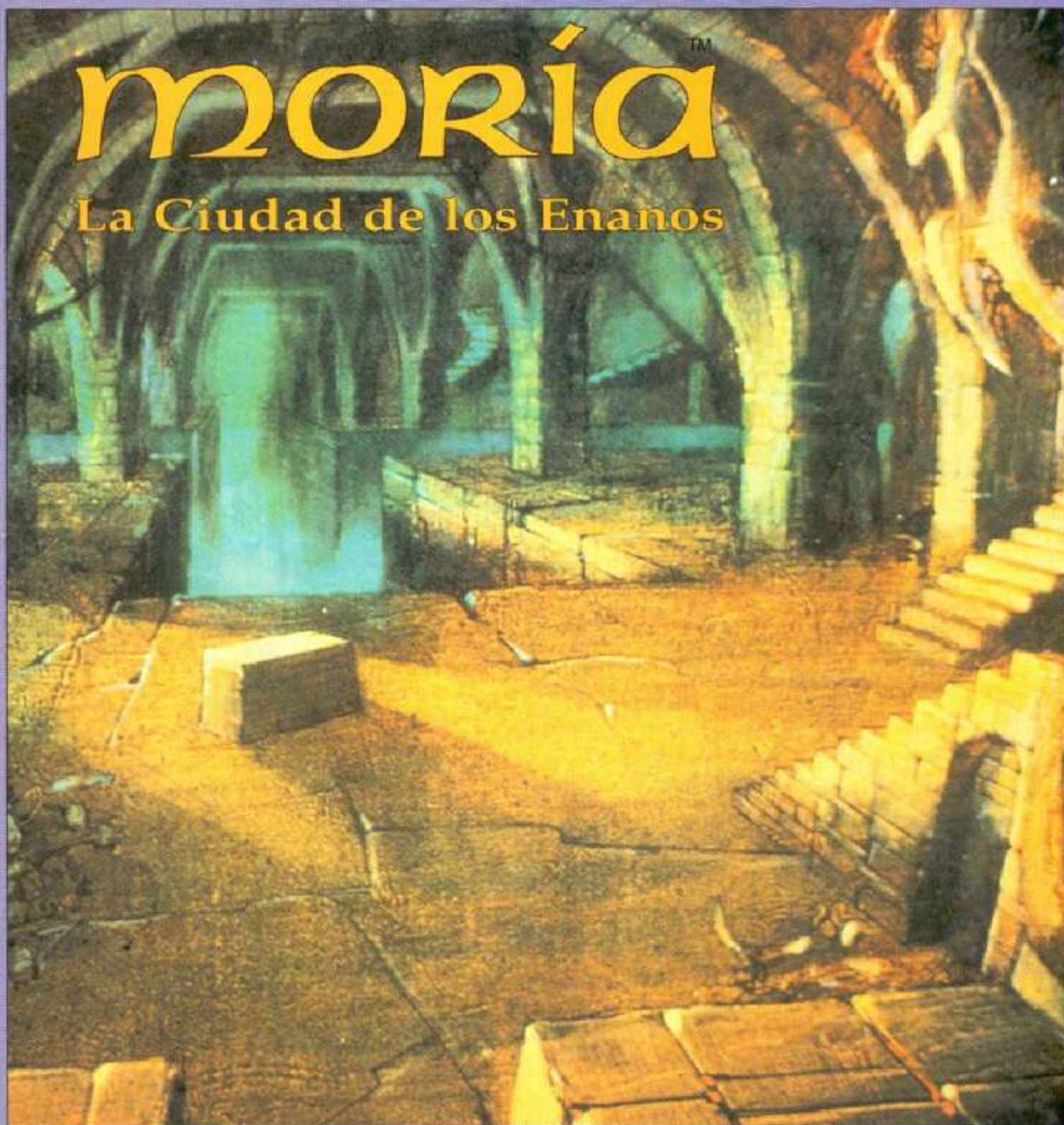


Basado en LA TIERRA MEDIA de J.R.R. Tolkien, tal como se describe
en EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

MORÍATM

La Ciudad de los Enanos



Este módulo detalla toda la ciudad de los Enanos de Khazad-dûm e incluye:

- Mapas de los 7 Sótanos (niveles y subniveles) y diagramas de sección transversal de la ciudad y las minas
- Diagramas de las trampas, máquinas y las herramientas de forjar
- Plantas detalladas a gran escala de áreas específicas: la Cámara de Mazarbul, la Escalinata Interminable, el Puente de Durin, y las Estancias de Entrada
- Información sobre la tribu de Durin, tres tribus de Orcos, las principales criaturas que más tarde habitaron Moria, y, por supuesto, el Balrog.

Descargado de La Compañía www.lacompania.net



moríaTM

La Ciudad de los Enanos

Autor/Diseñador
Peter C. Fenlon

Ilustraciones
Richard H. Britton, Terry K. Amthor, Jessica Ney, Pete Fenlon

Mapas en color
Pete Fenlon

Gráficos de portada
Terry Amthor

Ilustración de portada
De la Motion Picture *The Lord of the Rings*, © 1978 por The Saul Zaentz Company

Mapas de caminos
Jessica Ney, Pete Fenlon

Contribuciones editoriales
John Ruemmler, Terry Amthor, Coleman Charlton

Aventuras
John Ruemmler

Tablas
Coleman Charlton, Pete Fenlon

Contribuciones especiales
Bruce R. Neidlinger, Olivia H. Johnston, Chris Christensen, Heike Kubasch, Carl Willner,
Brian Bouton, Kurt H. Fisher, Sam Irwin, Jessica Ruemmler

Director de la colección
José López Jara

Traducción
Gustavo Díaz, Juan Manuel Díaz

Producción
Montserrat Vilà Planas



Moria

La ciudad de los enanos

Edición en castellano: abril de 1993

Exclusiva en castellano para todo el mundo, JOC Internacional, S.A. por acuerdo con Iron Crown Enterprises (I.C.E.).

© 1993 Tolkien Enterprises, es una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley, CA. *Moria, la ciudad de los enanos, El Hobbit, El Señor de los Anillos* y todos los personajes y lugares en ellos contenidos son propiedades registradas de Tolkien Enterprises.

Moria, la ciudad de los enanos
es una publicación de JOC Internacional, S.A.
c/. Sant Hipòlit, 20 – 08030 Barcelona – España

Compaginación: Edilfinia, S.L.

Impreso en Hurope, S.A.
c/. Recared, 2 – Barcelona

ISBN: 84-7831-110-6 D.L. B-26713-92 Impreso en España – Printed in Spain

1 NOTAS GENERALES	5	4.31 Las puertas exteriores	45
1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS.....	5	4.32 Los pasajes	46
1.11 Abreviaturas.....	5	4.33 Las cámaras.....	48
1.12 Definiciones	6	4.34 Los abismos y puentes	52
1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA	7	4.35 Las escalinatas y pendientes	53
1.3 CONVERSIÓN DE ESTADÍSTICAS	7	4.36 Las trampas	54
1.31 Conversión de puntos de vida y bonificaciones	7	Tabla de resultado de las trampas	56
1.32 Conversión de características para cualquier sistema de JRF.....	8	5 LOS HABITANTES MALIGNOS DE MORIA	56
1.33 Conversión de características.....	8	5.1 LOS ORCOS Y TROLLS.....	57
1.34 Conversión de bonificaciones de combate	8	5.2 LAS BESTIAS.....	58
1.35 Conversión de sortilegios y listas de sortilegios	9	5.3 EL BALROG	58
1.36 Una nota sobre los niveles	9	Los poderes del Balrog	59
1.37 Bonificaciones en habilidades.....	9	6 LA DISTRIBUCIÓN DE MORIA	60
1.38 Cerraduras y trampas	9	6.1 UN VISTAZO A LAS MINAS	60
2 INTRODUCCIÓN A MORIA	10	6.2 UN VISTAZO A LA CIUDAD	60
2.1 LA REGIÓN	10	6.3 DETERMINAR LOCALIZACIONES EN MORIA.....	61
2.2 EL CLIMA Y LA ECOLOGÍA.....	10	6.31 Usar el mapa de caminos	61
2.21 Clima.....	10	6.32 Usar planos específicos	61
2.22 Vida vegetal	11	Localizar los lugares (Índice).....	61
Tabla de hierbas sanadoras, venenos y enfermedades	13	6.33 Tabla de lugares aleatorios.....	62
2.23 Vida animal	12	6.4 EL PLANO DE LA CIUDAD	61
2.3 BREVE HISTORIA	16	6.41 Las plantas centrales de la Ciudad	61
2.31 La fundación de Khazad-dûm.....	16	6.42 Los niveles superiores de la Ciudad.....	63
Mapa de referencia.....	17	6.43 Las profundidades inferiores de la Ciudad.....	63
2.32 Los años dorados de la Segunda Edad.....	18	6.5 LAS MINAS	63
2.33 Los orígenes del nombre de "Moria".....	19	6.6 LUGARES DE INTERÉS	63
2.34 La huida de los enanos	20	Clave de los planos	63
2.35 La Gran Guerra entre enanos y orcos	21	6.7 LAS PROFUNDIDADES INSONDABLES.....	77
2.36 Moria en los años posteriores	22	6.8 LAS CIMAS DE ARRIBA	77
2.37 Cronología	24	7 GUÍAS PARA LAS AVENTURAS	78
3 LOS ENANOS DE MORIA	26	7.1 ELEGIR UNA AVENTURA.....	78
3.1 KHAZAD.....	26	7.2 ELEGIR UNA ÉPOCA.....	78
El linaje de Durin	27	7.3 SUGERENCIAS SOBRE CÓMO DIRIGIR AVENTURAS	78
Las Angerthas	28	7.4 USO DE TRAMPAS Y OBJETOS	78
3.2 EL PUEBLO DE DURIN.....	29	7.5 ENCUENTROS	78
3.3 TECNOLOGÍA DE LOS ENANOS.....	29	8 AVENTURAS EN MORIA	79
3.31 Los Herreros.....	30	8.1 EL EMISARIO PARA EL REY ENANO (1640 T.E.).....	79
3.32 Las Máquinas	33	8.2 UNA MISIÓN PARA ROBAR (1640 T.E.)....	79
3.33 Los Objetos de Poder	34	8.3 LA EXPEDICIÓN DE EXPLORACIÓN (3000 T.E.).....	79
3.4 LA ARTESANÍA GUERRERA DE LOS ENANOS	35	8.4 EN BUSCA DE BALIN (3000 T.E.).....	80
Organización militar de los enanos (Tabla).....	37	8.5 BÚSQUEDA DEL LEGADO DE DURIN (3020 T.E.).....	80
3.5 EL COMERCIO DE LOS ENANOS	38	8.6 EL CIERRE DE LAS PROFUNDIDADES INSONDABLES (100 P.E.)	80
Tabla de precios y cambio	38	9 TABLAS	81
4 LA ESTRUCTURA DE LA CIUDAD DE LOS ENANOS	39	9.1 TABLA MILITAR GENERAL.....	81
4.1 LOS REGALOS DE LA NATURALEZA.....	39	9.2 TABLA GENERAL DE PNJs.....	82
4.11 Luz y agua.....	39	9.3 TABLA GENERAL DE BESTIAS.....	83
4.12 Minerales.....	41	9.4 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS.....	84
Tabla de minerales especiales.....	42		
4.2 MÉTODOS DE CONSTRUCCIÓN.....	43		
4.3 LOS TEMAS ARQUITECTÓNICOS.....	45		

"Hey, lo digo en serio; vi algo moverse en la agua".

El guerrero enano se giró hacia el aterrorizado elfo, frunciendo el ceño, y dijo: "Dimcú, ¿cómo sobreviviste a la niñez?" Beorg intervino: "El joven está en lo cierto; ¡muévete hacia el precipicio! No tenemos tiempo para jugar con lo que sea".

Khain el enano estudió de mala gana su hacha y retrocedió detrás del tembloroso elfo. Sólo el montaraz Beórinda parecía relajado; él y el mago Dinrohir de Fornost, que estaba ocupado intentando resolver el misterio de la inscripción en la ahora iluminada superficie de Ithildin. El mago susurró las palabras:

"Las Puertas de Durin, Señor de Moria. Habla, amigo, y entra".*

Su esposa Mirien habló con desesperación: "¿No puedes averiguarlo?" Lentamente, Dinrohir miró arriba hacia la pared del precipicio, como si buscara la respuesta en los tres trémulos picos. "No". Suspiró frustrado: "Nos desorientaron, así que tendrán que arreglárselas ellos mismos".

Kilómetros dentro de la montaña, el otro grupo silenciosamente se apresuraba hacia la Puerta del Este, sin saber que dejaban a uno de los suyos detrás. Teve ya había bajado mucho por el oscuro corredor fuera de la vista. Shaneen rogaba para que no funcionara cuando oyó como rechinaba el mecanismo de la trampa. Los otros estaban probablemente cientos de metros delante, corriendo por la retorcida escalera. La llamada no trajo respuesta. Miró sus piernas y una lágrima afloró a sus ojos. Con la ayuda de unos pocos débiles rayos de luz procedentes de una hendidura alta en el pozo de encima, podía distinguir las dos barras de acero de bordes agudos que la agarraban firmemente, mordiendo sus muslos. Su experiencia como exploradora con las trampas probaba que la inteligente construcción de los enanos no tenía igual; no había notado como la piedra iba bajando. Cualquier intento por moverse sólo apretaba el resorte de metal. Entonces, sintió el relajante flujo de su propia sangre y se dio cuenta de que el veneno estaba hirviendo por sus venas. Miró alrededor de la maravillosa, abovedada cámara de piedra, Shaneen murmuró para sí misma: "Qué maravilloso lugar para descansar". La luz de las antorchas empezó a moverse a través del puente de piedra que cruzaba sobre el abismo que había atravesado hacía un momento. La joven exploradora sintió miedo por primera vez: los orcos de Grolg la habían atrapado finalmente... Repentinamente, sintió una firme mano sobre su hombro y escuchó las calmadas palabras de Jerik el Animista: "¿Necesitas ayuda?".

*SA.I.p. 422.

1 NOTAS GENERALES

El juego de fantasía es similar a una novela "en vivo" donde los jugadores son los personajes principales. Cada uno ayuda a escribir una historia a la cual nunca le falta la aventura. Los jugadores ayudan a crear una nueva tierra y tejen nuevos relatos extraños.

Esta colección está diseñada como una herramienta para los directores de juego (DJ) que deseen desarrollar escenarios o campañas situadas en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Los módulos de aventuras son estudios completos de áreas muy específicas, preparados para desarrollar nuevas aventuras, y están hechos para ser utilizados con un mínimo trabajo adicional. Cada uno posee información esta-

dística basada en el juego de rol de *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*, sistemas de fantasía. Sin embargo los módulos son adaptables y utilizables en la mayoría de los juegos de rol. Las guías de creación sólo se sugieren, no son obligatorias.

LA HERENCIA DEL PROFESOR TOLKIEN

Cada módulo está basado en una búsqueda exhaustiva y en intentos de hallar los mayores estándares asociados con el legado de Tolkien. Se emplean datos lingüísticos, culturales y geológicos de forma racional. El material interpretativo ha sido incluido con sumo cuidado y puesto en esquemas y patrones definidos. I.C.E. no intenta ser la única opinión o regla; sino que esperamos proveer al lector con el empuje de la herencia creativa y los personajes del área tratada.

Recordad que la fuente original de información son los trabajos del Profesor J.R.R. Tolkien. Las publicaciones póstumas editadas por su hijo Christopher dieron luz adicional al mundo de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, aunque han sido desarrollados de forma que no exista conflicto alguno con cualquier otra fuente.

1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS

Las siguientes abreviaturas y términos se usan a través de estas series.

1.11 ABREVIATURAS

Las abreviaturas listadas están ordenadas alfabéticamente dentro de sub-categorías.

Sistemas de juego

SA.....	El Señor de los Anillos
RM.....	Rolemaster

Características del personaje

AGI.....	Agilidad (SA/RM)
ADI.....	Autodisciplina (RM)
CON.....	Constitución (SA/RM)
RAP.....	Rapidez (RM)
EMP.....	Empatía (RM)
FUE.....	Fuerza (SA/RM)
INT.....	Inteligencia (SA)
I.....	Intuición (SA/RM)
MEM.....	Memoria (RM)
PRE.....	Presencia (SA/RM)
RAZ.....	Razonamiento (RM)

Términos de juego

AM.....	Artes marciales
As.....	Asalto
BD.....	Bonificación defensiva
BO.....	Bonificación ofensiva
CA.....	Clase de Armadura
Car.....	Características
Crit.....	Impacto crítico
D.....	Dado o dados
DJ.....	Director de Juego
D100.....	Dado percentil
JRF.....	Juego de rol de fantasía
Mod.....	Modificador
mb.....	moneda de bronce
mc.....	moneda de cobre
me.....	moneda de estaño

mh.....	moneda de hierro
mj.....	moneda de jade
mm.....	moneda de mithril
mo.....	moneda de oro
mp.....	moneda de plata
N.....	nivel
PJ.....	Personaje Jugador
PNJ.....	Personaje No Jugador
PP.....	Puntos de poder
R o Rad.....	Radio
TR.....	Tirada de resistencia

Términos de la Tierra Media

A.....	Adunaico
Be.....	Bethleur (elfo Silvano)
C.E.....	Cuarta Edad
Cir.....	Cirth o Certar
Du.....	Duanael (Dunlendino)
D.....	Daenael (Dunael antiguo)
E.....	Edain
El.....	Eldarin
H.....	Hobbítico (dialecto Oestron)
Har.....	Haradaico (Haradrim)
Hob.....	El Hobbit
Kd.....	Kuduk (antiguo hobbítico)
Kh.....	khuzdul (enano)
LN.....	Lengua Negra (Morbeth)
O.....	Oestron (lengua común)
Or.....	Orco
P.E.....	Primera Edad
Q.....	Quenya
R.....	Rohirrico
Rh.....	Rhovanion
S.....	Sindarin
SdIA.....	Señor de los Anillos
Si.....	Elfo Silvano
T.E.....	Tercera Edad
Teng.....	Tengwar
V.....	Variag
Wo.....	Woses (Drúedain)

1.12 DEFINICIONES

Se describen aquí algunos conceptos importantes. En el siguiente texto se hallan la mayoría de términos y expresiones de El Hobbit y El Señor de los Anillos.

Azanulbizar: (Kh. "Valle de los Arroyos Sombríos"; O. "Valle del Arroyo Sombrío"; S. "Manduhirion"). Este valle se encuentra en el lado este de las Montañas Nubladas, en el nacimiento del río Celebrant (O. "Cauce de plata"), y está encajado entre los tres grandes picos Fanuidhol, Caradhras, y Celebdil. Las Grandes Puertas (Puerta del Este) de Moria están enfrente del Azanulbizar y la Escalera de los enanos conduce fuera de la entrada, se une a la Escalera del Arroyo Sombrío, y —a lo largo de una serie de pequeñas cascadas— desciende a través del valle. Comienza una carretera la cual desciende hacia Lórien. Un lago encantado llamado el Lago Espejo (Kh. "Kheled.zâram") se encuentra en el centro del valle. En el 2799 T.E. una batalla culminante se realizó aquí, que finalizó con la muerte del Señor de los orcos Azog y la victoria de los enanos, así puso fin a la Guerra de los enanos y los orcos.

Caradhras: (S. "Cuerno Rojo"; Kh. "Barazinbar"). El más alto de las tres montañas sobre Moria. A diferencia de las montañas vecinas, Caradhras no es un gris manso; más bien está compuesta de una inspirada roca ígnea rosa.

Normalmente, refleja los rayos del sol en cada amanecer y ocaso y, siempre que el cielo lo permite, toma un color rojo. **Celebdil:** (S. "Cuerno de Plata"; Kh. "Zirak-zigil"). La más septentrional de las tres montañas sobre Moria. Densamente rodeada de nieve, es el "más blanco" de la triada. En un saliente cerca de su pico se encuentra la Torre de Durin; debajo de este desciende la Escalera Interminable que conecta las cumbres, la Ciudad de los enanos, y los Pasadizos Inferiores en la profundidad de la tierra.

Celebrant: (S. "Cauce de plata"; Kh. "Kibil-nâla"). El río fluye hacia el este desde las Montañas Nubladas y el Kheled-zâram. Se une corriente abajo el Nimrodel (S. "la Dama de la Blanca Cueva"), corta a través de Lórien, y finalmente se une al Anduin.

Cirith Caradhras: (S. "Paso del Cuerno Rojo"; alt. "Puerta del Cuerno Rojo"; Kh. "Lagil Barazinbar"). El paso alto cruzaba las Montañas Nubladas entre las montañas de Caradhras y Celebdil. Conecta Eregion a Lórien. En el lado este la carretera se extiende por la vía de la Escalera de los enanos que transcurre a lo largo de las cascadas que alimentan el Kheled-zâram.

Eregion: (O. "Acebeda"). La región de las tierras altas de Eriador entre los ríos Glanduin y Bruinen está compuesto principalmente de estribaciones del flanco oeste de las Montañas Nubladas. El este de Eregion se acerca al borde de las montañas, mientras que el oeste alcanza las onduladas colinas separadas por arroyos y pantanos. A lo largo de la columna montañosa de este a oeste, la Sierra de la Acebeda, transcurre a través del centro de la zona. Eregion ha estado esencialmente despoblada desde el 1697 S.E. y es ahora conocida por sus numerosos acebos. También contiene la Puerta Oeste de Moria, la cual está enfrente del Río Sirannon, el principal afluente del Glanduin. En sus colinas, Eregion tuvo un Reino de elfos de los Gwaith-i-Mírdain o "Pueblo de los Herreros Elfos". Guiados por Celbrimbor, estos elfos Noldor crearon grandes obras, incluyendo los Tres Anillos de Poder: Vilya, Neya, y Narya. El principal asentamiento Élfico estuvo en Ost-in-Edhil, al este del pantano llamado Nin-in-Eilph (O. "Bandada de Cisnes"), en la confluencia del Sirannon y el Glanduin.

Eriador: Todo el territorio al norte del río Isen y entre las Montañas Azules (S. "Ered Luin") y las Montañas Nubladas (S. "Hithaeglir"). Su límite septentrional se halla a lo largo de la cadena de tierras altas que se extienden hacia el norte de Carn Dûm y alcanza la Bahía de Hielo de Forochel. Algunas crónicas emplazan la frontera meridional a lo largo de la línea limitada por los ríos Agua Gris (S. "Gwathlo") y Bandada de Cisnes (S. "Glanduin"). (Ver SA, III, A, iii, p. 391). La mayoría sostiene que esa área al norte es la tradicional frontera occidental de Gondor. Eriador se puede traducir aproximadamente como las "Tierras Vacías" e incluye las regiones de Minhiriath, Eregion, Cardolan, Rhudaur, Arthdain y algo de la Tierra de los Dúnedain y Enedwaith. **Fanuidhol:** (S. "Monte Nuboso"; Kh. "Bundshathûr"). El más al este y más gris de las tres agujas sobre Moria. Su cumbre está más a menudo cubierto de niebla.

Las Grandes Puertas: La Puerta del Este de Kazarad-dûm; también llamada la Puerta del Arroyo Sombrío. Se abre hacia el este hacia el Azanulbizar.

Khazad-dûm: (Kh. "Mansión de los enanos"; S. "Hadhodrond"; O. "Phurunargian"). Es también conocido como Moria: (S. "Abismo Negro"), el Negro Foso, y las Minas de Moria. Khazad-dûm se levantó como una ciudadela, mansión, y ciudad subterránea del Pueblo de Durin, la más noble de las Siete Tribus de los enanos. Fundada en los co-

mienzos de la Primera Edad en unas cuevas naturales debajo de las Montañas Nubladas, domina con la vista y comprende el sagrado valle llamado Azanulbizar. Khazad-dûm se ha ido expandiendo hasta incluir siete niveles principales los cuales cubren la extensión de la cordillera y se extiende por debajo de tres montañas Fanuidhol, Carahras, y Celebdil. A comienzos de la Segunda Edad, los enanos descubrieron mithril allí, y muchos emigraron a la casa de Durin desde las Montañas Azules. Khazad-dûm fue abandonado en el 1982 T.E., dos años después de la liberación del Balrog. Como un reino, incluye el Azanulbizar y todos los pasadizos y cámaras dentro de las montañas.

Kheled-zâram: (Kh. "Lago de Cristal"; O. "Lago Espejo"). Oscuro y en calma como un cristal, este pequeño pero profundo lago es reverenciado como un lugar sagrado por los enanos. Fue en este lugar en el que Durin el Inmortal (Durin I) tuvo una visión la cual le confirmó como Rey y le condujo a fundar Khazad-dûm (Moria).

Moria: (S. "el Abismo Negro"). Ver Khazad-dûm arriba descrito.

Sirannon: (S. "el Río de la Puerta"). El río que fluye corriente abajo desde la Puerta del Oeste de Moria. Se une al río Glanduin cerca del antiguo enclave Élfico de Ost-in-Edhil. Un estanque del Sirannon guarda la entrada a Khazad-dûm, está situado cerca de la puerta y está habitado por el "Guardián del Agua" el maligno Kraken de agua dulce. Se dice que el Guardián represó el río.

Puerta del Oeste: La entrada del oeste a Khaza-dûm; también llamada la Puerta de Durin, las Puertas de Durin, la Puerta del Oeste, y la Puerta de los elfos. Compuesta de Ithildin (S. "Estrella de la luna") derivado del mithril, sólo es visible con luz de las estrellas y la luna e, incluso entonces, debe ser tocada por alguien que pronuncie la expresión apropiada. Para conseguir pasar, debe decirse la contraseña mellon (S. "amigo"). La Puerta del Oeste da a un pequeño estanque en el río Sirannon y está enfrente de Eregion. Aunque construida por el enano Narvi, el elfo herrero Celebrimbor, Rey de Eregion, grabó las palabras de la inscripción de la Puerta. Se lee:

Ennyn Durin Aran Moria: pedo mellon a minno.

Debajo hay un mensaje borroso:

Im Narvi hain echant: Celebrimbor Eregion teithant i thiw hin.

Traducido del Sindarin como: La Puertas de Durin, Señor de Moria. Habla, amigo, y entra; y: Yo, Narvi, construí estas puertas. Celebrimbor de Acebeda grabó estos signos.

1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA

Este módulo está diseñado para usarlo con la mayoría de los principales sistemas de juegos de rol de fantasía. Puesto que los variados reglamentos de JRF tienen su propio y particular aproximación al combate, sortilegios, generación y desarrollo de personajes, ciertos términos descriptivos comunes han sido seleccionados para los perfiles individuales de lugares, gentes, criaturas, y objetos. Desafortunadamente, datos estadísticos tales como bonificaciones y características de personajes difieren profundamente entre sistemas; después de todo, están acuñados para mecanismos de juego específicos. ICE ha elegido usar términos percentiles (D100) como base, puesto que la conversión a D20, D18, y D10 puede ser conseguida con relativa facilidad (Advierte la Sec. 1.32 con una fácil tabla de conversiones). Las característi-

cas/estadísticas de un personaje jugador y PNJ están también detalladas de una manera particular, de nuevo, la sencillez y consistencia han sido enfatizadas, y la conversión a tu sistema de juego debería ser relativamente indoloro.

Mantén la idea de que un juego de fantasía de rol es por naturaleza una experiencia creativa, y el individuo DJ o jugador debería sentirse libre para incorporar sus propias ideas a su juego.

Los siguientes pasos pueden ser una ayuda cuando comienzas a explorar la región aquí descrita:

1. Lee el módulo entero para obtener una idea llena del sabor de la región;
2. Relee las secciones dedicadas a anotaciones para el DJ y conversión de estadísticas para tu sistema de juego;
3. Elige la época para situar tu campaña. Deberías elegir que transcurra al comienzo o el final de la Tercera Edad, o el comienzo de la Cuarta Edad, presta particular atención a la sección dedicada a esta región "en otras épocas". De hecho, esta sección le dará al DJ una idea de las consideraciones que acarrearían situar una campaña en cualquier otra época que no fuera la elegida aquí. ICE eligió la mitad de la Tercera Edad como una era particularmente excitante, pero puedes disfrutar cualquier otra época incluso más;
4. Reúne cualquier material de ayuda que encuentres necesario;
5. Investiga el período que hayas elegido y compon cuantos perfiles necesites para sumar al material proporcionado aquí;
6. Convierte las estadísticas de PNJ, trampas, armas, sortilegios, y objetos a términos adecuados con tu juego. Anota los cambios en el sistema que estés usando lo cual debe ser hecho en orden a mantener tu campaña en línea con la forma de vida en la Tierra Media;
7. Crea un marco total, usando gran cantidad de mapas con detallados dibujos y proporcionar un sistema creativo. De esta forma tendrás un mundo rico y consistente, y la base de información te dará la flexibilidad para detallar áreas y eventos aleatorios.

1.3 CONVERSIÓN DE ESTADÍSTICAS

Cuando uses este suplemento con tu campaña de JRF, ten cuidado de anotar las estadísticas del personaje antes de empezar a jugar. Cualesquiera ajustes que sean necesarios pueden ser hechos, puedes tomar en consideración las siguientes guías. El material proporcionado está en términos de percentiles y se ha intentado dar al lector un cuadro relativamente claro de los puntos fuertes y debilidades de los individuos y criaturas tratados. La mayoría de los sistemas de JRF se relacionaran con la información, y la conversión será simple; recuerda, sin embargo, que hay docenas de reglas en los juegos de rol y que las conversiones de las estadísticas dadas aquí pueden causar problemas.

1.31 CONVERSIÓN DE PUNTOS DE VIDA Y BONIFICACIONES

- Cuando se conviertan valores percentiles a un sistema de 1-20, hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala de D100 se recibe un +1 en una escala D20.
- Las cifras de puntos de vida de heridas que se hallan en este módulo representan el dolor en general y los traumas al sistema. Cubren magulladuras y pequeños cortes más que heridas serias y golpes fatales. Las cifras de pun-

tos de vida aquí mostradas son de menor importancia que las utilizadas en otros sistemas de juego en los que la muerte ocurre como resultado de la pérdida de más puntos de vida de los que uno dispone. Si se utiliza un sistema de juego que no emplea resultados específicos para los impactos críticos como Dragones y Mazmorras, de TSR INC., simplemente dobla el número de puntos de golpe que reciben tus personajes o divide por dos los valores de puntos de golpe que hay en este módulo.

1.32 CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS PARA CUALQUIER SISTEMA DE JRF

Todas las características e información numérica usadas en este módulo están expresadas en una escala abierta o cerrada con una base de 1-100. Están diseñadas para usarse con dados de porcentaje (D100). Utilizar la siguiente tabla para deducir los bonos apropiados o para transformar los números 1-100 en números adecuados a sistemas no percentiles.

1-100 Carac.	D100 Bono	D20 Bono	3-18 Carac.	2-12 Carac.
102+	+35	+7	20+	17+
101	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	—
90-94	+10	+2	15	11
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	-5	-1	8	5
10-14	-5	-1	7	4
5-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	—
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

1.33 CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Diez características son usadas para describir a cada personaje detallado en el módulo. Debes usar un sistema de desarrollo de personajes con diferentes características y/o un número alternativo de características, simplemente para seguir estos pasos:

1. Asigna a la característica apropiada de tú sistema de JRF el valor dado en comparación con la característica análoga listada en el módulo. Si tú reglamento utiliza pocas características, puedes desear hacer medias de los valores para aquellas combinaciones de factores las cuales contribuirían a encontrar una característica en tú sistema (ej., destreza = media de rapidez y agilidad). Si tu reglamento usa más características para describir parte de un personaje, puedes desear usar el valor proporcionado para más de una característica correspondiente (por ej., podrías usar el valor asignado en la constitución para la resistencia y la durabilidad). Lo siguiente es una tabla que ofrece algunos ejemplos de términos de características equivalentes.

FUERZA: poder, fuerza, vigor, resistencia, condición, físico, etc. Nota que la vasta mayoría de los sistemas incluyen Fuerza como un atributo.

AGILIDAD: destreza, ligero, habilidad manual, maña, maniobrabilidad, sigilo, capacidad de esquivar, flexibilidad, etc.

RAPIDEZ: destreza, velocidad, reflejos, alerta, etc.

CONSTITUCIÓN: salud, vigor, resistencia, resistencia física, físico, resistencia al daño, etc.

AUTODISCIPLINA: voluntad, alineamiento, fe, fuerza mental o poder, concentración, autocontrol, determinación, celo, etc.

EMPATÍA: capacidad emocional, juicio, alineamiento, sabiduría, maná, valor mágico, voz de bardo, etc.

RAZONAMIENTO: inteligencia, capacidad de aprendizaje, capacidad de estudio, clasificación de análisis, rapidez mental, lógica, capacidad deductiva, ingenio, juicio, coeficiente intelectual, etc.

MEMORIA: inteligencia, sabiduría, capacidad de información, capacidad mental, recordar, retención, reconocimiento, etc.

INTUICIÓN: sabiduría, suerte, talento, capacidad de reacción mental, adivinación, capacidad psíquica, perspicacia, clarividencia, inspiración, percepción, presentimiento, etc.

PRESENCIA: apariencia, sensatez, resistencia al pánico, moral, capacidad psíquica, autocontrol, vanidad, poder de percibir, disciplina mental, voz de bardo, carisma, etc.

2. Convierte el valor estadístico de las características asignadas a números apropiados a tú juego. Si tu sistema de JRF usa valores percentiles, ningún cambio sería necesario. Si no, usa la tabla de conversión.

1.34 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES DE COMBATE

Todos los valores de combate están basados en SA o Ley de las armas y garras. Las siguientes líneas generales también ayudarán a la conversión.

1. Las bonificaciones por Fuerza y Rapidez han sido determinadas de acuerdo a la tabla de la sección 1.32. Nota que las características usadas para computar estas bonificaciones utilizando las reglas de tú sistema;
2. Las bonificaciones de combate basadas en niveles incluidas aquí son: +3/nivel para guerreros y delincuentes, +2/nivel para ladrones y monjes guerreros, y +1/nivel para bardos, monjes y montaraces. Simplemente toma el nivel del personaje, anota su clase de personaje (o equivalente en tú sistema), y computa cualquier bonificación ofensiva (por causa de nivel) apropiada para tú juego. Nota que las otras bonificaciones además de aquellas mencionadas bajo la clase de armadura son extras "ofensivos".
3. Si tu sistema está basado en niveles de habilidad (u otros incrementos de habilidad), usa las bonificaciones ofensivas como están dadas. Puedes tener que convertir lo añadido a un valor no percentil. Alternativamente, puedes desear ver la sección 1.37.
4. Las clases de armadura dadas están basadas en el siguiente desglose:

Descripción de la clase de armadura que recubre

- 1 Piel humana (o ropa ligera/normal)
- 2 Vestidos
- 3 Piel ligero (como parte del cuerpo, no armadura)
- 4 Piel pesado (como parte del cuerpo, no armadura)
- 5 Justillo de cuero (cuero flexible)
- 6 Chaqueta de cuero
- 7 Chaqueta de cuero reforzado
- 8 Chaquetón de cuero reforzado
- 9 Peto de cuero
- 10 Peto de cuero, brazaes y grebas
- 11 Coraza de piel (como parte del cuerpo, no armadura)

- 12 Coraza completa de piel (como parte del cuerpo, no armadura)
- 13 Camisola de malla
- 14 Camisola de malla, brazales y grebas
- 15 Cota de malla completa
- 16 Cota
- 17 Peto de metal
- 18 Peto, brazales y grebas metálicas
- 19 Media coraza
- 20 Coraza completa

Simplemente mira la descripción de la armadura y sustitúyela por el tipo/clase de armadura apropiada para tu sistema de JRF.

5. Las bonificaciones defensivas están basadas en la bonificación por Rapidez a los PNJ como se computa en la tabla en 1.32. Donde las bonificaciones defensivas están en paréntesis, el valor también incluye la capacidad añadida de un escudo (un extra de 20 para escudos normales no mágicos, más algún valor para un aumento mágico). En tal caso, simplemente nota que hay o no un escudo, y si lo hay, que tipo.

1.35 CONVERSIÓN DE SORTILEGIOS Y LISTAS DE SORTILEGIOS

Las referencias de sortilegios proporcionadas aquí están en la forma de "listas", agrupamientos de sortilegios afines. Cada lista tiene un tema común y normalmente tendrán un diferente pero afín sortilegio para cada nivel. Por ejemplo, el conocimiento de la "Ley de fuego" a décimo nivel resultaría en la adquisición de 10 sortilegios similares basados en el fuego, uno de cada nivel de uno a diez. Si el usuario del sortilegio podría efectivamente invocar estos sortilegios le tocará decidir al DJ, al sistema, y al nivel o grado de habilidad del invocador. Los sistemas de JRF utilizan reglamentos que proporcionan el aprendizaje y desarrollo de sortilegios a través de "escuelas" o por profesiones especializadas empleando conceptos similares a aquellos utilizados en este módulo.

Muchos sistemas, sin embargo, dictan lo que los personajes jugadores o los PNJ se encargan de aprender pero sólo un sortilegio a la vez, a menudo sin ningún requerimiento que su contenido/consecuencia tenga que ver con una información previa particular o modelo. Convertir las listas de sortilegios de un PNJ a sortilegios individuales equivalentes será más difícil, pero puede ser conseguido con relativa facilidad utilizando las siguientes directrices:

1. Examina las listas de sortilegios del PNJ y anota los diversos nombres para los agrupamientos. Cada nombre indicará que tipo de especialización de sortilegio ha seguido el PNJ (ej. la lista de "Ley de fuego" indica una preferencia por los sortilegios orientados al fuego);
2. Anota el nivel del PNJ y determina el número de sortilegios o agrupamientos de sortilegios que tendrían bajo tu sistema de juego. También considera el nivel de poder de sortilegios accesibles que el PNJ tendría (ej. un nivel quinto de mago bajo tus reglas podría tener un máximo de 8 sortilegios - dos sortilegios de tercer nivel, tres sortilegios de segundo nivel, y tres sortilegios de primer nivel).
3. Selecciona los sortilegios de tu sistema apropiados para un invocador de sortilegios del nivel y profesión del PNJ, reteniendo en la memoria que las preferencias indicadas en el módulo serán seguidas donde fuera posible.

1.36 UNA NOTA SOBRE LOS NIVELES

Cuando se usan ciertos "sistemas de nivel", un DJ pue-

de encontrar que los niveles proporcionados hacen personajes demasiado poderosos para su sistema de mundo. Si este es el caso, multiplica los niveles dados por 0.75 ó 0.6, dependiendo según tu situación. Esto reduciría a un personaje de nivel vigésimo a uno de decimoquinto o decimosegundo nivel respectivamente. Recuerda reducir las apropiadas bonificaciones de acuerdo con esto.

1.37 BONIFICACIONES EN HABILIDADES

Los bonos en habilidades generales pueden ser obtenidos tomando el nivel del personaje y calculando las apropiadas bonificaciones bajo el sistema que está siendo usado. Una suma de PNJ, como se apuntó arriba, estará basado en una recopilación del nivel, su arma y/u otros objetos, las características relevantes, y los niveles de habilidad. La bonificación normal derivada del desarrollo de una habilidad ha sido computada como sigue: a) donde el nivel de la habilidad es cero la bonificación es -25, un reflejo del desconocimiento básico; b) una bonificación de +5 es concedida para un nivel de habilidad (un +30 en salto); c) para cada nivel de habilidad entre el primero y el décimo una bonificación adicional de +5 es aplicada (ej. un decimonoveno nivel de habilidad produce +68); d) para niveles de habilidad del decimoprimer al vigésimo la bonificación adicional es +2 (ej. un decimonoveno nivel de habilidad produce +68); e) para la habilidad del vigesimoprimer al trigésimo una bonificación adicional de +1 por nivel es concedida (ej. un vigésimo octavo nivel de habilidad produce +78); y f) una bonificación de +1/2 es dada para cada nivel de habilidad sobre el nivel trigésimo.

1.38 CERRADURAS Y TRAMPAS

Las cerraduras y trampas encontradas en este módulo son descritas en términos de dificultad para abrir o desarmar. Las sustracciones en los lanzamientos están representando el intento de una persona para encontrar o superar estos mecanismos. El factor de dificultad puede representar una columna específica en una tabla de acción/maniobra (ej. *Rolemaster*) o una sustracción adicional o modificación con lanzamiento intentado.

En cualquier caso, los términos son descriptivos y ayudarán al DJ a determinar si la trampa está sobre la dificultad media, y como de espinoso está respecto a otros mecanismos y las habilidades del PJ. El término descriptivo es una constante relativa basada en el siguiente orden de modificación: Rutinaria (+30), Fácil (+20), Escasa (+10), Media (0), Difícil (-10), Muy difícil (-20), Extremadamente difícil (-30), Locura completa (-50), Absurda (-70). La pobre iluminación, la condición física de uno, actividad cercana, etc. puede afectar el número de modificación para la cerradura/trampa, pero no la categoría de dificultad. Así, una trampa podría leerse "muy difícil (-50)", indicando que es normalmente una construcción "-20", pero otros factores (ej. oscuridad) lo hacen más difícil de desarmar.

Estos problemas adicionales son más fáciles de superar que la complejidad intrínseca del mecanismo; esto explica porque difiere de una trampa bien iluminada en la cual se lee "locura completa (-50)" para desarmarla. El "-50" asociado con el "muy difícil" de la trampa puede, considerarse, fácilmente ser reducido a "-20", pero normalmente ninguna ventaja más se alcanza, a menos que se desarme el mecanismo. Sugerimos que un (D100) lanzamiento modificado que exceda de 100 resulte en éxito; las habilidades, características, etc. deberían aplicarse contra la dificultad de sustracción y el lanzamiento produce un resultado.

2 INTRODUCCIÓN A MORIA

En la profundidad de las entrañas del centro de las Montañas Nubladas se encuentra Moria, el "Abismo Negro". Enorme y magnífico, prohibido y misterioso, envuelto en un velo por su naturaleza y el paso del tiempo, esta antigua ciudad de los enanos subterránea permanece como una de las más nobles creaciones de la Tierra Media. Sirve como un testimonio del honor y la codicia, un siempre misterioso símbolo de la lucha contra la Oscuridad que durante largo tiempo ha infestado Endor. Aquellos que persiguen caminar por sus pasadizos y explotar sus incalculables riquezas sienten el poder de su condición y legado, y deben resistir visiones y terrores más allá de la comprensión. La belleza y la muerte encarna a Moria.

Aquí está situado Khazad-dûm (Kh. "Mansión de los enanos"), el Reino del más noble Señor de las Siete Tribus de los enanos, una ciudad esculpida de la roca y embellecida por los más admirables constructores de estancias de sus días. Dentro de su seno, el Pueblo de Durin extraía joyas preciosas y metales, y descubrió mithril, la "plata verdadera". Construyeron escaleras a los picos que tocaban las estrellas, y a las profundidades desconocidas y terribles. Erigieron puentes a través de abismos insondables y cañones encantados, y elegantes bóvedas en cuevas más grandes que muchas ciudades.

Ahora sus cámaras están oscuras y sus constructores se han ido. Los grandes niveles del pasado permanecen, pero están maldecidos por la presencia de orcos, trolls, lobos, y otros atroces moradores. Bestias que guardan los pasadizos y atacan a cualquier tonto que les desafíe, mientras demonios indefinidos rondan las profundidades del subsuelo. Las leyendas hablan de un balrog, un "Demonio de poder" que una vez sirvió para Morgoth el Enemigo Oscuro. La horrible bestia fue inadvertidamente despertada por los enanos obsesionados por la riqueza, entonces mató a dos de los Reyes de los enanos y gobierna sobre su reino con un aborrecible horror y fuego implacable. Así, Khazad-dûm ahora ha llegado a ser llamada Moria.

2.1 LA REGIÓN

Moria es un gigantesco complejo, excavado en miríadas de cuevas que se encuentran entre los tres grandes picos del centro de las Montañas Nubladas. Sus vastas salas y pasadizos se extienden a través de la anchura de la cordillera y, como el Paso del Cuerno Rojo encima en la superficie, sirve para unir las antiguas regiones de Eregion y Lórien.

El valle del Arroyo Sombrio y Lórien.

Se encuentra en el lado oriental, donde las laderas de la montaña son más escarpadas, Moria mira sobre el pequeño valle sagrado del Arroyo Sombrio. El profundo Lago Espejo cubre una parte importante del lago. Se alimenta de un arroyo de una montaña que fluye desde las tierras altas por una serie de pequeñas cascadas, y se represa en una morena de roca, el Lago Espejo se desborda en primavera lo que sirve como nacimiento del río Celebrant. El Celebrant es uno de los más grandes afluentes del Anduin y lleva agua de las derretidas nieves del este, abajo a través del vecino reino élfico de Lórien.

Eregion

La Puerta oeste de Moria se abre detrás del nacimiento del Río Sirannon y disfruta de una vista de las colinas del oeste de las Montañas Nubladas. Todas las tierras por las que discurre por el oeste son parte de la ahora región salvaje que se llama Eregion, o "tierra de acebos" en la lengua oestron. La roja arcilla y el cuarzo son comunes por todas estas colinas torturadas, desarregladas, cubiertas de acebos. Estas laderas están atravesadas por numerosos arroyos y pantanos, muchos de estos llevan el color rojizo de las rocas. Es una región salvaje, y despoblada.

Las Montañas Nubladas

La parte central de las Montañas Nubladas se extienden por encima, y de norte a sur, de Moria. Estas son unas elevaciones desiguales, formadas por la ira de Morgoth y cortadas por incontables años de actividad volcánica y glaciación. La mayoría son jóvenes y agudamente cortados, sus laderas así cortadas a pico permanecen desnudas a pesar de las fuertes nevadas invernales. Los valles en forma de U suministran desagüe para sus muchos glaciares. Estos valles se elevan rápidamente y sus laderas están cubiertas de cantos sueltos. Sus arroyos, atronantes arroyuelos, caen en cascada sobre rápidos y cataratas que llenan el aire con un refrescante pulverizado. Piedras calizas, areniscas, granito, y basalto proporcionan a estas montañas su generalmente color entre gris y marrón, mientras ocasionales intrusiones de negra obsidiana y rojo porfirio proporcionan brillo y variedad a los picos.

El lado oriental de la cadena cae repentinamente al valle del Anduin, mientras el occidental se inclina, aunque de forma escabrosa, cae sobre una serie de colinas y escarpas que forman lindero de Eriador. Las carreteras transcurren a lo largo del meandro en el flanco oeste, mientras que las rutas del lado este están acuchilladas abruptamente con fuertes altibajos. Desde el oeste de Lórien, el camino constantemente se dobla hacia atrás y a menudo emplea escaleras para atravesar las rápidas ascensiones para alcanzar rápidamente los picos llamados Cuerno Rojo, Monte Nuboso, y Cuerno de Plata. Esta es la tríada que se encuentra a horcagadas sobre Moria; estos son las más altas y más amenazadoras montañas de la región. Elevándose sobre los 4.570 metros, están cubiertas de nieve durante todo el año y se vislumbran durante muchas leguas.

Los picos del norte forman una pared continua hasta un paso de montaña, una grieta al noreste de Rivendell. Son más fríos y elevados que los del sur en la ciudad de los enanos. Sin embargo, aunque los picos de la parte sur del centro y los meridionales son más bajos, no permiten un paso razonable, y no hay pasos de montaña entre el paso del Cuerno Rojo y el desfiladero de Rohan. La posición de Moria debajo del Cuerno Rojo lo hace más significativo estratégicamente.

2.2 EL CLIMA Y LA ECOLOGÍA

Las puertas de Moria se extienden retorciéndose bajo paredes de roca, en harrancos que acuchillan las laderas del Cuerno de Plata. Tras estas puertas, el resto de la ciudad descansa, protegida de la destrucción de los prudentes, clima, y ecología del mundo exterior. La mayor parte de la ciudad enana es fría y templada durante el año, es estable y faltando bastante la luz natural, soporta su propio único ecosistema.

2.21 CLIMA

Los túneles y estancias que serpentean debajo de las montañas son naturalmente oscuros y profundos lo que constitu-

ye un medio ambiente muy cerrado. Las temperaturas raramente se desvían de una media entre los 10 y 12 grados centígrados y la humedad es confortable, aunque si un poco húmeda. Por supuesto, los ocasionales arroyos subterráneos y las abrasadoras fisuras producen vapor, neblinas, arroyuelos, y fuego, pero la mayoría de la ciudad refiene las características de un silencioso seno glacial.

Esto es un contraste absoluto con el clima que se encuentra en las laderas de las Montañas Nubladas. La Puerta del Oeste de Moria se encuentra a 1.490 metros sobre el mar, y la Puerta Este se sitúa más o menos a la misma altura. Aunque a ambas laderas las separan barrancos bien cortados debajo de los tres picos, miran sobre valles que están sujetos a severos climas de montaña. Las altas tierras del exterior están a merced de repentinos cambios de temperatura, vientos, y precipitaciones; la clara visibilidad puede ser cubierta por neblinas en minutos. Aquí el clima es caprichoso, e incluso el día más apacible puede volverse a un viajero, dejándole desconcertado y a menudo en peligro. Las cuatro estaciones también traen distintos cambios, la primavera empieza con una embestida de agua desde las tierras altas, y una salvaje explosión de brillantes flores salvajes; el verano trae un abrasador calor que lentamente seca los arroyos y seca la áspera hierba. A esto le sigue un apacible otoño, un interludio antes de las tormentas, para que el invierno convoque fuertes nevadas, y vientos frígidos y devastadores.

Las colinas más bajas disfrutan de calma, y un tiempo más predecible. De las regiones vecinas, a Eregion, al oeste de Moria, se la conoce por un clima suave y estaciones benévolas. Húmedo y fresco, es no obstante apacible, con ligeras pero frecuentes lluvias y graduales acumulaciones de nieve. Esto también se mantiene en Lórien, pero en las regiones más al este es más seca y tiene fríos inviernos y calurosos veranos.

2.22 VIDA VEGETAL

Las plantas indígenas de Moria son bastante escasas y carecen de variedad. Los musgos crecen sobre las paredes en cualquier lugar donde haya luz y se las permita permanecer, y constituye una masa de vegetación verde. Líquenes y hongos constituyen el resto de la flora natural, en su mayor parte en forma de setas comestibles que los enanos consideran nutritivas y manjares exquisitos. Las numerosas variedades de setas, juntos con las carnes y los cultivos, proporcionan la base de la dieta enana.

En el Largo Invierno del 2758-9 T.E. – cuando el hielo se arremolinó alcanzando a Eriador y sumergió el oeste en un profundo, frío sin cambios bruscos – un elfo de Lórien hizo un viaje a los “entonces desiertos” túneles de Moria. Su nombre era Imrislir, “Cuchilla penetrante”, y sus notas todavía hablan de la extraña flora que grabada al agua fuerte en las paredes de piedra y escondidas en la casi completa oscuridad de Khazad-Dûm.

“Crucé el abismo no mucho después de pasar a través de las Grandes Puertas. Si tiene un fondo, debe estar en otra tierra, con la luz de mi báculo alcancé la profundidad y el abismo apareció sin un final. Es difícil de explicar el sentimiento, mientras estaba de pie sobre el estrecho, grácil arco del Puente del Rey Durin, me sentía como si volara.

Toda la cámara parecía como una enorme tumba. Mi mapa me decía que era la Segunda Estancia de la Ciudad Antigua. La habitación tenía casi 500 de largo y quizás una tercera parte de ancho, con dos filas de grandes columnas situadas a lo largo. Estaban talladas en la roca y en forma de árboles; sus ramas colgaban del alto techo. Sin embargo, aun-

que elegantes y exactos en la forma, no eran árboles reales, y empecé a comprender que una fría muerte asía a Moria. El abandono parecía completo, y sin la luz de los enanos todos los que habían residido aquí parecían haberse ido.

Pero estaba equivocado. Incluso en la oscuridad del techo de la estancia había vida. Lo que a primera vista parecía ser piedra caliza de un multicolor púrpura era un grupo de musgos y setas que florecen en las frías aguas minerales que se filtran a través de la densa roca del Cuerno de Plata. Extrañamente, no me sentí solo durante mucho tiempo; encontraba consuelo en la creencia que toda Moria estaba meramente dormida. Mi búsqueda tomó un renovado vigor y me sumergí hacia el oeste”.

El viaje de Imrislir duró tres semanas. Fueron días fructíferos, y trajo de regreso numerosos dibujos y una magnífica colección de observaciones. Su diario contenía pasajes de unas pocas especies inusuales que son de particular interés para los aventureros:

Gorfang: (pl. “Gyrfaing”) (Kh. “Adisakheg”). La “Barba del terror” es un musgo rojo o púrpura que anida en pequeñas grietas iluminadas indistintamente por toda Moria. Normalmente se encuentra en altas perchas y fuera del alcance, aunque emite una neblina rojiza que a menudo traiciona su escondite. Este revelador pulverizador también causa sueño, de esta manera uno deber llevar cuidado cuando se aproxime al musgo. Incluso si se evitan los efectos de la neblina, un destino más asqueroso puede alcanzarte, porque los jugos de la Barba del terror pueden ser fatales.

Lemsang: (pl. “Limseng”) (Kh. “Atastor”). Los elfos la llaman la seta “Comida principal” del “Trono del camino”, porque crece a una altura de sesenta centímetros y porta una corona de dos y medio a siete y medio centímetros de diámetro. Aunque la mayoría de su superficie es dura, la parte superior está cubierta con una “piel” púrpura suave que es celebrada por su valor como comida; una libra de Lemsang puede alimentar a un hombre durante una semana. Dada su naturaleza nutritiva, las leyendas la asocian con el mágico Lembas o “pan del camino”.

Lothfelag: (pl. “Lythfilaig”) (Kh. “Bulûmadubur”). La “Flor de la cueva” es una pequeña planta blanca que florece una vez al año. Puede ser encontrada donde hay luz, incluso si es de antorcha o de la luna, y puede vivir durante siglos en estado latente. Siempre que hay oscuridad, sus pétalos de dieciocho centímetros con siete y medio centímetros de largo se doblan para formar un falso “brote”; la cara inferior marrón de los pétalos, como el pedúnculo, se revisten con una resina que protege a la flor y la preserva indefinidamente.

Las Flores de la cueva crecen hasta una altura próxima a los dieciocho centímetros y se encuentran en grupos de tres o siete. Son excepcionalmente raras. Esto es desafortunado, ya que tienen unas remarcables cualidades curativas. Una vez la resina es limpiada, la flor puede ser comida o ingerida con resultados asombrosos, porque las preciosas Lythfilaig preserva el tejido vivo y absuelve del dolor. Pueden incluso devolver una vida muerta. A menudo se las llama las “Lágrimas de Durin”, los enanos exaltan las Flores de la cueva y forman el alma de muchas leyendas. La leyenda más notable se cuenta en verso:

*Los temores no eran su azote; él caminaba insolentemente hacia las Nubladas,
Y trajo Luz y Vida a las Sombras.
Sin embargo, hubo Veces en los Largos Años que trajo Pesar,
Pero incluso sus Lágrimas dieron vida a la Tierra,
Por donde ellas cayeron.*

Las flores florecieron y ahora extendidas como Dones de salvación. Para despertar a los Espíritus de su Pueblo.
Lothgalen (Loth Nenond): (pl. "Lythgelin") (Kh. "Baragbulûm"). La "Flor verde" o la "Flor de la piedra del agua" está idealmente adaptada a las cuevas de Moria. Aunque diminuta y escasa, es robusta y, como crece sobre piedra caliza incandescente, es fácil de localizar.

