará reducido a la mitad (redondeando a menos) y, junto con la mochila, perderás el exceso de equipaje.

Puedes conseguir ciertos objetos especiales indicados en el texto que no están sometidos a estas restricciones.

- **Armas:** Si causas daño a un oponente, tu arma puede infligirle un **daño adicional** (que se aplica a cada ataque solamente en caso de que obtengas un resultado de 1 o más en la tirada de daño):

Espada +1	
Maza +2	(sólo si el oponente lleva cota de malla o de láminas)
Lanza 0	
Daga -1	
Martillo de guerra	+2	(pero 1 punto menos de PACC)
Hacha de combate	+2	
Pértiga +1	
Espada a dos manos	+3	(pero 1 punto menos de PACC)
Manos desnudas	-3	(y 2 puntos menos de PACC)



EJEMPLO: Consultas la *Tabla de Combates* y ves que has infligido un daño de «8» a tu oponente. Si estás usando una espada (+1 de daño), en realidad tu adversario recibe 9 puntos de daño («8» +1). Si estuvieras usando una daga (-1 de daño), sólo recibiría 7 puntos de daño («8» -1).

- **Armas arrojadizas:** Las siguientes armas pueden utilizarse una vez en un combate como ataque de proyectil. Las modificaciones de los Puntos de Ataque de Proyectil (PAP) están encerradas entre paréntesis: lanza (-1), daga (-1), martillo de guerra (-2), espada (-3), maza (-3), hacha de combate (-4). En este caso, no podrás usar el arma en combate cuerpo a cuerpo y sólo podrás recuperarla si derrotas a tu oponente.
- Un **arco** sólo puede utilizarse en ataque de proyectil (consulta el paso 1 de la sección **Combate**), no en combate cuerpo a cuerpo.

- La **armadura** tiene los siguientes efectos sobre tus Puntos de Habilidad:

Armadura de láminas: +3 a PD; -3 a Pericia, Huida y Magia.
Cota de malla: +2 a PD; -2 a Pericia, Huida y Magia.
Coraza de cuero: +1 a PD; -1 a Pericia y Huida.
Escudo: +1 a PD; -1 a Magia.

- **No** puede usarse un **escudo** en combinación con las siguientes armas: arco, hacha de combate, pértiga o espada a dos manos.

COMBATE

Un combate consiste en una serie de varias «rondas». En cada «ronda», tú atacas a tu oponente, o bien intentas huir y tu oponente te ataca.

Si optas por luchar con un oponente o bien se te indica en el texto que debes hacerlo, debes resolver el combate siguiendo las siguientes normas:

- 1) Si eres sorprendido, remítete directamente al paso 4; de lo contrario, lee el paso 2.
- 2) Si tienes la posibilidad de realizar un ataque de proyectil, **puedes** hacerlo (consulta la explicación de la resolución de un ataque). Si no sorprendes a tu oponente (es decir, está enterado de tu presencia), él podrá realizar a continuación un ataque de proyectil contra ti, si tiene esa posibilidad (el texto especificará si tu oponente puede o no hacer un ataque de proyectil).

Así se completa una **ronda** del combate.



- 3) Nadie es sorprendido durante el resto del combate. Tu oponente intentará llegar a una lucha cuerpo a cuerpo. Si deseas seguir realizando ataques de proyectil, **tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida**. Si el resultado es igual o superior a 10, vuelve al paso 2; de lo contrario, lee el paso 4.
- 4) Estáis enzarzados en un combate cuerpo a cuerpo. Tú haces un ataque cuerpo a cuerpo contra tu oponente, y él lo hace a su vez contra ti. Si eres sorprendido, el orden de los ataques se invierte.

Así se completa una ronda del combate.

- 5) Repite sucesivas rondas de combate hasta que se dé una de las siguientes condiciones:
- Uno de vosotros cae **muerto** (una «M» en la Tabla de Combates).
 - Uno de vosotros tiene un total de **Daño Sufrido** superior al de **Resistencia**. Ese contrincante queda **inconsciente** y es derrotado. (Esto también puede ocurrir si se obtiene un resultado de «I» en la Tabla de Combates.)
 - Consigues **desasirte**. Al inicio de cualquier ronda de combate, puedes optar por no atacar en dicha ronda. Una vez que tu oponente haya efectuado su ataque, **tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida**.
 - Si el resultado es igual o superior a 9, logras **huir** (sigue las instrucciones indicadas en el texto o **sigue adelante** [si es posible] **en una dirección al azar**).
 - De lo contrario, sigues enzarzado en el combate y debes comenzar otra ronda de combate en el paso 4. De todas maneras, puedes tratar de **desasirte** de nuevo.