Las Lythgelin son pequeñas parras grises que raramente exceden del metro de largo y florecen cada cuatro meses. Sus raíces son largas, delgadas, y retorcidas, las permite brotar de las grietas de los húmedos techos de piedra caliza. Extraordinariamente, segregan una sustancia que combinada con los minerales de la roca forman el Nen Calgalen (S. "Faro verde") y arroja una débil aura verde; por turno, la luz la anima periódicamente, siempre que las flores de color de la caliza florecen. Las parras viven en grupos de 1 a 100, mientras que sus flores crecen en grupos de tres, cada una con tres pétalos.

El maravilloso Nen Calgalen es un fino, pálido, y mortal líquido. Una vez entra en la corriente sanguínea, se extiende con un fuego abrasador y una tormenta destructora. La víctima brilla con un color verde y a menudo es incapaz de moverse; algunos simplemente mueren, el horrible dolor hace pedazos sus mentes. A causa de la horrible naturaleza de sus efectos, los enanos normalmente desprecian su uso, incluso en la batalla.

Aunque su savia es mortífera, la Lothgalen tiene usos menos siniestros. Las parras pueden ser cortadas intactas y usadas para crear cuerdas tremendamente resistentes (dos veces lo normal). Sus flexibles raíces pueden ser retorcidas alrededor de otra con facilidad para crear cuerdas seguras. Las raíces pueden también ser tejidas para formar eslabones para cadenas hechas de cuerda o escaleras.

Madarch: (pl. "Mederch") (Kh. "Zûrumul"). Púrpura, con la cara inferior blanca y manchas naranjas, esta llamativa seta es inconfundible. También crece hasta un tamaño considerable; La mayoría de las Mederch adultas llegan a los diez o trece centímetros de ancho. Su resistente fibra del tronco es sólo de treinta centímetros y medio de diámetro, pero proporciona un tremendo soporte. En efecto, un fornido leñador podría tener problemas para cortar uno en 10 minutos. El Madarch crece en la oscuridad, rincones húmedos, normalmente en grandes grupos (de 51 a 100).

Es delgado, succulentos cordoncillos cuelgan del exterior del tronco, en la cara interna de la corona del Madarch. El jugo de estas se llama Pelenaur (S. "Fuego envolvente") y sirve como un poderoso agente curativo. Cada seta contiene medio litro de jugo, que es igual a una dosis preciosa. Cuando se mezcla con una parte igual de agua, se forma una poción purpúrea que calienta el cuerpo y, en menos de dos horas, sana todos los cortes de quien lo beba, los vasos rotos y restaura el fluido normal de la sangre.

Si alguien bebe el Pelenaur sin diluir, su sangre se agitará en sus conductos y aumentará con aterradora furia. Las heridas sin sanar se abrirán de nuevo y los cortes se ensancharán. En algunos casos, las venas de la víctima simplemente estallarán. La glotonería puede producir un destino muy desagradable.



Madarch

2.23 VIDA ANIMAL

Insectos, pequeños mamíferos, y peces abundan en Moria. La mayoría carecen de color y aparecen blancos o "transparentes"; y la mayoría no confían en su vista, pero sí en un avanzado tacto, olfato, u oído. Algunos, como los abundantes murciélagos, dependen de los medios incluso más inusuales para encontrar su camino. Con poca luz para desarrollarse, los animales de Moria tienden a ser ciegos.

Los animales grandes, particularmente predadores, raramente residen en la ciudad o las minas, aunque los visitantes buscan refugio en Moria cuando hay mal tiempo o hambrunas. Los animales más astutos como: orcos, trolls, hombres, o los seres incalificables que ocasionalmente salen de los subniveles inferiores, cazan normalmente a aquellos que de alguna manera se adaptan a la vida subterránea. También, unos pocos osos de las cavernas y lobos horrendos arrastran sus vidas por los túneles y cámaras más cercanas a la superficie.

Aves de las cámaras

El ave de la cámara (S. "Aew Samman"; pl. "Aiw Semmain") es un recolector blanco que se alimenta del dorado hongo Zur. Esencialmente silencioso y ciego, utiliza ondas inaudibles de sonido y su agudo sentido del olfato para encontrar las profundas y abrigadas grietas de arcilla donde crece el Zur. Las aves de las cámaras se deslizan desde lo alto, en las amontonadas perchas de piedra caliza y se suspenden sobre su comida usando el rápido, casi frenético batir de sus ligeras alas. Sin pausa durante unos pocos segundos, picotea con precisión y despedaza el duro recubrimiento con su largo, blanco y dentellado pico o cruelmente los desgarran con sus garras azules. Estas habilidades como ave son notables, particularmente ya que tienden a ser enormes, con la envergadura de las alas de más de tres y un cuerpo la mitad de largo.

Esta combinación de tamaño y maniobrabilidad hace del ave de la cámara un poderoso enemigo, y es una suerte que sean tímidos y desdeñen la carne, no atacarán a otro animal a menos que sean sorprendidos o estén hambrientos. Los encuentros con ellos son poco numerosos, pero uno debe ser cuidadoso, sin embargo, porque una colonia normal de aves de las cámaras contiene de veinte a treinta aves.

Oso de las cavernas

Los Osos de las cavernas de Moria (S. "Ardas Grod"; pl. "Erdais Gryd") son familiares de los Barg-moigh negros, o "Grandes Osos", de las tierras altas del norte de Eriador. Son grandes animales que puestos de pie son dos o dos metros y medio más altos que un hombre de un metro ochenta y pesan más de 635 kilos. Esta figura imponente se cubre con una piel negra, con franjas marrones que normalmente les acentúan sus patas, orejas, y rostros.

Las suaves líneas del Oso de las cavernas a menudo disfrazan la impresionante musculatura que les permite arrancar sólidas raíces o romper voluminosas ramas con bastante facilidad. Un golpe fuerte con el dorso de la garra puede romper el cuello de un hombre tan eficazmente como un niño rompería una ramita. Sus garras no retráctiles de doce a quince centímetros pueden desgarrar a través del cuero o las armaduras ligeras de metal e infringir heridas profundas.

Afortunadamente, las exhibiciones de su terrorífico poder son raras, porque los Osos de las cavernas prefieren una dieta de tubérculos, fruta, nueces, bayas, y pescado. La mayoría son pacíficos a menos que sean molestados, estén enfermos, o hambrientos. Su rutina normal gira alrededor de

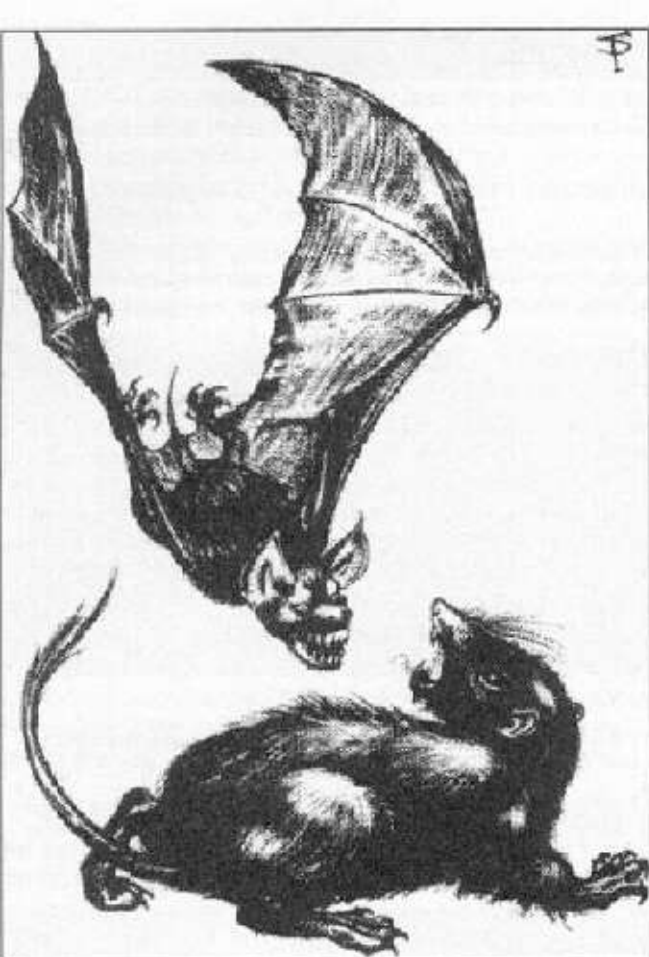
TABLA DE HIERBAS SANADORAS, VENENOS Y ENFERMEDADES

Códigos:	Los códigos nos dan el clima en el que normalmente se encuentra la hierba (o veneno) con una letra minúscula; el tipo de lugar en el que se encuentra viene indicado por una mayúscula, mientras que el número nos dice la dificultad de encontrar una dosis de dicha hierba.
Códigos climáticos:	a = árido; c = frío; e = frios eternos; f = frío intenso (helado); h = caliente y húmedo; m = clima templado; s = semi-árido; t = clima fresco.
Códigos de localización:	A = alpino; B = cañadas/laderas; C = bosques de coníferas (hoja perenne); D = bosque mixto de hoja caduca; F = costas y riberas de agua dulce; G = glaciares y campos nevados; H = brezal/maleza; J = jungla/bosque pluvial; M = montaña; O = costas oceánicas, de agua salada; S = hierba corta; T = hierba alta; U = bajo tierra (cavernas, etc); V = volcánico; W = tierras baldías; Z = desierto.
Dificultad de encontrar:	1 = común (+10); 2 = fácil (+20); 3 = escasa (+10); 4 = difícil (40); 5 = difícil (40); 6 = muy difícil (40); 7 = extremadamente difícil (40); 8 = locura completa (40); 9 = absurdo (40).
Código de ámbito:	El último código de la secuencia muestra el área del continente principal de donde procede la hierba, o más común. "U" es única a universal. "M" indica la mitad del continente.
Forma/prep. (Forma y preparación que se necesita)	Infusión: Tras hervir el agua, tarda 20 asaltos en estar lista, e entonces puede beberse. Ingestión: Puede ser tragada, comida, masticada, bebida o inhalada, lo que resulte más apropiado. Aplicación: Se tardan 1-10 asaltos en prepararla. Luego se aplica la hierba en la zona de la herida. Pasa: Se convierte el veneno en una pasta que puede ser aplicada a armas de filo o contundentes. Permanece efectivo durante una semana, o hasta que se golpee a un enemigo. Si se consigue un crítico, el contricante debe realizar una tirada de resistencia y pasarlo o sufrir los efectos del envenenamiento. Si el resultado del ataque es únicamente puntos de vida, el veneno se habrá perdido. También puede ponerse este tipo de venenos en la comida o bebida. Líquido: La hierba que la pasta, pero solo conserva su efectividad durante 1 hora. Polvo: No puede aplicarse a las armas, debe colocarse en la comida o bebida.
Precio:	El precio corriente si la hierba o veneno está disponible.
Efecto:	Cada asalto, una dosis como máximo puede hacer efecto sobre un personaje dado. El efecto se basa en una dosis que pesa 15 g.
Adición:	El director de juego puede determinar que ciertas hierbas sean adictivas. En ese caso, el uso de la hierba se hará menos efectivo, pero hará falta consumir la hierba para funcionar a pleno rendimiento (ver Merrig en Modificadores a las Características como ejemplo).

Nombre	Códigos	Forma/prep.	Precio	Efecto
Hierbas Lemsang Lothilug	t-U-5NW t-U-7W	seta/ingestión flores/infusión	25mp 40mo	Una flor es igual a 1 semana de raciones preservadas. Las Flores de la cueva preservarán y protegerán a un veneno herido durante más de 7 meses en un estado de "Suspensión vital" y lo devolverán a la vida (común a "Devolver la vida") a un enemigo que ha muerto en las 7 horas precedentes. Cualquier otro que coma las flores encantadas inmediatamente le aplicará de cualquier efecto de ataques contundentes o golpes de aturdimiento. La preparación apropiada requiere eliminar la resina tóxica (ver abajo venenos).
Musarich	t-U-6NW	Seta/líquido	42mo	Cuando se mezcla con una parte igual de agua, forma una poción purpura que calienta el cuerpo y, en menos de 2 horas (120 min.), sana todos los cortes de quien lo bebe: los vasos rotos y restaura el flujo normal de la sangre.
Zar	h-U-4W	hongos/infusión	12mo	Se encuentra en cámaras calientes y húmedas. Agudiza el olfato y el oído (durante 1 hora).

Enfermedades F Luincam	t-U-4NW	mordisco/bacteria	—	(Nivel 4) No contagioso. Se transmite por el mordisco de una Musaricha Asesina. El fallo de la TR de 01-10 resulta en la coloración de azul de la piel (-20 a la Presencia y/o Apariencia) y una ocasional ralentización de la actividad (cada día se hace una tirada: un resultado de 01-05 deja a la víctima con un -25 en la actividad hasta que se detiene del todo). Un fallo de la TR de 11 o más da como resultado el mismo efecto más: (1) grandes furúnculos (cada día se hace una tirada más: otro resultado de 01-05 deja a la víctima con furúnculos que le reducen temporalmente a la mitad las características de Apariencia y la Presencia y dejan a la víctima con la mitad de puntos contundentes); y (2) sangra a través de la nariz y los oídos (cada día haz una tercera tirada: un resultado de 01-05 deja a la víctima con 01-10 puntos y sujeto a la pérdida del doble de sangre normal por asalto).
----------------------------------	---------	-------------------	---	---

Venenos Gorzag Crimswin Kryd	t-U-8NW t-U-7NW	musc./líquido musc./sago/líquido	210mo 84mo	(Nivel 3) La superficie húmeda del musgo incorpora un nivel 3 de veneno muy viscoso las víctimas que fallen un TR por 01-05 pierden la sensibilidad, y uno de 1-4 extremidades (manos y pies) aquellos que fallan por 51 o más mueren cuando sus nervios se disuelven simplemente en un líquido caliente rosa. (Nivel 2) La secreción de la lengua de un Alcarazón de las tumbas sirve como veneno nervioso. Cuando se usa correctamente, la víctima debe hacer un TR o se inutiliza el área del cuerpo afectada (e.g., normalmente la región entre articulaciones, como el antebrazo). El veneno no afectará a órganos críticos externos a menos que sea ingerido. En tal caso, el fallo de una TR de 01-50 resulta en parálisis total dentro 01-100 días; el fallo de la TR por 51 o más resulta en la muerte inmediata debido a la ruptura de los nervios.
Lentiflag	t-U-7W	renacuajo/ingestión	70mo	(Nivel 1) Las víctimas que fallan por 01-50 caerán en un sueño profundo durante 1-10 horas; el fallo por 51 o más resulta en un coma durante 1-7 meses.
Nira Colgaden	t-U-7NW	rat./javia	33mo	(Nivel 2) La víctima que falle la TR se comen verde en 1-100 asaltos. Quien falle por 01-25 se ralentiza; no podrá mover más rápido que si andara, y tendrá un -50 durante 1-100 asaltos; un fallo de 26-50 resultará en 1-100 puntos y un dolor debilitante que durará durante 1-10 horas. Un fallo de la TR de 51 o más resultará en una dolorosa quemadura en el cerebro, con la pérdida de 1-100 puntos de resistencia de su Constitución y las características mentales (SA, INT, E, PRE, RM, EMP, L, MEM, PRE, RAZ). Si la constitución de la víctima cae hasta cero o menos, morirá.
Pekemur	t-U-6NW	seta/pasta	80mp	(Nivel 2) Sin eluir la Mielrosi debe ser inyectada o ingerida para tener efecto. Las víctimas que fallen por 01-50 se les abren sus heridas sin sanar y pierden el doble de la sangre normal por asalto. Las víctimas que fallen experimentan cuando sus venas estallan. Diminutas variedades de vida prosperan en las proximidades. Moria es un hogar ideal para ranas, gusanos, ranas y, en particular, caracoles como topes y musarichas. La mayoría comen cualquier cosa desde plantas podridas a carne fresca y siempre están a la búsqueda de comida. Su hambre constante les hace casi tan peligrosos como los cazadores más famélicos. De hecho, Inesiste dedica buena parte de su hijo, Dinos de Mord, a estos animales, una parte de los cuales está reuniendo aquí.



sus pequeñas (1-5), muy unidas familias. Son monógamos y protegen mucho a sus crías. Las salidas para alimentarse se hacen en grupo, porque las madres raramente dejan solos a los cachorros en el cubil.

Alas de las cavernas

Mientras que los osos son escasos, los murciélagos componen una gran cantidad de los habitantes de Moria. Generalmente, son pequeños e inofensivos herbívoros; pero unos pocos, sobre todo las fieras Alas de las Cavernas (S. "Rannan Agar"; pl. "Remmain Egair"), plantean una activa amenaza. Señores de los abiertos espacios oscuros, viven en la oscuridad donde la luz raramente llega. Allí, duermen en un pacífico aislamiento, colgando por sus garras en forma de gancho de las grietas en lo alto del techo hasta que la llamada diaria para cazar se transmite a lo largo de las filas.

Las Alas de las Cavernas se reúnen en grupos de dos a cien y están organizados bajo un único líder dominante. Cuando se despierta, los demás murciélagos se despiertan para seguirle; y cuando señala un ataque, se precipitan con furia. Entonces descienden como un remolino y capturan o desgarran a su víctima con sus garras agudas como navajas. Las presas grandes son derribadas en una serie de ataques por oleadas que se producen tan rápidamente que parecen continuos. Un Señor enano una vez describió su ataque como una "serpenteante nube de cuchillos".

Individualmente, las Alas de las Cavernas no son tan formidables, aunque son considerablemente más grandes que los demás murciélagos. Sus alas de treinta a sesenta centímetros de envergadura restringe sus movimientos, pero son ágiles, dado su tamaño. Son audaces y confían en el arte de la emboscada para compensar su carencia de volumen.

Las jóvenes Alas de las Cavernas son grises, con peque-

ñas manchas más oscuras en su parte inferior, cuando son adultos suelen ser negros. Cada cuatro de sus alargados dedos soportan sus sombrías alas negras, membranas de vuelo que se extienden hacia atrás y se sujetan en un ángulo justo sobre una garra de cinco crueles dedos. Grandes orejas flexibles les dan un apariencia consternada, aunque son virtualmente invisibles cuando siguen y vigilan. Ya que frecuentemente se deslizan y baten sus alas eficientemente, los penetrantes gritos que usan para localizar objetos normalmente les delatan. Naturalmente, cualquier aviso es importante, porque estos feroces carnívoros se alimenta de cualquier carne que puedan encontrar: roedores, insectos, pescado, o incluso bocados del tamaño de un hombre. La mejor defensa contra las Alas de las Cavernas requiere un buen oído, una posición fuerte, y una cuidadosa selección de objetivo: un golpe afortunado que derribe a su líder devolverá a los otros a casa. Nain I una vez escribió:

*"Nos dimos la vuelta rápidamente con el sonido,
Y Gróin cogió su cuerno.*

*Con los escudos manteniéndolos en alto encima,
mi guardia me rodeó.*

Como la niebla, los murciélagos llegaron, pero Dot dejó una flecha volar,

y derribó a su negro líder.

así las alas negras se fueron volando, para elegir a otro Señor,

y golpear en algún día lejano".

Musaraña asesina

A diferencia de las Alas de las Cavernas, la Musaraña Asesina (S. "Cecren Guruth"; pl. "Cicrin Geryth") parece inofensiva. Raramente pasan de los ocho centímetros de largo y es frecuente que sean solitarias. Sus pieles blancas y azules en la parte inferior son apreciadas entre los dunlendinos de las Tierras Brunas, al sur. Sin embargo, hay un sentido a su nombre, porque la mordedura de una Musaraña Asesina transmite una enfermedad llamada la Mano Azul (S. "E. Luincan").

La Mano Azul no es contagiosa o fatal, pero acorta la vida. Los dunlendinos que la contraigan se suicidaran. Esto se debe a los terribles efectos de la enfermedad: coloraciones azules de la piel, grandes calenturas en las manos, pies, y bajo los ojos; hemorragias en los oídos y nariz. Aquellos que la contraigan es frecuente que estén inmobilizados o paralizados, y frecuentemente son marginados.

Las Musarañas Asesinas son inmunes al azote que portan, e incluso cuentan con que disuada de ataques. Segregan una hedionda lluvia que los protege de la mayoría de los depredadores más grandes y han desarrollado una púa reforzada que resiste golpes aplastantes. Una malla que entrelaza huesos y pestañas los hace fuertes y vigorosos, el espinazo de la musaraña puede soportar el peso de un hombre grande.

Este arsenal de defensas puede deberse a las variadas necesidades de la Musaraña Asesina. Su enorme apetito las fuerza a consumir cerca de cinco veces su propio peso cada día. Así se alimentan de casi cualquier cosa y irán casi a cualquier lugar para satisfacer su deseo de comer. Aunque cuentan con insectos y la sustancia de las plantas podridas, también morderán cualquier cosa que tengan a mano, incluyendo la piel expuesta de una animal grande. Los enanos tenían precaución cuando se aventuraban por la región de acuerdo con esto, y cualquiera que viaje a Moria debería tener cuidado donde duerme, o incluso donde se apoya para descansar. Después de todo, las Musarañas Asesinas son extraordinarias escaladoras. Uno puede sólo agradecer a los Valar que



Musaraña Asesina

no se encuentren en ningún lugar más fuera de las cavernas del centro de las Montañas Nubladas.

Lobos horribles

Los Lobos Horribles (S. "Hudrûn Thaur"; pl. "Hodryn Theyr"), sin embargo, se encuentran por todo el norte de la Tierra Media. Son poderosos animales musculosos, con delgadas y peludas colas, y un brillante pelaje negro. Su piel es apreciada entre los dunlendinos y hombres del norte en Rhovanion. Los ojos púrpuros o rojos de un lobo parecen como enjoyadas islas incrustadas en un negro mar.

Los Lobos Horribles son animales inteligentes y sociales que viven en grupos familiares de dos a once miembros, o en manadas de una a cinco unidades familiares y unos pocos miembros solitarios. Los miembros de la manada cazan juntos, cooperan en la persecución como en una enorme cacería, aunque los lobos se contentan con un banquete de roedores y pescado. En la manada, hay una jerarquía social basada en un macho dirigente y su compañera. Todas las parejas permanecen juntas durante toda la vida, así la muerte de un macho da como resultado el declive de su familia. Los duelos a menudo resuelven las disputas, pero pocos son fatales para cualquiera de los combatientes. En cambio, la postura, gruñidos, y ladridos, que son tan importantes para la comunicación entre los lobos, muestran los resultados. Cuanto más fuerte es la posición del lobo, más alta llevará su cola.

Los Lobos Horribles llegan al metro y medio o a los dos metros de longitud, con una cola de cerca de medio metro de largo. Su peso ronda los 68 kilos. Veloces y ágiles, pueden alcanzar rápidamente velocidades de cuarenta y ocho kilómetros y maniobrar a través de estrechos rocosos desfiladeros con sorprendente facilidad. Su legendaria capacidad de salto es cierta: sin carrera, pueden catapultarse en el aire dos o más metros, aterrizando sobre sus cuatro patas con las garras y fauces preparadas. Aunque raros y confinados a las cavernas cercanas a la superficie, los Lobos Horribles producen temor a aquellos que viven en la región. A diferencia de otros lobos, no sienten temor de los Pueblos libres. Su amenaza es particularmente grave, ya que son exclusivamente predadores nocturnos y pueden ver bien virtualmente sin luz.

Halcón del eco

Como es individualista y generalmente está confinado a un dominio subterráneo, el Halcón del Eco (S. "Soraew Lomin"; pl. "Soreiw Lemín") carece de la alarmante reputación del lobo Horrible. Hasta cierto punto, sin embargo, los halcones son más peligrosos.

Los Halcones del Eco combinan una increíble infravisión con un órgano que localiza y recupera el sonido similar al radar que emplean los murciélagos. Esto les permite descubrir su presa con una precisión incomparable, y les dan un medio para evitar golpearse con las rocosas paredes y los contrafuertes. Sin estas adaptaciones, el Halcón del Eco no podría emplear una envergadura de alas de medio a un metro, o volar a velocidades superiores a las ciento cuarenta y cinco kilómetros, capacidades que le convierten en un cazador letal.

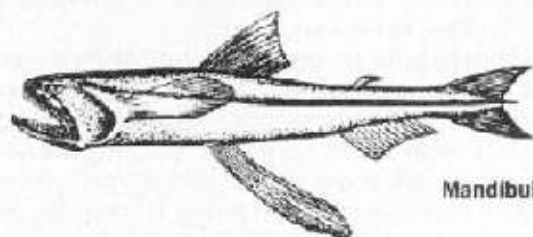
Su carencia de pigmentación identifica a los Halcones del Eco, cuando son adultos poseen plumas blancas, tienen un plumaje sin color y un pico muy claro. Una carnosidad (ocele) en la base del pico guarda su enorme y externa ventana de la nariz. Además, el Halcón del Eco tiene la fuerte musculatura de una enorme águila y es menos grácil que las variedades más comunes de halcones. Tanto sus garras como su pico curvado hacia abajo son inusualmente largos, duros, y agudos. A causa de su fuerza y velocidad, estos halcones pueden penetrar las armaduras.

Los Halcones del Eco cazan roedores, peces, y cualquier otras fuentes de carne más grandes que puedan matar. Pocos rechazarán la oportunidad de regalarle con carne fresca o carroña podrida y, en este sentido, se lanzarán sobre cualquier cosa que remotamente se ajuste a su sed carnívora. Como el Ave de la Cámara, viven en las altas perchas; sin embargo, los Halcones del Eco delinean su escondrijo con un lecho profundo de parras muertas, setas secas, y pelo. Ya que tienen una vida larga y alcanzan la madurez muy lentamente, son pocos; sus nidadas contienen de uno a dos huevos. La hembra del Halcón del Eco guarda esta nidada, porque es más grande y temible que su compañero.

Mandíbula roja

Si los Halcones del Eco parecen estar adaptados de una forma peculiar a la vida en las profundas cavernas, las extrañas Mandíbulas Rojas (S. "Carach Caran"; pl. "Cerech Ceren") han desarrollado incluso extraños rasgos. De diez a quince centímetros de largo, son peces sin escamas con cabezas grandes y planas, ojos insertos en lo alto de sus caras, más que a los lados. Su enorme mandíbula roja contiene hasta siete filas de agudos dientes. Aparte de la mandíbula, son incoloros. La Mandíbula Roja le proporciona, sin embargo, un dispositivo visual: sus varios cientos de pequeños dientes, la desarrollada aleta producen la luz que puede iluminar una gran zona.

Esencialmente, estos animales carroñeros moradores de las profundidades se alimentan virtualmente de cualquier cosa que les parezca. Rápidos y voraces, son capaces de devorar un pequeño perro o la pierna de un hombre en segundos.



Mandíbula Roja

Alcaudón de las criptas

Mientras que la Mandíbula Roja carece de pigmentación, el Alcaudón de las Criptas (S. "Nalaew Rond"; pl. "Neleiw Rynd") está libre de sutilezas. Se llama así por sus inquietantes chillidos, no son aves, sino murciélagos de un rojo brillante que viven en nidos en las altas perchas. La mayoría están entre los quince y treinta centímetros y medio de una parte a otra y tienen largas narices y lenguas adaptadas para la búsqueda en pequeños agujeros. Sus lenguas segregan un veneno nervioso altamente tóxico ("Gwinwin Nalaew") que actuará para paralizar o, si se ingiere, matará a su presa. Entonces, el Alcaudón de las Criptas desmembrará su comida con sus agudos, como tijeras, dientes incisivos.

Los Alcaudones de las Criptas son normalmente solitarios, pero grupos de hasta cinco individuos han sido en-

contrados. Su dieta se compone de insectos y ranas, particularmente de la pequeña Rana de la Cal. Irónicamente, a menudo atrapan las ranas a medio vuelo, utilizando sus lenguas como un látigo prensil. Ya que la población de Alcaudones de las Criptas es reducida y se confina a Moria y otros pocos complejos de cuevas, los enanos aprecian a los murciélagos por su veneno, y a menudo usan ranas como cebos. La caza puede ser peligrosa, porque el Alcaudón de las Criptas es difícil de encontrar y agresivo. Durin IV escribió una vez:

*"El joven Khaïn era demasiado arrogante
para quedarse detrás, el tonto.
Saltó adelante y se apresuró
al combate, como un demonio.
El Alcaudón de un color rojo sangriento giraba
una y otra vez,
y cada vez le golpeaba,
dando en un brazo, o pierna
que pendía como una parrá flácida.
Khaïn cayó, con los ojos abiertos,
que miraban inmóviles,
como su joven vida se desvanecía.
El ojo salvaje se detuvo,
y los murciélagos se alimentaron".*

2.3 BREVE HISTORIA

Después de la creación de Arda y sus continentes, Eru (el "Único") resolvió poblar la Tierra Media con sus Hijos. Eligió a los elfos como los primeros en nacer y les dijo a sus sirvientes los Valar, su plan. Por turno, fueron preparando el mundo en los largos años antes del Comienzo.

Pero Aulë, el Herrero de los Valar, se volvió impaciente. Deseaba el despertar de los Hijos de Eru para enseñarles sus conocimientos y artes, y lentamente esta pasión consumía sus pensamientos. Finalmente, Aulë no pudo quedarse quieto durante más tiempo, así secretamente hizo sus propios Hijos. Construyó los Siete Padres de los enanos de la tierra y la piedra, los moldeó como una vaga imagen de lo que había descrito Eru. Con esto, se apartó del plan de Eru, porque las formas de los Hijos no estaban claras para Aulë, y los enanos nacieron como son ahora: pequeños y robustos, fuertes e inflexibles, fieros y arrogantes.

El Único no podía ser engañado, y Aulë no pudo esconder durante mucho tiempo su obra. Cuando los Padres de los enanos despertaron y el Herrero comenzó por darles el lenguaje idioma, Eru habló a Aulë y le recordó que los Valar no estaban creados. Aquellas que un Vala hace son parte del ser de ese Vala y no pueden actuar o pensar fuera de los pensamientos de su creador; así los enanos estaban estrechamente vinculados a Aulë. El Herrero nunca deseó tal señorío, ni deseaba ofender a Eru, y reconoció su locura y se arrepintió.

Como parte de su arrepentimiento, Aulë ofreció la destrucción de sus creaciones, pero Eru aceptó a los enanos con la forma en que fueron hechos, como sus propios Hijos. El Único les dio la vida y la voluntad, y entonces arrojó a los Siete Padres en un sueño profundo en las cámaras donde habían sido moldeados. Allí permanecieron, en la profundidad de las montañas de la Tierra Media, esperando su tiempo. Aunque los elfos llegaron más tarde, fueron sin embargo los Primeros Nacidos.

2.3.1 LA FUNDACIÓN DE KHAZAD-DÛM

Así, años después del nacimiento de los elfos, los Siete Padres de los enanos despertaron y salieron al mundo con sus Siete Linajes. Empezaron a explorar su nueva tierra, en-

contrando cosas bellas. Durante estos vagabundeos, algunas Tribus eligieron asentarse en hogares maravillosos debajo de las elevaciones de la Tierra Media, mientras que otros viajaban a la búsqueda de talentos más grandes. Aunque son una raza no agraciada físicamente, los enanos han tenido siempre ojo para aquellos objetos esplendidos y magníficos, y esta pasión les conduce a buscar nuevas riquezas.

Así, los Linajes siguieron sus propios caminos. Los Siete Reyes enanos riñeron por el territorio y los caminos que deberían tomar en la búsqueda de los lugares más bellos para residir. De las tres tribus que marcharon al noroeste de Endor, la de Durin I (el Inmortal) abandonó el camino en las Montañas Nubladas, las otras continuaron hasta las Montañas Azules más allá de Eriador.

Durin I fue el Primer Padre de los enanos y su Casa en la más antigua de las Siete. De acuerdo con esto, era el primero entre iguales cuando los Linajes se juntaron. Las tres tribus que alcanzaron el lado este de las Montañas Nubladas al principio de la Primera Edad siguiendo su mandato y ascendieron por el valle del Río Celebrant hacia el Paso del Cuerno Rojo para cruzar la cordillera. Escalando la escarpada garganta, llegaron a los fríos manantiales de Kibil-nála, que alimentan al río; y acamparon en el valle que rodea el nacimiento del río.

Una mañana, Durin se levantó y exploró el valle más alto donde, un pico de piedra protegía una plataforma, que contenía un pequeño y estrecho lago. A pesar de su resistencia —y el hecho que el lago estuviera a sólo unos pocos de cientos de yardas encima de los manantiales— Durin necesitaba refrescarse y se inclinó para beber del lago. La superficie del lago era como un cristal y brillo le atrajo. Cuando bajó sus manos, sin embargo, se detuvo maravillado: la forma del reflejo en la brillante superficie le pareció a Durin, como una "Corona de Siete Estrellas" que rodeaba su cabeza.

Durin juzgó la visión como una señal de que el valle era el lugar desde el cual gobernaría su reino. Regresó al campamento y proclamó que se establecerían. Su pueblo se agrupó en torno a él, y los exploradores fueron enviados a las alturas sobre el valle. Encontraron la boca de una cueva en una ladera de la montaña, detrás de esta se encontraba un vasto complejo de cámaras naturales dotadas con riquezas. Durin eligió el lugar como su hogar y lo llamó Khazad-dûm, la "Mansión de los enanos".

El Linaje de Durin se unió en un esfuerzo común con su Rey, pero las otras tribus decidieron seguir adelante. Sabían que la riqueza de Khazad-dûm no sería dividida equitativamente, porque no era esa la forma de ser de los enanos; ni era adecuado para los Linajes vivir juntos unos con otros. Todos menos el Linaje de Durin cruzaron por el Paso del Cuerno Rojo, dejando a sus hermanos detrás en el valle sagrado.

La construcción de la mansión de Durin

Durin llamó al lago encantado Kheled-zâram, el "Lago Espejo"; así en Oestron (lengua común) el término es Lago Espejo. Un obelisco de piedra fue erigido en el lugar donde contempló por primera vez la "Corona de Durin" y, desde este día, no importaba la hora o como fuera la luz en ese momento, cualquiera podía ver las Siete Estrellas en el agua. A pesar de todo, ninguna cara se refleja en el Lago Espejo.

Desde entonces los tres altos picos del Monte Nuboso, el Cuerno Rojo, y el Cuerno de Plata hacen sombra al valle que rodea el Lago Espejo, a este valle se le dio el nombre de Azanulbizar, que significa el "Valle de los Arroyos Sombríos" (Valle del Arroyo Sombrío). Durin consideró al valle y su lago como el camino de entrada a, y la parte más oriental de,

su nuevo Reino. Los enanos de Durin entonces esculpieron unas escaleras que daban vueltas a lo largo de la ladera del Cuerno de Plata para conectar el Valle del Arroyo Sombrio con Khazad-dûm. Un pórtico orientado hacia el este se construyó en lo alto de la escalinata, y una pareja de enormes puertas de acero se erigieron para proteger las Grandes Puertas (la Puerta del Este) entonces la única entrada a las estancias de los enanos.

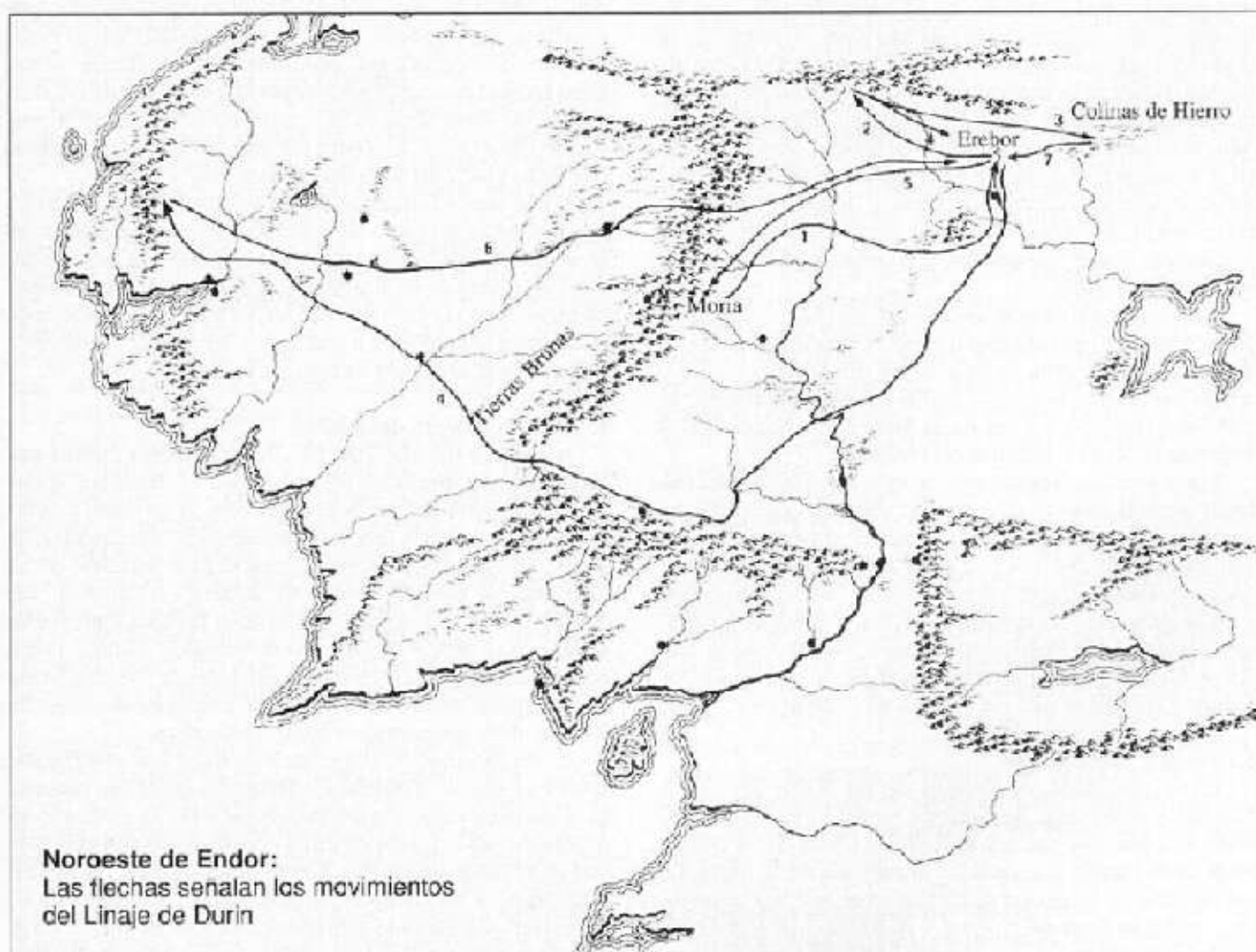
Con el paso de los años, Khazad-dûm se extendió siempre hacia el oeste debajo del Cuerno de Plata. Soportes naturales de piedra caliza y granito, y alabastro se esculpieron para crear maravillosas columnas; cámaras y grutas se convirtieron en grandes estancias, algunas inclinadas, otras simétricas. Los enanos igualaron los sinuosos pasadizos y los alinearon con piedra finamente trabajada. Majestuosas escalinatas interconectaron el complejo, desarrollándose hacia las profundidades o alzándose hacia los picos hacia arriba. Los artesanos de Durin surtieron de alfombrillas, tapices, estandartes, y doradas cortinas para calentar las habitaciones. Joyas y piedras semi-preciosas acentuaron los relieves y se incrustaron realzando enormes fuentes e imponentes estatuas. Los ingenieros enanos contuvieron las salvajes corrientes y cascadas, esculpieron maravillosos canales de piedra para transportar el agua a los subterráneos más secos. Torres fantásticas y ventanas excavadas profundamente para alcanzar el aire exterior y dar la bienvenida a los rayos del sol y la luna. Muchos matices en mármol, negro, y cristalina obsidiana adornaban las paredes, y la mansión entera se llenó con la ondulante luz de cientos de lámparas de cristal.

Los enanos de Belegost y Nogrod

Mientras el Pueblo de Durin trabajaba para crear Khazad-dûm, las dos tribus que habían seguido hacia adelante a través de las Montañas Nubladas atravesando las extensiones de Eriador y fundaron sus propias moradas entre los picos de las Fred Luin orientales (S. "Montañas Azules"). Sus excavaciones llegaron a ser ciudades hermanas, porque ambas estaban cerca de Orod Dolmed. Al norte de la montaña, se construyó Belegost (S. "Poderosa Fortaleza"), y los enanos la llamaron Gabilgathol. Nogrod (S. "Morada de los enanos"), o Tumunzahar, se construyó a alguna distancia al sur.

No mucho después de su llegada, los enanos de Belegost encontraron a los elfos sindarin de la región. Este primer encuentro de los enanos y los Primeros nacidos fue cauto, pero creó un vínculo entre los de Belegost y el Rey de los elfos grises Thingol. El comercio entre las dos razas floreció y los enanos (a los que los elfos llamaban naugrim, o "pueblo menguado") llegaron a ser reconocidos por su dominio de la piedra y el metal. Las forjas de Belegost dieron al mundo la primera cota de malla, y sus artesanos excavaron el refugio de Thingol en Menegroth.

Las relaciones entre los elfos y los enanos de Nogrod no fueron tan amistosas, sin embargo, y su comercio fue limitado. Aunque los herreros de Nogrod eclipsaron a los del norte (incluyendo al ensalzado Telechar), sus habilidades no pudieron compensar su frialdad. Los enanos de Nogrod pedían demasiado por sus magníficos trabajos con el acero y codiciaban demasiado muchos de los objetos que poseían los elfos.



Pero las diferencias entre los elfos y los enanos no interfirieron su alianza contra el Enemigo Oscuro Morgoth. Los ejércitos enanos y las armas resultaron ser un instrumento eficaz en la lucha contra la oscuridad; la sangre de naugrim se derramó en muchas batallas, y su presencia a menudo resultó decisiva. En la Batalla de las Lágrimas Innumerables, el Rey Azaghâl de Belegost condujo a sus guerreros contra las llamas del ejército de dragones de Morgoth. Endurecidos por los fuegos de la tierra y el calor de sus propias enormes forjas – y llevaban yelmos que les cubrían la cabeza por completo grabadas con mascarones horribles de sus caras – los enanos resistieron la furiosa embestida de los dragones. Azaghâl se enfrentó a Glaurung, e hirió al Padre de los dragones, pero la bestia mató al rey. Su valor, sin embargo, inspiró a los inflexibles enanos, que obligaron a huir a sus madrigueras al herido Glaurung y a su descendencia.

El origen de la lucha entre los enanos y los sindar

Sin embargo, los enanos no escaparon de la maldad de Morgoth. Algunos sucumbieron a la malicia y la avaricia. De estos, los peores fueron los de Nogrod, los guerreros y herreros enanos que engendraron la ira eterna entre los sindar y los naugrim.

A causa de su absoluta maestría con la artesanía del acero, la piedra, y las gemas, los herreros de Nogrod realizaron ocasionalmente trabajos para los señores de los elfos. El collar llamado Nauglamír fue la más grande de tales creaciones, y los sucesores de los reyes élficos de los Noldorin la portaron. Durante el final de la Primera Edad, sin embargo, pasó al rey Thingol de los sindar. Thingol poseía uno de los tres omnipotentes Silmarils (las Joyas del Poder) – una de las que habían sido recuperadas de Morgoth – y quería que la joya fuera engastada en el collar. Así, encargó a algunos artesanos de Nogrod, esperando que pudieran modificar su propio grandioso diseño, porque en aquellos días, algunos de estos herreros trabajaban y residían en habitaciones separadas en la mansión de Thingol en Menegroth. Codiciando tan importante joya, los enanos asesinaron a Thingol y robaron la pieza. Fueron perseguidos, y todos menos dos muertos. Los vengadores sindar recuperaron el Silmaril y lo llevaron de vuelta a Menegroth.

Los enanos que escaparon volvieron a su hogar en Nogrod y les contaron a sus parientes que sus compañeros habían sido asesinados por órdenes de Thingol. Sin saber la verdad y contra los ruegos de cautela de los enanos de Belegost, el ejército de Nogrod marchó hacia Menegroth. Saquearon el hogar de los elfos y capturaron el Silmaril.

Los enanos de Nogrod rápidamente regresaron hacia su hogar, pero el aviso de sus acciones viajó más rápidamente, y un ejército de elfos, hombres, y ents cayó sobre ellos en el vado de Sam Athrad. Las hachas de los enanos no fueron capaces de detener la colérica venganza de sus perseguidores, y los naugrim fueron masacrados. Al fin, el Señor de Nogrod cayó muerto y el maldecido Silmaril fue lanzado al Río Ascar. Una frágil paz prevaleció pero, desde esta época, los enanos y los sindar siempre han estado enemistados.

La huida a Khazad-dûm

Años más tarde, el ejército de los Valar derrocó a Morgoth y el noroeste de la Tierra Media se hundió. El desastre se conoció entre sus pobladores como el cataclismo de la Gran Batalla que reclamó la mayoría de la tierra. La mayor parte de Beleriand se hundió en el mar; los terremotos y el fuego destruyó Nogrod y Belegost. Los enanos supervivientes huyeron hacia el oeste a Eriador y empezaron a

vagar a la deriva. Finalmente, se unieron al Linaje de Durin en Khazad-dûm, llevaron sus conocimientos memorizados y su odio sin fin por los sindar. Su llegada llenó el hogar de Durin y puso a prueba el temple de sus habitantes. Produjo una edad en la construcción y minería sin igual en los anales de la raza enana.

2.32 LOS AÑOS DORADOS DE LA SEGUNDA EDAD

Los límites de Khazad-dûm se movieron regularmente al norte y hacia el oeste durante los primeros setecientos cincuenta años de la Segunda Edad. Con martillos y azadones, con ferocidad y fuego, los enanos derribaron cada obstáculo y desenterraron la aparentemente interminable riqueza mineral. Con el paso de los siglos se alcanzó la mayoría de la piedra dentro de la parte superior del Cuerno Plata. En todas partes, los naugrim cavaron inexorablemente: la roca se esculpía y modelaba como soporte; las cavernas y fisuras se convertían en salas y pasadizos; las menas que se encontraban debajo de la tierra entregaban metales, tanto preciosos como prácticos. La mansión era grande pero llegó a ser todavía más grande.

Los elfos también prosperaron durante estos tiempos libres de problemas, aquellos que sobrevivieron a la Caída de Morgoth construyeron nuevos reinos en Lindon (en lo que quedaba de Beleriand) y en el oeste de Eriador. Los asentamientos noldor empezaron a comprar materias primas al Pueblo de Durin poco después del final de la Primera Edad, y surgieron rutas de comercio. Las caravanas con las mercancías de los enanos dejaban las Grandes Puertas de Khazad-dûm y subían la carretera de la escalinata que transcurría por el valle del Arroyo Sombrio y sobre el Paso del Cuerno Rojo. Después descendía a las colinas de Eregion, hacían su camino hacia el oeste cruzando las planicies salvajes de Eriador, finalmente alcanzaban su destino en las Colinas de la Torre, o los Puertos Grises. Los elfos pagaban por estos cargamentos con joyas preciosas y bienes elaborados.

Por el tiempo, muchos de los noldor (elfos profundos) viajaron hacia del este a las estribaciones occidentales de las Montañas Nubladas, y algunos se asentaron a lo largo de las rutas comerciales de Eregion. Estos elfos vivieron amigablemente junto al Linaje de Durin, ya que no existía animosidad entre los noldor y los naugrim. El comercio aumentó, promoviendo todavía más la minería de los enanos.

El descubrimiento del mithril

Alrededor del año 700 S.E., los ingenieros enanos extendieron sus minas de hierro y plata al límite norte del Cuerno de Plata y descubrieron una veta de un metal enteramente nuevo. Podría producir aleaciones más resistentes, ligeras, y fuertes que el acero, porque era tan maleable como el cobre. Lo llamaron “plata verdadera”, o “mithril” (S. “Brillo Gris”) en lengua élfica, porque brillaba y no perdía el brillo o se debilitaba cuando era trabajado. Ningún metal poseía la combinación en sus propiedades de fuerza y belleza, y ninguno inspiró tanta demanda. Los ya ricos enanos de Khazad-dûm llegaron a ser incluso más ricos.

El descubrimiento del mithril provocó una emigración noldor a Eregion. Vinieron a la búsqueda del nuevo material para sus maravillosas artesanías, estos elfos se asentaron en más pequeñas ciudades élficas y construyeron una gran ciudad en la unión de los ríos Sirannon y Glanduin. El mithril entusiasmó a los siempre curiosos noldor, los elfos que rivalizaron – y a menudo sobrepasaron – con los enanos en el arte de la herrería. Las joyas de los noldor eran preciosas y

requerían de los mejores materiales. El mithril era una recompensa que no podían ignorar.

En las décadas de la búsqueda del mithril, el Pueblo de Durin había completado una carretera subterránea debajo del Cuerno de Plata que conectaba su ciudad y las minas con el reino élfico en Eregion. La Puerta del Oeste de Khazad-dûm fue abierta, y los bienes que se encontraban en los almacenes de los noldor y las forjas no tuvieron que viajar por más tiempo por la larga ruta sobre el Paso del Cuerno Rojo. Khazad-dûm se extendió por las Montañas Nubladas. Los artesanos élficos y los objetos enanos fluyeron libremente y la ciudad de los enanos llegó a ser conocida por su cada vez más opulento esplendor. Fue verdaderamente una época dorada.

2.33 LOS ORÍGENES DEL NOMBRE DE "MORIA"

A comienzos del año 800 de la Segunda Edad, apareció un tratado de amistad entre el Pueblo de Durin y el pueblo de Eregion. Los elfos sindar del reino de Lindon del Rey Thranduil emigraron a las tierras de los noldor y residieron entre los elfos profundos. Llegaron al oeste de Eriador buscando un nuevo reino, trajeron las antiguas memorias del Pesar del Nauglamir, el Saqueo de Menegroth, y la Batalla de Sam Athrad. Como todos los enanos, el Linaje de Durin nunca olvidaba algo justo o equivocado, ni fácilmente abandonaban un rencor bien nutrido, y los ocho siglos desde lo que ocurrió en la Primera Edad no borraron la sospecha y el odio entre los enanos y los sinda.

Los orgullos noldor cortésmente aceptaron a la gente de Thranduil, pero la llegada de los sindar simplemente ofendió a los enanos. Los naugrim redujeron su comercio con Eregion y rechazaron comerciar con los elfos grises. Por primera vez, las disputas con los noldor llegaron a ser un problema, y las disensiones se extendieron.

Los líderes de Eregion —notablemente Celebrimbor, Galadriel, y el sinda Celeborn (el marido de Galadriel)— creyeron que la armonía se había ido y la amenaza a la paz se incrementó día a día. Presionaron a Thranduil para que trasladara a su gente fuera de Eregion y buscara un nuevo hogar. Sus palabras sonaban ciertas, y Thranduil solicitó un concilio entre los sindar. Ya que el pueblo de los elfos grises se sentían subyugados entre los más poderosos elfos profundos, acordaron partir y, alrededor del 850 S.E., los sindar cruzaron el Paso del Cuerno Rojo a la búsqueda de un territorio al pudieran llamar propio. (Eventualmente se asentaron en el norte del Bosque Negro).

Cuando los elfos grises de Thranduil se fueron, las relaciones entre Khazad-dûm y Eregion mejoraron, pero nunca alcanzaron de nuevo un estado de amistad. Los enanos mantuvieron la distancia y, aunque la hostilidad desapareció en su totalidad, la sospecha y la incertidumbre permanecieron. Las costumbres de los naugrim normalmente no abarcaban la cooperación y la concordia, y su propia debilidad traicionó al Pueblo de Durin. A partir de este día, la llegada de Thranduil se recordó como una señal de la fidelidad noldor. Los enanos no olvidaron los "oscuros tiempos".

El "Señor de los dones" y los Anillos de Poder

En los trescientos cincuenta años que siguieron a la época del éxodo de Thranduil de Eregion, elfos y enanos continuaron construyendo sus reinos y comerciando cuidadosamente cuando la necesidad se presentaba. Un equilibrio inestable prevaleció; la paz reinaba. Entonces, Annatar, el desconcertante "señor de los dones", apareció en Eregion. Parecía bueno y sabio, Annatar predicaba que, con su ayuda, los noldor podrían construir una tierra tan bella como

cualquiera y en cualquier lugar. Sus palabras sedujeron a los elfos profundos, porque amaban su reino y la Tierra Media, pero anhelaban la belleza de las Tierras Imperecedoras del Extremo Oeste. Como los enanos, amaban a Aulë y se regocijaban en la creación de objetos de poder y elegancia.

Annatar estaba versado en grandes conocimientos y dio asombrosos presentes a los herreros de Eregion. Las habilidades de los elfos profundos alcanzaron cumbres inapreciables y su líder, Celebrimbor, creyó cada palabra del señor de los dones. Los seguidores de Galadriel y Celeborn abogaron por la moderación, pero no aquietaron los deseos de sus hermanos. Lo que resultó en un cisma y el pueblo de Galadriel decidió dejar Eregion y viajar a Lórinand (más tarde llamado Lórien), al este de las Montañas Nubladas. Galadriel solicitó pasar a salvo a través de Khazad-dûm, y a la Dama de la Luz se le permitió conducir a su gente a través de la carretera de los enanos. Mientras tanto, los herreros de Celebrimbor continuaron trabajando atentamente junto a su nuevo maestro y la prosperidad floreció en Eregion. Los disidentes se habían ido y todo transcurría bien, excepto que Annatar era realmente Sauron, el Señor Oscuro y el sirviente más altanero del mal desde Morgoth.

Finalmente, Sauron persuadió a los noldor de Eregion para que creasen los Anillos de Poder, y los herreros trabajaron durante muchos años bajo su guía. Forjaron Nueve Anillos, y luego Siete más. Diez años más tarde, Celebrimbor completó los Tres Anillos Élficos, realizados con sus propias manos y que poseían aún un poder mayor.

El Don del Anillo de Durin

Los enanos observaron estos sucesos cuidadosamente e insistieron en los miedos de Galadriel. Nunca se debilitaron, les desagradaban y temían las cosas que no conocían y experimentaban escaso consuelo con la presencia de Annatar. El rey Durin III preocupado por los poderosos anillos, mandó enviados a Celebrimbor. El señor de los elfos comprendió las necesidades de su vecino y deseaba mantener la amistad con los naugrim. Así, dio a Durin III el primero y principal de los Siete Anillos.

El regalo agradó a Sauron, porque el Oscuro planeaba controlar a todos aquellos que tenían los Anillos de Poder y, al hacerlo así, dominar a los Pueblos Libres de la Tierra Media. Durin III era el Rey de Khazad-dûm, el más poderoso de los enanos vivientes, y Sauron estaba sediento de la riqueza del reino del señor de los enanos. El Señor Oscuro se retiró a Mordor para completar la tarea para crear el mayor de los Anillos.

Cerca de una década después de su regreso a la tierra negra, Sauron forjó secretamente el Anillo Único en los fuegos de Orodruin (el Monte del Destino). Era el Anillo Gobernante, nacido del mismo conocimiento que creó a los otros y, con ello, el Oscuro se convirtió en el Señor de los Anillos. Pero cuando lo colocó en su dedo, Celebrimbor se dio cuenta de la situación del mundo y ordenó a los Tres Anillos acabar con su utilidad. Sauron se enfureció, ya que sus instrumentos no podían mantener su dominio sobre aquellos que no los llevaran puestos. Y aún peor, se dio cuenta de que era incapaz de controlar al rey de los enanos, que todavía portaba uno de los Siete. Durin III, como todos los naugrim, era difícil de comprender y no se sometió a su dominación.

La Guerra y el nombre de "Moria"

Nueve décadas pasaron mientras el Señor Oscuro juntaba su ejército y se preparaba para la guerra. En ese momen-

to, en el 1693 S.E., los ejércitos salieron a raudales de Mordor y cruzaron el Anduin, dirigiéndose hacia el oeste. Celebrimbor reaccionó enviando los Tres Anillos Élficos a salvo en Lindon, donde el Rey Gil-galad mantenía un reino. Los sirvientes de Sauron invadieron Eregion cuatro años más tarde. Tanto los noldor de Eregion como los enanos de Khazad-dûm se prepararon para resistir la embestida, pero el terror y la furia del asalto pareció imparable. Los guerreros enanos rehusaron abandonar los protectores confines de su ciudad, mientras que los elfos profundos luchaban contra los ejércitos del Señor Oscuro a través de los barrancos y las colinas cubiertas de acebos de Eregion. Durante el día, los noldor resistieron las oleadas de los despiadados humanos; por la noche, las filas que les acometían estaban ocupadas con incontables orcos y trolls. Las hordas de Sauron atravesaron y tomaron al asalto la ciudad de Ost-in-Edhil. Buscando refugio para su asediado pueblo, Celebrimbor mandó enviados a Durin III.

El rey de los enanos rehusó abrir la Puerta del Oeste a los elfos, igual que había denegado los guerreros para la defensa de Eregion. La ruta de fuga estaba cerrada, y los noldor murieron en una carnicería. Celebrimbor luchó hasta el fin, pero Sauron y sus orcos le capturaron, torturaron y ejecutaron al Maestro de Herreros. Después de saquear los tesoros y estancias de la Mansión del pueblo de los orfebres, el Maligno se hizo con seis anillos de los Siete, y con los Nueve Anillos de Poder. Eregion se convirtió en un yermo, el reino élfico había desaparecido para siempre. Los pocos supervivientes huyeron hacia el norte a Rhudaur, donde su líder—Elrond hijo de Eärendil—fundó el refugio de Imladris (Rivendel). El secreto de los Tres Anillos Élficos se fue con ellos, y se le negó a Sauron su más preciada recompensa.

Después de la fútil persecución de la compañía de Elrond, las fuerzas del Señor Oscuro se volvieron contra un ejército de los enanos de Durin y elfos de Lórien. La maligna horda venció y alcanzó la Puerta del Oeste de Khazad-dûm pero, una vez más, las puertas estaban cerradas. El ejército de Sauron dio media vuelta e invadió todo Eriador. Un año más tarde, los peores miedos del Señor de los Anillos se hicieron realidad. Después de cinco años de dilación, un ejército númeroreano desembarcó en los Puertos Grises y colaboró en la afortunada defensa de Lindon. Desde ese momento, los númeroreanos navegaron hacia el sur y anclaron en Lond Daer en la desembocadura del río Gwathló. A lo que siguió una serie de batallas, y los Altos hombres de Númenor—aliados con los elfos de Gil-galad de Lindon y los guerreros de Galadriel de Lórien—barrieron a los sirvientes de Sauron de Eriador. La Tierra Media disfrutó de paz por esta razón durante ciento cuarenta años.

Las leyendas dicen que el Anillo de Poder de Durin III le afectó cuando rehusó a los ruegos de Celebrimbor. Pudieron haber surgido miedos irrales sobre la división de la riqueza de Khazad-dûm, con o sin la ayuda de Sauron. Las historias de los enanos, sin embargo, mantienen que el rey de los enanos actuó por el interés de su gente, sabiendo que la defensa de Eregion era infructuosa y que la ciudad de los enanos estaba en demasiado peligro para arriesgarse a abrir las puertas. La caótica emigración de refugiados elfos podría haber traído la perdición. En cualquier caso, Durin III negó la ayuda cuando se necesitaba, y los elfos nunca le perdonaron a él y a su raza. De ahí en adelante, la mayoría de los elfos sostuvieron un odio prolongado contra el pueblo de Durin. (Sólo los elfos de Lórien, los seguidores de Galadriel, mantuvieron la amistad con los enanos). Los demás llamaron a Khazad-dûm "Moria", el "Abismo Negro".

2.34 LA HUIDA DE LOS ENANOS

Aunque con el final de la Guerra entre los elfos y Sauron terminó un era de confusión, los enanos incluyeron el resto de la Segunda Edad como los "Años Malditos". Sauron se retiró a Mordor y lentamente curó sus heridas. Reinaba en calma, pero la malicia del Señor Oscuro todavía estaba al acecho.

A pesar de su reposo, el Maligno alcanzó a los enanos poco después de su retirada de Eriador. La fuerza directa había fallado, así que decidió aplicar otros métodos de control. Agentes portando los seis anillos que quedaban de los Siete Anillos de Poder se acercaron al compañero de Durin y los reyes de los enanos. Sauron esperaba que los Anillos le permitieran influir en los enanos, pero los Señores de los enanos, como Durin III, no se sometieron a la voluntad del Aborrecido. De nuevo, los Khazad frustraron los planes de los sirvientes de la oscuridad. Así todos los enanos ganaron el odio imperecedero del Señor de los Anillos. Sauron estaba furioso y maldijo a toda la raza de los enanos, y resolvió que un destino especial caería sobre los naugrim.

El destino de los Siete Anillos de los enanos

La maldición resultó ser lenta, insidiosa, y efectiva. Los enanos resolvieron impedir que Sauron dominara a las Siete Tribus, pero los Anillos de Poder todavía inflamaban los peores deseos de los reyes de los enanos. Con el tiempo, su fascinación por la artesanía y los objetos preciosos llegó a ser una obsesión que se convirtió en una avidez por el oro, la plata, y las joyas. La riqueza y el poder se convirtieron en el centro de la vida de los enanos, y aquellos que denegaban a los naugrim tales riquezas se convirtieron en sus enemigos. Algunas familias cavaron más hondo en la tierra, mientras que otros abandonaban sus hogares a la búsqueda de tesoros más grandes. Cada vez más, los enanos luchaban con sus vecinos y se peleaban entre ellos mismos. Durante esta época, los señores de los enanos mantenían los Anillos hasta la muerte, los necesitaban sobre todas las cosas, porque sin ellos todo parecía pálido y sin valor.

Los enanos estuvieron preocupados durante todos los demás Años Malditos y, en esto, el propósito de Sauron se cumplió. Mientras los elfos y los hombres luchaban contra la Oscuridad de Sauron, los ejércitos de los enanos marchaban hacia remotas tierras a la búsqueda de nuevos tesoros. Los sucesos del mundo pasaban sin hacerles caso ellos. Númenor colonizó y conquistó vastas tierras en la Tierra Media, sólo para caer presa de las maquinaciones del Oscuro. El continente de los hombres altos se hundió, traicionado por el orgullo y tragado por el Gran Mar de Eru. A pesar de todo los Fieles hijos sobrevivieron y construyeron los reinos de Amor y Gondor en la Tierra Media. Poco después, se aliaron con los elfos y apiastaron al Señor de los Anillos, así finalizó la Segunda Edad. Gran número de pueblos libres perdieron sus hogares y vidas, todos excepto los arrogantes y feroces enanos que acumulaban riquezas y permanecían reclusos en sus protegidas estancias.

Con el nacimiento de la Tercera Edad, Endor estaba de nuevo en paz. Desafortunadamente, sin embargo, la fortuna de los enanos cambió, y una ola de calamidades se adhirió a los ricos naugrim. Bestias salvajes, particularmente dragones, atizaron y atacaron muchos de los tesoros de los enanos. La codicia les condujo a nuevas luchas familiares, y las tribus se volvieron frecuentemente unas contra otras. Uno tras otro, los enanos de las Siete Casas fueron robados, maltratados, y obligados a abandonar sus refugios y convertirse en nómadas. Incluso los Anillos de Poder cayeron en des-

gracia cuando muchos se perdieron, durante la mitad de la Tercera Edad. Las llamas de los dragones consumieron algunos; otros simplemente desaparecieron.

La llegada del Balrog

Sólo el pueblo de Durin escapó a las aflicciones y privaciones de sus hermanos. Protegidos por las inexpugnables puertas de Moria, trabajaron durante tres milenios, cavando, esculpiendo, y fortificando su temible dominio. Los constructores añadieron y fortalecieron las majestuosas escaleras y elevadas torres; los artesanos labraron las suntuosas estancias; los mineros hicieron pozos más al norte y al oeste, y siempre a más profundidad en la tierra bajo los tres picos. La ciudad incorporaba siete niveles y siete subniveles; sus minas se extendieron mucho más.

La familia de Durin amasó riquezas más allá de la comprensión durante estos largos días, en su mayor parte porque poseían la única fuente conocida de mithril en la Tierra Media. La demanda del exquisito metal era alta y, debido a la veta de mithril, Moria llegó debajo del Cuerno Rojo. Con cada año que pasaba, el mithril se hacía más difícil de extraer y por eso mismo más valioso. Las excavaciones progresaron incesantemente hasta que los enanos desencadenaron un terror que les empujó de las minas.

Fue en la época de Durin VI cuando los mineros enanos dieron con una fisura natural, un abismo profundo que parecía no tener fin. Dentro se encontraba la horrible criatura que se convirtió en el final de Moria y la Aflicción de Durin. El objeto del horror era un Balrog, un "demonio de poder" que había escapado de la caída de su señor Morgoth al final de la Primera Edad huyendo para salvarse. Escondido en la profundidad dentro de un abismo, estuvo apartado del mundo durante casi cincuenta y cuatro siglos.

Una vez desenterrado, el balrog malgastó poco tiempo. Se puso en pie, llevando un formidable látigo y una espada flameante tan grande como un hombre. Los mineros enanos primero se quedaron quietos en un abyecto temor reverencial; pero cuando el demonio de fuego se aproximó, huyeron de terror, sólo para morir en una carnicería como pequeños animales conducidos para ser sacrificados. Aquellos que sobrevivieron avisaron al rey Durin VI, y una guardia de élite hizo salidas sucesivas contra el intruso. Este bravo grupo de guerreros impidió que el balrog entrara en el interior de la ciudad, pero la resistencia les costó sus vidas. El enemigo de los enanos deshizo sus líneas, matando al rey, y despachando a los nobles partidarios en medio de una furiosa conflagración. Cuando el fuego disminuyó, los cuerpos de los enanos yacían esparcidos por toda la Estancia de Baraz.

Náin I sucedió a su padre como rey de Moria, e inmediatamente emprendió la defensa de la ciudad. Los enanos estaban determinados a vengar las pérdidas y librar al reino de la cruel criatura. Sus robustas defensas y valiente carácter demostraron que no tenían ninguna oportunidad contra el balrog, sin embargo, porque la bestia era un Maia maligno, un espíritu nacido antes del tiempo y que poseía los dones de las Tierras Imperecederas. Cuando el demonio del poder tomó por asalto la ciudad de los enanos a principios del siguiente año (1981 T.E.), masacró a Náin y a su guardia real y aplastó a los defensores. El pueblo de Durin huyó a la Puerta del Este de Moria, rindiendo la ciudad al cruel legado de Morgoth.

La colonización de la montaña solitaria

Conducidos por el rey Thráin, los desplazados enanos viajaron a través del valle del Anduin y Rhovanion (Tierras

Salvajes) durante dieciocho años antes de encontrar un nuevo hogar. Terminaron su largo viaje en Erebor, la "Montaña Solitaria", en el nacimiento del río Celduin. En las cavernas evocadoras de las de Moria, los enanos excavaron un nuevo asentamiento y complejo de minas. Erebor proporcionó un lugar ideal, porque era una fortaleza natural y servía como una fuente de hierro y gemas. Además, la familia de Durin rápidamente estableció relaciones comerciales con los cercanos asentamientos de hombres del norte en Valle y Esgaroth sobre el Lago Largo. La tribu sobrevivió y floreció, aunque la ciudad de Erebor nunca se aproximó a la belleza o esplendor de Moria.

2.35 LA GRAN GUERRA ENTRE ENANOS Y ORCOS

Mientras se construía la ciudad de Erebor, la mayoría del Pueblo de Durin vagaba hacia el norte y este. La mayoría de estos enanos aventureros buscaban riquezas semejantes a las de Khazad-dûm y perdieron la esperanza en los filones de la Montaña solitaria. En lugar de esto, empezaron a construir minas en las Ered Mithrin (S. "Montañas Grises"), una región rica en plata. Las colonias de enanos les siguieron pronto y, en el 2210 T.E., el rey Thorin I cambió su hogar desde Erebor a un lugar en las Montañas Grises.

Otros enanos construyeron minas al este, particularmente en las Colinas de Hierro (S. "Eryn Engrin"). Allí trabajaron en paz durante casi cuatrocientos años. Entonces en el 2589 T.E., una gran tragedia golpeó las ciudades de los enanos en Ered Mithrin. Despertados por las constantes excavaciones de las montañas, los dragones vinieron del sur lejos de los Brezales Marchitos de las Montañas Grises y devastaron todo a su paso. Mataron al rey Dáin y expulsaron a los enanos de sus ciudades construidas en cavernas. Los naugrim se retiraron de todos los asentamientos en las montañas al final del siguiente año. El rey Thrór llevó la mayoría de ellos de regreso a Erebor, pero algunos emigraron a la seguridad de las Colinas de Hierro. Ciento ochenta años más tarde, el dragón Smaug el Dorado voló hacia el sur a la Montaña Solitaria. El gran dragón convirtió Valle en una pila de escombros humeantes y aniquiló un ejército de enanos. Los enanos de Erebor huyeron, y todo el Pueblo de Durin se reunió en las Eryn Engrin.

La historia de Thrór

Cansado del mundo y con la esperanza de encontrar un nuevo y permanente hogar, el rey Thrór rehusó permanecer en las Colinas de Hierro durante poco más que unos meses. Seguido por un pequeño grupo de seguidores, partió en una expedición de veinte años que le llevó infructuosamente por cada camino de Rhovanion. Con las manos vacías los errantes enanos giraron hacia el sur y alcanzaron las Tierras Brunas al suroeste de Eriador en el 2790 T.E.

Por esta época, Thrór se dio cuenta que el Anillo de Durin le había urgido para que siguiera hacia adelante en una aventura desesperante, y las indicaciones del Anillo consumían todos sus pensamientos. El rey se preocupaba por la seguridad de su gente y entregó el Anillo de los enanos a su hijo más vigoroso, Thráin II. Cuando le pasó el don habló derrotado por el tiempo y las circunstancias:

"Puede que esto sea el fundamento de una nueva fortuna para ti, aunque parece improbable. Pero se necesita oro para hacer oro". SA, A, p. 75

Poco después, Thrór marchó de su compañía, llevando a su viejo sirviente Nár como única compañía.

El segundo viaje de Thrór le llevó al norte, y luego al es-

te sobre el Paso del Cuerno Rojo al Valle del Arroyo Sombrio. Su meta era Moria. Viejo, desesperado, y algo loco, el rey esperaba explorar o refundar la ciudad perdida. Al menos, deseaba disfrutar de sus maravillas.

Cualesquiera que fueran sus motivos, Thrór encontró su final. Nár comprendió la locura y abandonó la misión, advirtiéndole a su amigo, pero el rey perseveró y entró por las abiertas puertas de la Puerta del Este. Fue la última vez que Thrór fue visto con vida.

El viejo Nár permaneció detrás y esperó durante días, hasta que el sonido de cuernos y un griterío salvaje le despertó. Arrastrándose desde su escondite, vio como un cuerpo sin cabeza era arrojado a las escalinatas. Detrás cara abajo yacía una cabeza. El asustado enano subió y descubrió que era el cuerpo de Thrór, y que la cabeza había sido ultrajada con una runa marcada al fuego donde se leía "Azog". De repente, fuera de la oscuridad de la puerta escuchó la voz del señor de los orcos que había asesinado a su rey. Y Nár huyó.

La Guerra contra Azog y los orcos

El viejo enano llevó las noticias a Thráin II y, durante siete días, el nuevo rey meditó tristemente en silencio. Después, el señor de los enanos se puso en pie y declaró la guerra para vengar la muerte de su padre. Las palabras de Thráin viajaron por toda la tierra, todavía llevó tres años reunir el ejército unido de los enanos. Cuando los ejércitos se reunieron en el 1793 T.E., fue la más grande reunión de enanos desde los Antiguos Días.

La Gran Guerra entre los enanos y los orcos, una extraña y sangrienta lucha, se desencadenó por todas las Montañas Nubladas durante seis largos años. En este día, los enanos lloraron y los orcos se redujeron a su mera mención. Con el grito de guerra "¡Azog!", los ejércitos de los enanos saquearon cada madriguera que pudieron encontrar, dirigiéndose siempre hacia el sur al paso de Cirth Gundabad. Un odio enérgico espoleaba a los enanos hacia Moria, el hogar que buscaban tan amargamente. Sin embargo, la progresión fue lenta, ya que la mayoría de las batallas se luchaban en las

profundidades debajo de la tierra. (Aunque los naugrim perseguían a los orcos donde pudieran encontrarlos). Tribus enteras de orcos eran borradas en refriegas campales, mientras que los enanos cazaban a los otros como animales a través del escarpado paisaje de las montañas.

Finalmente, en un día sin sol en la oscuridad del invierno, los enanos alcanzaron el Valle del Arroyo Sombrio y marcharon hacia arriba por el valle hacia la Puerta de Este de Moria. Cuando se aproximaban, vieron la horda de orcos de Azog en formación sobre las laderas y escalinatas superiores, pero los naugrim presionaron hacia adelante con singular ardor. Aguantaron los cánticos y las flechas que les lanzaban con desprecio y cuidadosamente cambiaron de dirección pasado el Arroyo Sombrio. Cuando el ejército de Thráin vislumbró Khazad-dûm dejaron salir un grito atronador. Aunque los sobrepasaban en número, se precipitaron en la batalla con atrevida ferocidad. Los enanos no escatimaron esfuerzos; con hachas y azadones, martillos y mazaes, segaron a los orcos como si fueran trigo y subieron por las laderas hacia las puertas. Las horas pasaban y la lucha continuaba sin disminuir hasta que, en el momento crítico de la derrota de los orcos, un joven enano llamado Dáin (Pie de Hierro) cercenó la cabeza de Azog con una hacha roja. Lo que quedaba del ejército orco se dispersó, y los exaltados naugrim buscaron y encontraron durante horas a la mayoría de ellos. La Batalla de Azanulbizar había terminado. Apenas la mitad de los enanos sobrevivieron, pero la Gran Guerra terminó y la ofensa de Thrór se limpió.

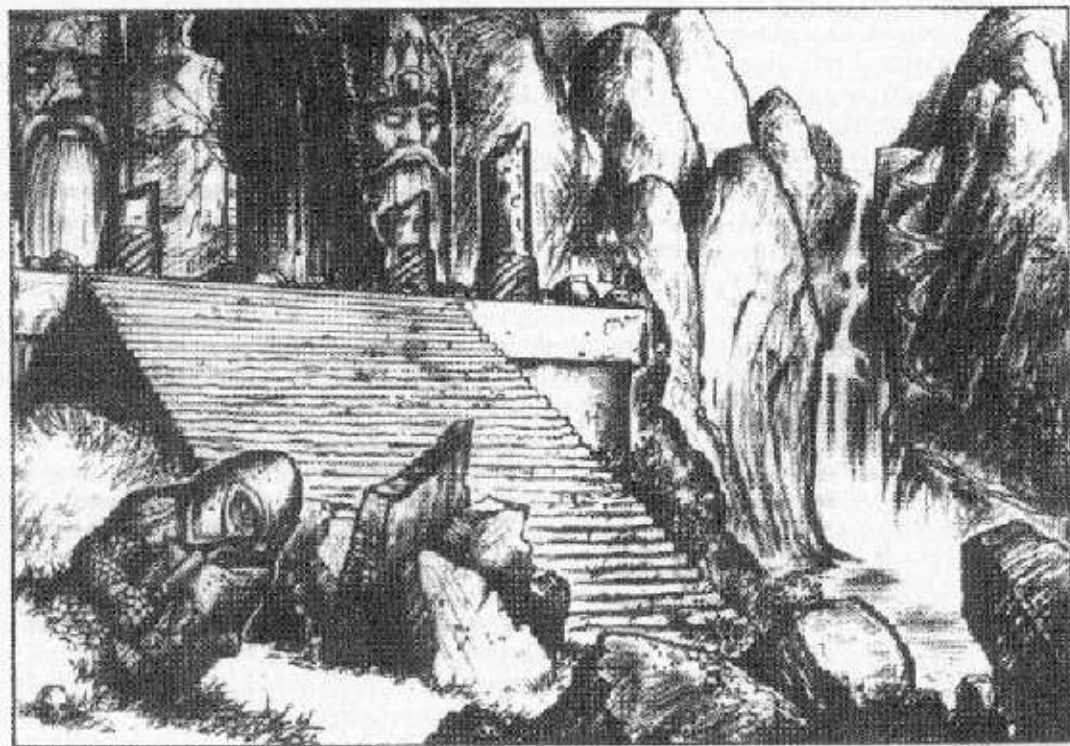
2.36 MORIA EN LOS AÑOS POSTERIORES

Las pérdidas de la guerra convencieron al rey Thráin II que tenía demasiado pocos guerreros para conservar Moria. Con la Aflicción de Durin vivo y esperando dentro, temía otra batalla, así que decidió no entrar en la ciudad. Ya que tantos cuerpos imposibilitaban una ceremonia apropiada, los enanos fueron a los bosques y derribaron árboles para hacer piras funerarias. Quemaron la muerte, reunieron su equipo, y se fueron cada uno por su camino, dejando el Valle del Arroyo Sombrio desprovisto de bosque para siempre.

Dáin condujo a muchos de los enanos de regreso a las Colinas de Hierro, pero otros se dispersaron de nuevo. Thráin no pudo reprimir su ansia de ver mundo, y regresó con una compañía a las Tierras Brumas. Poco después, cruzaron Eriador y construyeron un nuevo hogar en la parte oriental de las Montañas Azules, no lejos de los lugares donde una vez estuvieron Nogrod y Belegost. Allí los enanos encontraron minas de hierro y lentamente se multiplicaron.

La pérdida del Anillo de Durin

Desafortunadamente, había poca riqueza en las Fred Luin, y los pensa-



nientos de las palabras de Thorin concernientes al Anillo y su necesidad de oro produjo que el oro obsesionara al rey. Aunque permaneció en el exilio de las Ered Luin hasta el 2841 T.E., Thráin II se volvía impaciente e inquieto. Sus pensamientos cambiaron a la necesidad de poseer oro, y decidió regresar a las Estancias de Erebor. Reuniendo un grupo, el rey se aventuró hacia el este.

Poco después de la partida de los aventureros se encontraron con la desgracia. Los lobos siguieron su rastro, y los malignos orcbain seguían y vigilaban sus movimientos. Sin embargo, los aventureros tardaron poco tiempo, cruzando Eriador y las Montañas Nubladas a comienzos de otoño y vadeando el Gran Río cuando las hojas comenzaban a caer. Una vez en Rhovanion, sin embargo su suerte cambió. Los orcos pararon todos sus intentos de regresar hacia el norte, y las desgracias se multiplicaron. Vagaron durante casi cuatro años hasta que, una oscura y lluviosa noche, buscaron abrigo en los límites del Bosque Negro. Al amanecer los compañeros de Thráin descubrieron que su rey había desaparecido.

Los agentes de Sauron condujeron a Thráin ante su Señor Oscuro, que estaba entonces en Dol Guldur. El Maligno inmediatamente lanzó al rey a una húmeda y malsana prisión donde, cinco años más tarde, murió. Justo antes de su muerte, el señor de los enanos recibió una visita secreta del mago Gandalf (el Gris) pero, por entonces, Sauron había recuperado el Anillo de Durin. Así finalizó el largo y noble reino de Thráin II, la última víctima de la maldición del Anillo. Su hijo Thorin II (Escudo de Roble) fue coronado rey del Pueblo de Durin en ese mismo año.

La misión de Thorin en Erebor

Thorin II ascendió al trono como un enano en el exilio, sin un hogar propio para su Linaje ni el Anillo que era su herencia. Continuó los trabajos de su padre, y los enanos de las Montañas Azules prosperaron, pero nunca olvidó la búsqueda de Thráin para el regreso a Erebor del Linaje de Durin. Thorin anhelaba matar a Smaug y reclamar la riqueza tomada de su casa.

Los años pasaron, y llegó el momento cuando el rey Thorin regresaba de un viaje al este en el que se encontró a Gandalf en una posada en Bree. Una unión le siguió y, en el 2941 T.E., Thorin condujo una compañía compuesta de los enanos, Gandalf, y el Hobbit, Bilbo Bolsón de regreso a la Montaña Solitaria. Allí, entraron en Erebor y despertaron a Smaug el Dragón de su inactividad. La enfurecida bestia destruyó los campos de los alrededores, pero una flecha le derribó cuando atacó la cercana ciudad del lago. Desafortunadamente, a la compañía de Thorin no se le permitió un respiro después del fallecimiento de Smaug, porque una fuerza de elfos marchó sobre Erebor con reclamaciones sobre los tesoros escondidos del dragón. Barón el asesino del dragón, uno de los hombres de la ciudad del lago, condujo otro ejército más con similar meta. Thorin fue asediado en la Montaña Solitaria y esperó la ayuda de los enanos de las Colinas de Hierro.

Al mismo tiempo, un ejército de orcos, lobos, y huargos llegaron a la escena. Bolg de Gundabad (hijo de Azog) señor de los orcos les conducía, lucharon contra los ejércitos combinados de los Pueblos Libres: los elfos, los hombres de Barón, la compañía de Thorin, y los enanos de Dáin II de las Colinas de Hierro. Así, en la Batalla de los Cinco Ejércitos, las fuerzas aliadas derrotaron al ejército de Bolg con la ayuda de las Águilas Gigantes y los hombres del Norte de Beorn "cambia de piel". Thorin murió ante la puerta de Erebor, pero su sueño prevaleció. Dáin II fue coronado rey y el Pueblo de Durin una vez más se concentró en la Montaña Solitaria.

Balin y el regreso a Moria

La compañía de Thorin incluía a Balin, un enano guerrero que acompañó a Thráin en su última misión. Como todos los enanos que sobrevivieron a la batalla contra Bolg, Balin estaba excitado con la refundación de Erebor, pero su entusiasmo engendró con el tiempo el deseo de buscar la reconstrucción de la Casa de Durin hasta sus últimas consecuencias. Balin deseaba librar a Moria del balrog.

Obruvo su oportunidad en el 2989 T.E., cuando el nuevo reino se había asentado y un gran número de sus enanos estaban de acuerdo con seguirle a Khazad-dûm y construir una colonia en las antiguas estancias. Ese mismo año, el grupo de Balin marchó hacia el sur al valle del Arroyo Sombrío y entró sin oposición por la Puerta del Este. Todo estaba tranquilo dentro de Moria, así los bien aprovisionados naugrim comenzaron a restaurar la ciudad. Coronaron a Balin rey de Khazad-dûm —el primero que no era también Señor del Pueblo de Durin— quien estableció un hogar permanente y vigilante.

Poco después de la fundación del reino de Balin, orcos, trolls, y otras bestias se reunieron en las profundidades de Moria y atacaron la colonia enana. Los enanos rechazaron el asalto, pero fue sólo el comienzo: durante los siguientes cinco años, las bestias malignas hostigaron a los naugrim y debilitaron su fuerza. Insidiosamente, el lazo se estrechó alrededor del asentamiento cuando más y más criaturas de la Oscuridad respondieron al desafío. Un gran Kruken, el "Guardián del Agua", llegó al río Sirannon y represó su corriente, allí creó una laguna que cerraba la Puerta del Oeste de Moria. Con cada mes que pasaba, el Pueblo de Balin se retiraba hasta que, al final, fueron casi rodeados.

Su peligrosa posición empezó a ser absolutamente insostenible poco después. Un orco emboscó y asesinó al rey Balin, mientras contemplaba a solas el Lago Espejo. Aunque su muerte fue vengada, la muerte dejó a los enanos descorazonados y sin un líder. Los acosados enanos se vieron sin otro recurso que luchar por su ruta de escape. Fueron hacia el este, luchando en dirección a la Puerta del Este, pero nunca alcanzaron su meta. Un gran número de orcos les encontraron justo dentro de la entrada e hicieron retroceder a los naugrim después de una sangrienta lucha. Los enanos se retiraron hacia el norte a la santificada Cámara de los Registros (la Cámara de Mazarbul). Los magullados naugrim se prepararon para la defensa final contra el ataque de las huestes de orcos. Ningún enano sobrevivió. Moria era de nuevo un territorio de la oscuridad.

El final de la Tercera Edad

Veinticinco años después de la última resistencia de Balin, durante los últimos meses de la Guerra del Anillo (3019 T.E.), la Comunidad entró en Moria. Portando el Anillo Único, se propusieron cruzar a través de las Montañas Nubladas en secreto; así, eligieron la en tiempos honorable carretera de los enanos. Su llegada señaló el comienzo de una nueva era en Khazad-dûm.

La historia es bien conocida, porque en el Libro Rojo de la Frontera Oeste lo recuerda Frodo. Desde Eregion, el grupo pasó a través de la Puerta del Oeste de la ciudad. Era invierno, y la falta de lluvias, unida a los largos años sin demasiada humedad significó que la laguna del Guardián estaba lo suficientemente baja para permitirles deslizarse sin casi molestarle. El Guardián les atacó en vano, y la Comunidad escapó hacia las Puertas de Durin.

Aunque oscura y lúgubre, Moria estuvo tranquila durante todo el primer día y medio del viaje de la Comunidad. Sus guardianes no se despertaron con la intrusión hasta que un

imprudente Hobbit (Peregrin Tuk) lanzó una piedra a un pozo. Dos días de pausa y muchas horas después la alarma sonó en las profundidades inferiores, los orcos de Moria subieron continuamente, conducidos por un gran troll. La Comunidad comprendió su situación cuando resistían en la Cámara de los Registros, examinando del destino de Balin. Los tambores orcos se movieron con ellos cuando huyeron al sur, y luego al este, hacia la Puerta del Este. Mientras cruzaban el Puente de Durin encontraron al balrog, y allí Gandalf resistió ante él mientras los demás escapaban por la Grandes Puertas y descendían al Valle del Arroyo Sombrio. El mago luchaba con la Aflicción de Durin, cuando el Puente se derrumbó debajo de ellos. Cayeron hasta los más bajos Sótanos Inferiores y lucharon a través de Moria durante diez días antes que el espíritu del balrog – y el cuerpo de Gandalf – pereciera.

Con la muerte del balrog, los malignos defensores de Moria se volvieron vulnerables. Aún después de la caída de Sauron, el Pueblo de Durin no hizo planes inmediatos para la refundación de la Mansión de los enanos. Dáin II murió a manos de los Orientales ante las puertas de Erebor. Aunque el Linaje sobrevivió a la batalla, la Casa disminuyó de nuevo. El nuevo rey, Thorin III, decidió dar descanso a su pueblo. Creyó que Moria se mantenía como un premio esquivo, sería ganado cuando el Pueblo de Durin fuera más fuerte. El Señor de los enanos juró que, una vez restaurada, Khazad-dûm nunca sería abandonada de nuevo.

2.37 CRONOLOGÍA

Esta cronología traza la historia tanto de Khazad-dûm como la línea del Pueblo de Durin.

La Primera Edad

Las edades de los Árboles

- El Vala Aulë anhela tener alumnos para transmitirles su saber, y no espera a la llegada de los elfos, aquellos a los que Eru elige para que sean los primeros en nacer. Usando tierra y piedra, Aulë crea en secreto a los enanos en una cámara subterránea debajo de la Tierra Media. Los primeros que crea son los Siete Padres. Como el herrero no los hace como los demás Hijos de Eru, los enanos difieren del esquema que se dio al nacer a los elfos y a los hombres. Eru descubre la creación e intercede; aunque los Khazad no son destruidos, los lanzan a un sueño profundo hasta después de la Llegada de los elfos.
- Los enanos despiertan y se separan. Las Siete Tribus de los Padres se van por caminos separados.

Las edades de las Estrellas

- Durin I (“El Inmortal”) establece el primer asentamiento enano, el hogar del linaje se llama Khazad-dûm (Kh. “la Mansión de los enanos”). Construida en las cuevas que están encima del Valle del Arroyo Sombrio, en el lado oriental del centro de las Montañas Nubladas, es inicialmente un refugio sagrado; pero se destina a ser la primera de entre las ciudades de los enanos.
- Dos reinos de enanos se fundan en las Montañas azules. Ciudades hermanas, se llaman Belegost (Kh. “Gabilgathol”) y Nogrod (Kh. “Tumunzahar”).
- Los enanos se desplazan hacia el oeste y cruzan las Montañas Azules (S. “Ered Luin”) en Beleriand. Allí encuentran a los elfos grises (S. “Sindar”) de Thingol. Los elfos llaman a los enanos naugrim, o “pueblo menguado” (lit. “hueste menguada”).

Las edades del Sol y la Luna

- Los enanos de Belegost comercian extensamente con los

sindar de Beleriand. Inventan la cota de maila y esculpen las salas de Menegroth para el rey Thingol.

- Los enanos de Nogrod alcanzan grandes cotas en la artesanía de armas, maestros en el acero templado por caminos que incluso los noldor no pueden rivalizar.
- El Pueblo de Durin fortalece y expande Khazad-dûm.
- Los enanos ayudan a los elfos en las guerras contra Morgoth, “el Enemigo Oscuro”. El rey Azaghâl de Belegost y su ejército detienen el avance de las huestes de los dragones en la Batalla de las Lágrimas Innumerables. Azaghâl muere, pero los cuerpos habituados al fuego y los yelmos con forma de caras de los enanos resultan vitales contra las llamas de los dragones de Morgoth.
- La codicia corrompe a parte de la fortaleza de Nogrod, matan al rey Thingol, y saquean Menegroth. Al regreso un ejército aliado de elfos, hombres, y ents los destruyen.
- El ejército de los Valar derroca a Morgoth pero un cataclismo sacude a la Tierra Media. Nogrod y Belegost son destruidas en la Gran Batalla con la que finaliza la Primera Edad. La mayoría de los supervivientes huyen hacia el este desde las Montañas Azules.

La Segunda Edad

c. 3-40 Los enanos de Nogrod y Belegost engrosan la población de Khazad-dûm. La ciudad se extiende hacia el oeste, nuevas estancias se excavan debajo de la parte central y occidental del Cuerno de Plata. Sus minas se construyen más allá del oeste y norte.

c. 3-700 Los prósperos artesanos de las perdidas ciudades hermanas traen mejores habilidades a Khazad-dûm. Los enanos construyen grandes forjas y se construyen nuevas minas. El comercio con los elfos de Lindon y el Eriador occidental se incrementa rápidamente. Los túneles de las minas del norte de Khazad-dûm alcanzan la parte inferior del Cuerno Rojo, se descubre una veta de mithril y muchos de estos elfos empiezan a asentarse en Eregion.

750 Se funda un reino noldo en Eregion cuyo centro está en Ost-in-Edhil, cerca de la unión del Gladuin con el Sirannon. Celebrimbor (S. “Mano de Plata”) el Herrero es el líder; Celeborn y Galadriel son residentes preeminentes.

c. 752 El ingeniero enano Narvi construye la Puerta del Oeste de Khazad-dûm y los enanos la llaman “Las Puertas de Durin”. Celebrimbor escribe la inscripción de la Puerta. Con la apertura de la entrada oeste, el comercio con Eregion aumenta y finalmente se completa la carretera que cruza por debajo de las Montañas Nubladas.

800-850 Los sindar bajo Thranduil abandonan el Eriador occidental y se asientan en Eregion. Surgen las fricciones entre los sindar y los enanos y Thranduil lleva a su pueblo hacia el este cruzando las Montañas Nubladas.

1200 Disfrazado como “el Señor de los Donces”, el Señor Oscuro Sauron intenta seducir a los herreros de Eregion.

c. 1350-1375 Sauron persuade a los herreros élficos de Eregion para que experimenten. Galadriel predica moderación pero sus parientes se rebelan. Esperando rivalizar con el gran orfebre Feanor, Celebrimbor colabora con los esfuerzos de Sauron y se proclama Señor de Eregion. Galadriel los deja y viaja a través de Khazad-dûm en su camino hacia el este a Lórinand. Muchos noldor la siguen, pero Celeborn permanece en Eregion.

1375 Galadriel establece el reino de Lórien. El comercio entre el nuevo reino y Eregion se mueve a través de la ciudad de los enanos.

c. 1500-1580 Las enseñanzas y sugerencias de Sauron arraigan sutilmente en Eregion. Con la ayuda del Señor Oscuro

y el saber aprendido de los enanos, los herreros elfos alcanzan la cumbre de su habilidad. Empiezan la forja de los Anillos de Poder. Se proyectan los Nueve Anillos de los hombres; y se forjan los Siete Anillos de los enanos.

c. 1590 Celebrimbor completa los Tres Anillos de los elfos. Los elfos regalan a Durin III, rey de Khazad-dûm, el primero y más poderoso de los Siete Anillos.

c. 1600 Empleando una parte significativa de su poder en su creación, Sauron forja en secreto el Anillo Único en Orodruin de Mordor (S. "Monte del Destino"). Celebrimbor advierte el peligro y los elfos se ocultan los Tres Anillos a tiempo de escapar de la guarida del Señor Oscuro.

1693-1701 Empieza la guerra entre los elfos y Sauron.

1697 Celebrimbor muere y los ejércitos del Señor Oscuro invaden Eregion. Sauron se apodera de los Nueve Anillos de los hombres y seis de los Siete Anillos de los enanos. (Durin III retiene el primero de los Siete). Los enanos de Khazad-dûm cierran la Puerta del Oeste para defenderse contra el violento ataque y, al hacerlo, impiden el refugio de los elfos de Eregion. Desde este momento, los elfos a menudo se refieren a Khazad-dûm como "Moria", el "Abismo Negro".

1699 Sauron toma el control de todo Eriador, pero los elfos de Lindon detienen su ataque en las Montañas Azules. En un intento de controlar a los demás Pueblos Libres, reparte los Anillos de Poder capturados. Otorga los Nueve a los hombres, que rápidamente sucumben al poder del Señor Oscuro. Los Señores de los enanos reciben los seis Anillos de los enanos, pero fallan al intentar afectar a los khazad como estaba planeado. Sauron jura vengarse de toda la raza de los enanos.

1700-1701 Los Señores de Númenor, los elfos de Lindon y de Iórien derrotan a Sauron, pero las Puertas de Khazad-dûm permanecen cerradas.

1701-3441 Durante el resto de los siglos de los Años Oscuros (Segunda Edad), los enanos permanecen algo enclaustrados. Aunque el comercio continúa entre los enanos y los demás Pueblos Libres, las relaciones son frías. Los Siete Anillos que portan los reyes de los enanos se llevan su víctimas, porque inflaman la avaricia de los enanos. Muchos apartan a sus linajes de las razas de los elfos y de los hombres, y buscan oro y tesoros. La malicia, la ira, y las disputas, hacen que luchen entre ellos con demasiada frecuencia.

3319 Caída de Númenor.

3430-3441 La última alianza de los elfos y los hombres derrotan a las fuerzas de Sauron y el Señor Oscuro es derrocado. No surge de nuevo hasta pasados cientos de años.

La Tercera Edad

1-1981 Las Siete Tribus de los enanos continúan escondidas, guardando sus riquezas. Aquellos que guardan los Siete Anillos de los enanos usan su poder para multiplicar sus riquezas, guardan en secreto sus Anillos y sólo renuncian a ellos cuando ven cerca la muerte. Las riquezas acumuladas por los enanos despiertan la codicia de criaturas que han dormido durante largo tiempo; los dragones reaparecen. Uno a uno, los tesoros escondidos son saqueados y las ciudades de los enanos son destruidas o asoladas. La cólera y las llamas de los grandes dragones consumen cuatro de los Siete Anillos; las tribus comienzan sus andanzas.

c. 1103 El mago (Istar) Gandalf visita Khazad-dûm por primera vez. Ofrece su amistad a Durin V. Los enanos le llaman "Tharkûn" el Viajero Gris.

1980 En la época de Durin VI, los enanos buscando mithril debajo del Cuerno Rojo desenterran y liberan a un balrog que había enterrado desde la Primera Edad. El gran demonio mata al rey Durin y asolar la ciudad.

1981 El balrog mata al sucesor de Durin VI, Nain I y los enanos abandonan Khazad-dûm. Criaturas malignas empiezan a reunirse para servir al demonio.

1999 Después de años de errar sin rumbo fijo, los restos del Linaje de Durin entran en Erebor (la "Montaña Solitaria"). Allí fundan un asentamiento.

2000 Se descubre el Corazón de la Montaña, debajo de la Montaña Solitaria.

c. 2000-2200 Los enanos de Erebor empiezan a excavar minas y a asentarse en las Montañas Grises (S. "Ered Mithrín").

2210 El rey Thorin I establece su hogar en las Montañas Grises y lo convierte en el centro del reino del Linaje de Durin.

2589 Los dragones de las Montañas Grises despiertan y matan a muchos enanos. Muere el rey Dáin I.

2590 El Linaje de Durin escapa de las Montañas Grises; el rey Thrór regresa a Erebor con parte de su pueblo, mientras que otros (con Grór) se dirigen hacia el este a las Colinas de Hierro (S. "Eryn Engrin").

2770 Smaug el Dragón vuela hacia el sur desde los brazos marchitos de las Montañas Grises y desciende para asolar Erebor y la ciudad de los hombres de Valle. Muchos de los supervivientes de Erebor se refugian entre sus primos de las Colinas de Hierro, pero el rey Thrór elige encabezar a otros a la búsqueda de un nuevo hogar. Estos enanos se convierten en compañías errantes.

2790 El grupo de Thrór llega a las Tierras Brunas. Con gran pesar, da a su hijo Thráin el Anillo de Durin, el último de los Siete Anillos de los enanos. Enloquecido, y acompañado por un único compañero (Nár), el rey parte hacia el norte, cruza el Paso del Cuerno Rojo, y vuelve a Khazad-dûm. Allí, el Señor de los orcos Azog le asesina. Y decapita el cuerpo de Thrór.

2793-2799 La Gran Guerra entre los enanos y los orcos. Los enanos se unen en la búsqueda de Azog y saquean cada guarida de orcos que pueden localizar.

2841-2845 Thráin II, rey del Linaje de Durin, decide regresar a Erebor y reclamar su herencia. Es atacado y perseguido hasta el Bosque Negro, donde agentes de Sauron le capturan. Sauron le encarcela en Dol Guldur.

2850 Thráin II muere y Sauron adquiere el último Anillo de los enanos conocido.

2799 Los orcos supervivientes se reúnen en el Valle del Arroyo Sombrio, donde los enanos les derrotan en la Batalla de Azanulbizar. Pocos orcos escapan, y las Montañas Nubladas se convierten en un lugar seguro durante el siguiente siglo y medio.

2879 Nace Gimli (el amigo de los elfos), hijo de Glóin. Será miembro de la Compañía del Anillo.

2941 El rey Thorin II (Escudo de roble), su grupo, y Bilbo Bolsón se aventuran en Erebor y molestan a Smaug. Smaug se enfurece, pero muere a manos de Bardo cuando intenta quemar la cercana ciudad del lago. Los hombres y elfos asedian a la Compañía de Thorin reclamando la riqueza de Smaug. En ese momento, un ejército de orcos y lobos, conducido por Bolg Señor de los orcos (hijo de Azog), les atacan. Una fuerza combinada de hombres, elfos, enanos, y las Grandes Águilas destruye a la maligna horda. Thorin II muere y Dáin II (Pie de hierro) se convierte en rey. Vuelve a fundar el reino de Erebor.

2989 Balin encabeza una fuerza de enanos que sale de Erebor buscando reestablecer el dominio enano en Khazad-dûm. Entran con éxito en Moria y establecen un reino. Balin se convierte en el primer (y único) rey de Khazad-dûm que no es también Señor del Linaje de Durin.

2989-2994 Los orcos atacan el reino de Balin. El Guardián del Agua aparece en la Puerta del Arroyo de la Puerta del Oeste y embalsa el río, así cierra Moria por el oeste. El pueblo de Balin lucha con fiereza, pero las fuerzas del Mal les hacen retroceder; los enanos hacen una resistencia final y son masacrados.

3018-3019 La Guerra del Anillo.

3019 La Compañía del Anillo (seguida por Gollum) viaja a través de Moria en su camino hacia el este a Lórien. Descubren el destino de Balin y recuperan partes del Libro de Mazarbul, pero deben huir. Gandalf el Gris destruye al balrog en una batalla prolongada que termina con la destrucción del Puente de Durin. El mago reaparece como Gandalf el Blanco. Entretanto, en el Valle debajo de Erebor, los Orientales matan al rey Dáin II. Thorin III (Yelmo de Piedra) se convierte en el rey del Linaje de Durin. Erebor es asediada, pero los defensores triunfan después de la destrucción del Único, y con la caída de Sauron los atacantes se desalientan.

3021 Finaliza la Tercera Edad. Thorin III reina en la Cuarta Edad.

3 LOS ENANOS DE MORIA

La leyenda de Moria está muy relacionada con la historia de los enanos y uno debe conocer a los naugrim antes de intentar entender la ciudad o sus minas. Los Señores de los enanos concibieron Khazad-dûm, y las Herramientas enanas la tallaron.

3.1 KHAZAD

Los enanos son descendientes de los Siete Padres, los primeros señores moldeados por el Vala Aulë. Nacidos de los pensamientos de Aulë, llevarán por siempre muchos de los amores y odios del Herrero. La naturaleza de los elfos y los Humanos se atribuye a los designios de Eru y fueron creados para formar parte de "El Equilibrio de las Cosas". Sin embargo, el comportamiento de los enanos es reflejo de las costumbres del Herrero de los Valar, porque Eru respetó los pensamientos de sus sirvientes cuando les dio vida y voluntad. De esta manera, los naugrim llaman a Aulë *Mahal* (Kh. "Hacedor"): el dador de vida, escultor de montañas, y señor de los oficios.

Aulë concibió a los khazad durante la rebelión de Morgoth cuando se declaró a sí mismo Señor de la Tierra Media. Con miedo en su pensamiento, el Herrero moldeó a sus Hijos para resistir el Mal del Enemigo Oscuro. Los enanos nacieron como una raza fuerte y vigorosa. Son vulnerables a la coxicia pero al mismo tiempo resistentes como la piedra, torzudos pero prácticos, lentos para el amor pero rápidos en la amistad. Ninguna raza es tan dura, ni tan resistente al hambre, al dolor o a la fatiga. Los naugrim pueden resistir los viajes más largos sin quejarse, y aguantar el calor y el frío sin vacilar.

Los enanos una innata conciencia de comunidad. Aunque las Siete Tribus se separaron poco después de su despertar y se desperdigaron por la Tierra Media, se han mantenido unidas. Un enano trata a los de su raza como hermanos y a los no enanos como seres inferiores que, de una manera u otra, son un peligro constante. Su sangre es densa y profundos son

los lazos que los unen. Cierran tratos con extremo cuidado pero, una vez hechos, los mantienen por encima de todo. Es cierto el viejo dicho: "*Nunca hubo un amigo que hiciese un favor a un enano ni un enemigo que le hiciese un mal que no se viesen pagados por entero*". Aunque los naugrim son rápidos para la discusión—incluso dentro de su Casa—y sufren de envidia como los demás Seres Dotados de Habla, protegerán a los de su misma sangre de enemigos exteriores con furia incontenible. Acudirán a cualquier llamada a las armas por su raza.

Los Khazad tienen una reputación universal por su dureza, sentido de lo práctico, franqueza y honor. Exteriormente fríos, aman más las cosas y mecanismos hechos por sus manos que las cosas que viven y crecen. La mayoría de los grupos prefieren las tierras altas y rocosas y las profundas cavernas de las montañas, ya que los enanos, quizá más que cualquier otra raza, recuerdan su origen y su herencia.

Características físicas

Los enanos son generalmente bajos, rechonchos y fuertes. Miden entre 120 y 150 centímetros de estatura, y con extremidades muy robustas. Su constitución les permite llevar grandes cargas y soportar tremendos esfuerzos y castigos, y es común que los enanos recorran grandes distancias en poco tiempo con poco o ningún descanso. Tan sólo los orcos rivalizan con su habilidad para soportar el trabajo y firmeza ante las adversidades.

Como los orcos temen las aguas abiertas y al Vala Ulmo, y normalmente no saben nadar. Aulë se encargó de que fueran virtualmente inmunes a las llamas y al hielo, ya que desde su llegada han debido soportar el frío de las montañas y el calor de las profundidades de la tierra. Aunque esta resistencia ha disminuido con el tiempo, todavía es característica en los enanos. Los enanos son conocidos por su ciclo vital de 200-400 años y su resistencia al dolor y a la enfermedad.



Apariencia

Los **naugrim** tienen el cabello oscuro, los ojos hundidos, y **complexión robusta**. Debido a su gran cantidad de enemigos y constante exposición a los elementos, prefieren las ropas pesadas y hacen uso frecuentemente de sólidas armaduras metálicas. Los enanos varones llevan casi siempre barba larga, a diferencia de las hembras que las llevan más cortas. La aparente falta de variedad tiene su motivo. Los enanos adoptaron rápidamente una apariencia externa uniforme, fiera y severa como una útil fachada protectora y todavía mantienen una fuerte división entre sus estilos públicos y privados. Cuando viajan, los enanos llevan capas con capucha, frecuentemente con bufandas o máscaras, creando así confusión entre las otras razas. De hecho cada Casa cuando viaja tiene una sutil apariencia propia. Sus coloridas ropas varían considerablemente de tribu a tribu, incluso sus capuchas son tintadas para indicar las alianzas y el origen de cada individuo.

Actitud

Los enanos son sobrios, tranquilos, posesivos, desconfiados, tenaces, introvertidos y, a menudo, muy codiciosos. Esta personalidad hace que se retiren en fortalezas rodeadas por ricas vetas de hierro y metales preciosos. Allí extraen minerales y crean obras de magnífica artesanía, y al mismo tiempo vigilan sus tesoros con una cautela próxima

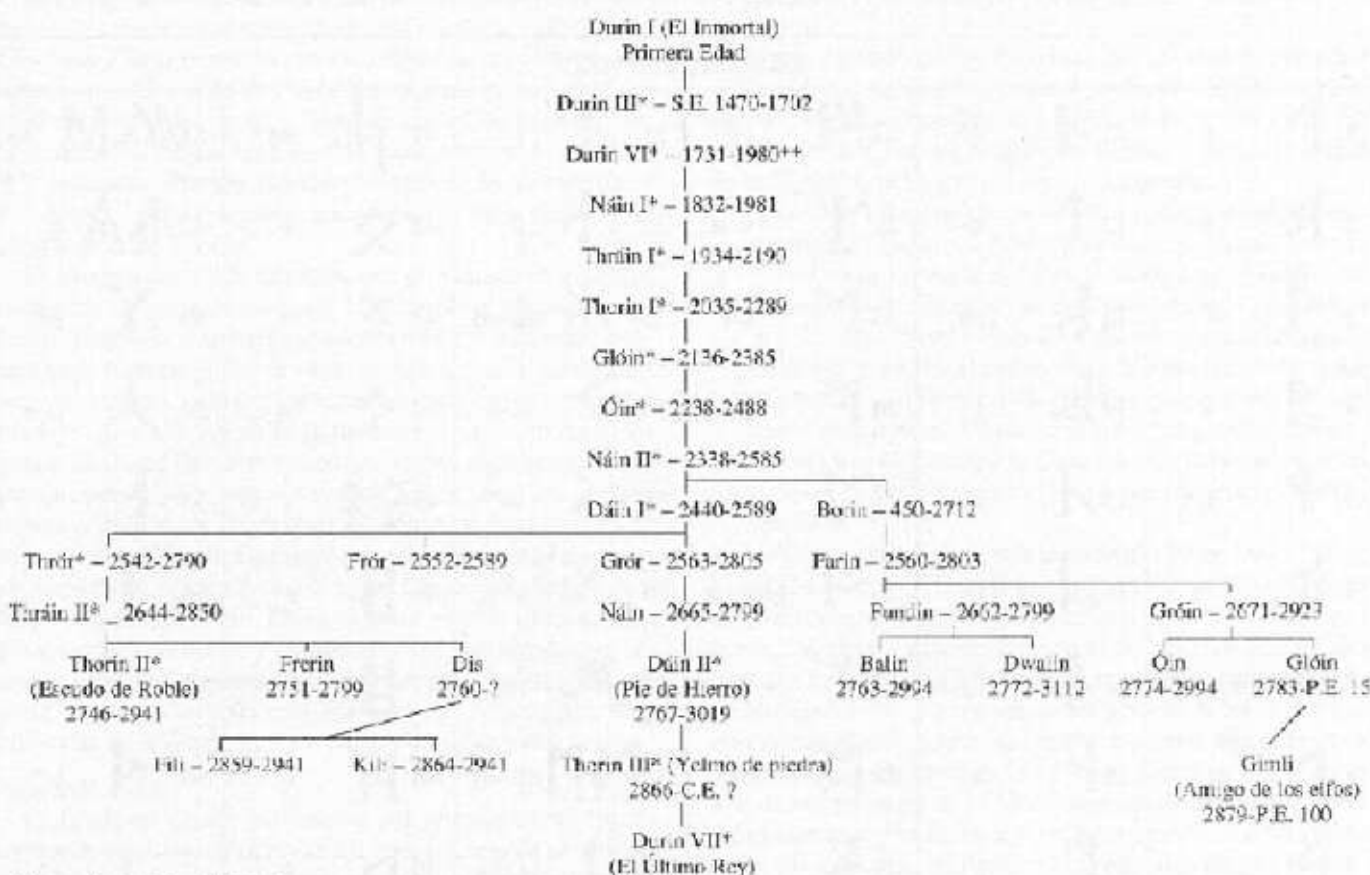
a la paranoia. Como su Hacedor, son fabulosos herreros y no tienen igual en el trabajo de la piedra. Los objetos enanos son a menudo de una belleza aturdidora, pero la parte práctica prima en toda su artesanía. Esta actitud afecta a su manera de ver la magia: los enanos conocen sortilegios y encantamientos, pero generalmente desprecian los métodos de los elfos y otros conjuradores, prefiriendo usar estos poderes en la fabricación de objetos físicos permanentes. Jamás se ha oído hablar de magos entre los enanos.