Los ataques individuales se resuelven tal como se indica en el Sistema Básico: Consulta la Tabla de Combates que encontrarás al final de este libro-juego. El resultado del ataque es el valor en el que se cruzan el resultado de los dados y la diferencia entre los PA y los PD. Utiliza los PAP si realizas un ataque de proyectil, y los PACC si haces un ataque cuerpo a cuerpo.



DAÑO Y CURACIÓN

Calcula el *Daño Sufrido* tal como se indica en el *Sistema Básico*. Si el total de *Daño Sufrido* supera el de *Resistencia* (consulta la Tarjeta de Identificación), pierdes el conocimiento. Si esto sucede durante un combate, eres **derrotado** y debes proceder como se te indique en el texto. De lo contrario, tu aventura habrá terminado, aunque si lo deseas puedes volver a comenzar desde el principio. Si se indica en el texto que «despiertas», reduce tu total de *Daño Sufrido* hasta que iguale el de *Resistencia*.

No uses la norma del *Sistema Básico* para la curación. Cada vez que leas un apartado de texto que no requiera que **tires dos dados**, luches o **empresas una acción**, podrás reducir el *Daño Sufrido* en 1 por cada 20 minutos que pases «descansando».



REGLAS OPCIONALES

Estas reglas se incluyen para permitirte que desarrolles unos personajes de la Tierra Media más perfeccionados y añadas ciertos elementos de realismo a tus aventuras.

LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Por cada punto positivo (+1) que **no** asignes a una habilidad durante el proceso de creación de tu personaje, podrás «aprender» dos de los hechizos descritos a continuación. Una vez que hayas «aprendido» un hechizo, tu personaje lo «conocerá» y podrá lanzarlo teniendo en cuenta las limitaciones indicadas.

- Si quieres lanzar un hechizo, **tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Magia**. Si el resultado es igual o superior a 7, habrás lanzado el hechizo con éxito. (Consulta los efectos del hechizo en el texto que lo describe.) De lo contrario, el hechizo no habrá hecho efecto. Debes «conocer» un hechizo para poder lanzarlo.
- Cada vez que tengas éxito al lanzar un hechizo, tu total de *Daño Sufrido* aumentará en la cantidad indicada entre paréntesis en la descripción de ese hechizo. Así se refleja el cansancio que provoca el lanzar hechizos.
- Si estás enzarzado en un combate, sólo puedes tratar de lanzar un hechizo si puedes realizar normalmente un ataque de proyectil; es imposible lanzar hechizos durante un combate cuerpo a cuerpo.
- A menos que se especifique lo contrario, los efectos de un hechizo tienen la misma duración que una acción, una actividad o un combate.



DESCRIPCIÓN DE LOS HECHIZOS

- 1) **Análisis de objeto** (3): Cuando así se te indique en el texto, puedes lanzar este hechizo y «analizar» un objeto (sigue las instrucciones dadas en el texto).
- 2) **Equilibrio** (2): Aumenta en 2 tus puntos de *Habilidad General* para una actividad que intentes realizar en esa situación.
- 3) **Calma** (5): Sólo puede lanzarse sobre un animal o un ser normal (hombre, elfo, enano, hobbit, orco, troll, etc.). **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Magia**. Si el resultado es igual o superior a 8, tu enemigo se «calma» y, automáticamente, puedes *Huir* o *Pasar Corriendo*. De lo contrario, el encuentro prosigue de forma normal. Si en el abanico de opciones de un encuentro no se incluye una oportunidad de *Huir*, no puedes «calmar» a tu oponente. No puedes lanzar este hechizo si te enfrentas a varios enemigos.
- 4) **Camuflaje** (3): A efectos de **una** acción, este hechizo aumenta en 2 tus puntos de *Pericia*.
- 5) **Encantamiento de animal** (6): Puedes lanzar este hechizo contra cualquier animal normal (oso, lobo, serpiente, etc.) que te sea hostil. Sigue leyendo el texto correspondiente como si hubieras derrotado al animal. Éste te seguirá (anota sus PA, PD y *Resistencia*) y luchará contra cualquier enemigo que tú desees. Una vez que haya librado un combate en tu lugar, el animal se marchará. Recuerda que no puedes tener más de un animal «encantado» al mismo tiempo.
- 6) **Clarividencia** (5): Cuando se te dé la **opción** de leer dos o más apartados de texto, puedes leer dos de ellos y proseguir por el que prefieras.
- 7) **Rayo de fuego** (6): Puede utilizarse este hechizo durante el combate cuando normalmente emplearías un ataque de proyectil. **Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Magia**: el resultado es la cantidad de *Daño Sufrido* por el oponente que elijas.
- 8) **Curación** (0): Reduce la cantidad de tiempo necesaria para curar 3 puntos de daño. En lugar de 60 minutos, sólo precisarás de 20 minutos. Si haces uso de este hechizo y descansas durante toda una «noche», te curarás por completo.