También se conoce a los **khazád** por su poder militar. Soberbiamente equipados e inflexibles en sus propósitos, luchan sin cuartel y nunca retroceden. Prefieren armas contundentes tan duras y brutales como los mismos enanos: hachas pesadas, hachas, martillos y mazas de guerra. Llevando armaduras pesadas y cascos y capuchas (viseras o máscaras) de aspecto cruel que semejan terroríficas bestias cornudas, una fuerza de guerreros enanos presenta un perfil perturbador y formidable.

Las enanas

Los enanos son poco fértiles, pocos son los que se casan y aún menos los que tienen hijos. Escasamente un tercio de la raza está compuesto por enanas y muchos de ellos desean parejas que no pueden tener. Menos de un tercio de los enanos se casan porque los **naugrim** se emparejan de por vida y no se unen con otro que no deseen. Como la mayoría de las

EL LINAJE DE DURIN



* Reyes de la Estirpe de Durin

++ A menos que se diga lo contrario, todas las fechas se refieren a la Tercera Edad.

Fechas de la Tercera Edad	2770 - Smaug saquea Erebor.	2941 - Muere Smaug. Batalla de los Cinco Ejércitos.
1980 - El Balrog es liberado.	2790 - Thror es asesinado.	2989 - Balin funda un Reino en Moria.
1981 - Moria es abandonada.	2790-3 - Reagrupamiento enano.	2994 - Balin y sus huesos son asesinados.
1999 - Fundación de Erebor.	2793-9 - Guerra de los enanos y los orcos.	3018-9 - Guerra del Anillo.
2589 - Un dragón mata a Dain I.	2799 - Batalla de Azanulbizar.	3019 - Gandalf da muerte al Balrog.
2590 - Regreso a Erebor.	2850 - Muerte de Thrain, Pérdida del Anillo de Durin.	

joyas raras, las enanas son camufladas y obsesivamente protegidas a diferencia de las hembras de las demás razas.

Afortunadamente, los naugrim son amantes de los oficios. Muchos jamás se enamoran de alguien, de manera que no necesitan ninguna unión marital. Esta fascinación, que hace que las artes y la creación les absorba por completo, proporciona estabilidad en una raza fácilmente separable por la envidia y por el resentimiento.

Las enanas son orgullosas. Fieras defensoras de sus derechos, son iguales a los enanos en todos los aspectos, salvo el de la guerra. No se les impone ninguna restricción en su rango o en su movilidad, aunque viajan menos que los enanos. Requieren moradas seguras para alumbrar a su descendencia, así que muchas permanecen protegidas del resto del mundo. De hecho, las enanas son tan remota y raramente reconocidas, que algunos dudan de su existencia. Estas falsas leyendas son fortalecidas gracias a que su voz y su cuerpo son parecidos a los de los varones. Incluso ahora, muchos hombres suponen que los enanos "crecen de las piedras".

El idioma khuzdul

Cuando están en público o en el exterior, los enanos hablan *Oestron*, la "lengua común". Usan este idioma con fluidez, ya que es su segunda lengua y lo usan como su principal modo de comunicarse con los demás. La necesidad les fuerza a absorber el habla de los demás y esto ha hecho de los naugrim excelentes lingüistas. Algunos son consumados habladores de los dialectos de los hombres, mientras que otros son hábiles en las lenguas de los elfos.

Entre ellos, hablan el khuzdul, un idioma secreto conocido prácticamente sólo por ellos. Esta lengua es adecuada para la voz cavernosa de los enanos, ya que tiene profundos matices tonales. Está marcado por consonantes áspera y usa estructuras definidas de dos o tres consonantes para nominar conceptos comunes. Por ejemplo, estructuras como "K(h)-Z-D" se usan en raíces de palabras que describen a los enanos o cosas esenciales para la identidad enana (p. e. "Khazad"="enanos"; "Khazad"="enano"; "khuzdul"="Lengua Enana").

Los naugrim escriben usando las *angerthas* de Moria una variación de la escritura asistemática por runas angulares *Cirth*. Las runas, que se conservan, son conocidas por otras razas y ellos hace que sufran su influencia y que hayan variado con el tiempo. Sin embargo, su habla permanece sin alteraciones. El khuzdul varía poco con el tiempo, siendo sagrado y un idioma hablado de ciencia, más que una lengua viva.

Cultos y ritos

Este énfasis en conservar las viejas maneras también afecta a la religión de los enanos. Generalmente supersticiosos, sus ritos son iguales que los impuestos poco después de su despertar. Los difuntos siempre son enterrados en la piedra, ya sea en una cripta o bajo un túmulo. Jamás descansan en lugares mugrientos, o cualquier otra sustancia que no sea aquella de la que se formó la raza. Cuando el tiempo o las circunstancias impiden un entierro adecuado, el naugrim fallecido se pone sobre una pira y es incinerado.

Los enanos adoran a Aulë (Mahal) y acuden a él cuando están preocupados o en momentos de necesidad. Todas sus

LAS ANGERTHAS											
1 	p	11 	dh	21 	gh	31 	l	41 	hy*	51 	o
2 	b	12 	n-r	22 	n-n	32 	lh	42 	u	52 	ö
3 	f	13 	ch	23 	kw	33 	ng-nd	43 	u	53 	n*
4 	v	14 	j	24 	gw	34 	s-h	44 	w	54 	h-s
5 	hw	15 	sh	25 	khw	35 	s-	45 	ü	55 	*
6 	m	16 	zh	26 	ghw, w	36 	z-n	46 	e	56 	*
7 	(mh)mb	17 	nj-z	27 	ngw	37 	ng*	47 	ê	57 	ps*
8 	r	18 	k	28 	nw	38 	nd-nj	48 	ā	58 	ts*
9 	d	19 	g	29 	r-j	39 	i(y)	49 	a	59 	+h
10 	th	20 	kh	30 	rh-zh	40 	y*	50 	o	60 	&

Nota: El material sobre las Angerthas está extraído de *El Señor de los Anillos, Apéndice*, págs. 150-151. Las letras se basan en las *Cirth* minúsculas originales y sistemáticas (singular: *Cirth*) inventadas por los sindar. Al ser angulares son idóneas para el grabado en piedra. Las *cirth* numeradas 39, 42, 46 y 50 representan vocales. Las de las series 13-17 y 23-28 aparecieron cuando los noldor de Eregion crearon este alfabeto, mientras que las numeradas 37, 40, 41, 52, 55 y 56 son adiciones hechas por los enanos de Moria. Los enanos de Eregion añaden las 57 y 58. Las *Cirth* enanas tardías, las *Angerthas* de Moria incluyen las nuevas formas y utilizan los cambios de sonido que aquí se representan después de los gaiones.

creencias giran alrededor de su persona y de la creación de los Siete Padres. Por este motivo, los enanos consideran el número "7" como esencial, incluso como sagrado. La leyenda de su origen mantiene que Aulë creó a siete Señores, y por tanto la raza está compuesta por siete Casas.

Este concepto crea el dogma de que cada Casa es un linaje con un espíritu común que impregna a la familia y les ata. De alguna manera los naugrim se ven como parte de Siete almas mayores. Veneran a sus ancestros por encima de cualquier cosa, con la excepción de Aulë su hacedor, y creen que la raíz viva de su espíritu familiar reside en su Rey enano.

3.2 EL PUEBLO DE DURIN

Ninguna de las Casas de los khazad está por encima del Pueblo de Durin. Son el linaje más antiguo y más noble, ya que trazan su línea hasta el primero de los Siete Padres. Su antiguo espíritu, junto con el papel de la Familia en la historia, hace de la Casa de Durin la tribu con más experiencia y la primera entre sus envidiosos iguales.

Físicamente, el pueblo de Durin no se distingue de los demás enanos. Las historias que hablan de su mayor estatura y fuerza están confinadas en las partidistas bibliotecas de Erebor y Khazad-dûm. Es verdad que tienen una gran confianza y seguridad en sí mismos, pero esto no es debido a un mayor tamaño.

Vestidos y adornos

Los naugrim de la Primera Casa se diferencian de sus hermanos de modos menos obvios que su estatura. Aquellos de la Tribu de Durin permiten que sus barbas crezcan libremente durante sus vidas y las llevan en dos trenzas con objetos decorativos prendidos en ella. Después meten los extremos en los cinturones, dejándolos sueltos para permitir movimientos repentinos. Muchos también trenzan su largo cabello, y en cualquier caso, emplean unos diseños muy elaborados propios de cada familia.

El Pueblo de Durin también usa un distintivo verdugo coloreado, en lugar de una capa con capucha. Muchos parecen de adornos; en su lugar confían en tintes brillantes y sólidos para adornar líneas de otro modo sin gracia. Usan antifaces o máscaras cosidas a los verdugos para cubrir o proteger sus caras. (Las enanas emplean mucho estas coberturas). Los enanos de Durin llevan sus verdugos sobre ropa enana tradicional: un justillo de cuero o una túnica de lana, una camisa de lana o lino, unos pantalones ajustados y zapatos de una pieza o botas. Cuando están activos o de viaje, estos naugrim llevan pesadas botas de cuero y una capa o un chal sujetos por un broche decorado. Dado su amor por los oficios, toda su ropa está bien hecha y generosamente remarcada con refinados remates y recargados adornos. Los Señores enanos visten con ropas todavía más lujosas y frecuentemente añaden borlas de oro o plata a las puntas de sus gorros.

Forma de vida

El linaje de Durin es famoso por su música vibrante. Aunque todos los enanos aman las canciones y los relatos de historias secretas sólo por gusto lírico, el Pueblo de Durin cuida sus canciones con un fervor poco común. Este énfasis viene de una larga convivencia con los elfos, particularmente los sindar de Beleriand, los noldor de Eregion, y la mezcla de razas de Lorien. El Pueblo de Durin raramente viaja o trabaja sin cantar historias de la grandeza de los enanos. Ya que la palabras normalmente están en Oestron o una lengua élfica, su música tiene un ritmo diferente de los demás, pero los mensajes son casi siempre enanos.

No es de extrañar que los naugrim de la Primera Casa también sean constructores de buenos instrumentos musicales. Prefieren las flautas y los cuernos, porque sus cortos dedos no se adaptan a instrumentos de cuerda. El uso de Tambores y otras piezas de percusión les da cierta variedad, pero a los khazad no le importa mucho. En lugar de ello, se regocijan con tonos simples y cortos, ya sean vocales o notas salidas del corazón de un noble instrumento musical.

De la misma manera que es rápido para cantar, el Pueblo de Durin lo es para otras acciones. Incluso cuando se relajan, comen, beben, o fuman una pipa. Cuando no están construyendo objetos, están jugando con ellos. Es esta pasión la que dio lugar a la inmensidad de Moria, es este mismo impulso impaciente el que hace que los naugrim vaguen cuando no tienen más salas para labrar. Así, uno raramente se encuentra a alguien de la Primera Casa de viaje sin un bastón de caminante, un enano ansioso por probar su fuerza, habilidad o conocimiento.

Adoración por el "Inmortal"

Sin embargo, el Pueblo de Durin de vez en cuando se pierde en pensamientos, y se recuestan para pensar en la penalidades y heridas de su Familia. Las leyendas de Moria son muchas veces el punto de comienzo para estas divagaciones, pero muchos piensan en el espíritu de la Tribu. Ningún Señor enano es tan temido y respetado como Durin I "El Inmortal". El Primer Padre, el hacedor de la Familia, fundador de Khazad-dûm, Durin es un símbolo venerado cuyo sangre fluye tanto por la venas como por los pensamientos de su descendencia.

Durin I vivió muchos años más que los enanos normales, y después de un tiempo su pueblo decía de él que era inmortal; de ahí su nombre. Sin embargo la verdad no es esa. Esta historia habla del espíritu de Durin. Un versión sacada de la "Lápidas de Dunland" dice lo siguiente:

"A ti se te dice que Durin vivirá el tiempo de siete vidas, y cada vez gobernará Su Línea bajo su propio Nombre. Y con cada Llegada del Rey, ocurrirá un gran Evento, de manera que la Historia del Pueblo nunca será la misma. Y cada Evento traerá un Juicio, y una Calamidad cada vez mayor le seguirá. Pero la Familia siempre prevalecerá, y construirá Su Destino por encima de cualquier Oscuridad. Hasta la Última Llegada, cuando el Último Rey Gobernará la Casa en una Gloria por Encima de todo lo anterior, en las brillantes Mansiones de Khazad-dûm."

Así está escrito que habrá siete Durin y que Durin VII será el "Último Rey". Es una historia tan vieja como el Pueblo de Durin que siempre les ha animado en su forma de ver la cosas. De alguna manera explica el extraño sentido del destino que ha permitido a la Familia prevalecer ante increíbles adversidades. Ninguna tribu de los khazad se ha encontrado con tantos obstáculos o con tantas enormes barreras. A diferencia de sus hermanos, la Línea de Durin se han aferrado a su futuro, a pesar de la Maldición del Anillo y de la debilidad enana por la fortuna y las posesiones. Los sacrificios con vista de futuro han marcado la elección de su camino, y permanece en su interior. De todos los naugrim aquellos de la Primera Casa son muy especiales.

3.3 TECNOLOGÍA DE LOS ENANOS

Con la ayuda de los Valar, la sociedad Élfica de las Tierras Imperecederas (Aman) creó las mejores obras hechas por los

Hijos de Eru. Sin embargo, en la Tierra Media sólo los enanos pueden reclamar la supremacía como los mejores constructores. Las construcciones enanas, especialmente subterráneas, no tienen rival ni en fuerza ni en tamaño, y de todos los legados de los naugrim, ninguno sobrepasa a Moria.

La fascinación de los enanos por los objetos inanimados nacidos de la artesanía está presente en todos los niveles de sus pensamientos y su sociedad. Siempre activos, siempre están haciendo algo, ya sea reparando o mejorando una vieja obra, o construyendo algo nuevo. Su gusto por fatigarse canaliza muchas de sus energías físicas y mentales a los trabajos manuales. De ahí la constante preocupación Enana por la tecnología. La cultura Enana abarca a sus ingenieros, albañiles, herreros, científicos, trabajadores y guerreros cuyo vigor no se encuentra en ninguna otra parte. Es poco sorprendente que los naugrim sean la raza tecnológicamente más avanzada de la Tierra Media. Moria no sólo es su logro más importante, sino que también es el mejor ejemplo de tecnología Enana.

3.31 LOS HERREROS

Los herreros enanos son los artesanos enanos más destacados, ya que el producto de su trabajo circula por toda la Tierra Media. Herramientas, armaduras y armas enanas alcanzan precios muy altos y son apreciadas por igual por artesanos, guerreros y nobles.

Los utensilios fabricados en Moria alcanzan los precios más altos, ya que los herreros enanos de Khazad-dûm son considerados como los mejores de su raza. El legado de los descendientes del Linaje de Nogrod, combinado con muchos años de intercambio cultural con los Noldor de Eregion, proporciona a los herreros de Moria una valiosa experiencia y conocimientos en la metalurgia y la magia. Las seguras mo-

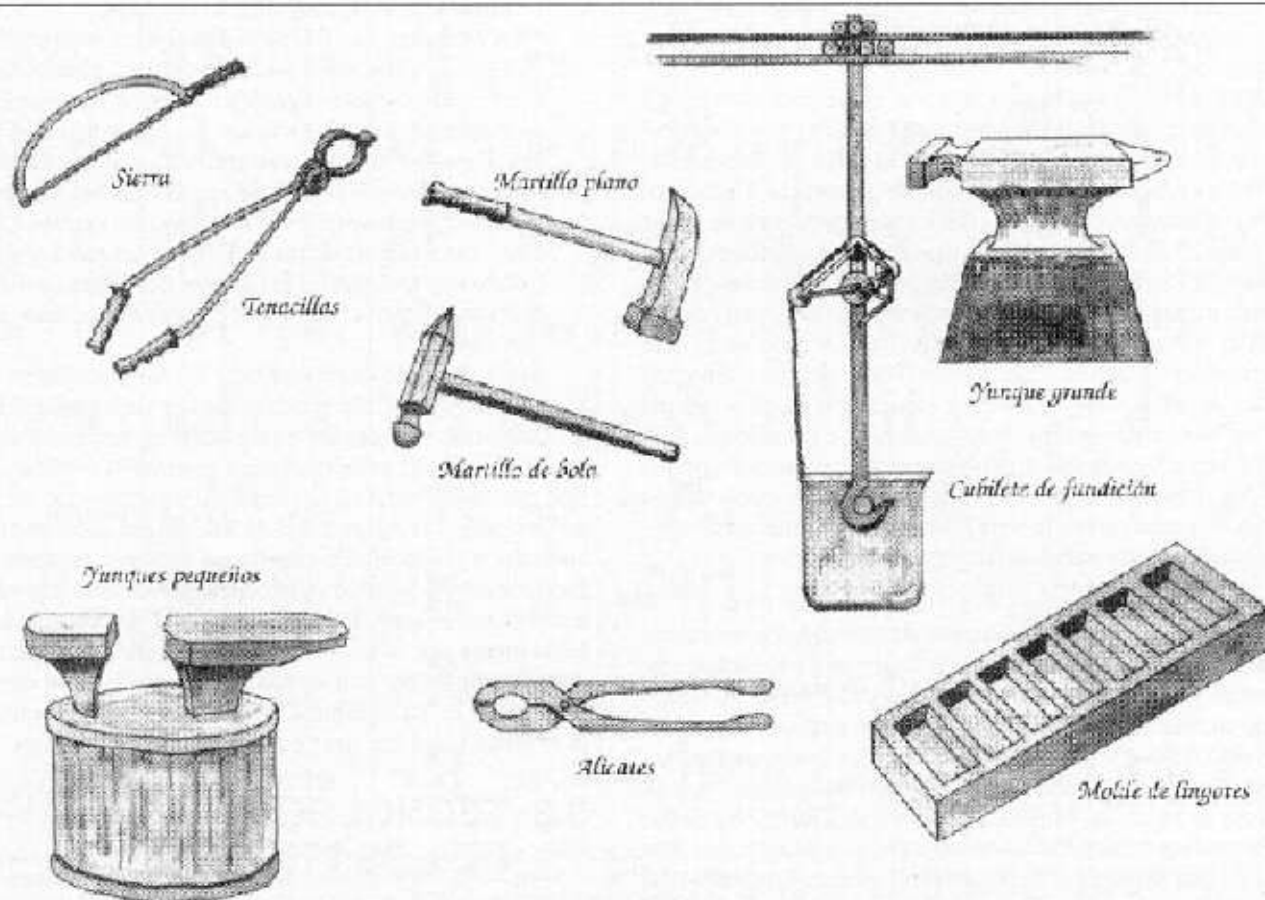
radas añaden una importante atmósfera de seguridad y continuidad, ya que los naugrim necesitan de lugares protegidos para su laboriosa dedicación. Entre los enanos, el tiempo y el temperamento son ingredientes de la máxima importancia, como también lo son el fuego y las materias primas. Basado en objetos conocidos por su belleza y poder, la Escuela de Moria es el grupo de herreros más llamativo y productivo de Endor.

Herramientas y técnicas

La habilidad de los enanos crea las mejores herramientas de la Tierra Media, utensilios que, a su vez, hacen que sea más fácil para el artesano hacer su próxima pieza. Los naugrim producen y utilizan una variada gama de utensilios especializados, pero sobre todo emplean un pequeño complemento de instrumentos multiuso. La mejor descripción de esta variedad la encontramos en las cartas escritas por Morvegil Curucam, embajador de Arthedain en Moria desde el 1541 hasta el 1566 de la Tercera Edad. Siendo él mismo un herrero pasó mucho del tiempo que estuvo en Moria paseando por las calientes Estancias de los Herreros. En su carta, fechada el 26 de Narwain de 1555, pone lo siguiente:

"Estoy constantemente sorprendido por estos Artesanos. Nunca parecen dormir, y siempre están cantando y martilleando en las sofocantes Estancias donde la única luz es la que emana de las mismas forjas. Incluso el glacial frío de este mes de Narwain puede ser preferible al abrasador calor de las Reales Estancias de Fundición. Pero los enanos están a gusto en este clima, y no puedo menospreciar su Arte.

Los Herreros emplean cientos de pequeñas herramientas (leznas, cinceles, moldes, azuelas, cizallas para metales, y otras por el estilo) pero sobre todo, les gustan aque-



HERRAMIENTAS ENANAS DE FORJA

llas que conocemos en Casa. Forjas, yunque, tenazas, y martillos son los que más emplean. Curiosamente, ellos consiguen hacer lo que nuestra gente intenta en vano. Ellos prueban y trabajan sin pensar en el esfuerzo. El descanso para ellos es abundantes comidas y cubos de cerveza agria. Para ellos, el trabajo y la guerra son como la diversión y juego.

Como es lógico, las Herramientas enanas son más pequeñas que las de los hombres, aunque usan normalmente grandes Martillos y Azuelas de dos manos. También he visto Yunque de acero de todos los tamaños, algunos de dos metros de longitud y moldeados con cuna para armas completas. Las poleas tienen un tamaño de casi un metro de media, el doble de lo normal en Eriador. Tal variedad me intriga, ya que Moria tiene un tipo de yunque parecido a los que puedes encontrar en Otra Parte.

La diferencia más notable entre nuestras herramientas y las de Moria es el tamaño y el material. Las herramientas enanas emplean un acero extremadamente fuerte, tan duro como cualquiera que haya visto en Fornost, y capaz de cortar el hierro dulce como si fuera manteca. Alguno de sus mejores herreros están equipados con herramientas chapadas con la Aleación de Mithril que los Sindar llaman "Ithilnaur". Hechiceros y alquimistas dirigen estas Estancias de Moldeo y obtienen los increíbles tesoros que van a parar a las arcas de los Señores enanos y de los Altos Reyes."

La Fundición

Tal y como señala Morvegil, las herramientas enanas son excelentes, pero son sus técnicas las que les permiten sobresalir por encima de los demás. La construcción de forjas, fundiciones y fraguas son un delicado arte en Moria.

Un buen fuego permite al herrero fundir y forjar metales duros, y es crucial para la calidad de las aleaciones como el Acero de Moria y el Ithildin. Las Estancias de Fundición de Moria dependen de dos fuentes primarias de calor, ambos de elevadas temperaturas. Los crisoles de carbón alimentan la mayoría de las forjas de Khazad-dûm, pero cuando se necesitan temperaturas extremas, se usa magma volcánico como una especie de crisoles naturales. Las fraguas de madera comunes en otros lugares son escasas en Moria, empleándose tan solo cuando ciertos conjuros o encantamientos lo requieran.

Las Forjas enanas están diseñadas para acomodar su fuente de calor y proporcionar distintos grados de temperatura. Casi todas están compuestas de varias cámaras lo que permite al herrero seleccionar la temperatura más apropiada para su trabajo. Estos hornos tienen de tres a siete zonas que rodean una sección interna que distribuye el calor. Cada una es alimentada por un respiradero inclinado que usa las corrientes naturales para mantener el flujo. El calor provoca un flujo de aire constante, que a su vez actúa como un fuelle. Da vida a llamas surgidas del carbón negro o de la burbujeante lava volcánica, produciendo fuegos que nunca son apagados y nunca pierden su temperatura. Después de un tiempo, las calientes paredes del horno y las bandejas brillan con una radiación viva y constante que funde uniformemente dependiendo del tiempo de exposición. Las cámaras externas del horno son relativamente frías y pueden albergar los trabajos delicados, a pesar de lo cual son calientes. Las secciones centrales de la forja igualan a las de mayor temperatura que se pueden encontrar en Arthedain y son ideales para fundir minerales de hierro y Galnir (S. "blanco brillante")

o aluminio). Sólo el fuego blanco se encuentra en las zonas más internas.

Fundir en las secciones más internas requiere mucha habilidad, ya que por las increíbles temperaturas incluso el mineral más duro se funde en poco segundos. Sin embargo los enanos han adaptado herramientas para esta labor. Los herreros enanos emplean cazos, moldes y cuchara de colada hechos de piedra o laen (vidrio volcánico endurecido) para manejar el mineral líquido sin miedo a perder sus utensilios. El laen se vuelve esencial cuando usan los crisoles naturales durante largos períodos de tiempo. Incluso los utensilios de piedras pueden ablandarse o ser impredecibles cuando se exponen a semejantes temperaturas, en particular durante los largos períodos de tiempo necesarios para la buena fundición del mineral de mithril.

La Forja

La forja, como la fundición, es un refinado arte en Moria. Casi todas las técnicas empleadas por hombres y elfos se emplean aquí junto con algunos procesos especializados. Después de la fundición del mineral, el metal líquido es preparado en forma de lingote u hoja. Entonces, el metal es o combinado con otros materiales para crear aleaciones, o es almacenado en su estado puro. Usando poleas, trineos y vagonetas, los naugrim mueven el metal enfriado por rieles hasta los Almacenes donde se guarda hasta que se necesitan para la forja. Cuando los enanos forjan un objeto, llevan el metal puro a una de la serie de estancias individuales con este fin. En estas Estancias de Moldeo hay versiones más pequeñas de los grandes hornos encontrados en las Estancias de Fundición de Moria. Dependiendo del metal y del tipo de objeto deseado los naugrim seleccionan un área dotada con el fuego y las herramientas adecuadas. Casi todas estas estancias de moldeo, se pueden catalogar en una de estas cuatro categorías: Talleres de molde, de planchas, de cables y de barras.

Los Talleres de molde

Los talleres de molde se encargan de la mayor parte de los trabajos rutinarios. Son salas inmensas que contienen desde siete hasta cuarenta y nueve forjas de carbón colocados en bancos. Los lingotes son introducidos en estas salas y son fundidos en grandes crisoles en las cámaras internas del horno. Aun en las cámaras centrales, el metal líquido se vierte en un molde de piedra, que es rápidamente introducido en la siguiente cámara por un breve período de tiempo. De ahí pasa por las sucesivas partes del horno, exponiéndose a temperaturas cada vez inferiores. De esta manera, la temperatura disminuye gradualmente y el objeto mantiene su fuerza. Al final, el objeto se saca de la forja y se introduce en una serie de pozos de agua, cada uno más frío que el anterior. Los herreros extraen los moldes ya fríos, abren los cierres y sacan el objeto. Usando utensilios como cinceles y limas, limpian su superficie. A veces esto requiere que el objeto se caliente o se introduzca en un baño de ácido, pero estas medidas son raras. Una vez limpio, el objeto se envía a una Estancia de Artesanos para terminar el trabajo.

Los Talleres de planchas

El moldeo en un taller de planchas sigue un proceso distinto, ya que se comienza con planchas de metal más que con lingotes. Estas Estancias de Forja tienen unos cuantos hornos anchos donde se pueden introducir estanterías de acero recubierto de arcilla. Las delgadas planchas son apiladas sobre las bandejas de las estanterías e introducidas en el horno

durante un tiempo corto, aunque suficiente para ablandar el metal. Una vez fuera, las estanterías se inclinan y las planchas calientes salen de las bandejas, una a una, sobre carros móviles equipados con Yunque Redondos. Los herreros enanos llevan estos carros a talleres laterales. Estos nichos son el lugar de trabajo de cada Artesano, y contiene un pequeño horno de tres cámaras.

Mientras que los ayudantes mueven los carros, los herreros comienzan su trabajo. Subidos sobre los carros, estos habilidosos artesanos dan forma rápidamente a las planchas moldeables usando los yunque redondados. Cortan las planchas con cizallas de acero y le van dando la forma deseada usando una gran variedad de martillos. Cuando el carro de herrero llega a su lugar de trabajo, ya tiene la forma primitiva del trabajo deseado. En este momento, sus ayudantes introducen el carro en el horno, para ablandar el metal. Cada una de las delgadas planchas se calienta con rapidez, mientras que el carro permanece templado. El herrero continúa martilleando y dando forma, incluso añadiendo otras planchas con remaches. Repetirá el proceso hasta que alcance el objeto deseado. Entonces el objeto se almacenará o se llevará a las Estancias de los Artesanos para que se hagan los últimos detalles.

Los Talleres de cables

Los Talleres de cables producen las famosas cotas de malla y filigranas de Moria. Aquí, las labores de moldeo del metal y el decorado de la obra se unen, de manera que cada herrero del cable es, además, un excelente artesano. Estos enanos toman las planchas metálicas y las convierten en gruesos filamentos de alambre. Es un proceso tedioso, pero el resultado bien se lo merece. Las cotas enanas son las mejores armaduras pesadas de Erebor.

Los herreros de cables son ayudados por equipos de ayudantes expertos quienes comienzan el proceso colocando las planchas en grandes hornos bajos, parecidos a los que se pueden encontrar en los Talleres de planchas. Las forjas de cable se distinguen de las de planchas porque están compuestas por numerosos evacuadores de calor y porque no se emplean estanterías, sino que los alambres se introducen en aperturas individuales, pequeños agujeros hechos en la piedra caliente.

Una vez dentro, el metal se funde, y gotea por estrechos canales hasta cubetas recubiertas de arcilla. Los ayudantes sacan las cubetas según un horario establecido. Se meten placas de metal lubricados en el metal líquido; a las cubetas se les permite enfriar lo justo para que lo que ahora son barras de metal solidifiquen, pero aún permanecen blandas y resplandecientes. En esta fase, los trabajadores colocan las cubetas sobre piedra pulida y tiran de las placas de metal. Esto estira las barras, creando largos cables.

Cuando el cable se enfría, se colocan sobre nuevas cubetas para volver a calentarse. Los reblandecidos cables se cortan según sea el objeto deseado, entonces los herreros se encargan de terminar el trabajo. Al igual que los herreros de planchas, cada herrero de cables tiene su propio lugar de trabajo, aunque estos talleres están mejor equipados. Muchos de los herreros de cables son además armeros, mientras que otros son diestros maestros del encaje. Con una variedad de excelentes yunque golpean, calientan y retuercen alternativamente sus alambres hasta que obtienen el producto deseado.

Los Talleres de barras

De la misma manera que la mayor parte de las armaduras de Moria se hacen en los Talleres de cables, la mayor parte

de las armas de la ciudad salen de los Talleres de barras. Aquí, unos lingotes planos y alargados de entre tres y diez kilos de peso se transforman en hojas enanas.

Los herreros más habilidosos de Moria trabajan en los Talleres de barras. Cada uno tiene su propio taller, y está ayudado por tres aprendices. Estos aprendices varían en edad y experiencia, pero se asume que forman una jerarquía. Cuando el maestro muere el más viejo ocupa su lugar.

Los dos aprendices más jóvenes son los que se encargan de las labores pesadas. Descargan los lingotes de los carros y los colocan en los cazos de colada, que se introducen en la mayor de dos fraguas que tiene el taller. Esta, una fragua cerrada de fundición, es parecida a las que se encuentran en las Estancias de Fundición y se usa para fundir el metal puro. Una vez que alcanza el estado líquido se vierte en un molde de barras y se le deja enfriar lentamente y solidificar usando una serie de cámaras externas y pozos de agua.

Las barras menos calientes se introducen en la fragua de recocido. Su calor hace que el metal tome un brillo escarlata, y se extrae en ese momento. Entonces el más viejo de los aprendices sigue con el trabajo. Trabajando sobre un gran yunque con un hueco en el que se encaja la barra, la martillea, para deformar el grano del metal. Cuando la barra se enfría y alcanza la forma alargada y comprimida deseada, se vuelve a calentar. La barra reblandecida se gira y se vuelve a martillar, deformando más el grano, hasta volver a obtener la forma deseada.

Este proceso se repite siete veces. Al final el herrero toma el relevo y hace la hoja de esta barra ya preparada. La forma y el grado de acabado depende del arma. Las espadas, por ejemplo, tienen como el filo, los canales de drenaje son todavía rudimentarios, y los núcleos metálicos del mango demasiado largos. Las cabezas de las hachas están más terminadas, aunque les falta un buen afilado. Y todas las armas están sin adornar. El herrero de barras continúa y completa la labor mediante frecuentes recocidos y suave martilleo. Usando grupos de mazas y martillos pulirá el objeto, añadiendo refuerzos de metal y bordes más afilados. Entonces la hoja se lleva a una muela, una gran piedra esmeril redonda que se usa para afilar y pulir que gira mediante un pedal. Con esta herramienta, la hoja está casi terminada, sólo le falta los adornos, repujados y la empuñadura. Ya que el herrero de barras es además un artesano que termina sus trabajos, todas estas faenas las realiza el mismo. Los Cordones de plata repujados y los grabados de runas adornan el producto final y la empuñadura es forrada con tejido y alambre enrollado. El resultado es, o una obra maestra digna de Moria, o la pieza se devuelve a la forja.

La forja en frío

Khazad-dûm es cuna de otra técnica de forjado, única y llena de encanto. Morvegil fue testigo de este proceso y menciona su visita a las herrerías en frío de Moria en su carta fechada el catorce de Gwaeron de 1560:

"Mi guta Buri es ciego de un ojo, pero no tuvo ningún problema en descender las estrechas Espirales de la Escalinata de granito que bajan hasta los Talleres de Forja en Frío. Yo, por mi parte, estoy asustado por las Escaleras de acceso a Moria, ya que no tienen barandilla y de vez en cuando dan a enormes Cavernas. Incluso las brisas que pasan a través de los Conductos de ventilación se parecen a un vendaval cuando estás sobre estas Escaleras.

El séptimo descansillo de los Escalones enanos está a unos veinte metros por encima del Suelo de una fría ca-

verna de Hielo. Aquí los escalones dejan de existir dando paso a una rampa que se retuerce hasta llegar a la superficie. No podía explicar el frío, y esperaba que hubiera una apertura al invierno exterior, pero rápidamente fui sacado de mi error. El suelo inclinado de la caverna es en realidad la parte superior de un enorme glaciar subterráneo que pasa por las nórdicas profundidades del Cuerno de Plata.

Una pasarela elevada rodea el glaciar y dirige el camino a una abertura en la pared, a unos treinta metros del extremo inferior de la rampa y alejada unos sesenta metros de la base de la espiral de la Escalinata. Luces danzantinas colocadas entre las estalactitas y aturdidoras columnas de hielo le dan un aire élfico a la estancia; sin embargo la escena rápidamente cambia a una imagen más característica de Moria. Después de pasar el pórtico y el rastrillo que guardan la abertura, entramos a un túnel débilmente iluminado de paredes de lisa piedra caliza. El pasillo avanzaba recto como una flecha a otra caverna de hielo (esta vez más pequeña).

Los Talleres de Forja en Frío de Moria se sitúan en la segunda Caverna de Hielo, entre caóticas estalactitas y estalagmitas, y nubes de salientes que son como cuencos encantados de cristal llenos de charcos helados. Linternas de oro y lámparas de cristal en candeleros de acero adornan las paredes e iluminan una serie de lugares de trabajo, separados por profundos cañones llenos de hielo.

¡Que maravillas contiene Moria! Aquí, coros de Herreros enanos hacen sus objetos mágicos, mientras que el zumbido de enormes flautas naturales y tambores rebotan sobre las paredes. Trabajando en forjas de vidrio esparcidas por el Taller de Frío, crean objetos poderosos usando los encantadas "Llamas heladas" de la mística madera de Helvorn.

El Helvorn proviene de los valles secretos de las más altas montañas y no se como ha podido llegar hasta estas profundidades. La madera de color gris azulado sale de unas almacenes situados en las alturas alrededor de los Talleres de Frío por canales de hielo. Los trabajadores cogen la madera de los toboganes y la introducen por la parte alta de la Forja de Frío por unas rendijas. El Helvorn entonces cae y la corteza se abre al impactar con el suelo, exponiendo el mágico corazón del árbol al aire. Llamas extremadamente frías salen del corazón, dando vida a un nuevo Fuego Helado.

Los Fuegos Helados de Moria están en las más internas de las cámaras de las Forjas (diseñados de manera similar a los que respiran fuego caliente de las Estancias de Fundición un poco más arriba). Estas Forjas de Frío son imprescindibles en la elaboración del Laen, ya que éste se hace más fuerte cuanto más caldeado esté el ambiente. Es el frío más extremo el que ablanda esta sustancia, permitiendo a los Herreros del Laen crear artefactos fabulosamente bellos y fuertes.

Mi Señor, vi el funcionamiento de este proceso, y le escribo sobre ello; pero, he de decir que lo que Vos lee no puede describir las increíbles técnicas ni las espléndidos resultados nacidos en los Talleres de Frío."

3.32 LAS MÁQUINAS

Las vastas y complicadas Estancias de Herreros de Moria crean herramientas y piezas que se necesitan en la producción de ingeniosas máquinas. Con un sin número de aceros de alta calidad y otros metales especiales, y con un gusto por los aparatos mecánicos, los ingenieros enanos montan apa-

ratos fenomenales que reducen el esfuerzo y que son capaces de las proezas más increíbles. Máquinas simples como poleas, palancas, contrapesos, muelles, ruedas de carro, trineos, engranajes y tornillos son de lo más común en Moria. Combinaciones de estos mecanismos, muchas veces máquinas complicadas y sofisticadas, se desarrollan según se necesiten. La mayoría de ellas se encuentran en las Minas, Herreras, Estancias de Artesanos y Estancias de Señores, o en lugares estratégicos en la defensa de Khazad-dûm.

Ciertos diseños y máquinas específicas se repiten en las obras de ingeniería de los naugrim. Algunos de los diseños más frecuentes son dignos de discutirse, ya que son de máxima importancia para el funcionamiento de Moria.

Las Poleas (Kh. "Stelikhur")

Las extensas Profundidades y Niveles de Moria contienen un número de muelles subterráneos. Para mover cargas a través de sus numerosos pozos verticales y abismos, los Khazad usan poleas. Generalmente son poleas compuestas hechas de acero por los que pasan gruesas cuerdas o cables enrollados. Algunas están colocadas para elevar o bajar pesadas cargas a través de los tubos de lava que conectan entre sí los siete Niveles y Profundidades; otras son aparejos móviles que se desplazan por rieles o sobre carros.

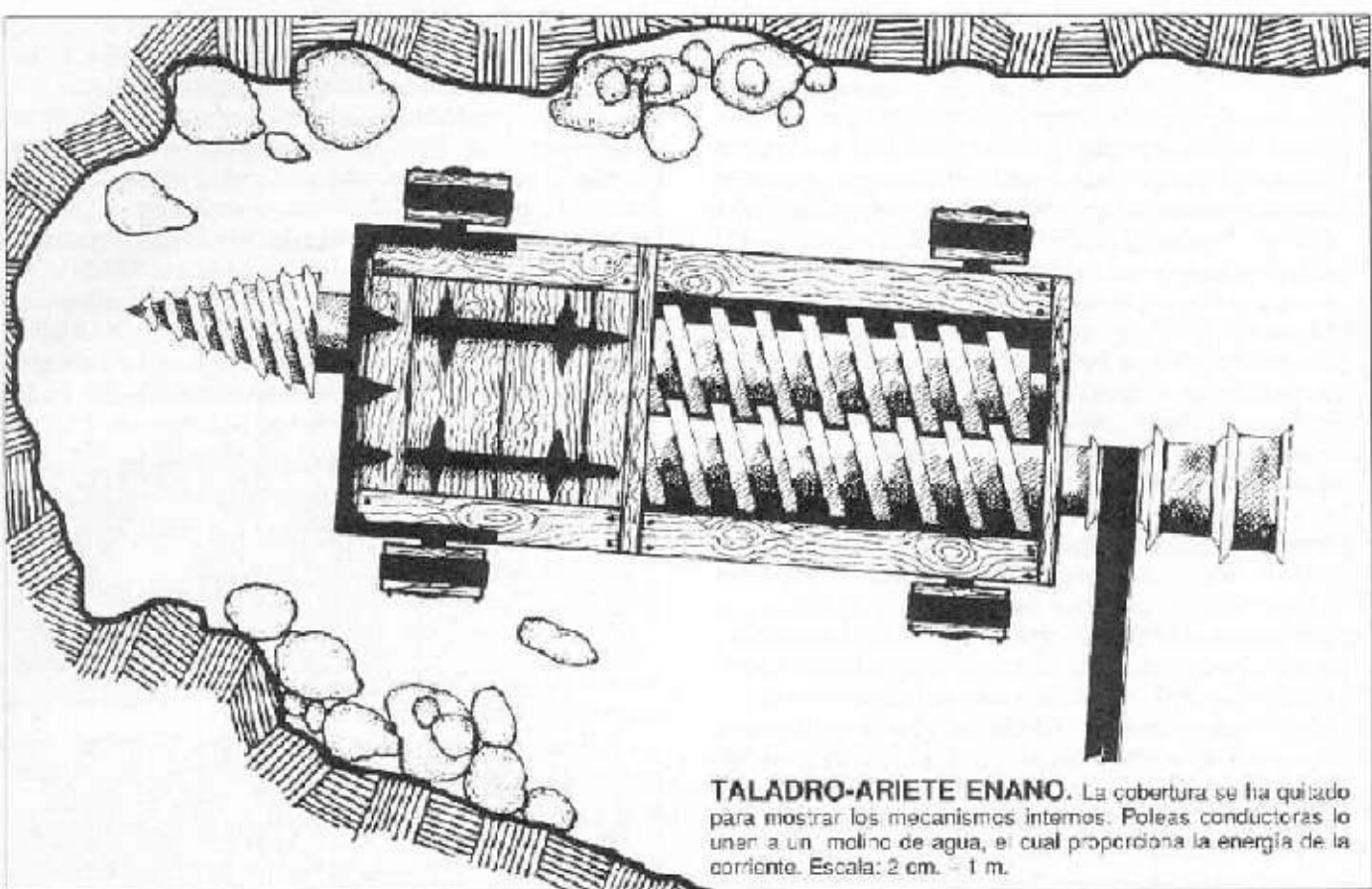
Además, algunos pasillos, especialmente las dos salas paralelas al Camino de los enanos que atraviesa Moria, contienen sistemas de poleas horizontales. Estos son grupos de poleas colocados en largas líneas y fijados al techo de los pasillos. Los cables que las unen están suspendidos por barras de acero en forma de "L", que sirven como guías para las cargas. El extremo superior de las barras tiene una pequeña rueda sobre la que se deslizan los cables. Cuando se mueve una carga se coloca sobre una plataforma y esta, a su vez, se une mediante un gancho a la guía. Cuando se mueve el cable también lo hace la carga que lleva.

Los Ascensores (Kh. "Zurik-lagil")

Las poleas son un elemento importante en los catorce ascensores principales de Moria. Estos son jaulas de 6x6x4 metros con ruedas en la parte externa de sus paneles laterales. Las ruedas están montadas sobre vías de hierro dentro de huecos lisos y rectangulares que conectan las catorce plantas de Khazad-dûm. Enormes cables de acero sujetan las jaulas mientras suben o bajan en oposición a gigantescos contrapesos intercambiables. Otros huecos paralelos contienen a los contrapesos de piedra, cada uno tiene anillas de hierro que sirven para colocar los ganchos que están en los cables o en la parte inferior de otros contrapesos. Estos contrapesos están calibrados y se usan para contrarrestar el peso de la jaula. Los trabajadores simplemente añaden los contrapesos apropiados, de forma que el peso del ascensor excede el del contrapeso en 100 kilos. Entonces emplean un torno y una polea guía para elevar o bajar la jaula.

Los Vagones-lanzallamas (Kh. "Niudogad")

Aparte del Perforador de Mineral, el Vagón-lanzallamas es la máquina favorita de los mineros. En realidad son calderas de carbón hechas de hierro con toberas para las llamas y fuelles. Los mineros acercan el Vagón-lanzallamas a la pared de piedra y avivan el fuego con los fuelles. Las llamas salen por las toberas y alcanzan la superficie de la piedra, calentando la roca. Una vez caliente, se le echa encima agua fría, y este brusco cambio de temperatura hace que se agriete la pared. Esto hace menos difícil el trabajo y afloja la tierra en las minas de Moria. Entonces los Perforadores de Mineral y los trabajadores con azadones recogen la mena.



TALADRO-ARIETE ENANO. La cobertura se ha quitado para mostrar los mecanismos internos. Poleas conductoras lo unen a un molino de agua, el cual proporciona la energía de la corriente. Escala: 2 cm. = 1 m.

Una variante del Vagón-lanzallamas sirve como una forja móvil.

Los molinos de agua (*Kh. "Thronustul-throda"*)

Como el fuego, el agua es una gran fuente de energía, y los enanos la emplean mucho. Los molinos de agua enanos mueven las Barrenas de Piedra, Perforadores de Mineral, Piedras de Molinos, Trampas, Puentes Giratorios, y muchas máquinas de menor tamaño. Aprovechando fuentes de agua locales, llevan energía a las regiones más remotas de Khazad-dûm.

Hay canales para el agua hechos de cobre o piedra repartidos por toda Moria. La mayoría desvían corrientes subterráneas controlando tanto la caída como la dirección del agua. Las Ruedas de Molino fijas hechas de cobre o latón, algunas de hasta veintidós metros de diámetro, están colocadas sobre toboganes y canales de mayor tamaño. Los conductos más pequeños, tienen afustes para colocar ruedas portátiles y así poder sacar energía en lugares más aislados o en peores condiciones.

3.33 LOS OBJETOS DE PODER

Incluso sin la riqueza de sus maravillas mecánicas, Moria está dotada de una legión de objetos mágicos o encantados, objetos de Poder. Los naugrim de Moria no producen magos puros, pero pueden ser dotados de la habilidad de conjurar y encantar usando poderes de canalización. Siendo Maestros de la Alquimia o del Poder de Manipular objetos inanimados, estos enanos son normalmente ingenieros o herreros capaces de crear valiosos objetos con propiedades peculiares o místicas. Tales objetos realizan trabajos milagrosos o tienen cualidades exaltadas. Son por tanto apreciados y a los que los hacen se les da un alto rango en una sociedad tan orientada hacia la artesanía como la de Moria. Algunos de estos trabajos son los siguientes.

Las piedras de luz

Incluso los duros naugrim necesitan a veces la luz, aunque no sea por otra razón que elevar su moral e iluminar las amplias extensiones de sus majestuosas cámaras. La mayor parte de la iluminación de Moria proviene de lámparas y linternas, pero los enanos prefieren una iluminación menos típica en pasillos y estancias. En los templos, monumentos, tumbas, estancias de los señores, pasillos defensivos existen gemas que brillan o bien iluminando el camino o bien deshaciendo la oscuridad.

Las Piedras de Luz son gemas mágicas y transparentes que contienen un mágico "fuego" interno. Este "brillo" reside en el corazón de la gema y es coloreado por el aura de su receptáculo. Rayos entrecruzados de diversos colores se mezclan para formar otros matices en el color, de manera que, con una adecuada combinación de Piedras de Luz y colocándolas con cuidado, los enanos pueden lograr casi cualquier efecto que deseen. Además, las gemas más grandes dan luz más viva que puede eclipsar o dominar sobre las más pequeñas.

La vida de una Piedra de Luz depende de la habilidad y poder de su constructor. Algunos Maestros Artesanos son capaces de encantar gemas que brillan durante décadas, incluso una vida entera, aunque la mayor parte pierden intensidad y se extinguen en unos pocos años.

Los vigilantes de piedra

Otro tipo de piedra mágica, aunque menos numerosa, se fijan en lugares estratégicos por toda Moria, particularmente en entradas especiales o escaleras, o túneles de acceso restringido. Estas se llaman "Vigilantes de Piedra" (o simplemente "Vigilantes"), y son hermosas estatuas con ojos de vidrio. Cada uno es una creación única basados en bestias horribles o monstruosas sacados de historias o leyendas. Como tales, poseen una apariencia sorprendente e incluso

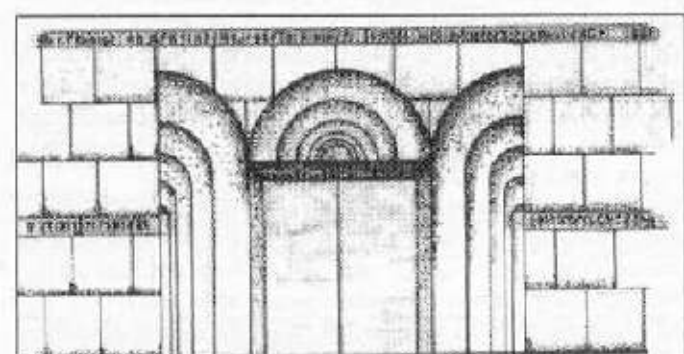
terrorífica, pero siguen siendo piezas de exquisita artesanía, herencia de los cinceles diestros y gentiles de los enanos.

La mayor parte de los Vigilantes están hechos de alabastro, pórfido, mármol o ónice, pero algunos están hechos de piedra más basta como el granito o el basalto. Su tamaño varía desde unos pocos kilos hasta unas toneladas y algunos tienen delicados salientes. Están hechos de la misma piedra, a excepción de sus ojos. Estos están hechos de Laen o gemas pulidas.

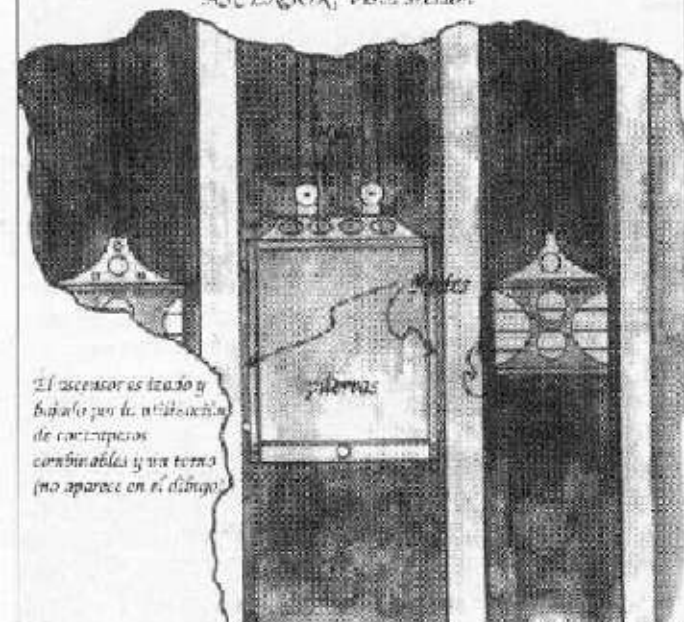
Por supuesto, son los ojos los que perciben las cosas, y los de los Vigilantes sirven para eso. Donde estén colocados, ellos están atentos a todo lo que pase ante ellos. La "mirada" de un Vigilante combina una increíble infravisión con un sistema de detección por ultrasonidos, similar al radar de los murciélagos y al eco empleado por los halcones. Y entonces actúan según su misión. Algunos tienen ojos que brillan con fuerza para avisar a la guarnición de Moria o para cegar a los intrusos; otros acumulan aire y emiten sonidos graves como el de un cuerno o una flauta; y otros se mueven para impedir el paso o para asustar al incauto.

Este último tipo de Vigilante no se arrastra o se mueve como un animal; sino que se desliza por rieles, o sube o baja como parte de una columna por contrapesos. A menudo, la columna o pilar bajo la estatua tiene una puerta o entrada que es ocultada o tapada por el movimiento de la estatua.

Los Vigilantes, por supuesto, son mágicos. Los encantamientos enanos hacen mágica tanto a la piedra como a los ojos, de una manera parecida a la magia con la que hacen las Piedras de Luz. Sin embargo, estos conjuros están relacionados con los ojos, arrancar los ojos de un Vigilante significa cegarlo y congelar su Espíritu.



ASCELSOR, Vista sección.



Este Espíritu mágico es similar a los Poderes embebidos en los "Dos Vigilantes" que protegen la Torre de Cirith Ungol. Por supuesto, los Vigilantes de Moria son más débiles, pero sus Espíritus se manifiestan de modo diferente. Incluso los Vigilantes móviles están limitados a una misión concreta. No se parecen a la piedra verdaderamente animada *Hombres-Pákel* de los Woses.

Los Símbolos enanos

Los Símbolos enanos son realmente conjuros embebidos en objetos (normalmente escudos). Estos conjuros se activan (se lanzan) al leer una inscripción en khuzdul en la superficie del objeto. Tales conjuros, normalmente, se pueden lanzar siete veces al día. Cada uno de los Guardianes Místicos y sus líderes tienen al menos un Símbolo enano en el interior de sus escudos. Los Símbolos más comunes son: "Luz repentina" con el efecto en el frontal del escudo, "Alivio de aturdimiento III" para todos aquellos en un radio de 4 metros, "Bendición" con un radio de 4 Metros (de manera parecida, "Oración" y "Resistencia"), y otros muchos conjuros similares del Dominio de la Canalización.

Las runas-llave

De vez en cuando los Vigilantes mágicos guardan puertas. Esta Puertas enanas están, a su vez, frecuentemente encantadas y sólo se abren de manera específica. La clave de algunas de ellas es una frase o unas palabras, mientras que otras sólo se abren a personas específicas. La mayoría sin embargo, precisan de llaves y, de estas, las Runas-llave son las más fascinantes y únicas.

Las Runas-llave son casi siempre placas metálicas hechas de aleaciones de Mithril o buen acero. Los Cerrajeros normalmente los diseñan como anillos lisos o placas que encajan con tiradores o pomos, pero unos pocos se parecen a los refuerzos. La superficie de la Runa-llave tiene relieves que son símbolos mágicos, -runas mágicas de las Angerthas de Moria. Estos relieves son el negativo de las hendiduras de algunas paredes o Puertas enanas. Cuando el relieve de la Runa se encaja con perfección en la hendidura, la cerradura mágica que mantiene cerrada la Puerta Enana se abre.

3.4 LA ARTESANÍA GUERRERA DE LOS ENANOS

El gusto de los naugrim por las cosas físicas va más allá de una simple predisposición por máquinas y objetos mágicos. A los enanos les encanta la actividad, que es la razón de su pasión por el esfuerzo, y de todos sus pasatiempos, luchar es uno de sus favoritos.

Esto no quiere decir que a los naugrim les encanto matar, sino que disfrutan con una contienda o el deporte de la guerra. Un simulacro o una pelea de lucha libre les parece bien, de manera que estas competiciones son frecuentes, especialmente durante banquetes y fiestas. Además, su entrenamiento militar incluye rigurosas luchas de cuerpo a cuerpo simulados y cansadas peleas. Los enanos se toman muy en serio los retos, incluso los más inocentes.

En caso de guerra, los Khazad simplemente cambian las reglas del juego y encaran sus enemigos con resolución. Fríos, eficientes, no esconden nada y terminan la disputa con rapidez y metódicamente, sin merced, pena ni cuartel. Aunque los enanos son emocionales, en el fragor de la batalla canalizan sus pasiones. Cada gramo de energía la dirigen a su enemigo, hasta que no queda oposición. Los naugrim sólo se lamentan después de la pelea.

Las armaduras

Mientras que un enano se prepara mental y físicamente para el combate, los herreros de Moria trabajan para asegurarse de que esté bien equipado. Sobresalen en esto, ya que las armerías de Khazad-dûm están bien provistas, como en el comercio de las herramientas de guerra.

Lo que es más importante, los herreros producen armas de acero noble y de aleaciones de mithril hechas a medida para el tamaño y necesidades de los guerreros.

Los enanos prefieren tres tipos de armaduras. En Moria predominan las cotas de malla, las armaduras de escamas y las armaduras de láminas. —Estas se emplean para hacer holgados petos, camisolos, camisas ajustadas y polainas (sobrecalzazas). A menudo, lo que un guerrero elige o recibe es una cuestión de preferencia; sin embargo, su equipo depende de su rango y responsabilidades. Esto es especialmente cierto cuando la disponibilidad depende de la demanda comercial, algo que ocurre a menudo en Moria.

Una armadura laminar está compuesta por pequeñas placas rectangulares de acero llamadas láminas. Se colocan en filas y se unen mediante hilos o tiras de cuero que pasan a través de agujeros. Estas filas se unen solapándose unos sobre otros. Este diseño es parecido a la de escamas, pero las capas se colocan en la laminar solapándose de abajo a arriba mientras que la de escamas se solapan de arriba a abajo. El resultado es una armadura fuerte y protectora pero muy especializada. Para combates a pie, es preferible usar la de escamas, ya que la laminar es ideal para defenderse de ataques que vengan de abajo. Por ello, los naugrim venden la mayor parte de las armaduras laminares que hacen, a aliados que tienen caballería. En Moria, sólo los centinelas que ocupan garitas elevadas la usan. Estos guerreros llevan petos sin mangas que les llegan hasta las rodillas, así facilitan el movimiento de los brazos y permiten el uso del arco.

Las armaduras de escamas son más comunes, pero aun así se emplean para necesidades particulares. La mayoría están hechas con un diseño de escamas ovales o cuadrados redondeados orientados hacia abajo. Estas escamas se unen en filas de manera similar a las de las armaduras laminares, pero estas filas se colocan horizontalmente en vez de en vertical. Algunas unidades de la Infantería pesada de Moria están equipadas con camisas de escamas enanas sin mangas, que llevan sobre ligeras camisolos de malla, y unos pocos Señores son dueños de cotas hechas a medida, que tienen dos capas de escamas más pequeñas y ligeras. Sin embargo, la mayoría de los guerreros enanos prefieren la cota de malla.

El guerrero enano medio lleva malla, ya sea como una camisola larga o un traje entallado. Estas son armaduras completas con mangas, grebas y brazaletes de tablillas hechos de acero, capuchones de malla o yelmos y guanteletes de malla. Sorprendentemente ligeros, estos diseños requieren un trabajo exquisito y exigente con el acero. Y en el caso de los Señores enanos, a veces el uso de aleaciones rígidas (firmes) de mithril. De hecho, la aleación "Ithilnaur" produce una malla que es tan ligera como la lana.

Yelmos y grebas

La inclinación de los enanos por una armadura lo más completa posible se traduce en un amor por los yelmos cerrados y por las pesadas grebas. En realidad, no les queda más remedio. Su afición por el combate cuerpo a cuerpo, hace que estas vestimentas sean imprescindibles. Casi todos los enanos llevan yelmos y la mayoría, algún tipo de grebas. Como resultado, un grupo de enanos está casi totalmente cubierto cuando se encuentra enfrascado en un enfrentamiento.

Esta completa protección oscurece al enano como individuo, y resulta ser un problema para los independientes y orgullosos naugrim. Así pues, para poder identificarse entre sí, emplean una decoración significativa, especialmente en la superficie de sus escudos, grebas y yelmos. Los Khazad también llevan yelmos decorados de manera que se parecen a bestias crueles y grotescas. Con cuernos enrollados y exagerados rasgos, estos yelmos tienen una apariencia turbadora, casi atemorizante. De hecho, una hueste de enyelmados enanos puede ser una visión terrorífica.

Los yelmos enanos sirven para otras cosas además de para asustar a enemigos débiles o desmoralizados. Dan una protección sin igual contra ataques penetrantes, y cada uno tiene una máscara ignífuga interna. A diferencia de aquellos encontrados en Eriador o Rohan, los del Pueblo de Durin se diseñan de una manera singular a los antiguos cascos de Nogrod. Estos están hechos con aristas reforzadas de acero templado y un gorro (casquete) moldeado, y no por una serie de planchas curvas de hierro unidas.

Las grebas enanas, famosa por su fuerza y utilidad, se basan en la armadura de tablillas. Básicamente son un grupo de placas delgadas, largas y decoradas que se cosen sobre un tejido pesado. Tanto los brazaletes como las grebas tienen un diseño similar y permiten un cierto grado de movimiento. Sin embargo son muchos los enanos que evitan las grebas puesto que desdeñan aquella vestimenta que no es adecuada para sus pequeños y compactos cuerpos.

Escudos

Con frecuencia los enanos llevan escudos como complemento de su armadura. Algunos son cuadrados, rectangulares, ovalados o romboides, pero la inmensa mayoría son redondos. Pero cualquiera que sea su forma son fuertes y comparativamente grandes. Debido a su tamaño, con un diámetro de 75 a 100 centímetros, resultan adecuados tanto para elfos como para hombres. Un enano con una altura entre 120 y 150 centímetros, maneja uno como si fuera una pared móvil.

Además de armas de proyectil, la mayor parte de la madera destinada para los Armeros de Moria se emplea en la construcción de escudos. Algunos Señores poseen escudos redondos hechos con acero enano o Ithilnaur, pero estos son muy raros y caros. La mayoría son mágicos. Para usos normales, el material empleado es la madera. La madera de robustos robles es curada, tratada y barnizada. Entonces se cortan, encajan y se les da forma. Se aplica otra capa de barniz antes de que las partes se unan usando pegamento y clavos. Debido a que son necesarias tres capas de madera, resulta ser un procedimiento exigente. Una vez terminado una cubierta de cuero curtido y teñido se coloca sobre la madera y se clavan tiras metálicas en el borde.

Para embellecer y reforzar el escudo, sobre su cara se colocan placas o dibujos de metal. Representaciones de extraños animales o frisos rínicos son las favoritas de los enanos. Independientemente del diseño, el dibujo rodea una protuberancia que cubre el agujero para el asa principal. Esta protuberancia circular a veces tiene forma de animales pero la mayoría son pinchos o cubiertas con runas.

Detrás de la protuberancia hay un asa acolchada que en realidad es un travesaño que va de un lado a otro de la parte cóncava de la protuberancia. El guerrero emplea este asa cuando requiere flexibilidad o movilidad. Pero cuando la fuerza es crucial, introduce su brazo en una serie de correas cruzadas y agarra un asa fija.

Armas

Por su excelente armadura y su total falta de sutileza, los enanos emplean armamento "ofensivo" más que defensivo. En combate, los naugrim confían en su fuerte armadura y escudos para desviar ataques o absorber el impacto de los golpes. Tan sólo en contadas ocasiones empleará un enano su arma para parar, en vez de ello, le gusta cargar y llevar la iniciativa del combate. La variedad de ballestas pesadas y de armas de asta —hachas, azadones, martillos y mazas— refleja esta obsesión y acentúa su postura agresiva. Muchas de estas armas son de dos manos, una muestra más de la audacia enana, además de sugerir la doble función y los orígenes mineros de sus herramientas de guerra.

Los Armeros de Moria, de una manera similar a las de sus constructores e ingenieros, crean objetos duraderos, cuya dureza excede la necesaria para situaciones normales. Tanto para las armaduras como para las armas, normalmente emplean acero. Acero ligero sustituye las astas de madera de las hachas y mazas de los hombres, y aceros pesados para hacer los filos y las cabezas de las mazas. Tan sólo las armas de proyectil usan como material la madera, ya que deben ser ligeras y flexibles.

Las herramientas mineras de los enanos difieren poco de sus correspondientes militares. A parte de cuidados diarios, decoración y encantamientos ocasionales, su apariencia y uso son las mismas que los objetos de un guerrero. Una artesanía y materiales excelentes hacen que sean poderosos y duraderos y permiten a sus dueños pasar del trabajo a la guerra sin necesidad de otra herramienta.

Formaciones y organización

El tamaño, la conducta y el magnífico atuendo militar de los enanos indican su afición por el combate y una aversión por retroceder. Dada la ausencia de caballería enana y el peso de su armadura no pueden depender de su velocidad. De esta manera confían en formaciones compactas, movimiento constante, firme voluntad, e impresionante fuerza de brazos.

Cualquier enano útil de Moria es capaz de luchar, y la mayoría poseen al menos una herramienta letal o un arma de mano. En los momentos de peligro, todo el pueblo de Durin acudirá a la llamada. Aún así, esto no quiere decir que no tengan en cuenta la necesidad de un ejército permanente. El ejército representante de Moria está siempre alerta y es la espina dorsal de la defensa de la Tribu.

El ejército enano consiste en dos grupos de guerreros, El *Dámgarul* (Kh. "Guardia de la Mansión") o "Centinela" que está encargado de la defensa de las Minas y la Ciudad, las salas subterráneas. Su unidad hermana, de mayor tamaño, el *Vabnádthur* (Kh. "Hueste de Armas"), es un verdadero ejército de campo acuartelado en los Picos, Puertas, y el Valle del Arroyo Sombrío. A estos guerreros también se les conoce como la "Hueste", y están situados en los lugares estratégicos por toda la Ciudad central. La mayor parte de los "Centinelas" (343 de 392) constituyen el *Gehil-virldhur* (Kh. "Guardia de los Caminos"). Estas son tropas salidas de las filas de la Hueste, normalmente aquellos condecorados por su valor o servicios meritorios, a los que se les da la labor de mantener la paz en las numerosas salas subterráneas. Los catorce pisos de Moria son patrullados por siete grupos de siete. Dan las horas, zanján las pequeñas disputas y asisten al necesitado.

El resto de los Centinelas (49 enanos) forman el *Tharkarul* (Kh. "Guardianes Místicos"). Estos guerreros defienden al Rey enano, su familia o a cualquiera al que se le da protección. Los Guardianes Místicos son curtidos luchadores con la reputación de ser a la vez astutos y crueles y obtienen secretos de manera inquietante. Coma cada uno de los miembros del Tharkarul ha servido en la Guardia de Caminos, conocen todos los detalles acerca de las defensas de Moria y están familiarizados con salas oscuras y trampas. Además, están entrenados en el uso de símbolos mágicos y llevan armas mágicas.

La Hueste es en realidad tres enormes *Meníg*, o "Unidades" de guerreros de las cuales solo una está en servicio a lo largo de un año. Las dos terceras partes trabajan en la mi-

ORGANIZACIÓN MILITAR DE LOS ENANOS						
Unidad	Número Guerreros	Número Divisiones	Comandante	Unidad Patrón	Armadura	Armamento
Guardián de la Mansión	392	2	Señor de la Guardia	Ninguno	Varias.	Varios
Guardianes Místicos	49	2	Alto Místico	Vigilantes de la Mansión	De pléicos y escudo	Hacha o martillo, maza, daga
Guardia escante	7	1	Viejo Místico	Guardianes Místicos	De placas y escudo	Hacha o martillo, maza, daga
Guardia de los Caminos	343	7	Guardián	Guardia de la Mansión	Cota de malla, algunos escudo	Hacha de combate o azadón de guerra, hacha o martillo, hacha arrojadiza
Guardia de las Profundidades	49	7	Guardián de las Profundidades	Guardia de los Caminos	Cota de malla, algunos escudo	Hacha de combate o azadón de guerra, hacha o martillo, hacha arrojadiza
Guardia	7	1	Guardián de los Centinelas	Guardia de las Profundidades	Cota de malla, algunos escudo	Hacha de combate o azadón de guerra, hacha o martillo, hacha arrojadiza
Huestes Armadas	7203	3	Señor de Armas	Ninguna	Varias	Varios
Unidad	2401	7	Señor de la Unidad	Huestes Armadas	Varias	Varios
Ataque	343	7	Señor de Ataque	Unidad	Varias	Varios
Partida	49	7	Jefe de Partida	Ataque	Varias	Varios
Guardia de Bosalra	21	3	Jefe de la Guardia	Partida	Cota o Placas y escudo	Martillos o azadones, hachas o mazas, hachas arrojadoras, dagas
Huehas	21	3	Jefe de Huehas	Partida	Cota de malla, algunos escudo	Hachas de Combate o hachas, hachas arrojadizas, dagas
Arqueros	7	1	Jefe de Arqueros	Partida	Cota de lanas	Ballestas pesadas, hachas de poste o hachas de combate o lanzas, mazas

na, de esta manera los grupos se van turnando. Cada Menig tiene 2401 guerreros, que se dividen en siete formaciones de 343 enanos llamados *Azashokim* (Kh. "Ataques"). A su vez, cada Ataque está compuesto por siete grupos de 49 que, dependiendo del armamento y experiencia se dividen en partidas de 7 *Regazad* (Kh. "Arqueros"), 21 *Barukad* (Kh. "Hachas") y 21 *Haval-virdhur* (Kh. "Guardia de Batalla").

Tácticas

A pesar de esta sofisticada organización militar, la filosofía táctica de los naugrim resulta muy simple. Básicamente, los enanos concentran su fuerte infantería pesada en unidades cerradas. Entonces, a menos que las posibilidades sean muy desfavorables, atacan con un furioso ataque frontal. Los ballesteros abren fuego y protegen la retaguardia con lanzas o hachas de guerra. La Guardia de Batalla avanza con los escudos levantados y las armas listas, avanza en silencio, sus mazas, martillos y azadones brillando con ira vengativa. Los Hachas, que usan hachas de guerra de una o dos manos se mueven junto a ellos protegiendo los flancos y alejando a la molesta caballería o a la infantería que trate de rodearlos con pequeños contragolpes o andanadas de hachas arrojadas. A medida que la legión de enanos se aproxima a la línea enemiga rompen a cantar o lanzan su grito de guerra y cargan con una ferocidad sin igual. Luchando con orden y cortando con fantástica precisión, atraviesan la línea enemiga hasta que caiga o huya. Se aprovecha cualquier brecha, todo obs-

táculo es aplastado, hasta que son dueños del campo de batalla.

Esta metódica fuerza se dirige al corazón de la fuerza enemiga, ya sea el Señor y su guardia más valiosa. De esta manera los Khazad rompen la moral del enemigo con rapidez, independientemente de la situación. Tal táctica suele tener éxito porque al estar excelentemente acorazados y bien entrenados los naugrim son capaces de atravesar cualquier formación de combate. Sin igual en el combate y resistentes a los proyectiles, son capaces de masacrar incluso a los mayores oponentes si los bandos están parejos. Esto, por supuesto, es debido a la firme dedicación al combate de los enanos. Si los naugrim se encuentran en medio de una batalla, ni retroceden ni dan cuartel. O mueren o su enemigo es aniquilado.

3.5 EL COMERCIO DE LOS ENANOS

A pesar de su belicosidad, los naugrim prefieren tratar a los demás en términos más civilizados. Mensajeros de los enanos viajan hasta las cortes de Fornost en Arthedain y Minas Anor en Gondor, y correos realizan el camino entre la Puerta de Este y Lorient con frecuencia. Los emisarios en las demás Salas enanas reivindican las necesidades de la Primera Casa.

TABLA DE PRECIOS Y CAMBIO

Abajo hay un resumen de las proporciones comunes de conversión y de los precios, basado en la Moneda de Durin. La posición social o las circunstancias locales del individuo pueden causar una fluctuación y, donde haya implicado un trueque, puede ser requerido un valor de comparación sencillo. También hay que hacer notar que Moria tiene un patrón de oro, bastante diferente al usual sistema basado en la plata. Es también inusual a causa del innatual pero variable contenido metálico, el cual justifica la extraña disparidad en el intercambio entre las monedas de 4 y 9,5 gramos.

Proporciones de Cambio

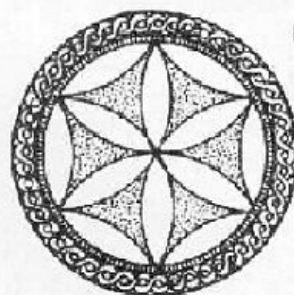
Moneda de Durin	Peso de la Moneda	Moneda de Arthedain*	Moneda de Gondor**
Mithril (mm)	4 grs	20 mo***	10 mo***
Oro Alto (oa)	9,5 grs	2 mo	1 mo
Oro (oc)	4 grs	1 mo	10 mp
Plata Alta (pa)	9,5 grs	2 mp	2 mp
Plata (mp)	4 grs	1 mp	1 mp

* **Monedas de Arthedain:** Arthedain acuña solamente monedas normales de 7 gramos, aunque tiene piezas de menor peso para pequeñas categorías de cambio: 1 mo = 10 mp; 1 mp = 101 mo; 1 mb = dos 1/2 mo; una 1/2 mo = dos 1/4 mo. Una media de cobre pesa sólo 3,5 gramos y un cuarto de cobre pesa unos 1,8 gramos.

** **Monedas de Gondor:** El Reino del Sur produce una pieza de oro de 14 gramos, una de plata de 7 gramos y una de cobre de 14 gramos. Las proporciones son: 1 mo = 20 mp; 1 mp = 10 mb; 1 mb = 5 me. La pieza de plata de Gondor es equivalente a la misma de Arthedain.

*** **Mithril:** El Mithril es un metal ligero, de forma que una pieza de Mithril tiene el mismo diámetro que una de plata pero es tres veces más ancha. A causa de su rareza después del abandono de Khazad-dûm en el 1961 de la T.E., el precio del Mithril se incrementó con el paso de los años. Hacia el final de esa edad, el cambio oficial en Gondor era de 75 mo, mientras que en el norte llegaba a 100 o más piezas de oro de 7 gramos. Durante el final de esta era, era a menudo inaccesible en el mercado normal. Algunos consideran que no tienen precio.

Monedas de los enanos



Precios en Moria

Mercadería/servicio	Costo	Notas
COMIDA Y ALOJAMIENTO		
Alojamiento medio	Gratis	Requiere permiso del Conde o Señor. Incluye comida.
Comida alojamiento	Gratis	Proporcionado solamente a soldados aliados o a huéspedes de la casa.
Refugio	1 mp	Negado sólo a criminales. Incluye comida.
Raciones en viaje	1 mp	6,5 grs. 1 semana. Preservadas.
Gran pan	2 mp	2 kgs. 1 semana. Preservado.
Pan de trigo	10 mp	2 kgs. 1 semana. Preservado.
ARMADURAS Y ARMAS		
Escudo-plata	6 mp	1,5 kgs. +20 contra c.e., +10 contra proyec.
Escudo	1 mo	4,5 kgs. +25 contra c.e. o proyec.
Escudo-muro	15 mp	11,5 kgs. +30 contra c.e.; +40 contra proyec.
Yelmo-olla	4 mp	1 kgs. Acero.
Yelmo completo	1 mo	1,2 kgs. Acero.
Armadura de cuero	4 mp	3,5 kgs. Justillo hecho hermosamente.
Arm. de cuero endure.	17 mp	4,5 kgs. Peto reforzado.
Armadura laminar	4 mo	7,5 kgs. Se trata como cota de malla (CA 15); +5 en p.e.; +15 contra proyec.
Cota malla normal	5 mo	8 kgs. Se trata como cota de malla (CA 15).
Armadura Escamas	10 mo	9 kgs. Se trata como coraza o media coraza (CA 19).
Cota de malla buena	25 mo	9 kgs. Se lleva como cota de malla (CA 15); peso 10 kg como media buena (CA 19).
Correa de cuero	2 mp	0,7 kgs. Tablillas bambú.
Correa de hierro	5 mp	1,2 kgs. Tablillas de acero.
Hacha	6 mp	1,8 kgs. Cabeza de acero.
Hacha de combate	15 mp	2,5 kgs. A 2 manos. Cabeza de acero.
Hacha arrojable	5 mp	1,2 kgs. Codo del pico, 10 cm. +25 e. para jabalí; alcance pico 15 m.
Maza	4 mp	1,6 kgs. Totalmente de acero.
Martillo de guerra	16 mp	2 kgs. Cabeza de acero.
Azud de guerra	17 mp	2 kgs. A 2 manos. Cabeza de acero.
Ballesta pesada	6 mo	3,2 kgs. En su mayoría de acero.
Yugo	2 mp	0,75 kgs. Acero.
Espada ancha	1 mo	2 kgs. Acero.
ACCESORIOS		
Botas	1 mp	1,4 kgs.
Ropas	1 mp	4 kgs. Pantalones, camisa, capo, capucha.
Fivotas de ballesta	1 mp	2,8 kgs. Veinte. Punta de acero.
Modorra	1 mp	2,8 kgs. Incluye saco de dormir, capacidad 35 litros.
Linterna	1 mp	0,7 kgs más 1 kgr de aceite (48 horas).
Cuerda superior	2 mp	1,5 kgs. 20 m; se rompe con un 01 SM.

La mayor parte de estos esfuerzos diplomáticos giran en torno al comercio ya que los enanos de Moria nunca firman tratados y sólo hacen la guerra cuando su tribu o su raza se encuentra en peligro. Khazad-dûm es, a la vez, autosuficiente y guardado con recelo. Pero debido a su interés en lograr mayor riqueza y sus extraordinarios recursos, el Pueblo de Durin disfruta de un buen comercio. Son duros comerciantes que disfrutan con cualquier discusión que tenga que ver con dinero o mercancías valiosas, y la abundancia de su artesanía precisa de un mercado fuerte.

Exportaciones e importaciones

Moria exporta piedras talladas, sal y una amplia gama de metales fundidos, especialmente hierro, acero y algo de cobre y bronce. Raras gemas y cualquier cosa de mithril alcanza altos precios tanto por su calidad como por el monopolio. Los más rentables resultan ser las excelentes armas y armaduras, también lo son las herramientas y utensilios de acero. Objetos especializados y mágicos también resultan ser fuente de considerables ingresos para los naugrim. Como todas las creaciones de los enanos son duraderos y, aunque sean prácticos, están hechos con orgullo y gracia.

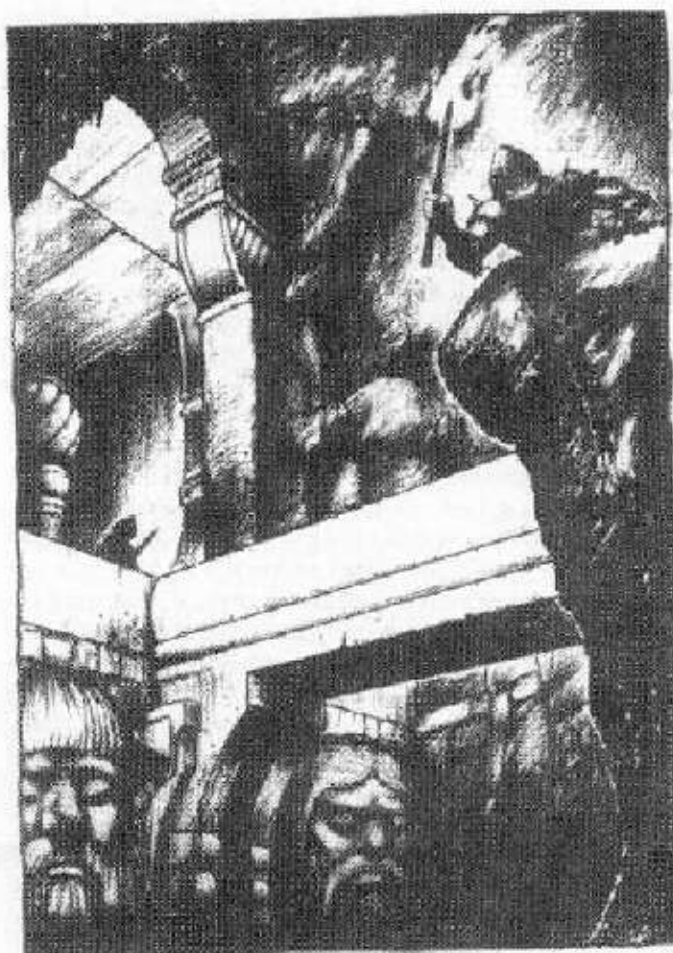
Khazad-dûm importa gran cantidad de comestibles, especialmente grano, carne roja, productos lácteos, y bebidas fuertes. Los enanos estiman el trigo y el pan de Cebada de Eriador, los dulces y los licores de Rhovanion y las golosinas de Lorien. Estos son complementos de la dieta de los enanos basada en agua de manantial, pescado, aves, lentejas y setas. La cerveza y licor de Aguamiel, tienen gran demanda especialmente las variedades de los Beornidas (Beijabar) del Valle Anduin. El Pueblo de Durin lucha, trabaja y se divierte con dureza. Pero también les gusta comer. Un banquete enano es algo digno de verse ya que tan sólo los Hobbits (Kuduk) pueden competir con su apetito o tomar más comidas al día.

Monedas e intercambio

Las casas de la moneda (cecas) de Moria son las mejores de Ender. Situadas en el Cuarto Subnivel acuñan monedas de valor y nobleza que se aceptan en cualquier lugar de importancia. Normalmente una Moneda de Durin tiene un valor igual o superior a su equivalente local, esto es debido a su artesanía y a la pureza del material, pero este problema se compensa ligeramente gracias a un tipo de cambio desproporcionado. Los intercambios son necesarios en otros casos, y en realidad la mayoría del comercio de Moria se realizan por este procedimiento.

4 LA ESTRUCTURA DE LA CIUDAD DE LOS ENANOS

Moria comprende una ciudad prácticamente autosuficiente y un complejo minero, ambos contruidos a lo largo de muchos años y a una escala sin precedentes. Creado por inspirados arquitectos, astutos ingenieros, dedicados mineros, y hábiles albañiles, es la fortaleza más grande jamás construida por la Gente Libre. Además, es uno de los lugares más inspirantes pues reúne con perfecta armonía maravillas naturales y construidas por enanos.



4.1 LOS REGALOS DE LA NATURALEZA

Las toscas cavernas descubiertas por Durin el Inmortal encima del Lago del Espejo profundizan mucho en el interior de las Montañas Nubladas. Aquí se encuentra el centro de la irregular elevación erigida por Morgoth y aquí están el lugar de unión entre Ender y su Mundo Subterráneo. Fue en estas cavernas que alcanzan las nubes y superan abismos que siguen por siempre en el vacío desconocido e indescribible donde Durin sintió el poder de la tierra en toda su gloria. Se cumplió el destino y en medio de estas extensas cámaras y serpenteantes túneles fundó Khazad-dûm.

Moria era un lugar asombroso incluso antes de que el primer cincel esculpiera su piedra. Los enanos llegaron allí y del fantástico pero tosco regalo de la Naturaleza tallaron su propia joya. Inquisitivos y constructores, los naugrim vieron en Khazad-dûm un legado de Aulë, un reto al nivel de sus necesidades. Durante los siguiente cinco milenios y medio trabajaron infatigablemente para mejorar y expandir los abismos naturales, chimeneas de lava, cuencas de ríos subterráneos, cavernas, fallas, y cámaras. Los mineros enanos sacaron riquezas de las profundidades de la montaña. Los ingenieros enanos condujeron la luz y el agua.

4.11 LUZ Y AGUA

Los khazad son expertos constructores capaces de atravesar prácticamente cualquier roca en cualquier lugar. Allí donde vayan, son pocos los obstáculos que ralenticen su paso. A pesar de ello, los enanos reconocen el valor de la tierra y sus profundidades, y saben cuando tienen que preservar y cultivar su don. Las estructuras de los enanos aprovechan la fuerza del suelo.

Aún estando enterrada bajo grandes montañas, Moria es rica en luz y abundante en agua fresca. La luz de Sol y de la Luna pasa a través de estrechas grietas iluminando las salas más próximas a la superficie. Los manantiales se encuentran en remotas cavernas y torrentes de agua salen a través de huecos naturales. Gracias a los naugrim, los pozos de luz dan ambiente y ventilan mientras que de sus fuentes de agua obtienen energía y apagan su sed.

Las ventanas

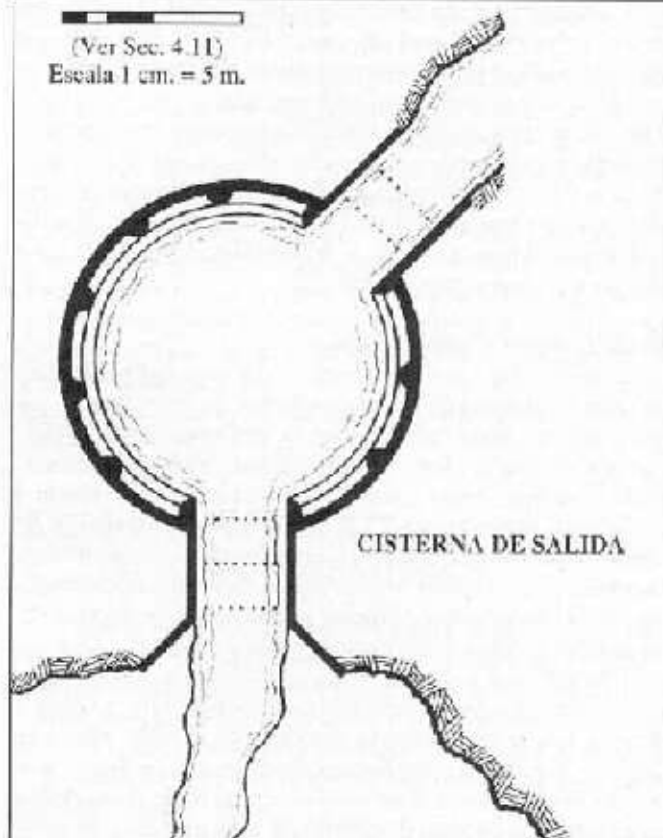
Las "ventanas" de Moria son aperturas rectangulares esculpidas de grietas naturales. De unos siete metros de alto y uno de ancho, traen la luz y el aire a las habitaciones del norte, oeste y este de cada uno de los siete niveles. Cada una es en realidad una chimenea de piedra pulida dotados con hasta un total de siete rejas de acero y tres trampas. Durante las tormentas o la guerra, los defensores pueden cerrar las aperturas mediante tres pesadas puertas de acero, aislando así la ciudad. Tales crisis son raras y el tamaño de los pozos por donde entra la luz es más que suficiente protección contra la mayoría de los peligros (algunos tienen varios cientos de metros de longitud). De hecho se precisa de periódicos cierres de las contraventanas para mantener el mecanismo en perfecto estado y evitar que se hiele o deteriore por el poco uso.

Los guardianes de Moria acceden a los pozos mediante agujeros de 30 cm x 30 cm abiertos por encima de cada reja y por debajo de la trampa más próxima. Estas aperturas unen los pozos con pasillos de unos dos metros y medio de largo que van a parar a los pasillos de mantenimiento de 2.5 x 1 metro. Escalones de hierro que sobresalen de las paredes de estos pasillos les permiten a los enanos bajar a salas laterales en el Nivel cercano.

Las aguas

De manera similar a los pozos de luz, los manantiales y

(Ver Sec. 4.11)
Escala 1 cm. = 5 m.



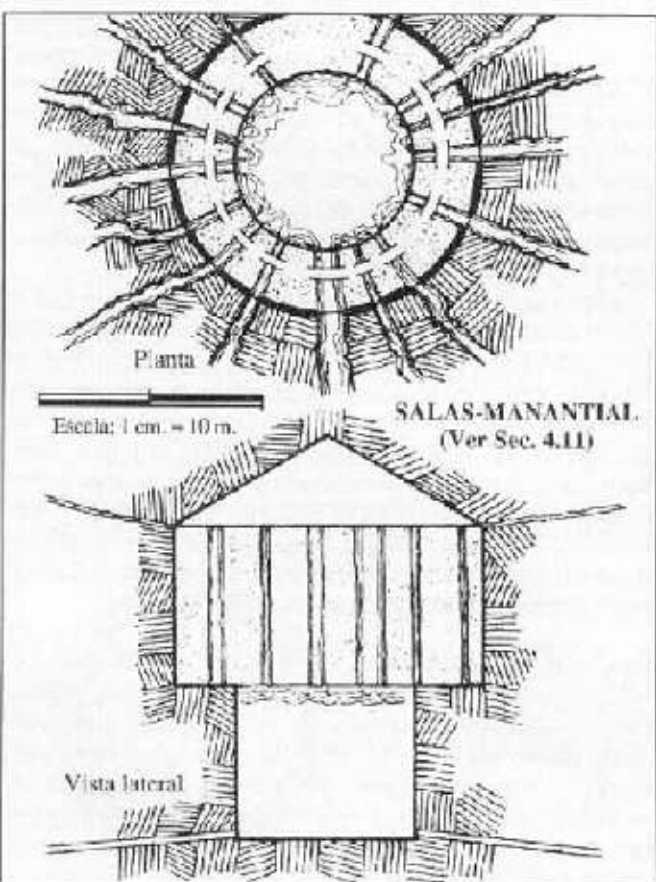
cuevas naturales de Moria han sido alterados para satisfacer las necesidades de los enanos. Aquellos que han escapado de las manos de los artesanos lo han hecho gracias a su espectacular belleza. Otros han sido canalizados a través de canalones de cobre o piedra, estos últimos son de superficie pulida de polvo de mármol.

Cada uno de los Niveles y Profundidades tiene tres acueductos principales que los naugrim llaman "Caminos de Agua" (Kh. "Zirim-higi"). Estos conductos de piedra tienen dos metros y medio de diámetro y descienden de las presas de los depósitos de agua. La mayoría fluye hacia el noroeste o noreste llevando agua a las Cisternas de Salida que alimentan el Sirannor y el Silverlode respectivamente. Cualquiera que sea su dirección, todos empiezan en uno de los tres depósitos, enormes Salas Manantial (Kh. "Zurim-dim") que se encuentran dentro de los elevados picos del Cuerno de Plata.

Las Salas Manantial son cámaras de mármol altas, circulares, de techos abovedados y con canalones en las paredes. Cada uno tiene un enorme depósito que llena un pozo de cientos de enormes metros de profundidad. Alimentados por docenas de riachuelos que caen desde los canalones como si fuesen cintas de plata, estas Salas Depósito guardan la mayor parte del agua en Moria. El agua canalizada de cientos de pequeños manantiales y arroyos llega aquí antes de dirigirse a los caminos de agua de la ciudad.

Dentro de cada Sala Depósito hay siete compuertas. Estas están unidas a cadenas que van hasta la Sala Manantial por unos tubos. Usando unos tornos los Guardianes del Agua controlan las Compuertas cambiando el flujo del agua que corre por los acueductos según las necesidades. Normalmente, las Compuertas se mantienen abiertas en posiciones fijadas, pero con el cambio de las estaciones el volumen de agua caída varía obligando a los enanos a ajustarlo.

Una vez que el agua llega a los Caminos de Agua desciende gradualmente hasta llegar a una de las veintiuna



Cisternas de Salida. Por el camino, que puede tener una longitud de cincuenta y seis kilómetros, puede ser aprovechada por los naugrim que la necesiten. Los Grifos colocados a lo largo del acueducto o los desvíos de cobre les permiten a los enanos sacar agua por toda Moria. Los pilones y pozos locales están casi siempre llenos.

4.12 MINERALES

Moria es también un almacén de otras formas de riqueza natural, sobre todo de metales y gemas. El regalo más fabuloso es la veta de Mithril que va hacia el norte bajo el Cuerno Rojo, pero otros recursos son los que le dan su autosuficiencia y fuerza. Son abundantes las vetas de plata y hierro, también lo son enormes depósitos de cuarzo que contienen ágatas, amatistas, calcedonias, cornalinas, pedernal, jasper y ópalo. Pilones de cobre, estaño y bauxita se encuentran esparcidas por las minas. Se encuentra oro en cantidad y un tapón de diamante llena una fisura volcánica debajo del ala suroeste del Cuerno de Plata. Esta colección de recompensas no tiene igual en Endor y demuestra que la predicción de Durin era cierta: Khazad-dûm es en verdad el corazón de la tierra. De todos los lugares de la Tierra Media este es el más bendecido por Aulë.

Metales

Los mineros de Moria excavan prácticamente todos los metales que usan los naugrim. Algunos, como el estaño y el cobre, son usados para las necesidades locales. Otros, como la plata y el hierro, son básicos para el comercio. El preciado oro y mithril forman parte de las tesorías y legados de Khazad-dûm. Las aleaciones mágicas —Adarcer, Eog, Ithildin, Ithilnaur, Ogamur, Tasarang— les permiten a los enanos hacer obras de increíble calidad y usos.

Son numerosas las descripciones de la horta de minerales de Moria, aunque él escrito por Eldacil Camthalion de Andrath es probablemente uno de los más detallados. Fue un importante refugiado de la guerra del Rey Brujo contra Cardolan, llegó a Khazad-dûm sobre el 1410 T.E. Era un excelente guerrero que tenía buen ojo para las armas y reconocía un buen acero con solo tocarlo. Los diarios de Eldacil, que ahora se encuentran en "Imladris" (Rivendel), cuentan sus experiencias mientras visitaba las minas y armerías de Moria. Posiblemente la más explícita sea este extracto de la última semana de Cerveth de 1410.

"Me impresiona el arsenal del Señor Fulin. No, excita mi espíritu militar. Las armerías de Arthedain y Cardolan son pobres, pálidas, si las comparamos con las de Moria. Sus armas relucen como joyas. Vi todo tipo de armas, todas ellas grabadas con incrustaciones de plata u oro u Ogamur. Llamas brotan de sus filos y si comparo mi antiguo mandoble con uno de sus machetes mi arma sale mal parada. He visto excelentes armas en Fornost. Se ha llegado a ver allí buen acero, incluso Ithilnaur. Pero estos son comunes entre los Señores de Moria. Poseen armas de material in-claso más duro, especialmente Eog y gran variedad de aleaciones de Mithril. También he visto metales muy flexibles pero muy fuertes a la vez que los enanos emplean en sus peculiares juguetes. Mi pluma no puede describir todas sus propiedades, pero aquí están algunas de ellas:

Adarcer: Es una aleación blanca, una fusión de Ang (hierro), Glóin ("Carbón verdadero") y Durang ("Hierro oscuro" o titanio). Es muy fuerte, pero algo rígido y difícil de trabajar una vez fraguado. Lo he visto coriar el hierro sin estropearse.

Alcam: (S. "Estaño") Este metal plateado es blando, em-

pleándose normalmente para hacer la aleación Evyth, aunque los enanos también lo usan para revestir pilones o en muchas de sus filigranas decorativas. Esta claro que en Moria hay menos Alcam que entre los enanos de las Montañas Azules pero esto puede deberse a la abundancia de metales mejores. Los únicos depósitos de Alcam existentes en Khazad-dûm se encuentran en las minas sudorientales de la Segunda Profundidad.

Ang: (S. "Hierro") El Ang puro es blanco plateado y es maleable y dúctil a la vez. Incluso en Moria es poco común. Estoy, pues, de acuerdo con la norma Enana de considerar al Ang casi puro como Ang. El Ang común es gris oscuro y duro, pero doblable. Se puede encontrar Ang en todas las minas norte de las Profundidades, en cualquier piso y tan lejos como el centro del Cuerno Rojo.

Borang: (S. "Hierro Invariable" o "Acero") Este metal plateado es el preferido por los naugrim. Hecho con Ang, Morasarn (carbón) y pequeñas cantidades de uno o más metales raros, resulta fuerte y duradero. Aguanta más que el Ang y resulta más barato y dócil que el Adarcer.

Celeb: (S. "Plata") Los enanos normalmente almacenan el Celeb, pero hay suficiente cantidad como para permitir otros usos. Aquí lo emplean en incrustaciones decorativas, cálices, platos, tazas, jarras, cuernos y prácticamente en cualquier lugar donde usarían Mal (oro) si no fuesen tan tacaños. A pesar de su maleabilidad, el Celeb es más fuerte que el Mal. Se encuentran abundantes vetas de Celeb al oeste de las minas, desde la Primera Profundidad hasta la Tercera.

Eog: (Du. "El Hierro de Eöl"; S. "Ang Eöl") El Eog es sin duda el metal más raro en Moria. Es una mezcla de Mithril, Durang y algunos materiales desconocidos, al parecer según una receta élfica entregada por la Casa de Eöl. Según me cuenta Fulin, en su creación son necesarias las forjas más calientes y más frías de Khazad-dûm, y yo le creo. Este es un material durísimo, más fuerte que el Adarcer y parece más duro que el Ithilnaur. También tiene una extraña apariencia. Lo he visto tanto blanco como rojo y ninguno tenía lustre.

Evyth: (S. "Bronce") Es un metal dorado hecho con Alcam y Paer. Los enanos lo emplean para decorar o para comerciar con los hombres de Rhovanion.

Galnin: (S. "Blanco Brillante" o "Aluminio") Tan solo he oído hablar de Galnin; no creo haberlo visto. Es blanco plateado, parecida al Alcam o al Celeb, pero es más ligera y no se deslustrará ni corroerá. Me dicen que el Galnin se encuentra mezclado en las zonas suroeste de las minas de la Séptima Profundidad. Tan solo los fuegos más intensos pueden separar el metal puro de la mena, y eso puede explicar su rareza. Ya que no es tan fuerte como el Ang y como los enanos prefieren metales robustos, sospecho que lo emplean poco.

Ithildin: (S. "Estrella Lunar") La Estrella Lunar es un blanco metal élfico de color plateado que resulta de la fusión de Mithril y otras sustancias. Conozco este metal gracias a mis visitas a la corte de Arveleg I en Fornost y de una aventura a las gloriosas ruinas de Annúminas. Rara y extraño, se emplea para inscripciones secretas y en otros usos mágicos. Como sólo se puede ver con la luz de la Luna o de las Estrellas, los enanos lo usan en exteriores o bajo las ventanillas.

Ithilnaur: (S. "Fuego Lunar") El Ithilnaur es sorprendentemente común en Moria, usándose en valiosas monedas y excelentes armas. Como el Ithildin, está hecho con Mithril y se parece al Celeb puro. Al contrario que la Estrella Lunar es duro y con él se hacen buenas armas y armaduras.

Mal: (S. "Oro") Moria está lleno de Mal, que los enanos

TABLA DE MINERALES ESPECIALES

Material	Bonificación	Valor	Trabajo acostumbrado Coste/Tiempo	Descripción
Adarcet	+15	3	0,7/5	Aleación (Hierro/Carbono/Titanio).
Alcam	-20	0,0004	0,001/0,3	Estiño.
Ang	0	0,00004	0,002/0,5	Hierro.
Borang	+5	0,005	0,05/1	Aleación (Hierro/Carbono), acero normal.
	-10	0,05	0,15/1,5	Aleación (Hierro/Carbono/Varios), acero noble, hace arcos +5.
Celeb	-20	0,7	0,01/0,5	Plata Blanca.
	-20	0,4	0,01/0,5	Plata Humana.
Eoa	+30	10000*	50/100	Aleación encantada (Mithril/Titanio/Especial).
Evyth	-10	0,04	0,04/0,8	Aleación (Estiño/Cobre/ Bronce).
Galnin	-15	2	0,05/1	Aumento, cierta aleación puede hacer arcos +10.
Ith'Idin	-20	500*	20/32	Aleación encantada (Mithril/Especial).
Ith'Inaur	+20	350*	20/32	Aleación encantada (Mithril/Especial).
Izen	+25	10000*	10/20	Vidrio encantado.
Mal	-25	7	0,01/0,5	Oro enano.
	-25	4	0,01/0,5	Oro Humano.
Mithril	+20	140*	5/8	Metal encantado, Plata verdadera, hace arcos +10.
Ogamur	+20	150*	5/6	Aleación encantada, 2 onzas pueden hacer una cuenta de arco +5.
Paer	-20	0,004	0,001/0,3	Cobre.
Tasarang	5	50	1,5/5	Metal encantado, Shalk, hace arcos +15.

Bono: Este es el bono normal para armas de cuerpo a cuerpo hechos de este material.

Valor: Este es el precio de 1 onza de material en piezas de oro normales de Arthedain. Los precios marcados con * son valores aproximados ya que los enanos normalmente no venden esos materiales.

Trabajo por encargo –

Coste: en piezas de oro normales de Arthedain la tabla de Precios y Cambios da los costes de objetos y equipo disponibles normalmente para la compra en Moria. Los costes de estos objetos son usualmente más bajos que los normales ya que localmente son fabricados en masa y habitualmente son hechos con acero normal. Los objetos alcanzarían precios más altos en los reinos humanos. Para los objetos que no están en la lista de Precios, se requiere un trabajo por encargo. Para obtener una estimación del coste de un objeto (sumado al coste del material), primero determinaremos la cantidad (en onzas, 1 onza = 28,35 grs) de material requerida y lo multiplicaremos por el factor, dado en esta tabla. Para materiales normales cuyos precios están marcados con *, el dinero no siempre es suficiente; los enanos deben tener otras razones para hacer el trabajo.

Tiempo: Se da una estimación del tiempo requerido para hacer el objeto en horas por onza (basado en una jornada de trabajo de 8 horas).

Nota: Los costes y tiempos son, por supuesto, mayores para trabajos poco comunes, caprichosos o muy decorados.

vatoran por encima de los demás metales salvo el Mithril. Su color dorado seduce a la Gente Pequeña y a veces saca a relucir sus pasiones más bajas. Resulta demasiado débil para trabajos pesados, pero tiene sus ventajas. No se deslustra y todos la reconocen como valiosa. Cuando no almacenan el noble metal, los enanos lo usan para acuñar monedas y todo tipo de trabajos decorativos y formales. El Mal se extrae de las secciones norte y oeste de las minas de Moria, especialmente entre la Primera Profundidad y la Cuarta. Allí, las vetas son ricas y el Mal puro.

Mithril: (S. "Brillo Gris" o "Plata Verdadera") Creci con cuentos del Mithril de Númenor, pero esa Isla ha dejado de existir y la única fuente de Plata Verdadera que queda es Moria. Es, sin lugar a dudas, lo que más contribuye a la inmensa fortuna que posee el Pueblo de Durin. En aquellas tierras a las que vajo donde este metal es conocido, se le considera el metal más preciado. De apariencia plateada, el Mithril se parece al Celeb, sin embargo, no se deslustra y parece siempre pulido. También es duro y maleable y produce metales mágicos de incomparable calidad. La famosa veta de Mithril no es más que una sola vena, que va hacia el norte desde la Séptima Profundidad y se extiende por debajo del poderoso Cuerno Rojo.

Ogamur: (S. "de Gamur") Los enanos emplean el Ogamur en aquellos trabajos que requieren de una flexibilidad y elasticidad extremas. Jamás he visto un tejido, mucho menos un metal, estirarse tanto como esta substancia negra. Sus propiedades lo hacen ideal para resortes o para objetos diseñados para absorber impactos. Sin embargo, resulta difícil de hacer, ello explica su escaso uso. Fulin me ha explicado que es una mezcla mágica que data de finales de la Segunda Edad traída por una Casa Enana del Este. Nada más sé de su fabricación.

Paer: (S. "Cobre") La mayor parte del Paer de Moria proviene de las minas de la sección noroeste desde la Tercera Profundidad hasta la Sexta. Oí hablar de un gran descubrimiento en la Primera Profundidad debajo del Cuerno Rojo, pero este rumor jamás se ha confirmado. Por supuesto, este metal rojo dorado se encuentra por todo Eriador, especialmente en las tierras altas de Rhudaur, por ello no es muy valioso y hay poca demanda de este producto. Antes de la Guerra con el Rey Brujo, los enanos enviaban de vez en cuando un poco a Tharbad para usarlo en monedas, pero la producción de este metal en Moria jamás ha sido especialmente significativa. La mayor parte del Paer de Moria se emplea en canalones y pilones, o en la elaboración del más resistente Evyth. Resulta demasiado blando y maleable para los gustos de los enanos. Todos los enanos que conozco ven poca belleza o utilidad en este metal.

Tasarang: (S. "Hierro de Sauce"; O. "Shalk") En un principio creí que el Tasarang era Ogamur blanco, pero en cuanto toqué el material me di cuenta de lo equivocado que estaba. Aunque se dobla con facilidad y rebota con fuerza, no se estira. También resulta muy ligero, incluso más que el Galnin, como la madera o la piedra pómez. El nombre que tiene en la lengua común se debe a que su mena es tan blanca como la tiza, pesa poco y se encuentra bajo intrusiones de piedra caliza. He visto algo de ella en las minas más al oeste en la Quinta Profundidad y comprendo la comparación. El tremendo valor y frío usados hacen que el metal cambie de textura pero a su vez aumenta su blancura. Algunos con los que he hablado piensan que brilla."

Piedra

Las memorias del Príncipe Eldacil tan solo comienzan a detallar la gran variedad de metales de Moria. La colección

completa va más allá de toda descripción razonable y un cronista dispone de un tiempo limitado.

Pero todavía más agobiante resulta la tarea de esbozar la riqueza en la variedad de piedras de Moria. Piedras calizas, cuarzo y granito son los más abundantes; sin embargo, hay cantidades considerables de otras rocas. Moria es también el dominio de cientos de sedimentos, esquistos comprimidos y piedras areniscas, mármoles y esquistos reformados y basaltos volcánicos. El diario de Eldacil habla de muchos de ellos, pero los pocos que describió en sus notas de mediados de Lorthon de 1410 abundan en la artesanía Enana:

"Naurond: (S. "Roca de Fuego") En ninguna parte hay más Roca de Fuego que en Moria. El Naurond es la piedra que envuelve Moria. Detrás de cada fachada, bajo cada suelo, hay Roca de Fuego de alguna clase. El granito rodea las cámaras próximas a la superficie que se extienden lejos hacia el este, oeste, norte o sur. Brillantes granos cubren esta piedra grisácea, de manera parecida al granito que he encontrado a lo largo del Ettenmoor de Rhutaur o en los Pastos del Norte de Arthedain.

Más al interior de la montaña hogar, el basalto liso y negro reemplaza al granito como cimiento. Aquí, los enanos emplean pulidos bloques de basalto en la paredes y las columnas estructurales y a lo largo del suelo. Esto hacen que las habitaciones y salas sean muy sólidas, ya que el basalto es más duro y pesado que el granito.

He pulido mis armas con polvo de Roca de Fuego de una variedad ligera y delicada. Era un tipo de pómez que venía de la famosas "Bóvedas" de la Quinta Profundidad. Allí, la Gente Pequeña corta las Rocas de Fuego ligeras de los laterales de las salas abovedadas que están interconectadas por cientos de pequeños túneles y pasajes de gas perforados y enfriados durante los Días Antiguos. Los enanos sacan estos materiales abrasivos para usarlos como materiales de bruñido o suave pulido.

Mirond: (S. "Roca-Joya") En Cardolan siempre estábamos impresionados con las gemas de las Pinnath Cerén (S. "Colinas Rojas"), pero jamás habíamos visto la verdadera riqueza. Moria produce unidades incontables de una amplia variedad de gemas y cristales de gran calidad, incluyendo muchos que raramente se han visto fuera de las salas de los enanos. Los enanos las llaman Rocas-Joya y las clasifican mediante un complicado sistema basado en la fuerza, dureza y color. Aun así, por lo que pude averiguar, todas las Rocas-joya se pueden clasificar en dos categorías importantes: Fenon (S. "Vetos"), "Cristales escondidos" o lo que yo llamo "Cristales"; o Maegelenath (S. "Estrellas afiladas"), "Cristales Valientes" o comúnmente "Gemas".

De entre los Cristales, el Laen es sin duda el más intrigante. Es tan duro como un diamante, pero es liso y sin hendiduras ni fallos. Es aun mejor ya que cuando se enfría por debajo del frío, se puede moldear; esto es así porque como el Mithril es mágico. El Laen natural es negro, como la Torre de Angrenost (Isengard); sin embargo, mientras se trabaja, se le puede dar cualquier color, incluso hacerla transparente.

Los Cristales son, en su mayoría, cuarzos y obsidias, aunque también hay topacios y cristales claros en cantidad. En el caso de la Gemas, entre las de los enanos no se puede decir que ningún tipo sobresalga por cantidad. He visto cantidades similares de diamantes, esmeraldas, rubies, amatistas, aguamarinas y demás. Como los enanos parecen sacar cualquier cosa de Moria, estaba aturdido. Esto me convence de que Khazad-dûm o es el foco de Endor o está especialmente bendecido por los Valar.

Dirielond: (S. "Roca Vista") La Gente Pequeña emplea la roca vista para decorar o allí donde resulta embarazoso usar Roca de Fuego. Con ella producen columnas ceremoniales, fachadas, suelos compuestos, escaleras y gran cantidad de mobiliario de piedra para las salas.

De la Roca Vista los enanos diferencian dos tipos, y de estos hay variantes duras y blandas. Aquellas que se llaman "Piedras Bloque" incluyen bellos mármoles de colores y las más blandas "Piedras húmeda" o piedra caliza. Los mármoles comprimidos se sacan de las paredes de la Primera y Segunda Profundidad, mientras que las húmedas piedras calizas rodean la mayoría de las cámaras naturales. Algunos pueden considerar el mármol como el más espectacular, pero pienso que las "Pías del Techo" (estalactitas) y las "Pías del Suelo" (estalagmitas) en Moria son de un encanto y gracia únicos. Los enanos parecen estar de acuerdo con esto, ya que mantienen las mejores formaciones mientras cavan. Muchas son esculpidas y bastantes son respetadas. Las Leyendas enanas las conocen como "Las Lágrimas de Aulë".

Las "Piedra Losas" constituyen el resto de las Rocas Vistas de Moria. Esquisto pedernal y pizarra son los más conocidos y empleados. Una vez cortadas y pulidas, son ideales para baldosas, escaleras y tableros para mesas. Pero mis favoritos están todavía en su estado primitivo. Por todo Khazad-dûm hay cascadas que caen sobre escaleras naturales de pizarra, cuyas aguas se acumulan en charcos recubiertos con brillante mica y capas de esquisto multicolor."

CLASIFICACIÓN DE LA PIEDRA	
Naurond	("Roca de Fuego") granito, basalto, piedra pómez, etc.
Mirond	("Roca-joya")
Fenon	("Cristales") Laen, cuarzos, obsidiana, topacios, etc.
Maegelenath	("Gemas") diamantes, esmeraldas, rubies, etc.
Dirielond	("Roca Vista")
Piedra-Bloque	Mármol
Roca Húmeda	Piedra caliza
Piedra-Losa	Esquisto, pedernal, pizarra, mica, etc.

4.2 MÉTODOS DE CONSTRUCCIÓN

Un mercader de Tharbad una vez escribió: "Allá donde vayan los enanos, comiencan historias de piedra." Muchos de los que han visto una carretera Enana, o túnel enano o incluso una pared Enana hablan del "idioma de piedra" de los enanos, ya que los naugrim hacen construcciones de piedra que desafían la imaginación y dejan estupefactos al ingeniero. Incluso el más modesto de sus criptas o su escalera más simple sugiere la existencia de alguna epopeya para su fundación.