- 9) **Suerte** (5): Si lanzas este hechizo después de haber **tirado los dados**, puedes ignorar el resultado y volver a **tirarlos**. Este hechizo sólo puede lanzarse una vez por cada apartado de texto.
- 10) **Protección de la Magia** (4): Puedes lanzarlo cuando en el texto se indique que un oponente está lanzando un hechizo. Del resultado que obtenga tu adversario al lanzar el hechizo se restarán tus puntos de **Magia**.
- 11) **Escudo** (4): Si lo lanzas al comienzo del combate, este hechizo aumentará en 2 tus PD. No puedes lanzar este hechizo si vas a emplear un escudo normal durante el combate.
- 12) **Rapidez** (3): Puedes lanzar este hechizo siempre que intentes **Huir, Pasar corriendo o Desasirse de un combate**. Tus puntos de **Huida** aumentan en 2 para dichas acciones. Es el único hechizo que puede lanzarse durante un combate cuerpo a cuerpo.
- 13) **Fuerza** (6): Si lo lanzas al principio de un combate, este hechizo dobla el daño que inflijas en ataques cuerpo a cuerpo durante todo el combate. Los resultados «1» y «M» no son modificados por un hechizo de Fuerza.
- 14) **Mantenimiento** (2): Este hechizo tiene el mismo efecto que si te tomaras una comida.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

En ciertos apartados de texto, verás la expresión *P. Exp. : x*. Es el número de «Puntos de Experiencia» que recibes. Anota el total de puntos de experiencia que obtengas en el espacio correspondiente de tu Tarjeta de Identificación. Sólo puedes recibir puntos de experiencia una vez por cada apartado de texto.

Estos puntos no afectan a las habilidades de tu personaje hasta que hayas terminado con éxito esta aventura y desees jugar con otro libro-juego de la colección *Aventuras en la Tierra Media* con el mismo personaje.

Si utilizas el mismo personaje, por cada 150 puntos de experiencia podrás escoger una de las siguientes opciones:

- 1) Asignar +1 punto adicional a cualquier habilidad que pueda modificarse (consulta «Creación de un Personaje»).
- 2) Puedes cambiar un valor de «-2» por «+1».
- 3) Puedes elegir dos hechizos más para lanzar.

- 4) Puedes tirar los dados y aumentar tu **Resistencia** en un valor igual a «2 más el resultado de los dados».

RAZA

Puedes elegir que tu personaje pertenezca a una de las razas de la Tierra Media, con las siguientes consecuencias:

Hombre: Aumenta en 1 tus puntos de **Habilidad General**.

Elfo: Cuando estés en un lugar subterráneo, reduce tu **Percepción** en 1 y tu **Magia** en 1. Cuando estés al aire libre, aumenta tu **Percepción** en 1 y tu **Magia** en 1.

Enano: Reduce tus puntos de **Huida** en 1. Cuando estés en un lugar subterráneo, aumenta tu **Percepción** en 1 y tu **Habilidad General** en 1. Los enanos no pueden «aprender» los hechizos 7 y 11.

Hobbit: Aumenta tus puntos de **Pericia** en 2. Resta tus **PACC** en 2. Los hobbits no pueden «aprender» los hechizos 3, 5, 7 y 11.