Los albañiles de Moria son los mejores trabajadores de la piedra en Endor. Mantienen viva una tradición de cinco mil años y cada vez que aplican su artesanía lo hacen con un orgullo especial sabiendo que si lo necesitan disponen de grandes conocimientos e incontables ejemplos. Aman la Roca. Su maestría se extiende por cada borde, textura, grano o grieta; puesto que dentro de cada pedazo de roca, encuentran un sentimiento único, un espíritu en reposo. Los albañiles enanos esculpen y pulen y hacen diseños según les dictan sus sentimientos y su intuición a la vez que tratan de mantener el legado de sus antepasados.

Sacar y acarrear la piedra

Cada obra Enana comienza en primer lugar con un proyecto que tiene en cuenta tanto las necesidades prácticas co-

no las estéticas. Los ingenieros, albañiles y escultores se reúnen para discutir el proceso, desde la localización hasta los matices de los colores. Una vez seleccionado el proyecto, los picapedreros sacan la piedra deseada. Esto lo hacen según el tipo y las circunstancias, pero la mayoría de las veces lo hacen de la siguiente manera. Primero el ingeniero hace una serie de inscripciones en la piedra teniendo en cuenta las fisuras y el grano. Entonces un escriba ajusta el tamaño de la piedra según el proyecto y los trabajadores cincelan las líneas de corte y perforan los agujeros para las cuñas. Estas cuñas son de acero y cuando se introducen en sus agujeros correspondientes la roca comienza a rajarse por las líneas de corte. En cualquier caso, el primer corte siempre se realiza a lo largo de la parte inferior de la fila de piedras. Mediante una serie de cortes laterales, el bloque queda liberado.

En aquellas rocas donde no pueden acceder con facilidad a los laterales y la parte de atrás de la piedra, los albañiles enanos crean entrada. Mediante un taladro quitan la fila superior y hacen un estrecho acceso rectangular a un lado de la piedra hasta la profundidad deseada. Usando cuñas y palancas separan la parte posterior de los bloques. Esta última operación precede a cualquier corte horizontal o vertical que se haga para separar los bloques individuales.

Los trabajadores colocan los bloques sobre carros de acero mediante una rampa móvil y un torno para frenarlo. Las ruedas de estos pesados carros son grandes y sólidos rodillos que encajan y se mueven por unas rieles en el suelo y cuando han de estar paradas se les coloca unas calzas a modo de freno. Una vez cargado, un carro puede llegar a transportar hasta 7 toneladas de peso. Son necesarios cuatro enanos que manejan unas manivelas para mover cada carro, además otro ha de guiar el carro usando una palanca para mantener los rodillos en los rieles. Como los pasillos en las canteras son muy anchas y en cada intersección hay Cámaras de Giro circulares, los naugrim encuentran pocos problemas a la hora de transportar los bloques a los grandes montacargas que los llevarán al muelle necesario.

Los pasillos situados fuera de las minas y canteras a menudo están dotados de los carriles en el suelo, pero en estos pasillos se usan más como desagües, así, en estos lugares los pesados carros se mueven fuera de los rieles o mediante estrías en las paredes para mantenerse bajo control. A pesar de ello, los carros siguen necesitando de un enano para guiar cada uno de los rodillos móviles. De esta manera, el carro puede maniobrar en lugares estrechos y pasar por peligrosas intersecciones en su camino hacia su destino final.

Filosofía de la construcción

En Moria, el simple proceso de sacar la piedra y de transportarlo se convierte en una maravilla digna de verse, es una maravillosa secuencia de eventos sin igual en el mundo de la construcción. Pero no es más que el comienzo. Con la llegada del bloque, los artesanos comienzan la delicada tarea de preparar la piedra para su colocación.

Los naugrim construyen para la posteridad. Cada paso es concienzudamente preciso y con él se busca el máximo efecto, independientemente de lo que venga detrás. Una pared que construida para quedar escondida detrás de una fachada posee una belleza que rivaliza con aquellas que van a estar expuestas para siempre; una columna puramente decorativa puede soportar peso tan bien como otra cualquiera. Esta es la manera en que los enanos hacen las cosas.

Esta fijación afecta el cincelado y esculpido de los bloques sueltos. Los albañiles enanos colocan los bloques en su lugar junto a las demás y trazan los contornos en la roca; de

esta manera, se aseguran que una vez esculpidas encajen a la perfección. Las superficies de dos piedras adyacentes cualesquiera coinciden de tal manera que parece hecho de la misma roca. No confían en el barro o en la argamasa, aunque más tarde tengan pensado emplearlo.

Técnicas de construcción

Mientras que su habilidad, determinación, herramientas y resistencia hacen de los naugrim excelentes constructores, sus prácticos métodos también influyen. Emplean herramientas simples para realizar trabajos cruciales. Los planos los consiguen gracias a su aguda mirada y a unos frascos de vidrio llenos de agua. Vagonetas transportan la fina arena negra que se emplea para sujetar temporalmente las enormes piedras. Emplean plumadas para trazar las líneas verticales. Recipientes con "Musgo Orientador" les sirve para orientarse incluso en la oscuridad. Los constructores de Moria emplean, literalmente, cientos de técnicas para hacer más llevadero el trabajo y aumentar sus, ya de por sí, considerables habilidades. Khazad-dûm es, por tanto, testimonio real de su intuición y genialidad.

Los motivos en las obras de sillería

Su destreza les permite a los naugrim concentrarse más en el objetivo final. Les permite colocar y terminar el producto final con extremo cuidado. De esta manera, ahorran energías para las tareas más artísticas.

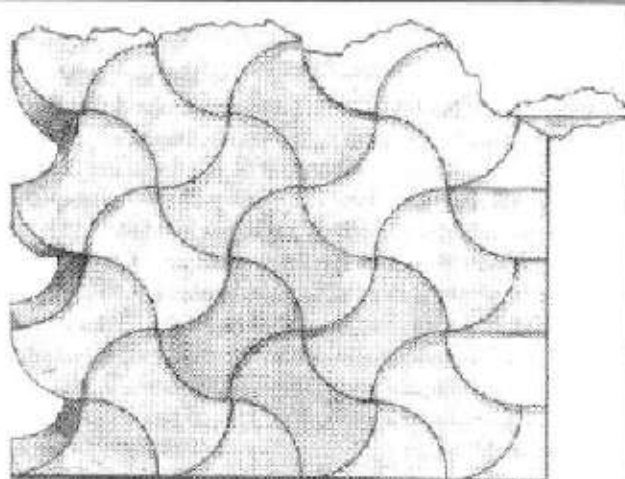
Las obras de sillería de los enanos son verdaderas obras de arte. Los albañiles encajan las piedras para lograr motivos que parecen uniformes, de tal manera que el trabajo necesario para encajar las piezas parece más fácil que el necesario para hacer una piedra individual. Son pocos los que se fijan en las juntas únicas y sutiles o en su asombrosa solidez. En su lugar, se fijan en las brillantes y pulidas superficies, los colores y los ingeniosos motivos.

Moria es el hogar de cientos de motivos, el producto de cinco milenios y medio de trabajos. Algunas se deben a escuelas especializadas y la tradición, otros son las distintas evoluciones de diseños típicos. De estos se pueden destacar cuatro.

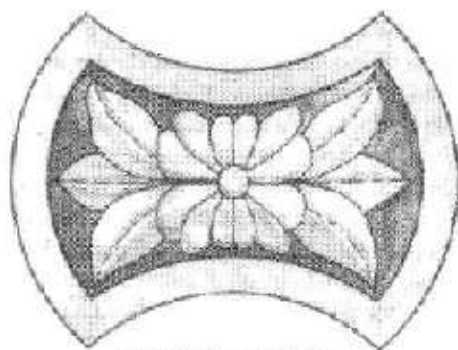
Cabeza de Hacha: Los motivos con Cabezas de Hacha poseen raíces antiguas que datan de los días cuando el hacha era un estimado símbolo de poder y espíritu. Frisos y relieves de Cabezas de Hacha adornan las paredes que se hicieron hasta la Primera Edad. Con el paso del tiempo, algunas piezas de arte que tenían estos motivos se han sustituido por otros más abstractos que en ese momento estaban de moda. De esta manera, existen muros decorados con franjas de estos motivos.

La mayoría de las cámaras ceremoniales de Moria tienen paredes decoradas con este tipo de motivo, que consiste en bloques con forma de cabeza de hacha puestos en un ángulo de 45 grados. Cada fila diagonal está compuesta por una serie de piedras con lados cóncavos y convexos, de manera similar al filo de un hacha, encajándose los extremos convexos en los laterales cóncavos. Con ello se obtiene un motivo compuesto de hendiduras ondulantes. Como el diseño es bastante sólido no se requiere mortero para unir las piedras. En algunas ocasiones, especialmente alrededor de puertas y entradas, las piedras se refuerzan con barras de acero que pasan por unos agujeros destinados para ello en los lados de la piedra.

Banda: La Banda o "Hombruno" es un motivo que se encuentra en muchos monumentos en Eriador que los enanos han adoptado introduciendo algunas variaciones. Es simple



TRABAJO DE LA PIEDRA EN CABEZA DE HACHA



Detalle de una baldosa

Alas: En las paredes de las criptas y cámaras espirituales se colocan motivos de Alas. Es la más complicada de las usadas en Moria, pero en su mayoría es semejante a la de Diamante. Son bloques de basalto que tienen lengüetas y ranuras y unas muescas en las que se introducen piezas de Roca-joya. A diferencia del de Diamante en donde las piedras se apilan, en el de Alas las piedras se colocan alternándose.

4.3 LOS TEMAS ARQUITECTÓNICOS

Gracias a su riqueza de conocimientos artesanos, en Moria pueden encontrarse casi todos los estilos e innovaciones arquitectónicas empleadas en la Tierra Media. Los naugrim emplean algunas de ellas en estancias aisladas, pero algunas funcionan tan bien que se convierten en algo común. Otros diseños tienen usos limitados pero importantes. Dada la abundancia de estructuras, tan solo un viajero infatigable se encontrará con una parte de ellas; pero tales personas se pasean poco por las salas de Moria y sólo uno de ellos, Ringlin de Lórien se dedicó a escribir sus impresiones.

"Durante los meses que llevo aquí he visto todo tipo de arquitectura: imaginativa o mundana, ambiciosa o sobria, relajada o agresiva, reconfortante o atemorizante, de todo podrás ver en Moria. Alrededor de columnas delgadas y estriadas caracolean elegantes escalinatas sin barandilla hacia las salidas que se encuentran en las ligeramente abovedados techos. Enormes pilares aguantan los opresivos techos, que no producen otro sentimiento que la consternación. La ciudad está llena de torres subterráneas y plataformas y balcones. En la mayoría de las entradas se puede encontrar arcos de medio punto, pero arcos terminados en punta y dinúelos son abundantes. Bóvedas estrelladas cubren algunas cámaras; mientras que en otras lo hacen superficies planas. Emplean serpenteantes rampas, rectos pasillos inclinados, ascensores, escaleras y escalinatas para conectar las Profundidades y sus muchos subniveles. Lámparas colgantes e incrustadas Piedras de Luz brillan a través de las oscuras sombras como si de las flamas de las enormes forjas que emiten interminables columnas de humo a través de invisibles agujeros perforados en la roca se tratarán. Voladizos, nerviaciones, consolas, aquí hay de todo. Las variaciones y las combinaciones son incontables. Después de un tiempo, nada puede sorprenderte..... nada excepto la escala. Nunca podré recuperarme de la impresión de que Moria se extiende por siempre, de ser un laberinto de increíbles y continuas vistas."

Las reflexiones de Ringlin reflejan el asombro de muchos aventureros y alude a la futilidad de intentar detallar cada característica de Khazad-dûm. En su lugar, uno debe estudiar los temas más frecuentes y los ejemplos más significativos para poder comprender esta arquitectura.

4.31 LAS PUERTAS EXTERIORES

Aparte de las ventanas superiores y las Subprofundidades inferiores, Moria está unida al exterior mediante dos puertas. Una mira al oeste y la otra hacia el este, pero ambas son antiguas según la norma de los hombres. Ambas son también resistentes, tanto que cuando están cerradas y son defendidas Khazad-dûm resulta inexpugnable.

y muchas veces sin adorno empleándolo especialmente en las paredes de los pasillos. El motivo de Banda más empleado en Moria es aquel que consiste en cuatro filas de piedras horizontales. Tres de ellas son piedras cuadradas de granito encima de las cuales va una cuarta de piedras alargadas y finas de mármol rojo muy pulido. Encima de esta fila van colocadas otras tres de piedras cuadradas y así sucesivamente. Emplean mortero blanco para reforzarlo y también como decoración, con frecuencia se inscriben frisos de runas en las bandas de mármol.

Diamante: El motivo de Diamante es frecuente en las salas residenciales, las Salas Manantial y las habitaciones destinadas para reuniones informales. Como en el motivo de Bandas, consiste en filas horizontales de dos tipos de piedra, pero aquí no emplean mortero. En su lugar, cada piedra tiene una ranura en la parte inferior y una arista en la superior. Cuando se colocan las filas, las aristas se introducen en las ranuras encajando ambas filas sólidamente.

Las piedras se hacen con basalto pulido o piedra caliza de color verde. Además de tener "lengüeta" y "ranura" tienen la forma de un octógono alargado, similar a un rectángulo al que se le hubiera quitado las esquinas. Estos cortes se hacen con una leve inclinación hacia el interior. Cuando las piedras se apilan y se colocan en filas, quedan unos huecos en forma de diamante en los lugares donde deberían estar los vértices. Para reforzar esta estructura los naugrim colocan en las aperturas piedras de cuarzo o laen. La cara posterior de estas piedras es un poco más grande que la cara delantera, encajándose sólidamente en el hueco, obteniéndose hermosos brillos. Se emplea para delicados relieves y, en raras ocasiones, la roca se funde y se reforma alrededor de estatuas o Piedras de Luz.

La Puerta Este (La Gran Puerta)

De las dos Puertas, la Puerta Este o "Puerta de Dimrill" es con mucho la más antigua. De hecho fue labrado en una hendidura que data de antes de la fundación de Khazad-dûm por Durin y, después, durante más de un milenio era la única entrada.

En sí, la Puerta tan solo mide dos metros y medio de alto por dos metros y medio de ancho. Es una entrada con arco, cerrada por dos gruesas puertas de basalto reforzadas con acero, cada una de las cuales tiene un peso superior a las tres toneladas. Estas puertas se mueven sobre rodillos de adarce sobre guías curvadas hacia el interior. En tiempos difíciles, las robustas puertas se pueden asegurar usando tres vigas de acero y se introducen siete rodillos en los laterales de las puertas. En el caso de ser atravesada, detrás de las puertas caen, a intervalos regulares, siete rastrillos de adarce que bajan desde el techo de 5 m. de altura de la Entrada.

La Gran Puerta mira hacia el este desde una pared de granito situado en un nicho encima del Valle de Arroyo Sombrío. Un porche de 7x16 m. se extiende desde la pared del acantilado, que tiene inscripciones rúnicas. A ambos lados de la Puerta hay un enorme busto de Durin hechos con pórfido rojo violeta. Un compuesto de mármol rojo pulverizado cubre el suelo, mientras que cuatro pilares de 5 metros de altura hechos de duro pórfido rojo sujetan el macizo gris que forma el arqueado techo del porche. Decorado con frisos rúnicos e incrustaciones en forma de hacha, resulta muy llamativo, especialmente desde la escalinata de 7 metros de anchura que une el pórtico con la carretera.

La Puerta del Oeste

Esta Puerta es menos imponente, pero no por ello más débil que la del Oeste. Construido en el año 752 de la S.E.,

por Narvi, un ingeniero enano sin igual, se encuentra al final de una escalinata tallada en granito sólido. Esta puerta arqueada es de doble hoja, está hecha de piedra mágica y cierra una entrada de dos metros de anchura y tres de altura. Desde el exterior, ninguna grieta ni mucho menos alguna inscripción delata la existencia de una puerta. Tan solo la carretera y una zona lisa en el acantilado rodeado por acebos retorcidos marcan la entrada. Sin embargo, de noche, la pulida pared reluce con el sutil brillo que emana de las inscripciones de Ithildin. Estas son el trabajo del Maestro Herrero Noldor Celebrimbor, amigo y mentor de Narvi, y relatan el origen de la Puerta. Representan columnas rodeadas por ramas de árbol sin hojas coronadas por el *Escrito de Fëanor*. En el centro, cerca de la parte superior, está la Corona de Durin y encima de ella las Siete Estrellas. Debajo de la Corona hay un yunque y una estrella de 16 puntas. Pero son las palabras las que esconden la llave para abrir la Puerta. Su mensaje, escrita en dos partes, dice lo siguiente.

"Las Puertas de Durin, Señor de Moria. (D) Habla, amigo y entro... Yo, Narvi, las construí. Celebrimbor de Acebule dibujó estos símbolos."

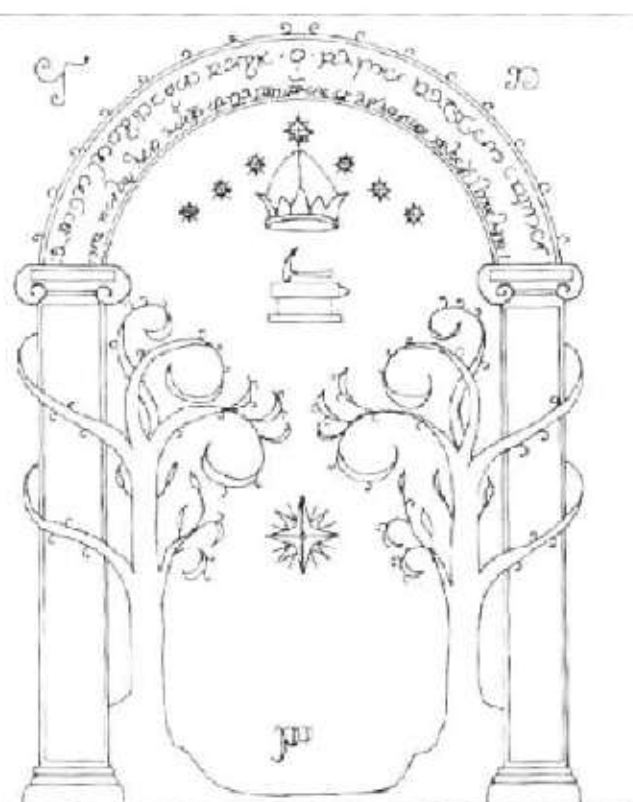
Tal como dice la inscripción, para poder pasar sólo se necesita decir "amigo" (S. "mellon"). En ese momento las Puertas de Durin aparecen lentamente. Primero, una débil luz llena las cada vez más grandes grietas, y entonces las hojas se abren mágicamente hacia fuera hasta quedar al ras de la lisa pared del acantilado.

La Puerta del Oeste mira hacia Eregion y está por encima del valle del Río Sirannon. Está situada en una cornisa cubierta de hierba justo al sur del lugar donde el arroyo sale por un desfiladero en la ladera del Cuerno de Plata. La cornisa tiene 693 metros de anchura y se extiende por la ladera de la montaña una distancia de 800 metros a cada lado de la Puerta y está dividida por el serpenteante camino enano que baja hasta Eriador. El camino va en dirección noroeste a través del valle y está adornado con dos setos que corren paralelos a él. Cruza el Sirannon en su punto medio y, al llegar al acantilado del lado oeste, desciende en una serie de curvas cerradas de piedra reforzada. Mientras tanto, el arroyo un poco más al oeste de la Puerta de Durin gira hacia el suroeste. Allí, cae de la cornisa a un cañón mediante una serie de siete cascadas, las "Escaleras de Agua". En este lugar, la naturaleza le da al aventurero que entra en Moria todo el dramatismo que pudiese desear.

4.32 LOS PASAJES

Una vez dentro de Moria, la senda que constituye el Camino enano entre Eregion y Lórien se convierte en un vestíbulo, en un pasaje subterráneo debajo del Cuerno de Plata. Es la única alternativa a una carretera en la superficie que pase por el Paso del Cuerno Rojo, es la arteria principal de Khazad-dûm. Dentro de la montaña se le conoce como el Camino de Durin o el Gran Camino. Esta vía de piedra recorre 78 Km. y medio, subiendo y bajando escaleras y rampas, a través de elaboradas cámaras y grandiosos portales y por puentes de arcos que desafían la imaginación. El Camino de Durin une Moria, ya que a lo largo de él salen caminos laterales que lo unen con las zonas residenciales y de trabajo de la Ciudad.

De manera parecida al Camino de Durin, algunos de los caminos laterales son vías anchas. Junto a los largos vestíbulos paralelos, por estos pasajes pasan la mayor parte del tráfico y dotan a Khazad-dûm de su red de rutas principales o "avenidas". Cada Nivel o Profundidad tiene varias avenidas de oeste a este y de norte a sur, que se distinguen de las

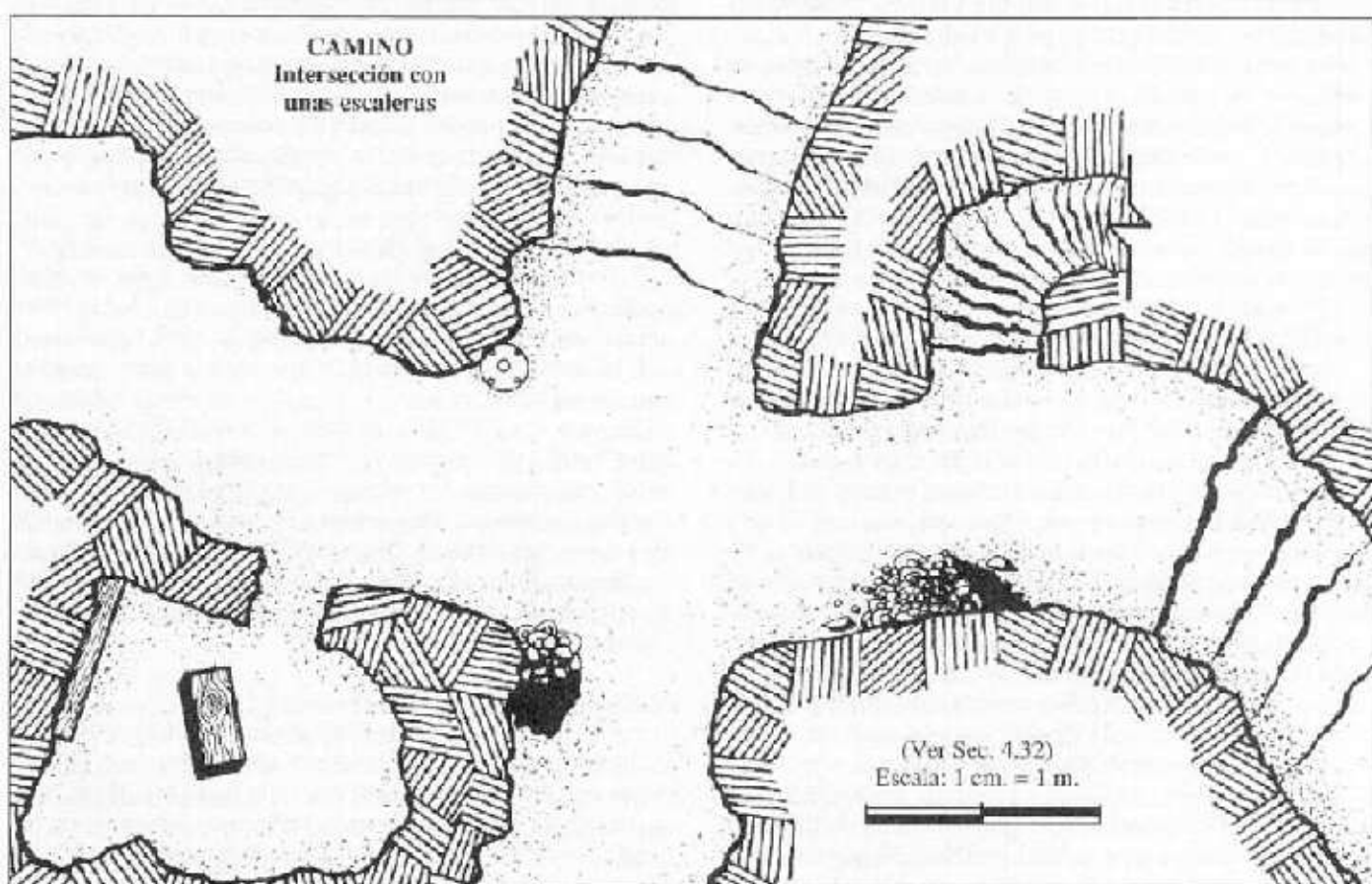
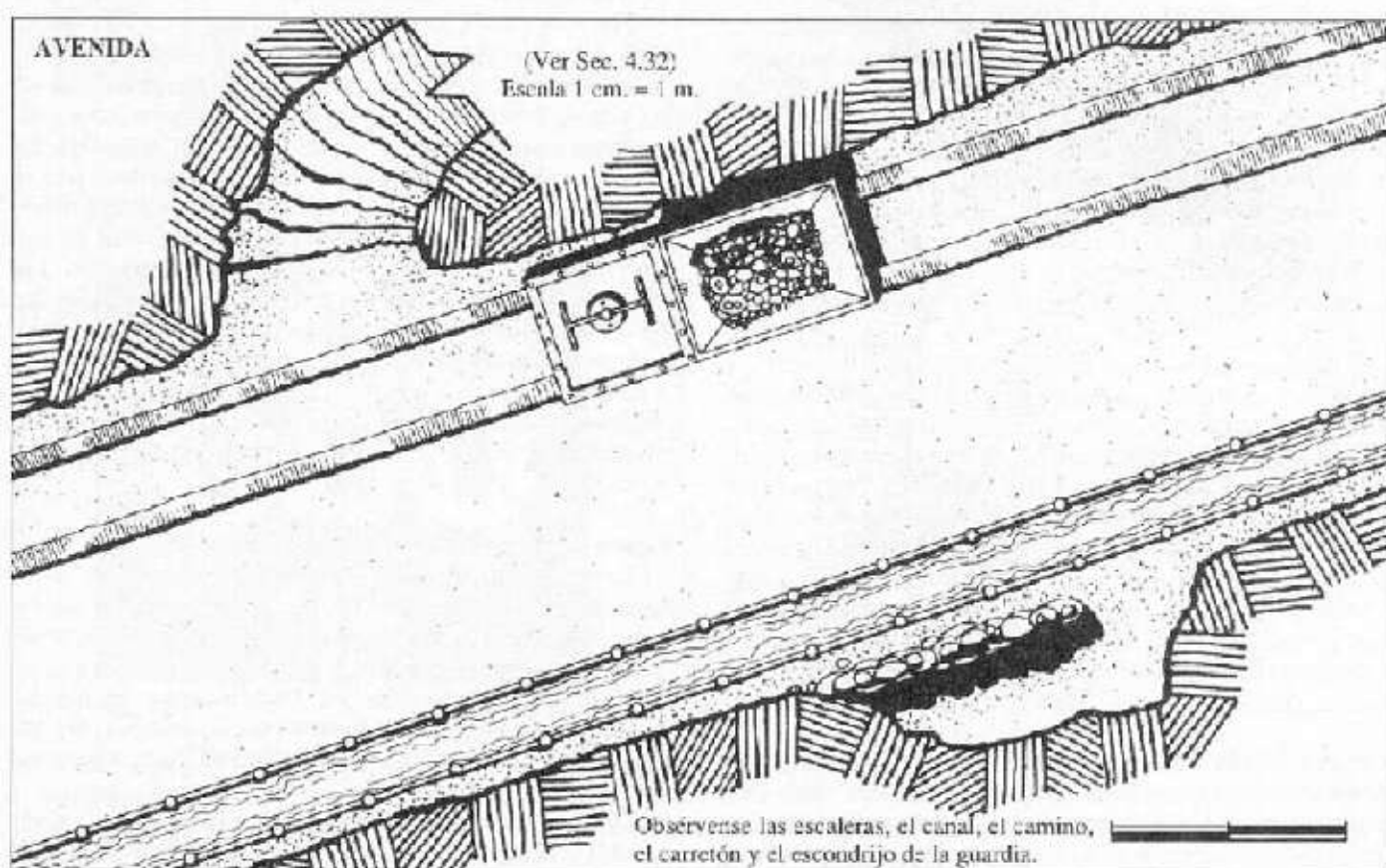


Aquí está escrito en caracteres feanorianos de acuerdo al modo de Beleriand: Ennyn Durin Aran Moria: pedo mellon a minno. Im Narvi hain echant: Celebrimbore Eregion teithanti thiw hin.

rutas menos importantes por su tamaño, longitud y decoración. Dos avenidas oblicuas, una hacia arriba y otra hacia abajo parten desde el Primer Nivel o la Primera Profundidad y conecta con los otros niveles o subniveles. A partir de esta red de 70 avenidas, "caminos" y "accesos" se extienden y entrelazan haciendo de Moria un dinámico complejo.

Avenidas (Pasajes Mayores)

Las avenidas de Moria tienen 7 m. de anchura y una altura de 4 m. y medio o de 7 m. Son abovedadas y están construidas según el "Motivo de Bandas" de granito gris y mármol rojo, son tan grandiosos como cualquier bulevar de Endor. Para iluminarlas potentes lámparas cuelgan del te-



(Ver Sec. 4.32)
Escala: 1 cm. = 1 m.

VÍA DE ACCESO

cho. Además de bellas, las avenidas son prácticas. En el suelo de basalto gris se pueden encontrar rieles para carros, en algunas existen conductos para el agua y de las paredes superiores cuelgan cables para las poleas. A lo largo de las avenidas, los enanos han construido unos nichos; algunos contienen garitas y otras pilones o pozos.

Lo que le da la vida a Khazad-dûm son la construcción y el comercio y es en las avenidas donde la mayor parte de estas actividades se llevan a cabo. Su amplitud y la poca pendiente de su suelo ayuda a que muchos de los bloques de piedra, cargamentos de mena y metales pasen por estas arterias. Las avenidas de la Ciudad son totalmente rectas, mientras que las que se encuentran en las minas suelen tener curvas, pero estas son suaves y largas.

Caminos (Pasajes Normales)

Por el contrario, los caminos suelen retorcerse e inclinarse un poco. Muchos son largos, incluso más largos que las avenidas, pero el tráfico que pasa por ellos es algo limitado por lo tortuoso de su curso. Son la mitad de altos y anchos que las avenidas, impidiendo con frecuencia el paso de los carros pesados. No obstante, son fundamentales para el buen funcionamiento de Moria porque permiten llegar a los Caminos de Agua, Salas Manantial y a aquellos remotos lugares fuera del alcance de las avenidas.

Dentro de las Minas es donde más falta hacen. Por esta zona tan solo pasa una avenida que la cruza del todo, el Camino de Durin. Las demás avenidas se encuentran, por lo general, en las zonas de la Ciudad, haciendo que todo el peso de las comunicaciones y el transporte recaiga sobre la red de caminos.

Las paredes se construyen según el Motivo de Bandas y en ellas hay brazos para antorchas, mientras que las intersecciones se iluminan a base de lámparas. Algunos son abo-

vedados, otros son de techo liso o en voladizo y techos puntiagudos cubren unos pocos. A diferencia de las avenidas que cruzan grandes cámaras u otras calzadas, los caminos suelen tener en sus paredes puertas que conectan directamente con habitaciones laterales.

Vías de acceso (Pasajes Menores)

Los caminos de Moria también suelen dar a vías de accesos. Estos pasajes menores tienen tan solo un metro de anchura y tres y medio de altas con techos puntiagudos o de losas planas. Estas obras maestras van a cualquier parte y de cualquier manera; algunos son incluso pozos verticales. En aquellas en las que la pendiente es muy pronunciada se han instalado escalas o anillas de hierro o acero en la superficie de sus pequeñas paredes. En otras combinan curvas en zigzag, rampas y escaleras para superar la pendiente. Tal flexibilidad en la construcción permite que estos pasajes lleguen a cualquier parte de Khazad-dûm, pero también implica la ausencia de frecuentes lámparas y grifos, incluso de brazos para antorchas y pozos. Los enanos los utilizan como pasillos de mantenimiento, pozos de trabajo o incluso como pasadizos secretos, por ello se extienden por todo Khazad-dûm.

Vías mineras (Túneles Mineros)

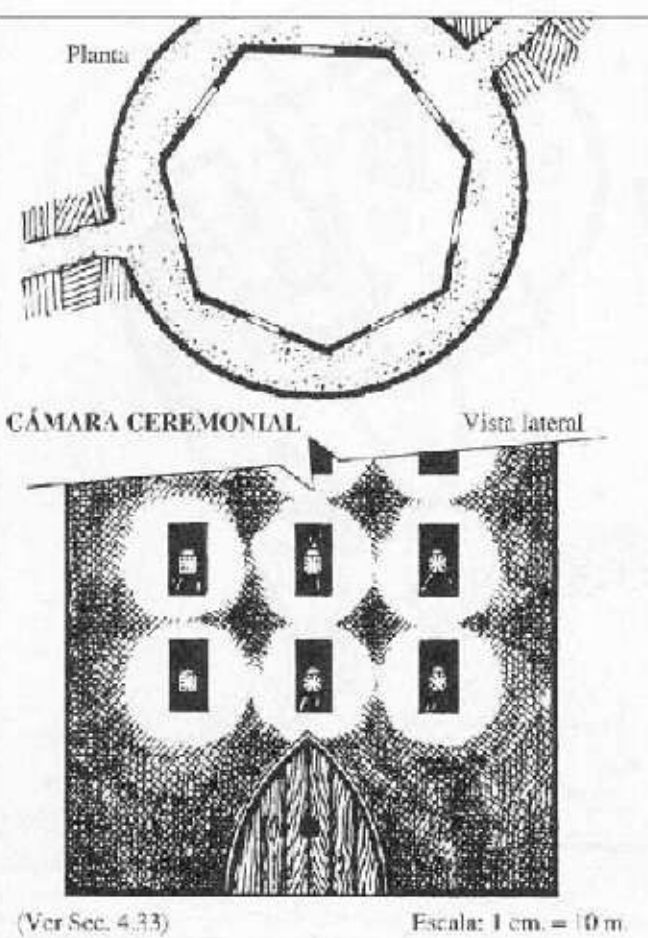
Dentro de las Minas de Moria —las regiones norte, sur y oeste de Khazad-dûm— son las vías mineras las que constituyen las arterias de trabajo, el centro del laberinto. A pesar de dar a unas pocas avenidas y multitud de caminos y accesos, la mayor parte del tráfico de las Minas usan los túneles mineros. Estas son vías mal acabadas destinadas para los equipos de extracción como Perforadoras de Roca, Vagoneas y trineos.

Dada su naturaleza y propósito, las vías mineras tienen paredes y techos mal acabadas; el suelo es resistente, pero, aunque son lisas y tienen rieles están sin pulir y sin decorar. La mayoría tiene una altura de dos metros y medio pero la anchura varía, las más abundantes son las de dos metros y medio, de cuatro metros y medio y de siete. En unas pocas existen equipos como lámparas y poleas, pero, en general, las vías mineras están mal equipadas. De hecho, muchas de ellas son oscuros túneles que se adentran en zonas abandonadas o poco usadas.

Además de tener el suelo liso y con rieles, hay otros detalles característicos de las vías mineras. En todas las intersecciones existen amplias salas circulares donde los rieles trazan amplios círculos. Esto les permite a las Vagoneas y a los Carros pasar de una vía a otra sin los inconvenientes que causan las esquinas a la hora de maniobrar. Además, a lo largo de estas vías hay mojones cada milla (1.6 Km.) y legua (3 millas) que indican la distancia a la avenida o vía principal más cercana. Un número identificativo precede la cifra de la distancia. Mediante esta combinación un viajero conoce su localización. Los naugrim creen que con este sistema cualquier ser es capaz de llegar un lugar conocido, pero en realidad, incluso un trabajador de las Minas puede perderse en las ellas.

4.33 LAS CÁMARAS

Aunque los pasajes de Khazad-dûm son largos, algunos llegan a medir varios kilómetros, al final la mayoría lleva hasta una cámara de algún tipo. (Por supuesto, algunos siguen por algún tiempo para terminar en un pozo o en un callejón sin salida). Existen cientos de habitaciones en Moria. En las Minas hay Almacenes, Cámaras de Excavación y



Como los enanos se toman en serio los asuntos relacionados con la guerra, tienen mucho cuidado a la hora de almacenar sus herramientas bélicas. Aunque muchas están destinadas a fines mercantiles, cada guerrero tiene asignadas armas de más. No resulta sorprendente, pues, que las armerías de Moria son dignas de mención; son considerados de los mejores de Endor.

Las Armerías son cámaras hexagonales de una altura de tres plantas, con techo de bóveda nervada y paredes en Alas. Siete gruesas columnas de mármol verde forman un círculo en el centro de la cámara, de cada columna cuelgan siete lámparas, en el centro de este círculo hay una columna todavía más grande. Pilares de mármol de parecido estilo se apoyan en las seis paredes de la cámara aguantando dos balcones de dos metros y medio de anchos que rodean la zona a alturas de 7 y 14 m. Tres puertas de acero de 20 cm. de grosor en cada nivel dan un acceso rápido a la cámara en caso de necesidad.

Las paredes de las Armerías tienen una altura de 21 m. y una anchura de 23 m. y las columnas un diámetro de 4'5 m. Tanto las columnas como las paredes tienen armeros que comienzan a una altura de 30 cm. del suelo de la cámara o de los balcones y alcanzan los 3 m. de altura. En el suelo, a lo largo de la pared, debajo de los armeros hay arcones de madera que contienen armaduras. Armas de dos manos, balistas y armas de asta cuelgan sobre ellas, otras armas se colocan en estantes especiales y de los lados de los arcones sobresalen carcaj de saetas y dagas envainadas. En estos lugares los enanos almacenan literalmente miles de excelentes armas y otros atavíos bélicos.

Cámaras ceremoniales

Como sus armerías, las siete cámaras ceremoniales de Khazad-dûm son habitaciones grandes e imponentes. El diseño tradicional tiene un techo de bóveda nervada de 70 m de diámetro adornada con filigranas de oro y láminas de plata. Sus siete lados de mármol blanco tienen 7 m de anchura y alcanzan los 46 m de altura. Construidas según el motivo de Cabeza de Hacha las paredes son simples, hecho que contrasta con la elaborada decoración del techo y que queda de manifiesto en la entrada lisa de 2,5 m con forma de arco puntiagudo. Diez filas de nichos de dimensiones 1 m x 0,5 m x 1 m, recubiertos de obsidiana y poco decorados, cubren las paredes a intervalos regulares. En total hay doscientas diez y cada una contiene una enorme lámpara de bronce. Cuando están encendidas emiten una misteriosa aureola de luz que hace que el mármol brille con un fuego interno.

Criptas

La miríada de Criptas de Moria difieren radicalmente de las extensas Cámaras Ceremoniales que con frecuencia se encuentran justo sobre ellas. Estas habitaciones rectangulares, bajas y poco iluminadas tienen paredes de Alas y techos lisos de tosco basalto de 2,5 m de altura. La mayoría son zonas de 2,5 m x 4,5 m ó 2,5 m x 7 m libres de pilares. El único acceso a esta cámara es la entrada en forma de arco de dimensiones 1 m x 1,5 m, aunque muchas están unidas en grupos familiares. Los de este último tipo tienen otra salida, ya sea mediante un túnel u otra puerta de acero, que lleva a la Cripta vecina.

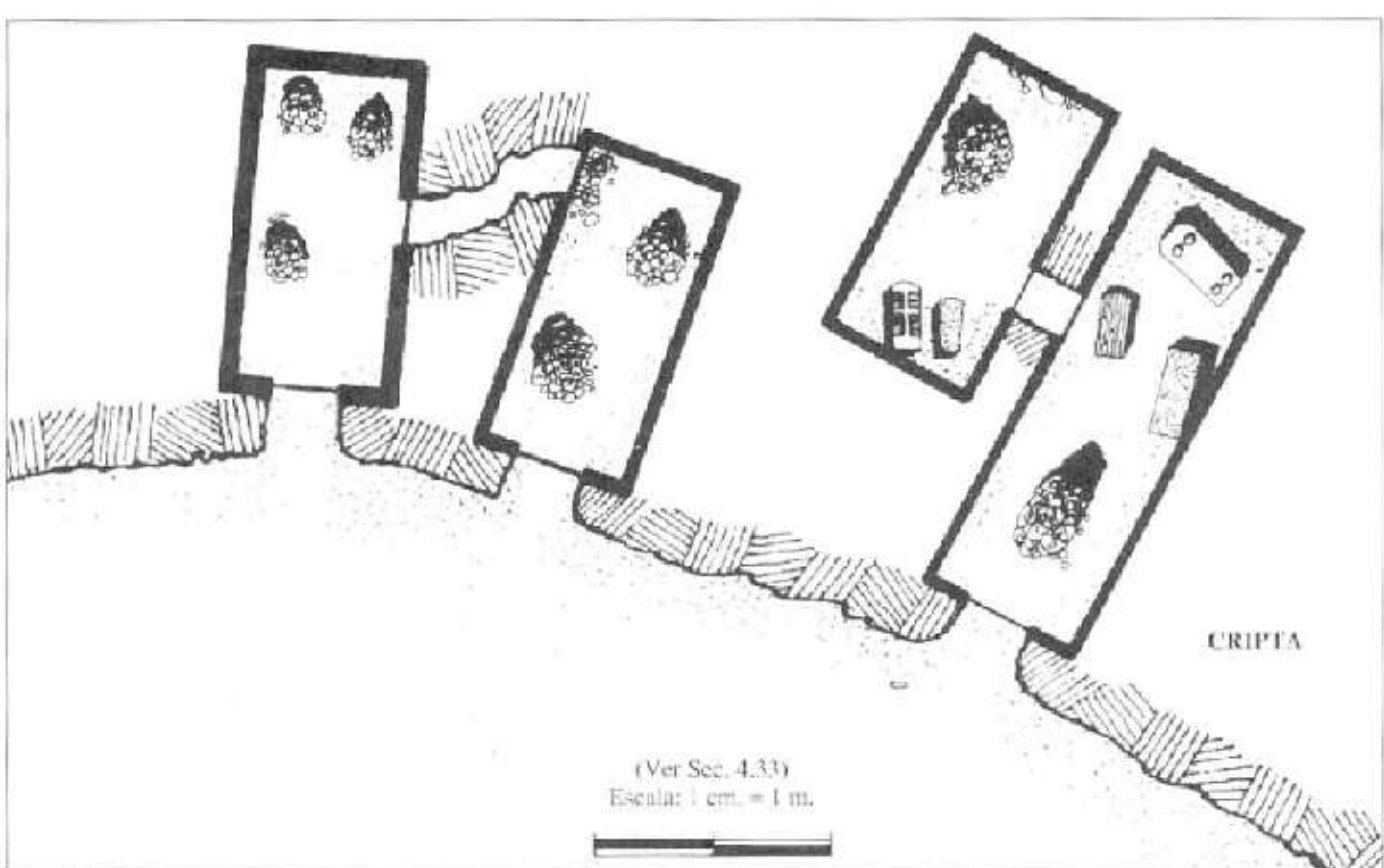
Está escrito que ningún enano caído descansará en tierra, por el contrario, descansará en piedra. Por ello, cada Cripta está tallada en la roca dura y se llena con de 1 a 7 tumbas de piedra o sarcófagos. Los muertos se introducen en estas tumbas individuales totalmente vestidos y equipados. Estos lu-

Canteras, Salas para Montacargas y Empalmes. Las Profundidades inferiores de la Ciudad contienen las Fundiciones, Forjas, Almacenes de Metales, Mazmorras, Cámaras de los Artesanos y las dependencias del Rey. En los pisos centrales de los Niveles y las Profundidades, abundan las Armerías, Salas de Recuento, Salas de la Guardia, Recibidores, Cámaras Ceremoniales, Salas de Asambleas y Cocinas, mientras que en los Niveles superiores se concentran las Garitas, Salas Manantial y Cámaras del Tesoro. Los Alojamientos enanos, Criptas y Almacenes se encuentran esparcidas por todas partes, también lo están las cavernas naturales donde se producen los alimentos o se almacena el agua o simplemente lugares de belleza singular.

Las multitudinarias cámaras reflejan todos los estilos e innovaciones que se puede esperar tengan unas personas cuya labor se ha venido realizando a lo largo de miles de años de construcción. Algunos cuartos dan fe de los pensamientos y habilidades de artesanos muertos hace mucho tiempo. Otros, se realizan según los diseños inflexibles de los arquitectos naugrim más conservadores. La Naturaleza también se encarga de hacer creaciones únicas, y unas cuantas combinan dos o más diseños para lograr efectos singulares. A pesar de la enorme variedad, la tradición Enana dicta una serie de normas que deben cumplir salas destinadas a lo mismo.

Armerías

Tales normas se aplican entre los almacenes de guerra de Moria, sus Armerías. Cada Nivel y Profundidad tiene una de estas salas para los guardias de los Centinelas y hay otras siete para las Huestes de Armas situadas entre el Cuarto Nivel y la Tercera Profundidad. Las tres Armerías Reales están cerca de las Habitaciones del Rey, en la Séptima Profundidad. En total hay diecisiete almacenes de armas en Khazad-dûm.



gares de descanso eterno son sombríos, poco adornados, y se identifican mediante una corta inscripción rúnica.

Aposentos enanos

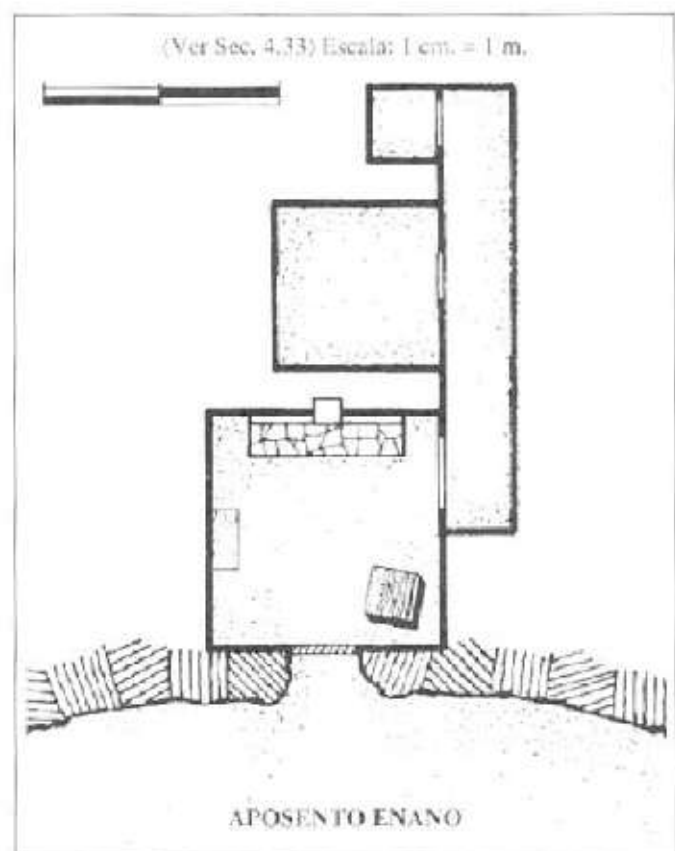
Los aposentos de los vivos son más acogedores. En realidad, dependiendo de como se miren, resultan confortables, incluso opulentos. El aposento enano típico es un conjunto de tres habitaciones con paredes en motivo de Diamante de basalto o piedra caliza verde. Como norma, uno entra a través de una puerta de hierro de 1 m x 1,6 m, que se abre a un cuarto de estar de 3 m x 3 m en el que destaca la chimenea de 2,5 m de ancho. A la derecha hay un estrecho pasillo que lleva a dos habitaciones algo más pequeñas, una de ellas es una despensa de 2,5 m x 2,5 m, la otra, un desahile y una cámara de alivio dotado con un asiento de piedra de 1 m x 1 m. Unas alfombras de piel o lana de oveja cubren el frío suelo de granito o basalto de la habitación principal, mientras que unas antorchas emiten una cálida luz sobre le liso techo de 2,5 m de altura y sobre los gruesos y elaborados tapices que cuelgan de las paredes.

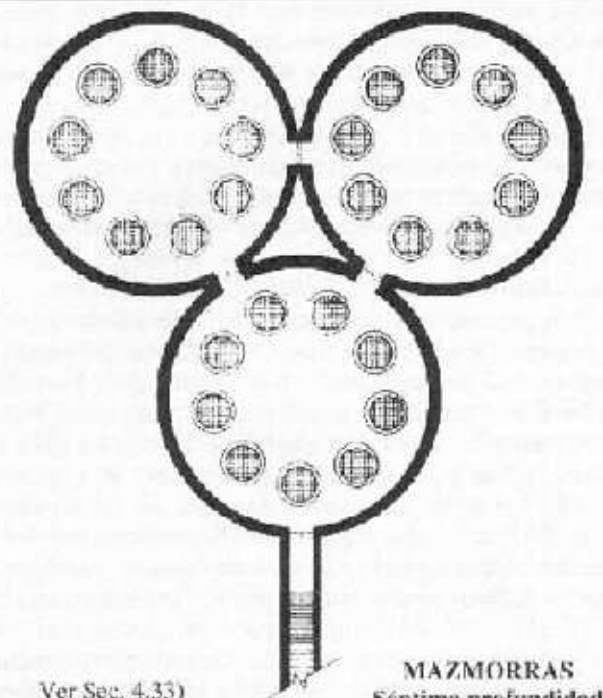
Mazmorras

Sin embargo, algunos de los vivos se encuentran en unos aposentos menos acogedores. Los enemigos de la Casa de Durin que han sido hechos prisioneros acaban en las pequeñas y reclusas Mazmorras de Moria, donde se les da a elegir entre ayudar a los enanos, participar en un igualado reto a muerte, o simplemente pudrirse. Los prisioneros de raza naugrim se quedan poco porque la Ley de Durin prescribe como castigo el destierro o el exilio temporal para todos los crímenes menos los más atroces.

Las Mazmorras de Moria se dividen en tres humeantes habitaciones abovedadas de tosco basalto. Tienen 16 m de altura y 16 m de diámetro y contienen un círculo de nueve pozos redondos, que tiene cada uno 2,5 m de diámetro y 7 m de profundidad. La entrada se hace mediante una escala-

ra de acero que se quita posteriormente. Cada pozo se cubre con una reja de acero cuyas barras tienen un grosor de 8 cm y tienen un desagüe de 18 cm de diámetro en el suelo cóncavo. No se ha oído hablar de huidas porque la única salida que existe en las cámaras de las Mazmorras es por una pequeña puerta de 1 m x 1 m, detrás de la cual hay una pronunciada escalera de roca que sube unos 23 m hasta un pasadizo





Ver Sec. 4.33)
Escala: 1 cm. = 5 m.

MAZMORRAS
Séptima profundidad

cerca de las Salas de Fundición. Un prisionero casi no puede respirar, mucho menos realizar actos de destreza.

Salas de asambleas

Mientras que las Mazmorras son oscuras, insalubres y ocupadas por desafortunados que se pudren, las Salas de Asambleas de Mória son grandiosas, airoas y llenas de vida. Son enormes salas cuadradas o rectangulares, frecuente-

mente con una altura de 46 m y 46 m de lado, con lisas y brillantes paredes de basalto y obsidiana negra según el motivo de Diamante. El techo de mármol está suavemente abovedado y se aguenta sobre dos filas de enormes pilares con forma de árboles o postes de lámparas; todos ellos tienen un diámetro de 4,5 m. A su vez, éstos están alineados según unas impresionantes nervaduras en las paredes. Entre cada nervadura hay una serie de siete arcos de 4,5 m de altura, cada uno de los cuales da a una de las siete galerías que rodea la cámara.

Unas lámparas de cristal cuelgan de las nervaduras para iluminar la vasta sala de asambleas y crean un ambiente de grandeza. Unas pocas, poseen incluso más fuerza emotiva. Gigantescas lámparas de cristal cuelgan de las catorce "Columnas para Lámparas" que dominan cada una de las tres Salas de Asambleas, diseñadas por el Maestro Albañil Narvi. Envueltas en una malla de plata y hechas de laen, emiten rayos de luz danzantes que rinden homenaje a los días de antes de alzarse el Sol y la Luna.

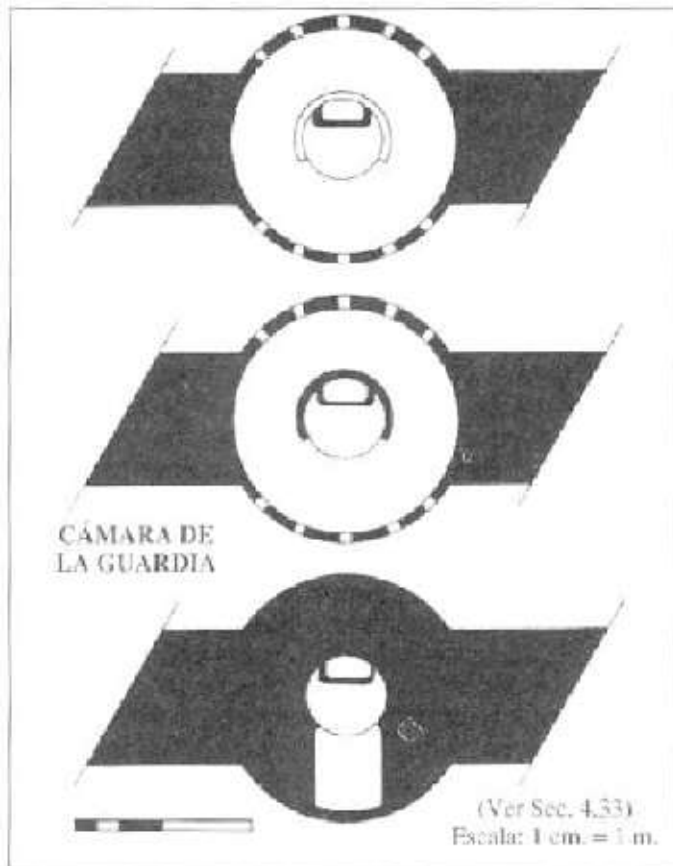
Las Salas de Asamblea se encuentran en la Ciudad, en las intersecciones de las avenidas o en cruces principales. También están situados según el eje este-oeste. De una a tres magníficas puertas abren cada pared, de manera que al menos una puerta mira hacia cada uno de los cuatro puntos cardinales. Unas puertas más pequeñas esconden unas escaleras hechas en las nerviaciones estructurales, uniendo la habitación principal con las galerías. Por su tamaño, planta y situación las hace ideales para su función y, durante muchas horas cada día, una multitud de naugrim se reúne para charlar y comerciar.

Salas de la guardia

Por necesidades estratégicas, cada Sala de Asambleas tiene una o dos Salas de la Guardia. Esto les permite vigilar los cruces importantes de la Ciudad. En general tiene tres plan-

3 m.

SALA DE
ASAMBLEAS



tas y una habitación de 2 m de diámetro y 2.5 m de altura por planta, todas ellas conectadas por una escalera de acero. Los enanos las colocan dentro de pilares reforzados de acero o en semicolumnas sobresalientes, donde un pozo de tan solo 1 m de diámetro las conecta con las salas superiores e inferiores (normalmente con una puerta secreta). Los naugrim instalan en cada nivel rendijas de 18 cm x 1 m a modo de ventana, para facilitar la vigilancia de los alrededores y permitir disparar estando protegidos. Los guardias pueden abrir fuego sobre los que están debajo mediante saeteras. Equipados con cuernos de alarma y tambores, cada una de estas selectas cámaras está ocupada por un número de centinelas que varía entre uno y tres ayudando a mantener seguras las arterias principales de la Ciudad.

Cámaras del tesoro

Salas de Guardia más pequeñas, con dos plantas, protegen las siete Cámaras del Tesoro de Moria, que están dotadas de espiritualidad y sólo se puede acceder a ellas por unas puertas de adarce con runas. Estas puertas de 30 cm de espesor cierran la entrada en el muro de basalto de 1 m x 2.5 m; antes de uno se encuentra en unas Salas de Espera de 12 m de diámetro que llegan a alcanzar entre 12 y 16 m de altura. Cuatro gruesos pilares aguantan el techo y los dos más próximos a la Cámara del Tesoro acomodan a los centinelas de guardia.

Las Cámaras del Tesoro son cilíndricas de 32.5 m de longitud, perforados en el duro basalto. No hay ninguna columna en ellas y sólo el mármol plateado compuesto adorna las paredes, falseando la fuerza de estas casi impenetrables cámaras. Son prácticas y cumple su propósito a la perfección.

Cada Cámara del Tesoro contiene catorce arcos de pórfido de 2.5 m largo, 1 m de ancho y 1 m de alto que encajan en unos huecos practicados en las paredes de la cámara. Están dispuestas en dos filas de siete, colocadas a intervalos iguales. Aquí se guarda una buena parte de la riqueza de Moria,

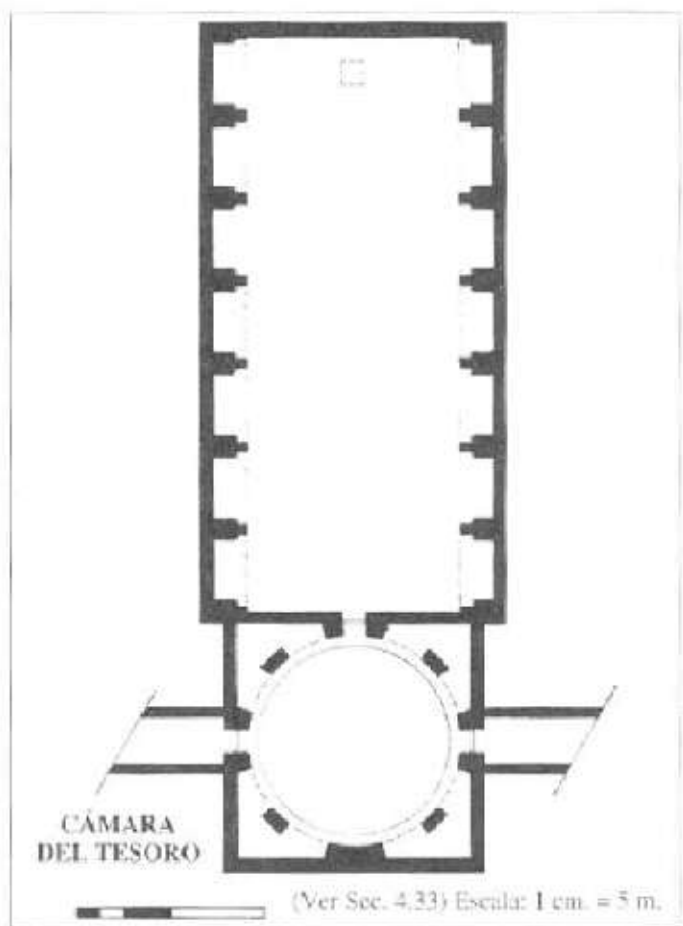
aunque una gran parte no se guarda en el interior de las arcas. En el centro del suelo, en el lado más lejano de la cámara, hay unas inscripciones de lúthildin legibles únicamente a la luz de la Luna, de las Estrellas o Luz mágica. Dicen "Álza-te" tanto en khuzdul como en Quenya y, si alguien las pronuncia, se levantará una sección de 1 m x 1 m en el suelo de basalto. Su interior contiene una cerradura y empleando la llave-runa adecuada, uno podrá ver verdaderas riquezas.

4.34 LOS ABISMOS Y PUENTES

Aunque muchos caminos y vías de acceso parecen serpentear o vagar por Moria, a los naugrim les gustan las vías rectas. Junto con la inquieta naturaleza de la Tierra Bajo las Montañas, esta preferencia crea situaciones donde no queda más remedio que salvar algún abismo. En Khazad-dûm existen miles de chimeneas y fisuras activas o muertas. Muchos son estrechas grietas o brechas, pero otras son anchos y abiertos pozos sin aparente fin. Muchas son frías y oscuras; algunas sueñan con ecos de agua en movimiento; algunos brillan con los cálidos matices de fuegos subterráneos.

El Pueblo de Durin aprovecha o doma estas hendeduras. Aquellas que se alzan hacia el cielo se convierten en conductos de aire, mientras que otros contienen depósitos, poleas o escaleras talladas en la ladera del acantilado y casi todos son fosos naturales. De hecho, muchas de las cámaras importantes para los enanos se protegen con estas profundas grietas en las inmortales rocas de Moria.

Allí donde las avenidas y caminos cruzan los abismos, hay puentes para salvar el hueco. Normalmente escalas, cables de poleas o tirolinas salvan los pozos que se extienden en las vías de acceso. En las sendas más aisladas el viajero se ve forzado a saltar algunas aperturas pequeñas. Son muchas las situaciones en que se requiere un paso y es necesari-



na una buena variedad de recursos. De estas, tres de las técnicas más comunes emplean puentes de arcos, levadizos y giratorios de acero.

Puentes de arcos

Puentes fijos de arcos unen las partes de las avenidas y caminos más transitados, especialmente en las zonas ya definidas. Son imprescindibles en las vías por donde pasan Vagonetas, Carros de Piedras y otros equipos que transporten pesadas cargas por los rieles. Normalmente son de un solo arco, porque los pilares centrales son difíciles de erigir y las columnas naturales son raras. (La excepción más clara está en el Camino del Cuerno Rojo construido con 21 arcos que aprovechan estalactitas naturales para cruzar la "Cámara de los Dientes" en la Séptima Profundidad). Aquellos que se colocan en las avenidas son estructuras de granito con una anchura de 4,5 ó 7 m, con barandillas de altura variable.

Son uniformemente lisos o con un imperceptible arco, casi no enterpecen el flujo del tráfico. Sin embargo, los puentes de piedra caliza de los caminos están arqueados o con una fuerte inclinación, incluso en algunos hay escaleras. Estos tienen una anchura de 2,5 ó 4,5 m y casi nunca tienen barandilla. Esto también ocurre en los raros puentes de 1 m de ancho de las vías de acceso.

Puentes levadizos

Son estructuras de madera tratada que se eleva mediante cadena de hierro que se introducen en Torres de los Tornos bien defendidas. Algunos tienen 23 m de longitud y se fortalecen con refuerzos de acero. Son ligeros y algo delicados,

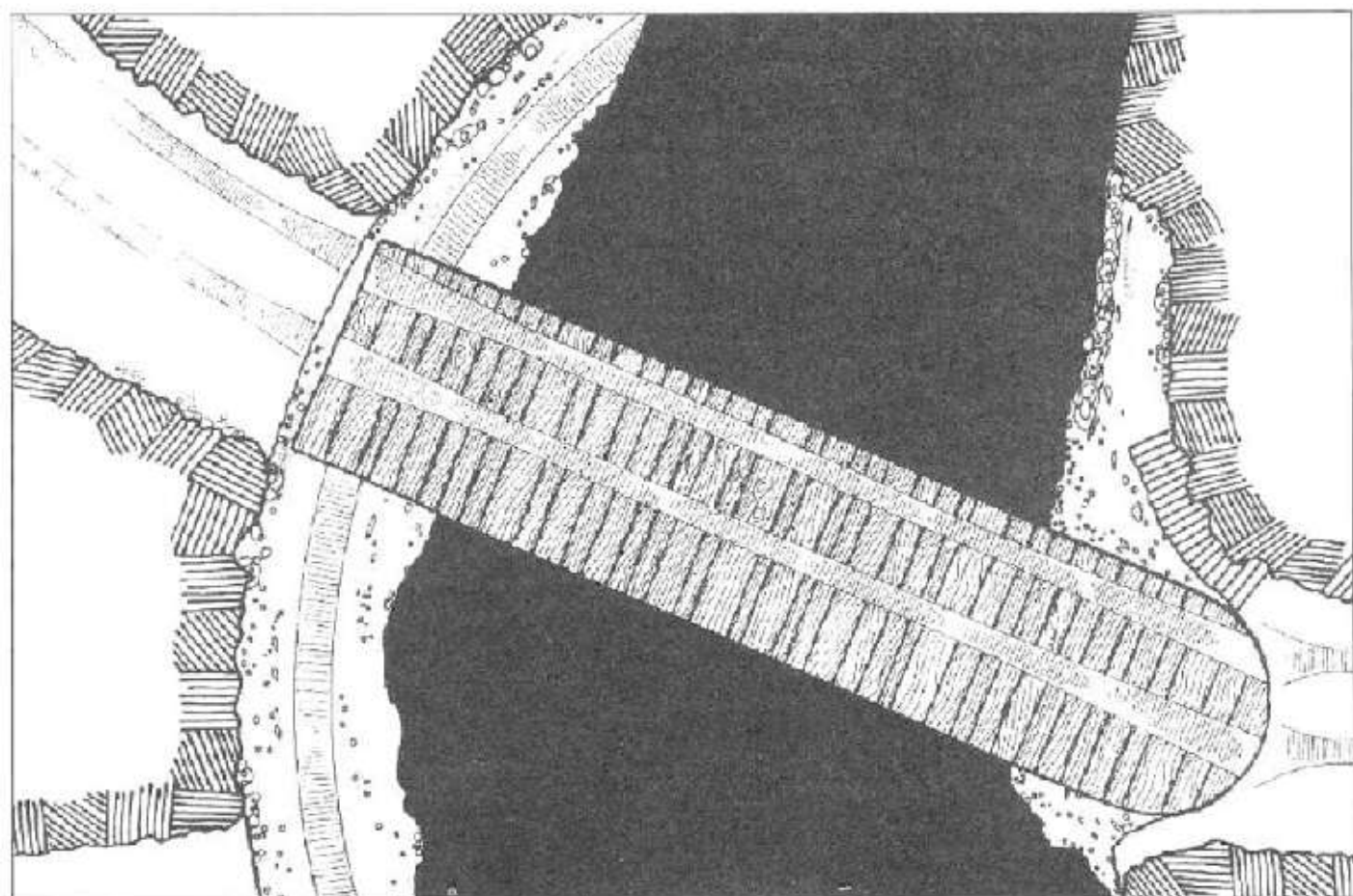
pueden salvar los anchos y formidables abismos que sirven como barreras ideales contra ataques y pueden ser destruidos si algún peligro se acerca. Las Torres de los Tornos son redondas con un diámetro de 12 m y una altura igual a la mitad de la longitud del puente y tienen tanto almenas como habitaciones de tiro para los ballesteros. Algunas veces, en el interior de estas estructuras hay una serie de bajas habitaciones de 4,5 m de diámetro conectadas por escalas. Por supuesto, al menos el nivel superior de estas estructuras contiene el inmenso torno del puente levadizo.

Puentes giratorios

Allí donde la zona es menos vulnerable, pero no por ellos menos expuesta, los enanos recurren con frecuencia a un Puente Giratorio. Generalmente, son armazones de acero con suelos de madera dura o piedra de no más de 4,5 m de ancho y 21 m de largo. La tercera parte de la longitud del puente, como máximo, se encuentra encajada en la parte más interior del acantilado. Aquí, un enorme torno y un mecanismo de engranajes de acero fijan el puente y permiten que rote lateralmente. Unas rampas hacen que el camino descienda hasta el nivel del puente. Los Puentes Giratorios pueden soportar pesos considerables y algunos tienen rieles para carros pesados, pero la mayoría están en caminos por donde circulan pesos modestos.

4.35 LAS ESCALINATAS Y PENDIENTES

Mientras que la mayoría de los abismos impiden el movimiento, algunos unen áreas entre sí. Como son espacios abiertos y a menudo grandes, sirven como túneles o pozos y



PUENTE GIRATORIO (Ver Sec. 4.34)

El mecanismo está situado bajo la sección curva de la derecha; los controles están justo bajo el corredor. La sección de la izquierda descansa sobre dos ruedas que giran sobre unos carriles en el nivel inferior. Obsérvese las escaleras y el muro defensivo a la derecha. En situaciones desesperadas, el puente puede ser girado, quedando sobre el abismo. Escala: 1 cm = 1 m

conectan las zonas linifílofas. De hecho, los naugrim aprovechan aquellas fisuras que tienen sólidas paredes, tallando o uniendo escalas, poleas, rampas, sendas o escaleras a lo largo de sus escalinatas.

Las escaleras en los acantilados suelen unir vías de acceso o caminos. Sin barandillas y con a penas 1 m de ancho, son inclinadas y peligrosas, empleados durante emergencias o por los trabajadores haciendo labores de mantenimiento. Los naugrim prefieren usar otros medios para moverse entre los pisos y los muchos subniveles. Los huecos para Escalinatas, rampas y ascensores son más grandes y seguros.

Escalinatas

Las escalinatas de Moria son de dos tipos. Una variedad simplemente ayuda a las vías a superar fuertes desniveles, mientras que el otro tipo une niveles de cámaras, áreas de minas, o barrios de la ciudad. Los primeros se ajustan al tamaño o dirección de la vía donde se encuentran. Comúnmente conocidas por el nombre de "escalones", contienen todas las características de una vía: canales de agua, poleas, rieles modificados y cosas así. Unas pocas tienen algunos accesorios adicionales como un rail dentado de acero en las paredes para ayudar en el movimiento de los carros pesados. (Unas zapatas de freno o unas barras encajan en el rail dentado para evitar deslizamientos inesperados [de la carga]).

Las escalinatas de conexión tienden a construirse según diseños más normalizados. Generalmente emplean un diseño en espiral o en zigzag, dependiendo de la situación. Muchas están en huecos cerrados, aunque unas pocas suben por el exterior de columnas o libremente sobre sus propios arzones. Aquellos que unen avenidas tienen un ancho de 4,5 ó 7 m con techos abovedados de 4,5 m de altura, mientras que los que unen caminos son de techo liso y una anchura entre 2,5 y 3 m. Las que unen vías de acceso tienen todas una anchura de 1 m y techos y paredes toscamente tallados.

Los naugrim emplean escalones anchos y bajos. La variedad más alta tiene tan solo 18 cm. Estos se encuentran en las minas, acantilados o en los túneles en las vías de acceso. En las demás ocasiones los enanos emplean escalones de 10 cm de alto. Las razas similares al hombre se quejan por su extraña altura porque los hombres requieren mayor superficie horizontal para usarlos con comodidad. Afortunadamente las escalinatas de Khazad-dûm suelen tener escalones de 35 cm de profundidad (desde la parte delantera del escalón hasta la parte posterior).

Pendientes

Allí donde hay un cambio de nivel y una escalinata es innecesaria o poco práctica, los Khazad construyen todo tipo de pendientes. Las versiones cerradas no son más que pasajes inclinados; aquellos sin en el beneficio de las paredes son verdaderas rampas. La mayoría tienen inclinaciones de 14 ó 21 grados y, como las escalinatas de Moria, están equipadas según su uso. Las más amplias tienen rieles en su superficie, rieles dentados de acero en paredes y suelo y huecos para lámparas. La variedad de 7 m de anchura tiene dos escaleras de 1 m a lo largo de cada pared; mientras que las pendientes de 4,5 m sólo tiene una escalera. Moria tiene también pendientes más inclinadas y estrechas, especialmente Toboganas y Barras Deslizantes. Estas estructuras se emplean únicamente para huidas rápidas y el descenso rápido de mercancías embolsadas, trabajadores o guerreros. Generalmente las colocan cerca o en las Salas de Guardia o Barracones, aunque un número considerable atraviesa la roca de las Minas.

Descendiendo en espiral con una inclinación de 35 ó 42 grados, los Toboganes son pendientes magníficas pero peligrosas. Tan solo un par de rieles paralelos frenan el descenso a lo largo de estos conductos de mármol pulido de 1 m de ancho. Una vez que un enano ha comenzado a descender por el conducto, no parará hasta llegar a una cojinetes de lana de 1,5 m x 1,5 m x 1,5 m que hay final del Tobogán.

Las más raras y cortas Barras Deslizantes no tienen semejante sistema de parada. Estas no son más que un tubo vertical de 123 cm de diámetro. Perforados a través de la dura roca, su superficie lisa y sin adornos rodea una única barra de acero que recorre la longitud del tubo y nunca supera los 10,5 m de longitud. Cuando bajan, los enanos se sujetan y saltan, usando la barra para bajar. Para subir emplean una escala de acero en el interior. Como muchas de las maravillas de Moria, las Barras Deslizantes son ingeniosas, prácticas y extremadamente peligrosas.

4.36 LAS TRAMPAS

Independientemente del tema arquitectónico, cualquier lugar de Moria está potencialmente atrapado. Los naugrim comenzaron a construir mecanismos defensivos al colocar la primera piedra de la Mansión y perfeccionaron su habilidad a lo largo de los siguientes milenios. Mientras que numerosos albañiles e ingenieros enanos mejoraban su técnica, producían una, aparentemente sin fin, colección de diseños, equipando Khazad-dûm con una increíble variedad de mecanismos ingeniosos y, a menudo, mortales. De estos, los más abundantes son siete.

Trampas tobogán

Los enanos colocan Trampas Tobogán en pasajes cercanos a abismos u otras cámaras. En esencia son tubos de granito o basalto pulidos, con un diámetro entre 1 y 2 m, colocados en un ángulo de 56 grados. De la superficie inferior sobresale una fila de cortos filos de acero. Al final el tubo se abre en el lateral de una fisura o en el techo de la cámara inferior. Estas trampas están diseñadas para deshacerse de las víctimas, por ellos, las medidas que permiten rescatar son raras.

Las personas incautas activan las Trampas Tobogán al no usar la Llave-ruña o Barra-cierre adecuada que pare el mecanismo. Cerraduras y ennegrecidas palancas de hierro se esconden en ensanchadas aunque sutiles grietas entre los bloques de la pared, a unos dos metros de la trampa. Aquellos desafortunados que pasen las cerraduras se encuentran con una zona de piedras móviles en el suelo de 2 m de longitud. Cuando un peso superior a 35 kilogramos pasa por ellas, estos bloques pivotan hacia abajo, descubriendo un agujero en forma de embudo que rápidamente dirige a la víctima al tobogán. Una vez aquí el pobre infeliz desaparece.

Trampas de dardos

Como las Trampas Tobogán, las Trampas de Dardos se colocan cerca y están en zonas abiertas. Las Trampas de Dardos requieren conductos cercanos por donde pasa un flujo continuo de aire. Los enanos introducen dardos ligeros (envenenados con Gorfang) en tubos individuales, son de 2,5 cm de diámetro y están perforados entre el conducto de aire y el pasaje o cámara protegida. Al pisar en la zona protegida, la víctima mueve una plancha de acero que abre ambos lados de los siete tubos escondidos e interconectados. El repentino flujo de aire impulsa el dardo por el tubo pulido alcanzando a aquellos desafortunados que se encuentren en su camino.

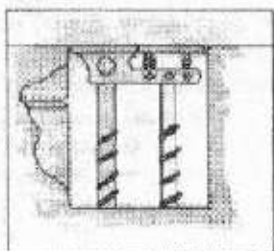
Trampas plancha

Las Trampas de Plancha son mecanismos menos sofisticados que sólo afectan al suelo. Básicamente, son grandes planchas de acero cubiertas de piedra de manera que se parezca al suelo de su alrededor. Cada una tiene un eje que pasa por su punto medio, alrededor del cual la plancha gira si se activa. Un par de pedales escondidos mueven barras de soporte bajo cada extremo, desactivando la trampa. Unos viajeros cuidadosos pueden observar estos controles, cada uno de los cuales sobresale de la base de la pared a unos 18 cm de la trampa.

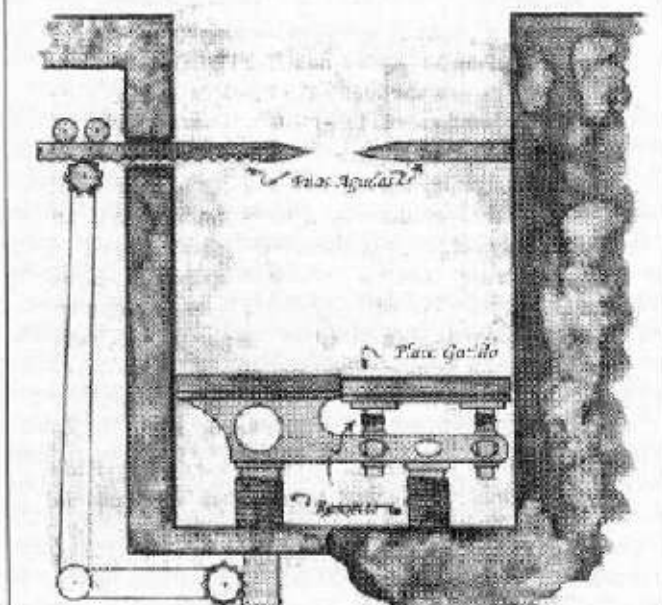
La mayoría de las Trampas de Plancha protegen pasajes. Estas tienen 2 m de longitud y son ligeramente más estrechos que el suelo que cuidan. Como su tamaño depende de su localización y el peso que los activa depende de él que tienen que soportar normalmente, las de las vías de acceso requieren un peso menor para ponerlas en marcha. Son trece kilogramos los necesarios para activar una Trampa de Plancha de una vía de acceso, pero se requieren 22 para una situada en una avenida. La variedad colocada en las cámaras son de 2 m x 2 m y se mueven con 16 kilogramos de presión.

Cuando se activa, una Trampa de Plancha simplemente gira y se cierra, con la parte de acero hacia arriba. Al girar, lanza a la víctima a un pozo de 8,5 m de profundidad con 2 m de agua. Loscas piedras a menudo golpean o magullan a la sorprendida presa y, a menos que alguien encuentre y pise alguno de los pedales, al final se ahoga y se pudre (o emerge algo pálido y anfibio).

TRAMPA DEL SUELO: Vista del corte. Esta trampa de suelo común se dice para cuando se coloca un peso sobre la placa giratoria, haciendo que la plataforma entera de la trampa. Cuando la plataforma desciende, el mecanismo de acción provoca que salgan varios pinchos agudos de las lasas de las paredes de la trampa y se claven en el objetivo. Cuando los pinchos perforan y soportan, el peso de la víctima, la plataforma desliza su descenso y sus resortes accionan que comience a ascender. Este cambio libera un contrapeso que lleva de nuevo la plataforma a su posición inicial y hace retroceder las placas. El objetivo, ahora perforado, es elevado y la plataforma se fija en su lugar, recolocando el contrapeso y reanunciando la trampa.



Inserción.



Trampa de pinchos

Los naugrim también usan trampas de 2 m de longitud con pinchos móviles. Colocados en alojamientos en las paredes, estas broquetas dentadas de acero están unidas a un mecanismo de engranajes. A su vez, estos engranajes se mueven por el movimiento del suelo de piedra. Mientras el suelo desciende bajo un peso de 16 kgrs o más, un eje mueve una serie de ruedas que sacan los pinchos a través de las paredes cubriendo la superficie protegida. Los pinchos varían de longitud dependiendo de la anchura de la trampa. Tienen ó 2 metros de longitud o son tan largos como el ancho del pasillo, lo que sea menor. De esta manera, se superponen creando una formación leral. Hay de 2 a 14 en cada sección de 2 m x 2 m de pared. (La Trampa de Suelo de la ilustración es una variación de este diseño).

Trampas de vapor

Mientras que las Trampas de Foso y de Pinchos son frecuentes en los pasajes y cámaras de Moria, las Trampas de Vapor están confinadas a unos lugares específicos. Generalmente, éstas se encuentran cerca de chimeneas volcánicas o forjas, la mayoría de ellas en las Minas, Salas Reales y Profundidades inferiores.

De la misma manera que los conductos de aire cruzan por toda Khazad-dûm, los enanos mantienen túneles de vapor. Alimentados con agua sucia de los acueductos de Moria, estos estrechos conductos se recubren de hierro. Las calderas esparcidas se encuentran junto a forjas u otras estancias llenas de lava. De aquí llevan el vapor que calienta las paredes y suelos de las mejores salas de la Ciudad, con el exceso volviendo por un sistema de recuperación.

Los enanos también aprovechan este vapor para sus Trampas de Vapor. Son mecanismos sencillos, no son más que unas zonas donde unos pozos se abren sobre unos conductos de vapor. Dos piedras del suelo forradas con hierro con bisagras con resortes (cada una de 2 m x 2 m) cubren la trampa. Se abren con más de 32 kgrs de peso y después recuperan su posición inicial. Las víctimas caen 4 m a un conducto de 2 m de diámetro lleno de vapor ardiendo.

Trampas de foso

Las Trampas de Plancha son versiones modificadas del diseño de trampas más común en Khazad-dûm. Los enanos construyen estos fosos con longitudes y anchuras variables. Normalmente 1 m x 1 m, 2 m x 2 m, 4 m x 4 m ó 6,5 m x 6,5 m, pero la mayoría funcionan por el mismo principio. Cuando se arman y se aplican 38,5 kgrs o más en uno de los bloques equilibrados del suelo, rota hacia abajo hasta un alojamiento en la pared del pozo inferior. La víctima cae en el pozo cuyas paredes convergen hacia un área de 1 m x 1 m a 8,5 m de profundidad. Allí siete pinchos de hierro de 1 m de longitud (colocados formando un anillo de seis con uno mayor en el centro) le esperan.

Trampas de ruedas

Si las Trampas de Vapor son ingeniosas, las Trampas de Ruedas lo son más. Los enanos las consideran las trampas más efectivas de Moria. Pero también son las más raras, más terroríficas y complicadas. Son secciones de pasajes especialmente contruidos, constan de dos grupos de ruedas de piedra de tres toneladas de peso, cada una de 18 cm de grosor. Alineados en grupos de siete, las ruedas se colocan en huecos individuales en las paredes a ambos lados de la zona defendida. Falsas fachadas cubren estos pozos de ruedas, cada una de las cuales está enfrente de otra vacía ligeramente más baja.

TABLA DE RESULTADO DE LAS TRAMPAS

Tipo de trampa	Área de Efecto	Dificultad de Detección	Dificultad de Desarme	Dificultad de Evitarla	Efecto
Trampa de Toboggán	2 m x CORR	Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Caída de 15 m + (0.5 m + 50 m) más 1-5 críticos "C" de Tajo.
Trampa de Dardo	1 Objetivo	Ext. Difícil	Escasa	Locura Completa	Ataque a 75 de pequeñas agujas más veneno Gorfang; si se consigue crítico.
Trampa de Pílea	2 m x CORR	Muy Difícil	Media	Ext. Difícil	Caída de 9 m en 1 m de agua más 1-5 críticos "A" de Aplastamiento, el piso es sólido.
Trampa de Foso	Hasta 6 x 6 m	Muy Difícil	Difícil	Difícil	Caída de 9 m más 1-5 críticos "D" de Penetración.
Trampa de Pílea	2 m x CORR	Media	Muy Difícil	Ext. Difícil	1-5 ataques +100 de Caerina enorme.
Trampa de Vapor	Hasta 2 x 2 m	Difícil	Difícil	Difícil	Caída de 4 m más un crítico "B" de Caerina; la asafórfica se permanece en el aire (Se ignora el daño al equipamiento).
Trampa de Rueda	15 x 2 m	Difícil	Ext. Difícil	Muy Difícil	Si no se evita, 1-50 críticos "E" de Aplastamiento (p.e. muerte).

Área de Efecto: Si la trampa es activada, cada personaje dentro del "área de efecto" de la trampa deberá hacer una "maniobra de evitar" o recibirá el "efecto". CORR indica que el ancho del área de efecto es el ancho completo del corredor.

Dificultad de Detección: Esta es la dificultad normal para detectar la trampa (se usa la bonificación de Percepción).

Dificultad de Desarme: Si un personaje intenta desarmar la trampa, ésta es la dificultad normal para ello (se usa la bonificación de Desarmar Trampas).

Dificultad de Evitarla: Si un personaje está dentro del "Área de Efecto" cuando la trampa es activada, ésta es la dificultad normal para evitar los efectos de la trampa (se usa cualquier bonificación que sea aplicable a la maniobra usada para evitar el efecto de la trampa).

NOTA: Se han sugerido dificultades para la evitación física de la trampa (p.e. agarrándose al borde del hoyo de la trampa o saltando a un lugar seguro). Factores poco normales tales como un personaje que vuela o un personaje asegurado por una cuerda podrán modificar estos grados de dificultad. De modo similar, la dificultad puede variar dependiendo de la situación del personaje (p.e. un personaje que salta al centro de un foso, área de efecto de una trampa, tendrá una "Dificultad de Evitarla" mayor de lo normal).

Los paneles de piedra también esconden bloques deslizantes de piedra. Estos se encuentran debajo de los pozos de ruedas y tienen superficies exteriores talladas para bajar, salir y encajarse en las curvas de las piedras similares del otro lado de la sala. Los naugrim las conocen como "bloques de apoyo", estas piedras deslizan por rieles camuflados como grietas en el suelo del pasaje.

Cuando un viajero se encuentra con una Trampa de Rueda el suelo (u otro objeto destinado a tal fin) mueve unas barras de acero que hacen girar engranajes y ponen en marcha los

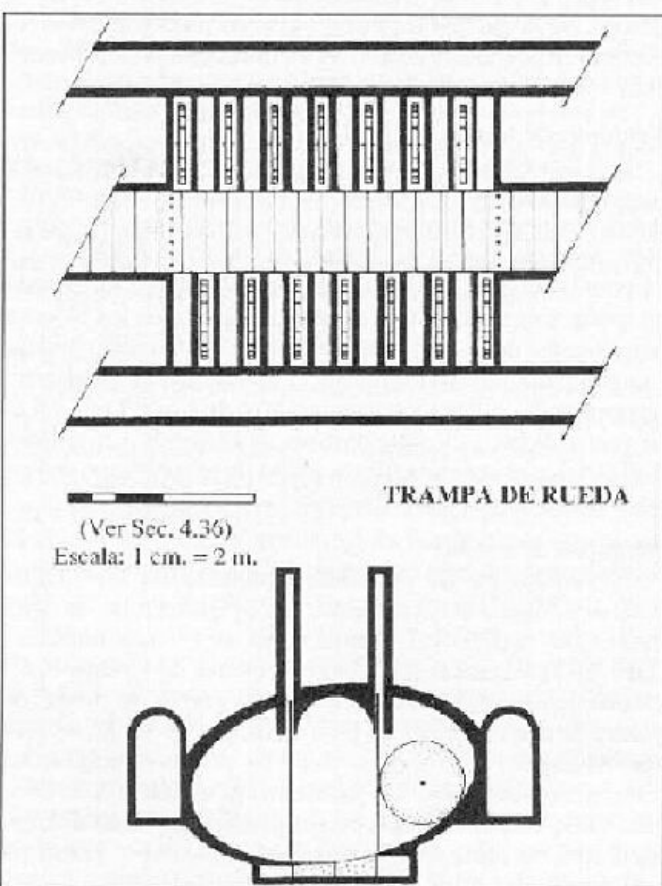
enormes contrapesos. Metidos profundamente en las paredes, estos pesos elevan los paneles y sacan de las paredes dos bloques de apoyo opuestas. Estos se encuentran a la mitad del pasillo a la vez que un par de rastrillos escondidos salen del techo cerrando el área.

Justo después, las catorce ruedas salen de sus pozos. Girando por el curvado suelo formado por los bloques de apoyo cruzan en pares alternados, introduciéndose en los pozos más bajos del lado opuesto y vuelven. Al volver a entrar en el pasillo, las 14 ruedas se paran encima de los bloques de apoyo, separadas unos 20 cm unas de otras, bloqueando el paso. En algún lugar de esta pared de ruedas está la víctima, probablemente aplastado entre ellas o despedazado bajo ellas. Unos brazos de acero extensibles que unen unas sirgas a unos pivotes que sobresalen unos 8 cm en el eje de cada rueda permiten a los naugrim rearmar la trampa.

5 LOS HABITANTES MALIGNOS DE MORIA

La llegada del Balrog en 1980 T.E., cambia la personalidad de Khazad-dûm. Un año después el Pueblo de Durin huye de sus salas, dejando Moria inmersas en la oscuridad y en el terror. Lo que una vez estuvo lleno de luz, bulliciosa felicidad y los sonidos del alegre trabajo de la gente, se transformo en un lugar de maldad. Siempre había sido misteriosa para la gente de Endor, ahora se hizo todavía más, sus antiguos y transitados Caminos enanos fueron abandonados.

A pesar de ello el paso de los años trajo nuevos habitantes a la Tierra Bajo las Montañas, orcos, trolls, lobos, huargos y otras extrañas criaturas vinieron a servir al Balrog. Algunos hicieron sus moradas en remotas cámaras, construyendo refugios o colonias algo independientes, mientras que otros descendieron a las Profundidades más bajas donde el Demonio de Poder fundó su Corte. Sin embargo, todos pa-



gaban tributo al Daño de Durin porque, a partir de este momento, el Balrog es el Señor de Moria.

5.1 LOS ORCOS Y TROLLS

De los habitantes malignos, los orcos (S. "Yech") y los trolls (S. "Tereg") son los más abundantes. Esparcidos por todo el complejo, tres tribus de orcos y una hueste de familias de trolls han hecho de esto su hogar. Sus sociedades casi independientes dominan grandes extensiones de los Niveles y Profundidades y, allí donde se solapan, a menudo luchan por nuevos territorios. Tan solo la presencia de Balrog evita una guerra abierta.

Los orcos del Abismo Negro

Como los enanos los orcos prefieren vivir bajo tierra y están acostumbrados a la minería y a la herrería. Están bien aclimatados para Moria. Por ello, no es de extrañar que cientos de ellos residan en las Profundidades. Docenas de pequeñas bandas vagan por los pasajes y acampan en las cámaras de las Minas superiores y los barrios de la Ciudad, mientras que dos tribus enteras, los feroces *Durbaghâsh* y los diminutos *Shagahai* residen desde la Primera Profundidad hasta la Sexta. Una fuerza más poderosa de *Uruk-Ungingûrz* mora en las secciones central y oriental de la Sexta Profundidad.

Estos orcos no se alían con nadie y tan solo obedecen el poder. Nunca están en paz excepto cuando comen o luchan, maldicen el Abismo Negro y a todos aquellos que se atreven a pasear por sus sendas. Sus gritos de guerra y el ruido de sus tambores resuenan a través de la niebla de sus bóvedas encantadas. Son frecuentes las batallas en las profundidades, donde los gritos de agonía de los caídos son acallados rápidamente por la mano caníbal del vencedor. Vorágines de guerreros *Uruk* armados con cimitarras y extrañas picas atacan al desprevenido, ya sean intrusos o desafortunados hermanos. En la quietud de las vastas estancias vacías, los restos de sus luchas se encuentran por los pasajes y cámaras, donde las señales de vida son raras y el único sonido es el de los martillos de forja de los orcos. Los orcos de *Khazad-dûm* no conocen la paz.

Durbaghâsh: De todos los orcos de Moria, los *Durbaghâsh*, o "Señores del Fuego", son los más hábiles en las artes de la minería y la herrería. Su símbolo, un simple círculo de color rojo sangre centrado o cubriendo sus escudos, da a conocer su pasión por la furia o las llamas. Son la hueste más diferenciada dentro de una raza sin sutileza.

Los Señores del Fuego desean conquistar las Minas y Salas de Fundición en poder de los *snagahai*, la tribu más débil pero más numerosa de las que residen en las secciones occidentales de las Profundidades inferiores. Moviéndose lentamente hacia el oeste continúan masacrando grupos aislados de su enemigo, capturando tanto la comida como el territorio de su enemigo.

Un orco típico de los *Durbaghâsh* mide aproximadamente 1,20 m de alto y llevan un escudo oval y una pesada cimitarra. Algunos prefieren una cota de malla y una lanza, pero la mayoría viajan con poco peso. Dependen de ataques rápidos y sangrientos para lograr sus objetivos. Guiados por el inestable y a menudo trastornado *Uruk Maugrath*, son dados a realizar peculiares demandas, y entonces lanzar guerras devastadoras e impredecibles. Para mantener bajo control a su herda de doscientos cuarenta guerreros, este Cacique emplea un antojadizo enfado, unos pocos huargos y una escolta de 36 guerreros de élite con cotas de malla montados en

leños. Su amor por los aparatosos sacrificios ceremoniales también le une a sus súbditos y es una de las razones por las que los *Durbaghâsh* hacen prisioneros; sin embargo, los cautivos sirven para otro propósito más importante. Aquellos que escapan a la muerte en la mesa o en un pozo abierto de fuego, se envían para aplacar la cólera del Balrog.

snagahai: Hay más de seiscientos *snagahai* (I.N. "Pueblo esclavo") en Moria, haciéndoles la tribu orco más numerosa en la Tierra Bajo la Montaña. A pesar de su número, también son los más débiles y menos unidos de las tres tribus, y como consecuencia son los que más sufren. Los frecuentes pero erráticos ataques de los *Durbaghâsh* reducen su número y los mantiene a la defensiva.

Un buen número de razones explica la condición de los *snagahai*. De tan solo entre 90 cm a 1,05 m, su guerrero medio es más débil que los demás orcos. También son algo cortos de luces y dados a sangrientas luchas internas. Estas tendencias fraticidas son debidas a un sistema tribal poco arraigado, basado en el equilibrio inestable entre seis envidiosos Señores orcos. *Ulgog* el Rey *Uruk* de los *snagahai* de 1,50 m de altura nombró Señores más jóvenes a cada uno de sus tres hijos, pero es incapaz de controlarlos excepto cuando toda la tribu está en peligro. Sus hijos, especialmente *Gorihuk* y *Shagog*, a menudo conspiran para asesinar a *Ulgog* y hacerse con el control, pero el Rey orco sigue siendo un maestro de la autopreservación.

Los *snagahai* llevan camisas de malla y un escudo redondo negro con su símbolo naranja rojizo, un par de cimitarras cruzadas. La mayoría de ellos llevan una o dos de estas espadas curvadas, junto con una lanza pequeña y robusta o un arc corto. Como estos orcos son excelentes cazadores y pescadores, son maestros en el manejo de proyectiles; sin embargo siguen siendo pobres en la lucha cuerpo a cuerpo.

Uruk-Ungingûrz: Los "orcos Sembradores de la Muerte Inexorable" no son más de trescientos. A pesar de ello, son los orcos más fuertes en Moria, excepto aquellos que sirven al Balrog. Tienen una media de 1,35 m de altura, prefieren los petos de escamas y llevan una extraña colección de espadas cortas, cimitarras de dos manos, hachas y similares. Los que usan escudos llevan escudo de armas grandes, redondos y gris oscuro acentuado por un pincho rojizo y adornado con un círculo de acero negro con la forma de un dragón-serpiente que se muerde la cola. Un corte redondeado en el borde de sus escudos acomoda la lanza o las otras armas de asta que usan los *Uruk-Ungingûrz* detrás de una pared de escudos, testimonio de la sorprendente habilidad de la tribu para organizarse en una lucha.

El gran Señor troll *Ufgamog* es el responsable de esta peculiar unidad. Con una altura de 2,9 m y capaz de derribar una puerta de acero de un puñetazo, es el Rey de los *Uruk-Ungingûrz* y Señor del Sexto Nivel de Moria. Su guardia personal está formada por tres trolls que además ejecutan sus sentencias; los fuertes pero relativamente humildes orcos temen su ira. No hay ninguna discusión sobre quien es el que manda entre los *Uruk-Ungingûrz*.

Los trolls de Moria

Una hueste de otros trolls consideran a Moria como su hogar. Muchos viven en pequeños grupos en rincones distantes y cavernas aisladas, contentos con almorzar bestias perdidas y pobres orcos. De manera parecida a las bandas independientes de orcos, realizan intermitentes migraciones en busca de comida o chucherías mayores.

Otros atienden los deseos del Balrog. Estos trolls actúan

como temientes al mando de pequeñas partidas de orcos de élite. Recogiendo tributo y castigando a los orcos débiles o desafiando, extienden el señorío del Balrog por el Abismo Negro. Ninguno de ellos es particularmente rápido, y poco son inteligentes, pero existen excepciones. El Olog de 2,40 m de altura *Muranog* posee la habilidad de leer runas y organizar incursiones secretas. Aficionado al engaño y la intriga cortesana, es el favorito del Balrog.

5.2 LAS BESTIAS

Muchos de los orcos y trolls de Moria eran bestias como los huargos y lobos, aunque muchas de las criaturas de Khazad-dûm viven (o mueren) en solitario. Algunas, de hecho, se mueren continuamente porque el Abismo Negro aloja un número de Muertos Vivientes malditos. Necrófagos, Tumularios y Fantasmás hacen sus guaridas aquí y se alimentan de los vivos.

Aun así, a pesar de la total oscuridad, las extensas y calladas salas, los orcos y trolls sin piedad, los Muertos Vivientes y el terrible Balrog, hay una abundante vida en Moria. Algunos animales y plantas se aferran a sus nichos especiales y una hueste de curiosas bestias habitan las zonas más extensas. Algunos son característicos de estas Profundidades y, de estos, dos son los más notables.

El Gusano de las Cavernas

Los Gusanos de las Cavernas habitan en las Minas, pero unos pocos se adentran en la Ciudad. Viscosos y apesados, son criaturas detestables que aman la arcilla húmeda y el lodo y se deslizan por abismos y salas en busca de hueso, su comida favorita. Les encanta la carne, especialmente la carne putrefacta, aunque consideran el hueso y el tuétano más sabroso. Las leyendas dicen que comen de todo incluso roca.

Algunos comen setas y viñas, de esto se está seguro, pero las historias que dicen que comen piedra son confusas. Los Gusanos de las Cavernas perforan las piedras arenosas blandas, arcilla y compuestos, usando los seis duros cuernos de su huesudo cráneo. Con un flujo constante de repugnante moco, se deslizan hacia adelante, barriendo hacia atrás las rocas con sus escamas elásticas y sin color.

Normalmente, los Gusanos de las Cavernas llegan a medir entre 7 y 11 metros. Una protuberancia ósea con forma de abanico rodea sus mandíbulas salientes, protegiendo sus estrechos ojos. Unos cuernos salen de la escamosa piel cubriendo esta "orin", dándoles una apariencia sobrenatural sin igual en la Tierra Media. No tienen apéndices ni pigmentación y son prácticamente ciegos. (Las manchas del lodo y la roca son su única coloración). De esta manera, los Gusanos de las Cavernas dependen de rápidos movimientos serpenteantes, una lengua prénsil y un ágil cuerpo constrictor para atrapar a su presa. Con su formación en circular de cuernos blancos en sierra, colmillos de 15 cm, pueden destrozarse una armadura de acero con una facilidad asombrosa. Estas bestias repulsivas emplean sus sensibles sentidos del olfato y el oído para rastrear su comida. Dejando tras de sí un rastro de baba densa y viscosa, siguen leves olores y tropezones con una absoluta perfección.

Dragón de agua

El Dragón de Agua es otro de los infames Gusanos de Moria, uno cuyo nombre indica su hábitat. Viajan por los anchos Pasajes de Agua y hacen de profundos pozos y Depósitos Manantial su hogar. Su hábitat y coloración azul oscuro hacen que sea un animal difícil de ver. Silenciosos,

resbaladizos y huidizos, los Dragones de Agua se contraen y alargan para poder pasar sus cuerpos por pequeños agujeros y poder alcanzar los rincones más remotos. Por todo ello, son enemigos sumamente mortales.

Los Dragones de Agua son oponentes crueles y de cierta entidad. Presentan una apariencia formidable, erizados con una triple capa de escamas (Azul oscuro y azul claro los inferiores) y seis ágiles garras palmeadas. Golpeando con chorros de agua, a manera de un rayo, ahogan o mutilan a sus víctimas. Entonces, las cogen con sus fuertes mandíbulas con varias filas de dientes de 10 cm de longitud. Después de aplastar a la víctima se lo tragan entero, dejando la labor de hacerlo desaparecer a sus poderosos jugos gástricos.

Algunos de estos dragones prefieren métodos más agresivos, usando sus cuerpos de entre 6 y 12 m de longitud para apresar o golpear a su presa. Estas vigorosas criaturas usan su cabeza o su cola a modo de látigo y golpean repetidamente. Afortunadamente huyen si se les aturde o si se encuentran con un fuego inextinguible.

5.3 EL BALROG

Las bestias del Abismo Negro son poderosas, pero incluso ellas palidecen ante la maldad del Señor de la Tierra Bajo la Montaña. Ningún animal, ningún monstruo, ningún maestro de armas puede medirse con el Balrog de Moria. Desde su liberación en el 1980 T.E. permanece sin ser desafiado.

La Historia de Dwoin

Un enano llamado *Dwoin* fue testigo del furioso ataque del Daño de Durin y huyó junto con los supervivientes del Pueblo de Durin al año siguiente. Su relato es claro:

"Permanecimos de pie en el túnel bajo el Cuerno Rojo, no muy lejos estaban los restos calcinados de nuestros hermanos. El Rey Durin (VI) llamó desafiando a la quietud oscuridad frente a nosotros. Fue entonces cuando el joven Gwarin vio una luz oscilante, algo que se parecía a una lejana hoguera, pero de un extraño color rojo. Creció y supimos que se acercaba. ¡Oh, cómo temí ese instante! Añoré las comodidades de mis alojamientos y desee tener la fuerza que sabía que necesitaría.

De repente, la llama tembló y todos los centinelas dejamos salir un grito de ansiedad. Escasamente un instante después y con un rugido, un viento caliente sopló por el pasaje. Las paredes de la Mina brillaron con un aura flameante y, por primera vez en mi vida, sentí que hacía demasiado calor. Lo que siguió todavía hoy me produce pesadillas.

Cuando cesó la sofocante brisa, comenzamos a murmurar y el Rey se volvió con su hacha en alto y su voz fuerte y clara. Y dijo, "Armas listas ¡preparaos todos! Luchamos al lado de Aule! — ¡Y con la bendición de Aule, nos desharemos de esta bestia! — Sufrirá la misma muerte sin fin que su amo, el Oscuro Enemigo de nuestros padres".

El Rey Durin no pudo decir nada más. Como si de una maldición de las profundidades del Mal se tratara hubo una explosión de fuego tan grande que la roca tembló y estalló en llamas. Nuestra Hueste, una vez valiente, retrocedió atemorizada. Y en medio de la furia de esta batalla flameante había una Sombra que se abalanzó hacia nosotros gritando. Yo no podía moverme.

El Demonio apareció delante nuestro, tres veces la altura de un hombre y considerable silueta. En él hormigue-

aban llamas y una sombra como un ala marcaba su rostro. Su horrible semblante parecía cambiar en un abrir y cerrar de ojos, a veces cubierto y otras claro. Una espada flamígera del tamaño de una hoja de dos manos consumía la niebla alrededor de la pulvada mano que la sostenía, mientras que un látigo aparecía en la otra, golpeando desde la oscuridad.

Con un barrido de su látigo chasqueante la Criatura apresó a Durin y tiró de él hacia su infierno viviente. Tres Señores enanos encabezados por Balli cargaron para darle batalla y salvar a nuestro Rey. Pero con las runas brillando, la enorme espada hajo y mató a todos ellos de un solo golpe y sus cabezas rodaron como carbones salidos de un hoguera.

Mi grupo reunió su fuerza y cargó hacia adelante con los escudos en alto. Pero llegamos demasiado tarde. El Balrog despedazó al Rey Durin y lanzó los restos entre nuestras filas. Entonces como el Espíritu de Fuego que era, envió un torbellino flameante hacia nuestros compañeros. Docenas de los mejores Centinelas de Khazad-dûm cayeron como árboles muertos en un vendaval.

De repente hubo oscuridad. Y el Demonio se había ido. Me arrodille y miré hacia el maldito vacío que una vez había bendecido con riquezas a nuestra Raza y medité durante muchas horas con dolor—

La naturaleza del daño de Durin

Dwain fue víctima del poder del Balrog, un Demonio de Poder, un Espíritu de Fuego seducido por Morgoth en los Primeros Días. Nacido en el Pensamiento de Eru, es una criatura más allá del tiempo. Como los Istari (magos), es un Maia de las Tierras Imperecederas de Aman; pero como el Maia Sauron, es un Espíritu renegado atado por siempre a su monstruoso cuerpo.

Con todo, su faz es tal que provoca pánico en el corazón de cualquiera que esté delante de él, un poder propio de un Demonio cuya fuerza supera la de una Dragón. Su presencia siempre provoca miedo. Oculto por una sombra cambiante, rodeado por un fuego mágico, el Balrog es verdaderamente el legado del Enemigo Oscuro.

Sus habilidades son tremendas. Puede volar, tal como lo hizo para huir de Thamgorodrim al final de la Primera Edad. Es un ser de terror cuya llegada paraliza a los que estén delante de él. Es un maestro de los pensamientos y un encantador de almas. Llevando sus flamíferas espada y látigo, armas con runas demasiado grandes para los simples elfos o el Pueblo de los Mortales, puede golpear con la venganza de dos guerreros sin par en el mismo preciso momento. Inmune al calor y amante de las llamas, adora los lugares infernales y humcantes en las entrañas de la tierra.

La morada del Balrog

Al final de la Sexta Profundidad, el Balrog reside en este lugar. Es un complejo arrancado de las antiguas Salas de Fundición y convertidas en cámaras de terror. Seis maravillosas y extensas habitaciones se entrelazan, todas ellas rodeando una obra maestra aún mayor que es la Sala del Trono.

La Sala del Trono del Demonio es una maravilla digna de verse. Su techo de 36 m de altura está compuesto por seis enormes bóvedas. Adornados con mithril y oro, sus arcos sostienen una superficie de cristal transparente que da a una fisura natural, siempre iluminada con danzarinas luces azules. Allí, enormes fuegos de gas llenan cientos de terrazas, todos ellos dirigidos hacia el techo del gran abismo, 72 m más arriba.

Esta escena brillante pero ominosa, ilumina a través del techo de 1 m de grosor con un brillo la sala del trono de 180 m x 90 m. Debajo, está la corte del Balrog. A su alrededor,

LOS PODERES DEL BALROG

NIVEL:	66 (Ataca como nivel 36)
RAZA:	Maia (Espíritu de Fuego)
TAMAÑO:	Enorme (Los atacantes deben usar la Tabla de Golpes Críticos de Criaturas Súper Grandes).
PV:	420
CLASE DE ARMADURA:	Coraza CA 20
BONIF. DEFENSIVA:	60
BONIF. OFENSIVA C.C.:	240 Espada a dos manos; +240 Látigo (crítico normal + crítico de Calor de un grado de intensidad menor)
BONIF. OFENSIVA PROJ.:	120 Lanza o 120 Aplastamiento Grande (con Roca)
B. O. SIN ARMAS:	180 Puñetazo Enorme (crítico normal + crítico de Calor de la misma severidad)
BONIF. SORTILEGIOS:	36 (72 para cualquier sortilegio dirigido)
PUNTOS DE PODER:	196

CARACTERÍSTICAS:

	RM		SA
FUE:	120	CON:	102
RAP:	101	AGI:	99
EMP:	72	ADI:	95
E:	102	RAC:	96
PRE:	120	MEM:	97
		FUE:	120

ARMAMENTO: Látigo gigante flamífero +30 de Ogumir negro llamado *Enviagurth* (Q: "Despertador de la Muerte"); alcance 11 m; peso 11 kgrs. Espada gigante flamígera +30 (se trata como a 2 manos) de eog negro llamada (y gravada en runas así) *Cabris* (Q: "Cuchilla Luminescente"); pesa 8 kgrs.

PODERES ESPECIALES: (1) **Vuelo:** El Balrog puede volar hasta 72 m por asalto, pero le cuesta de 1-5 asaltos desarrollar sustentación y alzarse en el aire. Es además un torpe volador. El primer asalto de vuelo puede moverse hasta 18 m, durante el segundo asalto puede moverse hasta 36 m, el tercero puede moverse hasta 54 m y el cuarto y sucesivos puede moverse a su máximo de 72 m.

(2) **Inmoliación:** Como un Espíritu de Fuego, el Balrog puede inmolearse si lo desea, incluso en mitad de un asalto. Sin embargo, cuando está completamente inmerso (no mojado) en agua, sus llamas desaparecen, dejando a la vista su viscosa superficie. Cuando no está en llamas su Presencia disminuye a 102, su Constitución disminuye a 100 y no realiza ningún crítico de Calor.

(3) **Presencia:** Cualquiera que vea al Balrog hará una TR contra conjuro de Miedo de nivel 18. Con un fallo en la TR de 01-50, la víctima habrá clomozado durante 1-10 minutos. Si el fallo de la TR es de 51-100, la víctima se quedará helada en el sitio (arrodada e incapaz de moverse o parir) durante 1-10 asaltos. Aquellos que fallen por 101+, mueren de miedo. Hay que señalar que las víctimas consiguen un bono de +18 si el Demonio no está en llamas.

(4) **Dominación:** Un Balrog también puede dirigir su mirada sobre cualquiera (dentro de 90 m) para dominar al pobre infeliz. Si el Balrog no está en llamas, o si la víctima cubre sus ojos y su cabeza, el ataque es como un sortilegio dirigido de nivel 18. De otro modo, la víctima deberá hacer una TR contra ataque de Demonio de nivel 36. Un fallo de 01-50 en la TR deja a la víctima bajo el control del Balrog hasta que consiga pasar una TR. La víctima tiene una TR cada asalto que el Balrog no esté concentrado en ella o le mande algo. Un fallo en la TR de 51-75 deja a la víctima en coma durante 1-10 días, mientras que un fallo de 76+ mata a la presa por destrucción de su mente y de su alma.

(5) **Conjuros:** Alternativamente, el Balrog puede lanzar conjuros en un radio de 90 m. Posee la habilidad de usar cualquier conjuro hasta nivel 36 de las listas de Ley del Fuego (de mago en RM o SA), Maestría de la Detección (Canalización Abierta de SA), Contactos Oscuros (de mago Malvado en RM) o Vías de la Detección (Isencia Abierta de RM).

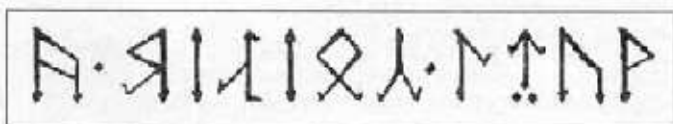
el laén negro cubre las paredes y forma inmensas columnas retorcidas, esculpidas como horripilantes dragones. El fuego brota de sus bocas y envuelve la tarima del trono del Balrog. Arremolinándose constantemente las llamas fortalecen al Balrog y le protegen de aquellos que pudieran aproximarse. Seis anchas piscinas de lava fluida sirven también para este propósito.