FÓRMULA DE COMBATE OPCIONAL

Para aquellos que prefieran las fórmulas a las tablas, la fórmula siguiente se aproxima a los resultados de la Tabla de Combates. Si usas la fórmula, los resultados aumentan ligeramente los daños respecto a los de la tabla.

- Si el resultado es «2», no hay daño.
- Si el resultado es «12», «1» automático más la cantidad normal de **Daño Sufrido**.
- De lo contrario, el **Daño Sufrido** por el defensor = **Resultado dados** - 4 + PA del atacante - PD del defensor y
 - Si el **Daño Sufrido** es 9 o más = «1».
 - Si el **Daño Sufrido** es 11 o más = «M».

RESULTADO DE DADOS NO MODIFICADO

En muchas situaciones se te indicará que **tires dos dados** y sumes al resultado tus puntos de xxxx. Si tienes una puntuación muy alta (o muy baja), a menudo el resultado podría ser de éxito (o fracaso) automático en ciertas actividades. Para evitarlo, utiliza la siguiente regla: siempre que **tires los dados** y el resultado sea «2» o «12», no sumes los puntos de Habilidad. O sea, un resultado de 2 o 12 no sufre ninguna modificación.

TARJETA DE IDENTIFICACIÓN DEL PERSONAJE

NOMBRE:			HECHIZOS (opcional)	
PARÁMETROS	Valor	Bonificación	1	_____
	Parámetro	Parámetro	2	_____
Fuerza (F)	_____	_____	3	_____
Agilidad (Ag)	_____	_____	4	_____
Inteligencia (In)	_____	_____	5	_____
			6	_____
			7	_____
Resistencia = _____ = 20 + (2 x Par. F)				
HABILIDADES	Puntos	Puntos	Bonif.	Bonif.
	Totales = Habilidad + Parámetros		+ Especiales	
PACC	_____	_____	F	+
PAP	_____	_____	Ag	+
PD	_____	no	Ag	+
Huida	_____	no	Ag	+
General	_____	_____	Ag	+
Pericia	_____	_____	In	+
Percepción	_____	_____	In	+
Magia	_____	_____	In	+
EQUIPO				
Ataviado (uno de cada Tipo):		Armadura	_____	
Capa		Daga	_____	
Cinturón y Bolsa (dinero, gemas, etc) _____				
En Mochila/Envainado/Transportado:				
1)	_____	7)	_____	
2)	_____	8)	_____	
3)	_____	9)	_____	
4)	_____	10)	_____	
5)	_____	11)	_____	
6)	_____	12)	_____	
DAÑO SUFRIDO	TIEMPO		PUNTOS EXPERIENCIA	
	Minutos	Días		

NOTAS:

TARJETA DE IDENTIFICACIÓN DEL PERSONAJE			
NOMBRE:			HECHIZOS (opcional)
PARÁMETROS	Valor	Bonificación	
	Parámetro	Parámetro	1
Fuerza (F)	_____	_____	2
Agilidad (Ag)	_____	_____	3
Inteligencia (In)	_____	_____	4
			5
			6
			7
Resistencia =	= 20 + (2 x Par. F)		
HABILIDADES	Puntos	Puntos	Bonif.
	Totales = Habilidad + Parámetros + Especiales		Bonif.
PACC	_____ = _____	+ _____	F + _____
PAP	_____ = _____	+ _____	AG + _____
PD	_____ = _____	+ no	AG + _____
Huida	_____ = _____	+ no	AG + _____
General	_____ = _____	+ _____	AG + _____
Pericia	_____ = _____	+ _____	In + _____
Percepción	_____ = _____	+ _____	In + _____
Magia	_____ = _____	+ _____	In + _____
EQUIPO			
Ataviado (uno de cada Tipo):		Armadura	_____
Capa		Daga	_____
Cinturón y Bolsa (dinero, gemas, etc.) _____			
En Mochila/Envainado/Transportado:			
1) _____		7) _____	
2) _____		8) _____	
3) _____		9) _____	
4) _____		10) _____	
5) _____		11) _____	
6) _____		12) _____	
DAÑO SUFRIDO	TIEMPO	PUNTOS EXPERIENCIA	
	Minutos	Días	

NOTAS:

Empty box for notes.

TABLA DE COMBATES

Resultado Dados	PA Atacante - PD Defensor*									
	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0
4	4	3	2	2	1	0	0	0	0	0
5	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0
6	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0
7	8	7	6	5	4	3	2	1	1	0
8	9	8	7	6	5	4	3	2	2	1
9	1	9	8	7	6	5	4	3	2	2
10	1	1	1	8	7	7	6	5	4	3
11	M	M	1	1	1	1	8	7	6	5
12	M	M	M	M	M	M	1	1	1	1

*- Si la diferencia PA - PD es mayor que +5, suma la cantidad sobrante al resultado obtenido; si la diferencia es menor que -4, considérala igual a -4.

Resultado:

x = Un número indica la cantidad de Daño Sufrido; si el Daño total supera el total de puntos de Resistencia del combatiente, el personaje queda inconsciente.

I = Inconsciente (sin conocimiento), herido e inerte; consulta las consecuencias en el texto.

M = Muerto; si este resultado se da en tu contra, ¡tu aventura habrá concluido!

TABLA DE ACCIONES

• **Atacar:** Debes combatir con tu oponente.

• **Huir:** *Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida.* Si el resultado es igual o superior a 8, sigue las instrucciones del texto o **sigue adelante.** De lo contrario, debes combatir con tu oponente y eres «sorprendido» (es decir, él te ataca primero).

TABLA DE NÚMEROS AL AZAR

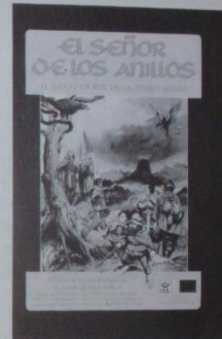
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6
7	5	6	9	8	5	7	3	6	11	8	9
3	12	7	2	10	8	4	11	7	4	10	6
4	8	5	6	9	7	10	8	9	6	5	7
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6

Aventuras en la Tierra Media

Títulos publicados:

1. Un espía en Isengard, *Terry K. Ambor*
2. El Abismo de Helm, *Kevin Barret y Saul Peters*
3. Las minas de Moria, *S. Matheus y J.D. Ruemmler*
4. La búsqueda del *palantir*, *M. Creighton*

El juego de rol de La Tierra Media



Este es el juego de rol de **La Tierra Media**, el mundo creado por Tolkien, en el que puedes interpretar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron. Podrás conocer la Tierra Media palmo a palmo, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.

En librerías y especialistas en juegos



Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
t.: 93. 345 85 65

Timun Mas Noticias

En Timun Mas queremos mantener un contacto directo con nuestros lectores. Para ello, hemos creado **Timun Mas Noticias**, magazine de aparición trimestral que contiene amplia información sobre nuestras novedades, entrevistas con autores, artículos sobre literatura, pasatiempos, etc...

Si quieres recibirlo gratuitamente, rellena este cupón de suscripción y envíalo a:
Editorial Timun Mas.
Castillejos, 294. 08025 Barcelona.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA

Nombre y apellidos	Edad
Dirección	n.º
Población	Código Postal
Provincia	
Nombre del colegio	Nivel
Dirección	n.º
Temas en los que estás interesado	
<input type="checkbox"/> Libros infantiles	<input type="checkbox"/> Literatura fantástica
<input type="checkbox"/> Novelas policíacas	<input type="checkbox"/> Guías didácticas
<input checked="" type="checkbox"/> Libros-Juego	<input type="checkbox"/> Otros temas
<input type="checkbox"/> Libros interactivos	

ENTRA EN EL MUNDO DE J.R.R. TOLKIEN

¡Un JUEGO en el que TÚ
vives tus aventuras en la
TIERRA MEDIA!

LAS MINAS DE MORIA

S. Mathews y J.D. Ruemmler

La guerra del Anillo ha terminado, pero aún no han muerto los demonios del pasado. Bram, un enano cuya familia procede de Moria, te pide que lleves a cabo una peligrosa búsqueda. En las ya hace mucho tiempo abandonadas cavernas de Moria hay un documento que prueba los derechos de esa familia sobre unas tierras usurpadas por malvados enanos rivales. Pero éstos se han enterado de tu misión y tratarán de matar a cualquiera que se oponga a sus exigencias. ¿Lograrás recuperar el Testamento?

*En la serie Aventuras en la Tierra Media
tú puedes:*

- *Jugar con un personaje ya preparado.*
- *Crear tu propio personaje utilizando las reglas reseñadas en este libro.*