El Reino del Balrog

La guarida del Balrog está cerca del fondo de las Profundidades, pero su reino se extiende por toda Moria. Es un amo despiadado, dado a tener inexplicables ataques de crueldad y le encantan los grandiosos sacrificios. Su extrañas llamadas, parecidas a gemidos, y profundos gritos de angustioso dolor llenan sus cámaras con una atmósfera terrorífica de incertidumbre.

Una hueste de ciento ochocientos fuertes y treinta y seis trolls sirven al Bafrog. Dieciocho grupos de seis orcos cada uno, mandados por un gran troll, componen el grueso de su ejército y realizan labores rutinarias. En épocas de peligro, acaban con las rebeliones con una brutalidad eficiente y sin compasión. Una guardia de élite de dieciocho trolls acaba con los problemas particularmente molestos.

Esta numerosa banda de trolls es comandada por el troll Negro *Lugronk*, quien aspira a llegar a una posición privilegiada entre la guardia de trolls del Balrog. Joven, rápido y especialmente violento, *Lugronk* resiste con éxito los frecuentes ataques de agentes de la Guardia. La mayoría de estos intentos pretenden recordarle cual es su lugar y provienen de *Muranog*, el Señor troll quien manipula la Guardia y actúa como Alto Lugarteniente del Daño de Durin. Sin embargo, sea cual sea la intriga el Demonio está contento. El está cómodo sabiendo que nada le asedia, y se divierte con los fútiles juegos de sus vasallos.



6 LA DISTRIBUCIÓN DE MORIA

Aunque todo en Khazad-dûm a menudo está referido a las "Minas", Moria consta de dos partes principales, las Minas y la Ciudad, cada una de las cuales se divide en siete Niveles y siete "Profundidades". Estos se esparcen en toda una variedad de subniveles e incorporan docenas de cavernas aisladas y cámaras, extendidas a lo largo de anchas simas y angostas fisuras.

6.1 UN VISTAZO A LAS MINAS

Las vastas Minas enanas cubren la mayoría del área. Extendiéndose hacia el norte, sur u este de la Ciudad, corren bajo el Paso del Cuerno Rojo y corta bajo Pico Nublada y Cuerno Rojo. Las Minas llegan también hasta los puntos más lejanos del Cuerno de Plata y rodea el Camino de Durin durante la mayoría de sus setenta y nueve kilómetros.

Como en la Ciudad, las Minas se reparten en catorce pisos, siete Niveles y siete Profundidades. Estos grados se corresponden directamente con los barrios más organizados de la Ciudad. Los retorcidos caminos de las Minas, particularmente los de los Niveles superiores y los de las Profundidades inferiores, tienden sin embargo a formar un laberinto, elevándose y cayendo sobre considerables distancias. Los corredores en la planta más baja de las Minas están cavados profundamente en remotas y oscuras regiones. Las Profundidades Sexta y Séptima de las Minas yacen justo sobre las innumerables Profundidades Insondables, vastas y desconocidas cavernas que cortan bajo las raíces de las Montañas Nubladas.

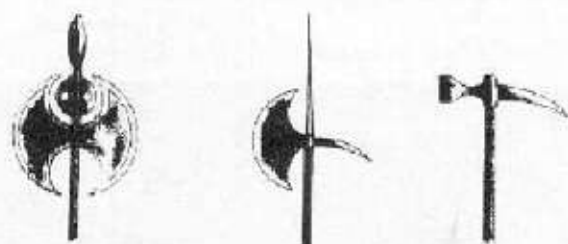
Contando el Camino de Durin, siete pasajes principales cruzan las Minas. Corren en varias direcciones, pero todos se unen con las avenidas principales de la Ciudad en las grandes Salas de Asambleas. Estas Salas de Asambleas marcan el borde occidental, o más al interior, de la Ciudad de los enanos que los hombres llaman "Dwarrowdelf".

6.2 UN VISTAZO A LA CIUDAD

La Ciudad misma está ordenada en ejes perfectos. Ningún compás podría hacerlo más exacto. La Puerta del Este mira directamente hacia el este y, desde allí, El Camino de Durán camina derecho hacia el oeste durante 16 kilómetros antes de llegar a la Sala de Asambleas de Oeste de la Primera Profundidad. Los caminos principales y las avenidas que se unen o atraviesan esta vía pública central están alineadas perpendicularmente, extendiéndose cada una cinco kilómetros y medio al norte o al sur. Por lo tanto, en su parte más ancha, entre la Sala de Asambleas del Norte y la del Sur de la Primera Profundidad, la Ciudad tiene once kilómetros de anchura.

El Primer Nivel y la Primera Profundidad forman el centro de la Ciudad y componen la región más grande de Moria. Las plantas por encima o por debajo son más pequeñas a medida que subes o bajas. Todas ellas, sin embargo, se parecen en su diseño. Cada una es dominada por avenidas de este a oeste o de norte a sur, grandes pasajes flanqueados por caminos o vías de acceso laterales. Una rejilla de caminos mayores sirve también como *callejero*, conformando líneas paralelas y perpendiculares exactas. Caminos y vías de acceso más pequeñas serpentean por todo el complejo, uniéndolo los caminos y las avenidas en ángulos desiguales.

Por supuesto, Dwarrowdelf es conocida por sus muchos puentes, escalinatas, ventanas y simas. Estas se sientan a horcajadas o salen de las salas por toda la Ciudad y conectan los principales Niveles y Profundidades y sus correspondientes subniveles. Junto con una considerable colección de acueductos, túneles de vapor, pozos ventana y un interminable desfile de fisuras y rincones naturales, la Ciudad de los enanos es una de las maravillas más grandes de Endor.



6.3 DETERMINAR LOCALIZACIONES EN MORIA

Debido a su increíble tamaño y a su, a menudo, inexplicable plano, una documentación de cada rincón y cada grieta en Khazad-dûm requeriría una colección de tomos. Los lugares demasiados y demasiado variados para tratarlos individualmente. En su lugar, describiremos una habitación normal diseñada en la Sección 4.3 y proporcionaremos una ilustración para facilitar el juego. Las áreas únicas o importantes, los "lugares de importancia", son detalladas en la Sección 6.6 y también tienen su diagrama.

6.31 USAR EL MAPA DE CAMINOS

Las Secciones 6.4 y 6.5 contienen los mapas de caminos de los Niveles y Profundidades. Estos muestran las avenidas, los caminos, principales vías de acceso, habitaciones importantes y las claves de localización. Frecuentemente las escalinatas y los caminos oblicuos usados para conectar caminos principales están también indicados.

Los mapas de caminos no muestran los cientos de habitaciones, vías mineras, vías de acceso y fenómenos naturales más pequeños. Para determinar la localización de estos lugares uno contaría con la Tabla de Lugares Aleatorios en la Sección 6.33. Esta tabla permite al Director de Juego determinar que lugares están en o sobre un corredor o una habitación particulares, sin tener en cuenta la región de Moria o si la localización se considera significativa. La tabla puede ser usada durante la aventura, con el DJ registrando los lugares resultantes y creando un mapa súper detallado del área específica. Alternativamente, el D puede desear desarrollar estos lugares antes de comenzar la campaña o la sesión de juego.

6.32 USAR PLANOS ESPECÍFICOS

Este módulo contiene planos específicos de importancia individual que comúnmente usan las cámaras dibujadas. Siempre que un grupo llega a un lugar o localización particular, el DJ simplemente tiene que mirar la siguiente lista ordenada alfabéticamente de la disposición. Si el lugar está en la lista, toma el diagrama apropiado y resuelve la acción o el encuentro. Si no está, el DJ debería emplear los modelos tratados en las Secciones 4.2 y 4.3, y crear un croquis de la localización que concuerde con los temas básicos de Moria. Los mecanismos de las trampas están descritos en la Sección

4.36 y resumidos en la Tabla de Resultado de las Trampas (también en la 4.36). Generalmente, sin embargo, las disposiciones de habitaciones típicas, corredores, puentes, etc proporcionan el dibujo necesario.

Disposición	Localización en Moria	Pág.
LUGARES ESPECÍFICOS DE INTERÉS		
Guardia del Baño	Sexta Profundidad	74
Cámara de los Documentos	Séptimo Nivel	71
Cámara de los Dientes	Séptima Profundidad	76
Forja Fría	Sexta Profundidad	73
Corte esmerilhado de Moria	Complejo entero	88
Valle del Arroyo Sombrio (Azanulbizar)	Exterior (Este)	86
Las Cúpulas	Quinta Profundidad	72
Segundo Salón y Puente de Durin	Primera Profundidad	64
Chimeneas de Durin y la Escalinata Sin Fin	De la Séptima Profundidad a la Cima	77
Vestíbulo Oeste	Primer Nivel	56
La Puerta Este	Exterior (Este)	86
Cámaras y Armería del Rey	Séptima Profundidad	76
Moria y sus Alrededores	Exterior (Región)	85
El Túnel Oeste y el Vestíbulo Occidental	Primer Nivel	56
La Puerta Oeste	Exterior (Oeste)	86

HABITACIONES Y CORREDORES TÍPICOS

Disposición	Nº en Moria	Pág.
Vías de acceso	Desconocido	48
Avenidas	48(E-O), 98(N-S)	47
Cámaras Ceremoniales	7	49
Cripta	Desconocido	50
Mazmorras	7	51
Aparentos enanos	Desconocido	50
Cisternas de Salida	21	40
Trampas de Suelo (Pneumos)	Desconocido	55
Salas de Asambleas	343	51
Cámaras de la Guardia	1372	52
Caminos	686	67
Salas Manantial	3	40
Puentes Giratorios	Desconocido	53
Cámaras del Tesoro	49	52
Trampas de Rueda	Desconocido	56

6.4 EL PLANO DE LA CIUDAD

La siguiente sección describe el plano básico de los siete Niveles y las siete Profundidades de la Ciudad de los enanos, incluidos sus subniveles. Puesto que el sumario cubre un área enorme, es impracticable intentar elaborar cada habitación o pasaje. Así, sólo los temas básicos son mencionados adecuadamente. Las descripciones de las cámaras destacables está incluida en la lista de la Sección 6.6 atendiendo a sus plantas y a su número de habitación.

Los límites de la ciudad

En el lado este de la Primera Profundidad, la vieja Ciudad cubre un área de 11 x 16 kilómetros. Los caminos se extienden por las Minas, los más cercanos a la Ciudad forman una rejilla de rutas lineales. Estos pasajes caminan rectos durante diecisiete kilómetros y medio al este de la Sala de Asambleas Este; sus complementos hacia el norte y hacia el sur cortan durante 5 kilómetros antes de desaparecer. En estos antiguos barrios, sólo la carencia de habitaciones distingue las Minas de la Ciudad.

6.41 LAS PLANTAS CENTRALES DE LA CIUDAD

El Primer Nivel descansa inmediatamente encima de la Primera Profundidad y es el más bajo de los siete Niveles de Moria. De toda Moria, esta es la región más importante, la

6.33 TABLA DE LUGARES ALEATORIOS

Estructura	Ciudad avenida	En un camino de la ciudad			En una vía de acceso de la ciudad			En las minas				Lugar específico	
		Sup.	Cent.	Inf.	Sup.	Cent.	Inf.	Avenida	Camino	Vía de acceso	Vía minera	Ciudad	Mina
Nada	01-40	01-15	01-10	01-15	11-10	01-10	01-10	01-50	01-30	01-10	01-10	01-15	01-40
Pasaje que dobla a la izquierda	—	—	—	—	11-15	11-15	11-14	—	—	11-15	11-13	—	—
Pasaje que dobla a la derecha	—	—	—	—	16-20	16-20	15-18	—	—	16-20	14-16	—	—
Pasaje que se endereza	—	—	—	—	21-25	21-25	19-23	—	—	21-25	17-20	—	—
Pasaje que se inclina hacia abajo	—	—	—	—	26-29	26-28	24-25	—	—	26-29	21-23	—	—
Pasaje que se inclina hacia arriba	—	—	—	—	30-31	29-31	26-29	—	—	30-33	24-26	—	—
Pasaje que se nivela	—	—	—	—	32-36	32-36	30-34	—	—	34-38	27-31	—	—
Coilleteo sin salida	—	—	—	—	37-39	37-38	35-37	—	—	39-44	32-36	—	—
Ventana	41-45	16-19	11-13	16	40-41	39	—	50	31	—	—	41-42	41-42
Mantenedor/pozo	46-50	21-21	14-15	17	41	0	18	51-63	33-35	42	37	43-45	43-45
Rancho	51-51	22-23	16-17	18	41	41-44	64-67	66-67	—	38-40	36-41	45-48	—
Cámara de lava	—	—	—	19-21	—	—	40-41	—	—	—	44-47	41-42	49-53
Sala de la Guardia	56-65	24-25	18-20	22-23	—	—	—	66-67	38	—	—	43-62	—
Vía de acceso **	66-85	26-40	21-35	24-38	44-58	22-6	42-56	68-77	35-48	46-55	41-48	53-67	54-58
Vía minera **	—	—	—	—	—	—	—	—	—	56-65	—	—	—
Huaco de escaleras @	86-89	41-42	36-38	39-40	59-60	57-58	57	78-80	49-50	61	48	68-73	69-70
Rampa @	90-92	43-44	39-41	41-42	—	—	—	81-86	51-58	62	50-55	74-77	71-76
Ascensor @	93-94	45	42	47	—	—	—	—	—	—	—	78-80	—
Tobogán @	95-96	46	43	44	61-62	59-61	58-59	86	59	63-65	56	81-83	77-78
Vara de deslizarse @	97-98	47	44	45	63-64	62-64	60-61	87	60	66-68	57	84-86	79-80
Rio +	—	48	45	46-47	65	65	62	88	61-63	69	58-69	87-89	81-85
Rio +	—	49	46	48-49	66-67	66-67	63-65	—	64-66	70-71	61-63	90-92	86-90
Abierto menor +	—	50	47	50-51	68-69	68-69	66-68	89-90	67-69	72-73	64-66	93-93	91-95
Aposento enano +	—	51-76	48-57	52-53	70-81	70-74	69	—	—	—	—	—	—
Cripta *	—	77-80	58-62	54-65	82-85	75-78	70-74	—	—	74-76	—	—	—
Dispensa +	—	81-92	66-77	66-73	86-91	79-85	75-78	—	—	—	—	—	—
Penitencia *	—	—	—	74-76	—	—	74-80	—	—	—	—	—	—
Fregas *	—	—	—	75-79	—	—	81-82	—	—	—	—	—	—
Menturget *	—	—	—	80-82	—	—	83-84	—	—	—	—	—	—
Mazmorra *	—	—	—	82-85	—	—	—	—	—	77	—	—	—
Cámara de arroyo *	—	—	—	86-88	—	—	86	—	—	—	—	—	—
Armería menor *	—	—	78-80	—	—	86	—	—	—	—	—	—	—
Sala de asambleas *	—	—	81-84	—	—	87-88	—	—	—	—	—	—	—
Cámara de la guardia *	—	—	85-88	—	—	88-90	—	—	—	—	—	—	—
Sala de recepción *	—	—	89-90	—	—	91	—	—	—	—	—	—	—
Barracas/comedores *	—	—	91-93	—	—	92-95	—	—	—	—	—	—	—
Biblioteca *	—	93-95	—	—	92-93	—	—	—	—	—	—	—	—
Sala de guardia *	—	96-98	—	—	94-95	—	—	—	—	—	—	—	—
Caverna/gueta *	—	—	89-93	—	—	86-93	91-95	90-93	76-82	67-70	—	—	—
Abocadura *	—	—	—	—	—	—	—	—	74-77	84-85	71-73	—	—
Cámara de excavaciones *	—	—	—	—	—	—	—	—	78-81	86-88	74-79	—	—
Cámara *	—	—	—	—	—	—	—	—	82-83	89-90	80-81	—	—
Montañas *	—	—	—	—	—	—	—	96-99	84-86	91	84	—	—
Empalme **	—	—	—	—	—	—	—	—	87-98	92-96	85-99	—	—
Español *	99-05	99-00	99-00	99-00	96-00	96-00	96-00	00	99-01	97-00	00	96-00	96-00

Uso de esta Tabla y Códigos: Un grupo que esté en Moria, tanto en LA CIUDAD como en LAS MINAS, habrá de encontrarse en una avenida, un camino, una vía de acceso, una vía minera o en un lugar específico (p.e. una habitación, un salón, una caverna, un aposento, etc.). Si un grupo está en la Ciudad, está en la "parte superior de la ciudad" (Niveles 4-7), en la ciudad "central" (Niveles 1-3 y Profundidades 1-3) o en la "parte inferior" de la ciudad (Profundidades 4-7). Estos tres elementos de información determinan cuál de las columnas de esta tabla se usa.

El Director de Juego debería determinar regularmente la columna apropiada y tirar para el posible lugar. Sugerimos una distancia de 30 m por tirada en la ciudad y de 150 m en las minas. Los lugares deberían ser generados hasta que se obtenga un resultado de "Nada" o un "cambio de dirección" (marcados con un F). Si se obtiene más de un lugar, el Director de Juego debería distribuir sus localizaciones sobre la longitud de 30 m (o 150 m en las minas). Ciertos lugares requerirán más de una tirada para generar, como se especificará más abajo. Si algún resultado parece ser inapropiado, se ignora y se tira de nuevo.

Especial: Cuando se obtiene este resultado el Director de Juego puede destruirlo y usar un lugar o estructura pre-establecido (como un lugar o estructura pre-establecida en esta sección) o puede ignorar el resultado de especial y tirar de nuevo. Este resultado está incluido solo para el Director de Juego en ambigüedad de cuando generar lugares (o sobre qué se presiona en un lugar, como por ejemplo, la es Moria).

* - Estos lugares requieren tiradas adicionales en su columna correspondiente de "LUGAR ESPECÍFICO" hasta obtener un resultado de "Nada".

@ - Estos lugares (pequeños huecos de escalera, rampas, ascensores, toboganes o barras de deslizarse) normalmente suben o bajan sólo una o dos niveles. Se hace una tirada para determinar cuánto suben o bajan de la siguiente manera: 01-35 sube un nivel; 36-70 desciende un nivel; 71-80 sube un nivel y baja un nivel; 81-90 sube dos niveles; 91-00 baja dos niveles. Se ignoran los resultados que darían un lugar por debajo de la 1ª Profundidad o por encima del 7º nivel.

** - Se requiere una segunda tirada para determinar a dónde conducen esos lugares (vías de acceso y vías mineras): 01-40, izquierda; 41-80, derecha; 81-00, izquierda y derecha. Se necesita también una tirada para determinar la inclinación de cada pasaje: 01-70, nivelado; 71-85, inclinado hacia abajo; 86-00, inclinado hacia arriba.

+ - Cuando se encuentra un empalme, se hace una tirada de la siguiente manera para determinar cuántas vías mineras se unen en la cámara: 01-35, tres; 36-85, cuatro; 86-95, cinco; 96-00, siete.

F - Estos resultados indican un "cambio de dirección", el cual (junto con el resultado de "Nada") marca el proceso de generación de lugares para una sección de pasaje de la ciudad. Si el pasaje es incompatible con el mapa principal, se ignora el resultado y se tira de nuevo.

F - Se hace una tirada para determinar la presencia de puentes o aberturas: 01-10, nada; 11-70, puente de arco fijo; 71-80, abutamiento; 81-90, puente levadizo; 91-00, puente giratorio. La presencia de otros lugares puede ser determinada haciendo tiradas adicionales hasta obtener un resultado de "Nada": 01-15, nada; 16-35, abutamiento hacia arriba; 36-55, abutamiento hacia abajo; 56-65, senda a la izquierda; 66-75, senda a la derecha; 76-85, senda hacia ambos lados; 86-93, puente; 94-97, rampa hacia abajo; 98-00, rampa hacia arriba. Si algunos resultados parecen inapropiados, se ignoran y se tira de nuevo.

Nota: Cuando se viaja a lo largo de una vía de acceso o de una vía minera no señalada específicamente en los mapas principales, se asume que el itinerario progresa en la última dirección dada (p.e. recto, girando o inclinándose, etc.) hasta que un resultado indique un cambio de dirección o hasta dar a un lugar señalado en el mapa principal.

Nota: Esta tabla ayuda al Director de Juego en la determinación de estructuras y lugares que hay en un pasaje particular. Cuando se usa este procedimiento, el Director de Juego debería registrar las estructuras aleatorias generadas para una sección, así puede usarlas de nuevo si sus personajes visitan secciones ya exploradas. Se debe recordar que Moria es enorme, no podría ser completamente cartografiada en decenas de módulos; así, esta tabla está prop extra como una simulación que permite al Director de Juego manejar Moria en una ambigüedad de un JRF.

mayoría del Camino de Durin y las dos Puertas exteriores están en él, el más viejo de los niveles. Aquí, donde las montañas tienen setenta kilómetros de ancho, los arecosos pasajes suben y bajan, uniéndose frecuentemente con las salas de la Primera Profundidad. En ese sentido, la Primera Profundidad y el primer Nivel están entrelazados. Sus diseños desafían cualquier descripción separada, de modo que el mapa de caminos de las Plantas Principales incorpora y cubre ambas plantas.

Noventa metros por debajo de la Primera Profundidad, entre frecuentes intrusiones de depósitos porfidos púrpura que taponan antiguas chimeneas volcánicas, los enanos construyeron la Segunda Profundidad. Este área está diseñada para ser habitada por unidades militares y contiene numerosas salas de entrenamiento, comedores y residencias adecuadas a las necesidades de las Huestes Armadas de Moria. Es el hogar de dos ordenes de batalla (Azashokun) completas de 343 guerreros. La Tercera Profundidad, más pequeña pero similar, también abriga dos Azashokun, aunque esta planta contiene menos cocinas y áreas de asambleas.

El Segundo Nivel de Moria está a unos ochenta y cuatro metros sobre el Primer Nivel o Principal. Esta región alberga también grandes Salas de Asambleas, Cámaras Ceremoniales, almacenes militares, Barracones y Salas de Revista, así como la concentración más alta de cocinas de la Ciudad. Por encima de él está situado el grado más alto de la Ciudad central, el Tercer Nivel. Aquí las cámaras son reflejo de las de abajo, aunque hay menos y más ampliamente espaciadas.

6.42 LOS NIVELES SUPERIORES DE LA CIUDAD

Las plantas superiores de la Ciudad, del Cuarto al Séptimo Nivel, contiene las Salas Manantial, Salas de la Guardia, Cámaras del Tesoro y Bibliotecas de Khazad-dûm. Los alojamientos de los Guardianes del conocimiento y el encantamiento están salpicados por todas estas plantas altas, ya que son habitaciones construidas para almacenar la gran riqueza cultural de Moria. Una gran multitud de objetos ceremoniales e inscripciones descansan en los salones de los Niveles superiores. El más alabado de estos guardamuebles es la Cámara de los Documentos, santificada como la Cámara de Mazarbul. Situada cerca del Vigésimo primer Salón del Extremo Norte del Séptimo Nivel, contiene los Altos Libros de Moria, incluidas las historias del Pueblo de Durin. Grandes ventanas iluminan este salón septentrional y también dan luz a la mayoría de las cámaras septentrionales desde pozos situados en los techos del área.

6.43 LAS PROFUNDIDADES INFERIORES DE LA CIUDAD

Mientras que los Niveles superiores disfrutan de una concentración relativamente alta de luz natural y de agua, de la Cuarta a la Séptima Profundidad se mantienen como dominio del fuego y la oscuridad. Las Cámaras construidas para las fundiciones, forjas y artesanados abundan en estos pisos inferiores, explotando los fieros recursos de la tierra. Frecuentes piscinas de lava y simas burbujeantes aparecen a lo largo de éstos, los harrios más calientes de la ciudad. Aquí los enanos cavaron oscuras mazmorras.

A parte de los pisos principales, la Séptima Profundidad es la más significativa. El Camino del rico mineral de Mithril se abre hacia el norte desde estos salones y corta bajo el Cuerno Rojo y a través de la gran vena de Plata verdadera. Aquí están situadas la especial Armería Real y las Cámaras del Rey. Ningún área está mejor protegida y ningún piso está más cerrado en el corazón de las Montañas; de este modo, es natural que la Séptima Profundidad sirva como hogar real y espiritual del Rey enano.

6.5 LAS MINAS

Aunque de hecho están conectadas y están construidas a lo largo de los mismos pisos que componen la Ciudad, los Niveles y Profundidades en las Minas de Moria exhiben un diseño más salvaje y aleatorio. Hay caminos en pendiente, recodos y caídas en caminos frecuentemente impredecibles y ocasionalmente uno puede viajar durante kilómetros sin ver ningún signo de civilización. Las intersecciones están esparcidas y las habitaciones no son frecuentemente apropiadas. Además, muchas de las avenidas, caminos, vías de acceso y vías mineras virtualmente no conducen a ningún sitio.

Las Minas, con todo, reflejan la vida y un propósito dinámico sintiendo los ecos continuos de herramientas a través de estos corredores e, incluso, tocan la mayoría de lugares remotos o abandonados. Carros de Mineral, Taladros de Roca, Vagones Lanzallamas, Molinos de agua y Perforadores de Mineral se esparcen por los pasajes. Junto con la preponderancia de los Montacargas, Cámaras de Excavación, Empalmes, Canteras y Salas de Piedra delatan la escabrosa historia y grandiosas proezas de la Primera Casa de los Khazad.

6.6 LUGARES DE INTERÉS

Moria contiene un incontable número de lugares asombrosos y encantados, lugares de gran maravilla e interés.

CLAVES PARA DISPOSICIONES EN LOS PLANOS

	Mampostería		Roca suelta
	Rastrillo		Arroyo
	Pasaje/Vestíbulo		Hogar
	Pasaje inclinado		Estantería
	Ventana		Piscina
	Puerta de piedra		Camino
	Puerta de madera		Soporte de antorcha
	Puerta de metal		Trampa

	Puerta doble		Pasaje inferior
	Corredora hacia arriba		Lecho de río seco
	Corredora lateral		Cifre
	Puerta secreta		Pozo
	Corredora hacia afuera		Mesa
	Corredora hacia abajo		Lexa
	Escaleras que suben		Cama
	Escaleras que bajan		Mosaico

LEYENDA DEL MAPA DEL ITINERARIO

a	= Armero
c	= Cámara Ceremonial
d	= Mazmorra
s	= escalera principal (subida y bajada)
sd	= escaleras de bajada
su	= escaleras de subida
t	= travesía (inclinada hacia arriba o abajo)
td	= travesía (descendente)
tu	= travesía (ascendente)
w	= Manantial
	= Avenida
	= Camino
	= Vía de Acceso Principal
	= Acueducto Principal

Unos cuantos mantienen un interés especial para el aventurero. Estos están incluidos aquí, ordenados según su número de localización en los mapas de caminos y adscritos al Nivel o Profundidad donde estén localizados. Son proporcionadas disposiciones específicas para algunos de estos lugares (están acompañados por un *). La Sección 6.32 contiene un índice de los pasajes relevantes y diagramas de las cámaras.

Las plantas principales

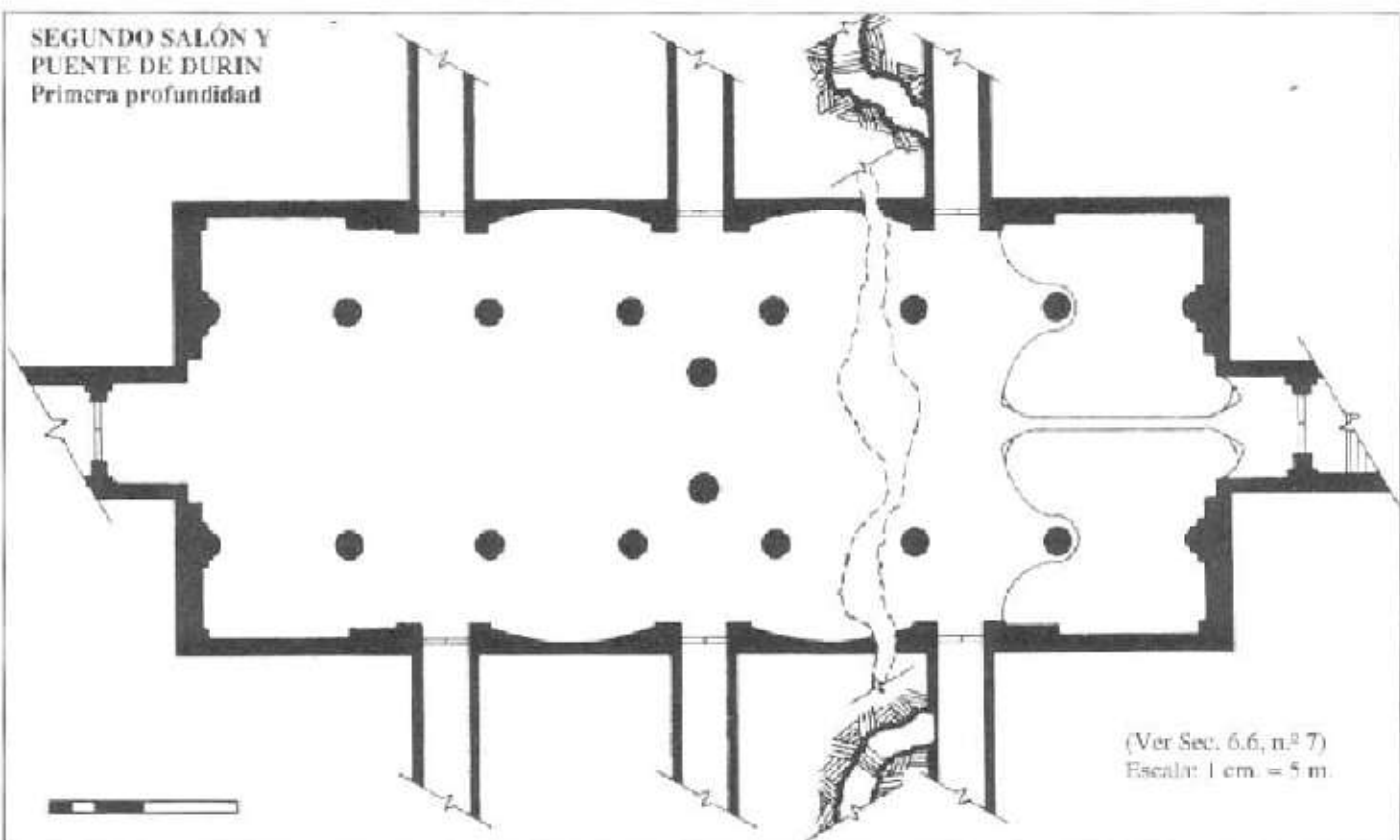
(El Primer Nivel y la Primera Profundidad)

1. **Puerta Oeste:** Ver las páginas 85 y 86, así como la Sección 4.31. Este portal de 1,8 m de ancha y 2,7 m de alto se abre a 200 escalones bajos. Estos ascienden hasta un pasaje abovedado que corre hacia el interior del Vestíbulo Occidental.
2. **Vestíbulo Occidental:** * Análogo a una tosca Sala de Asambleas, esta cámara de 42 m x 42 m tiene tres puertas (de 4,2 m de alto) en sus paredes este y oeste. Mirando hacia el este, la puerta de la izquierda da a un camino descendente, el pasaje principal (Camino del Pozo) de las Minas inferiores. Este camino oblicuo conduce eventualmente a la Sala del Pozo de Hwáin (ver N° 51) en la Séptima Profundidad. La puerta hacia el este de más a la derecha se abre a un camino ascendente, mientras que la apertura central sirve para comenzar el Camino de Durin, aquí una sección muy estrecha (0,9 m) y defendible. En el lado oeste del Vestíbulo, el portal central proporciona acceso a un pasaje curvo que desciende a la Puerta Oeste. Ambas puertas hacia el oeste que la flanquean conducen a vías de acceso cortas e inclinadas que giran ascendiendo hasta las Salas de la Guardia abiertas naturalmente al riesgo que hay sobre la Puerta Oeste. Dos líneas espesas de columnas cuadradas dividen este salón y, en la oscuridad, un poder no se da cuenta que el pasaje está interrumpido.
3. **El Camino de Durin:** Este avenida de 79 kilómetros de longitud es la sección subterránea del Camino de los enanos entre Eregion y Lórien.
4. **Cámaras Posada:** Un complejo cavernoso de 126 m x 42 m con docenas de habitaciones de huéspedes de 2 m x 4 m cortan sus muros. Los viajeros a lo largo del Camino de Durin las usan

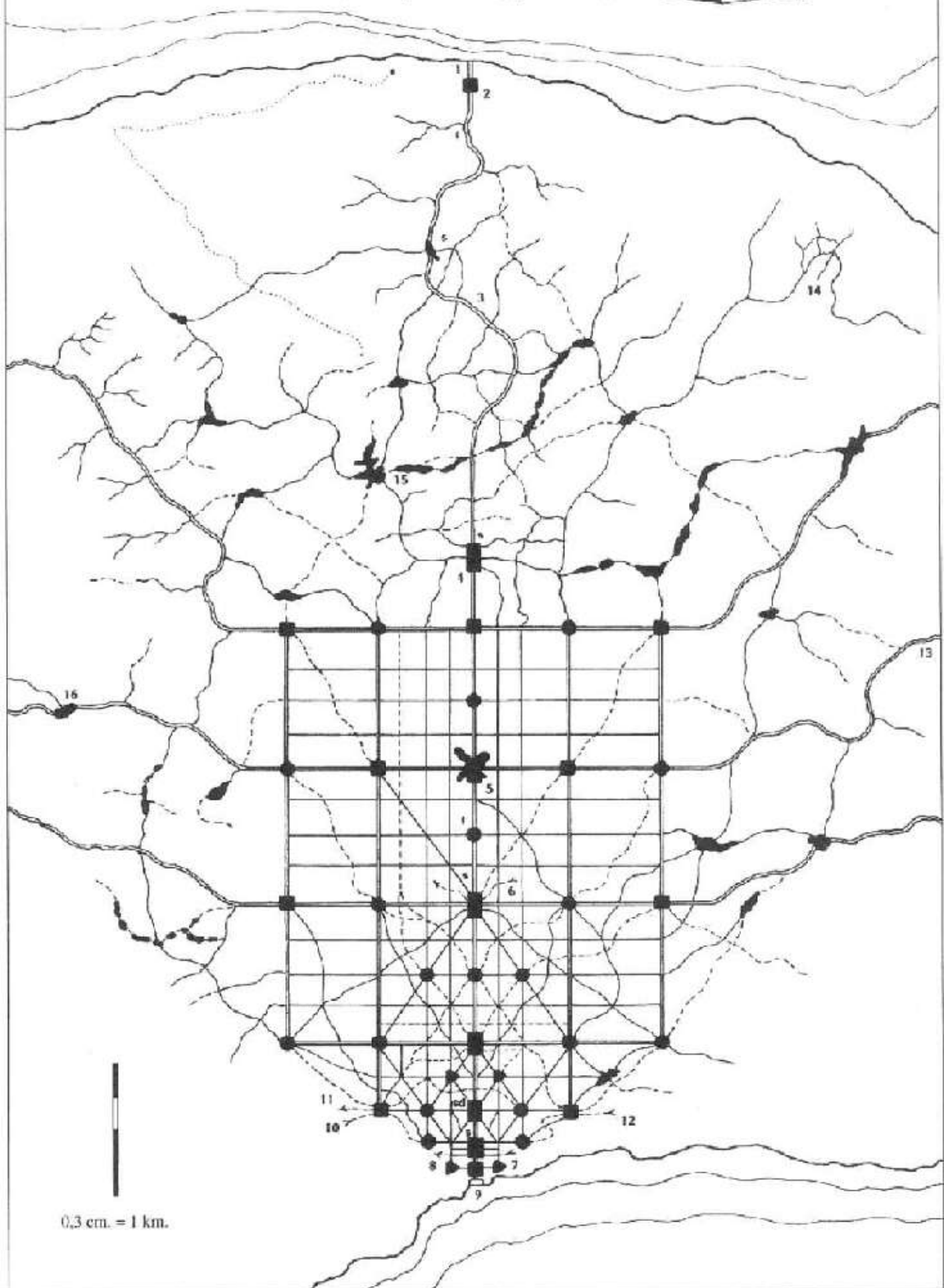
para descansar allí, a 42 kilómetros de la Puerta Oeste y a 37 kilómetros de la Puerta Este.

5. **La Chimenea de Durin:** * Extendiéndose miles de metros de arriba a abajo en el Cuerno de Plata, este gran abismo es cortado por numerosas escalinatas. Cerca del centro, haciendo círculos alrededor de una gran pilar, está la Escalera Central de Moria de 6,5 m de ancho. Esta escalinata espiral corre a través de cada uno de los catorce Niveles y Profundidades. Para llegar a la escalinata uno debe atravesar una serie de ojos de puentes de 21 m de largo que se arquean entre los numerosos contrafuertes naturales de basalto del abismo. La Escalinata de Durin sube a través de grietas ocultas en su brazo nordeste (ver N°52).
6. **Sala de Asambleas Oeste:** Esta insólita Sala de Asambleas rectangular marca linde occidental de la Ciudad. Desde este punto hacia el Este, miradas de habitaciones se sitúan a los lados de los caminos y las vías de acceso.
7. **Salones del Este:** * Estas son las cámaras más viejas de Moria. El más oriental es el **Primer Salón del Primer Nivel**, el Vestíbulo Oriental de Moria. Es una habitación cuadrada de 21 m x 21 m con un techo con visera de unos 21 m de altura. Catorce estrechas ventanas se recortan contra su muro este iluminando la habitación. A unos cuatrocientos metros al oeste, a lo largo del Camino de Durin y bajando una amplia escalera hasta la Primera Profundidad, está el **Segundo Salón**, o "Salón de los Árboles". Se llama así por los catorce pilares en forma de árbol que soportan su techo ligeramente curvados de 23 m de altura. Esta antigua sala de revista tiene 63 m de largo por 25 de ancho y está dominada por el "Pozo Sin Fin", un abismo de 12,5 m de ancho. El Camino de Durin atraviesa el foso por medio del arco de 2 m de ancho del Puente de Durin y deja la habitación en el lado oeste por una puerta de arco de 6 m de altura. Tres puertas se abren en el lado norte y miran a otras tres en el lado sur. La puerta nordeste conduce al Camino del nordeste, del cual sale un pasaje secreto. Este pasaje es un pequeño ascenso de un kilómetro y medio de largo a la Cámara de los Documentos en el Séptimo Nivel. (Siete tramos de escaleras lo rompen en su subida al N°38).

NOTA: Después de la muerte de Balin en 2994 T.E., durante el reinado del Balrog, una desigual sima volcánica de 4 m de

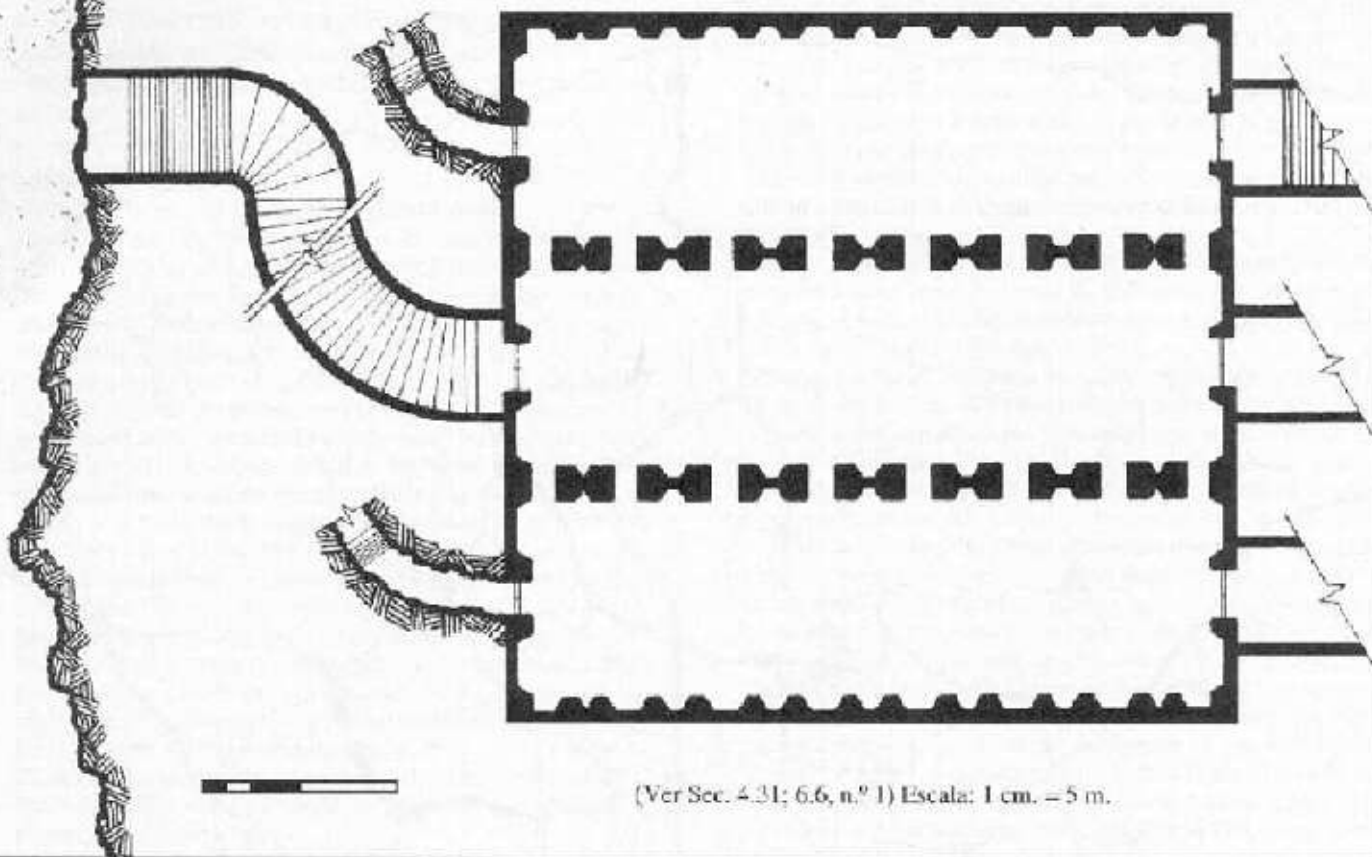


ÁREA PRINCIPAL
(Primera profundidad y primer nivel)

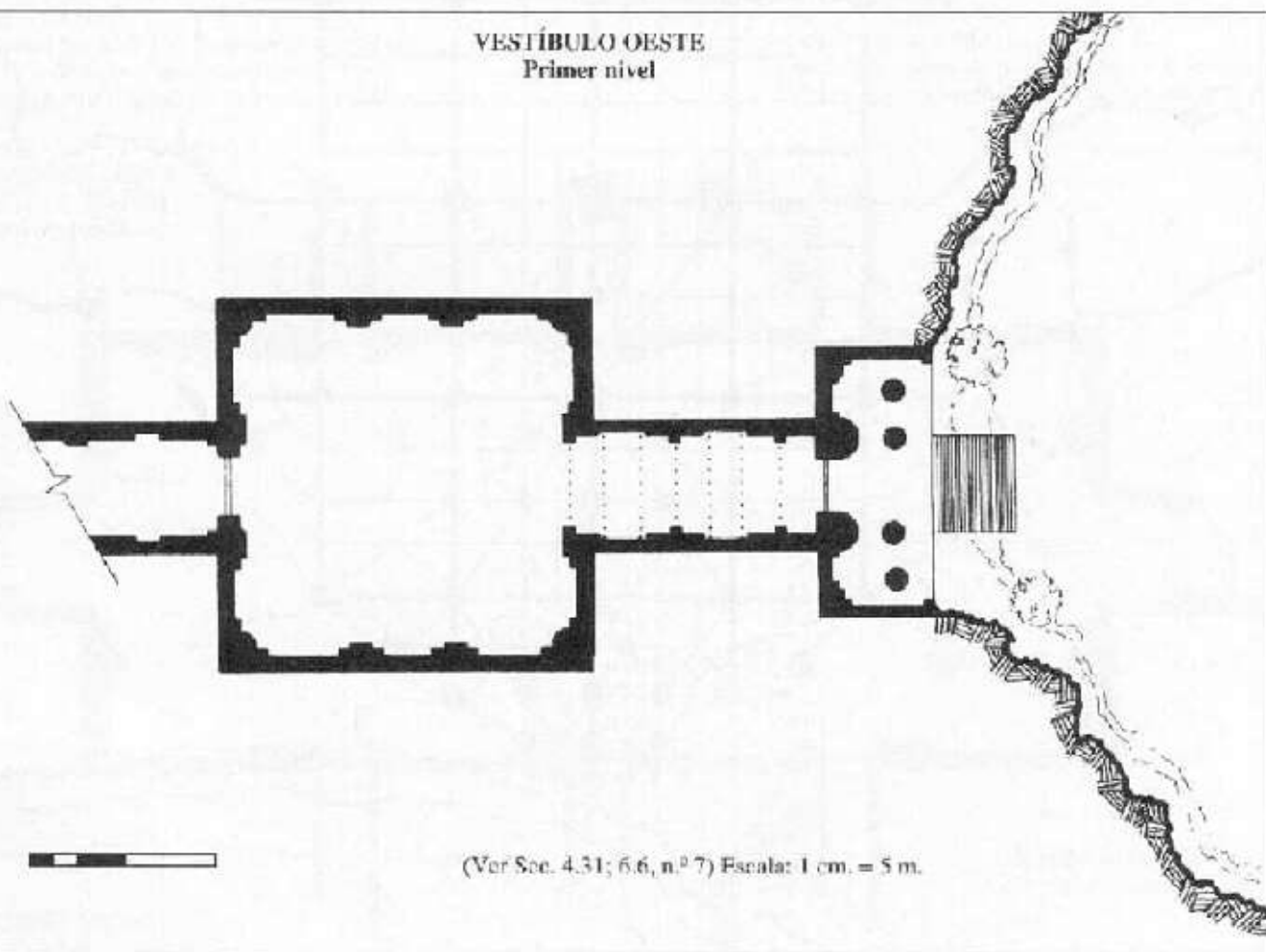


0.3 cm. = 1 km.

EL TÚNEL OESTE Y EL VESTÍBULO OCCIDENTAL
Primera profundidad y primer nivel



VESTÍBULO OESTE
Primer nivel



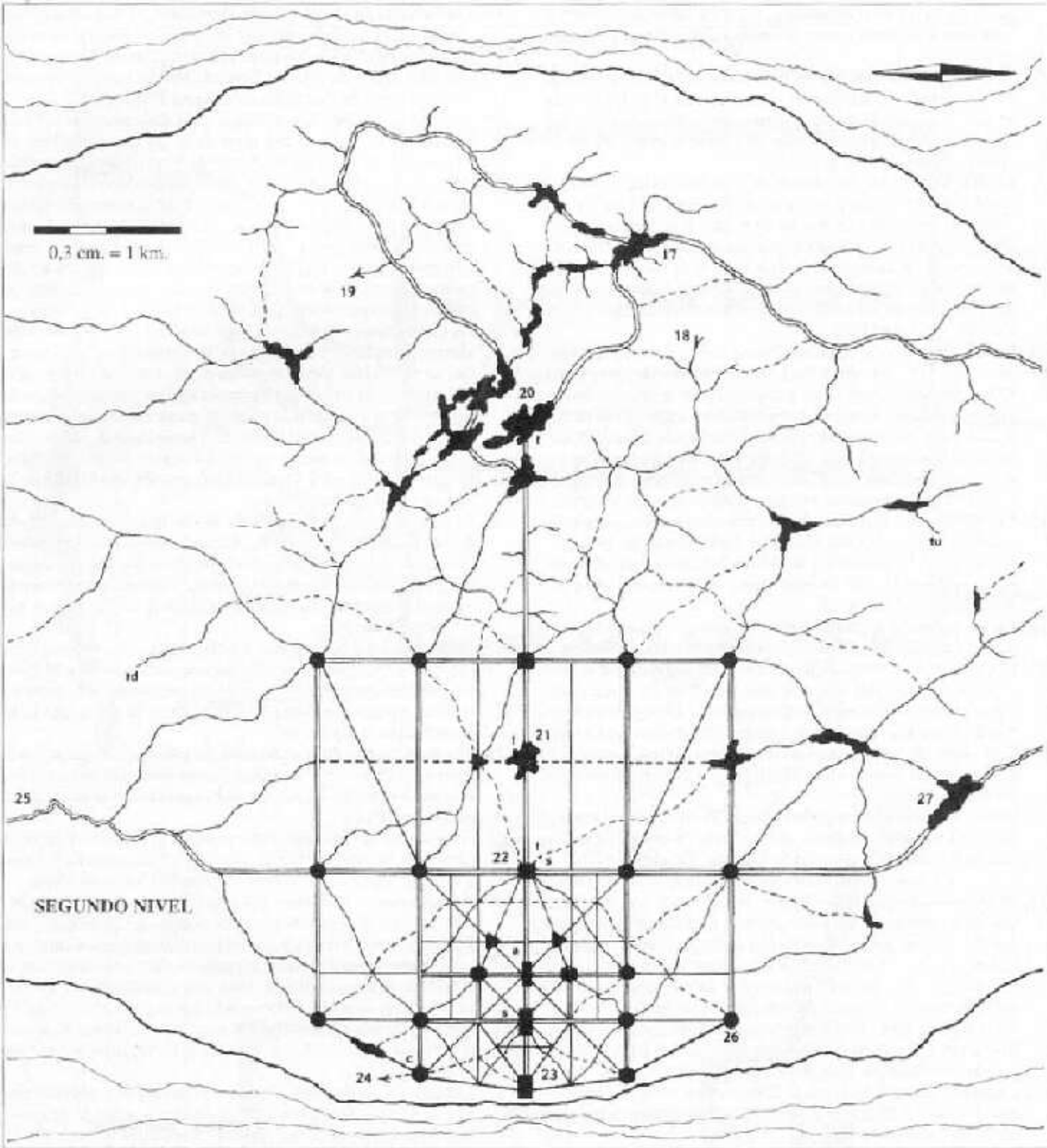
ancho apareció en el Segundo Salón. Está alineada de norte a sur y divide la cámara justo al oeste de las puertas nordeste y sudeste.

8. **Entrada Secreta a las Minas Inferiores:** La puerta del sudeste del Segundo Salón conduce al Camino del Sudeste y a una vía de acceso similar al camino secreto que sale del Camino del Nordeste, únicamente que este desciende a la Minas de las Profundidades inferiores.
9. **Puerta Este:*** (Ver el interior de la contraportada) Aquí el Camino de Durin sale a través de un par de anchas puertas de piedra que se abren a un porche de 15 m x 6 m. Mirando hacia Moria, hacia el oeste desde el puente, el Camino de Durin es una avenida fácilmente defendible de 6 m de ancho y 4 m de alto, guardada por siete rastillos de adarce (espaciados 2 m entre ellos). Este pasillo de 13 m conecta la Puerta Este con el Vestíbulo Este de Moria.
10. **El Pasaje Secreto al Segundo Nivel:** Detrás de una piedra giratoria de 2 m x 2 m en la Sala de Asambleas más sudoriental está la entrada secreta a esta estrecha vía de acceso inclinada ascendientemente. Este pasaje secreto lleva a una salida secreta idéntica en un muro de la Cámara Ceremonial del sudeste del Segundo Nivel (ver N°24). Ninguna de estas puertas ocultas está cerrada con llave, pero es necesario pasar una tirada Muy Difícil (-20) en Desarmar Trampas para encontrarla y usarla.
11. **Vía de Acceso a las Minas Inferiores:** Esta vía de acceso desciende al Salón de los Herreros Sudoriental de la Sexta Profundidad. Un ascensor a las Minas Inferiores está colocado en un hueco de la Sala de Asambleas, en el lado opuesto a esta vía de acceso y al N°10.
12. **Vía de acceso al Segundo Nivel:** Un pasaje inclinado asciende a la Cámara N°26 en el Segundo Nivel.
13. **El Camino del Cuerno Rojo:** Esta avenida inclinada hacia abajo en la principal ruta que atraviesa las Minas de norte a sur. Tuerce y desciende durante cincuenta y seis kilómetros, extendiéndose hasta la Séptima Profundidad bajo el Paso del Cuerno Rojo, antes de cruzarse con el Camino del Mithril. Desde allí, el Camino del Mithril corta más lejos por debajo del corazón del Cuerno Rojo.
14. **Minas Noroccidentales de la Primera Profundidad:** Un gran filón de Oro (Mal) descansa en los muros de estas vías mineras. Numerosos Perforadores de Mineral, Taladros de Roca y utensilios mineros están almacenados en los pasajes laterales.
15. **El Despeñadero de Róin:** Esto es actualmente una gran falla que abarca una serie de vastas cavernas naturales interconectadas. Las cuevas salen en dirección nordeste desde la enorme cámara donde el Alto Guardián Róin mató a su propio hijo en 593 S.E. (Se dice que los Fantasmas de ambos habitan este lugar). Numerosas ventanas y fosos marcan los suelos y los muros, y algunos de los abismos conectan las cuevas con las Minas Inferiores. Unas piscinas abastecen de pescado y unos bosques de setas abundan por toda la osombrosa grieta.
16. **Cámaras de Lava Naturales:** Esta caverna caliente guarda el gran Camino del Sur y está llena de lagos siempre burbujeantes de lava detretida.

Nivel dos

17. **Las Minas de Khulakal:** Esta cámara gigantesca de granito y piedra caliza es una de las más grandes de Moria. De cuatro kilómetros de largo, más de un kilómetro de ancho y unos novecientos metros de profundidad es un mundo en sí misma. Raras formaciones de roca, magníficos arcos, rampas en espiral, retorcidos brazos de túnel y minas sin final le dan a la habitación un carácter de tierra maravillosa con las cualidades de un laberinto. Aunque ahora está virtualmente estéril, fue una vez la fuente de oro más grande de Moria. Ahora sirve para unir las avenidas más occidentales del Segundo Nivel, rutas que corren a lo largo de las cornisas de roca y que se unen por casi cien puentes.
18. **Salón de los Cristales Verdes:** Allí los caminos y las vías de acceso atraviesan un depósito de berilio que produce un pequeño pero valioso suministro de esmeraldas.

19. **Camino a la Segunda y Sexta Profundidad:** Este camino inclinado gira a través de docenas de estrechos vaiveños en su bajada a las Profundidades sudoccidentales. Proporciona un acceso a las minas de plata del Segundo Nivel y continúa bajando hasta las Salas de Fundición de la Sexta Profundidad.
20. **El Pozo de Mahal:** Actualmente, estos desconocidos salones forman parte de la misma serie de fallas que las Minas de Khulakal. Una vez una gran fuente de hierro, ahora proporcionan sólo modestas cantidades. Se extienden unos mil metros hacia abajo y están llenos de aguas rojizas cargadas de hierro habitadas por Mandíbulas rojas y Dragones de Agua. La superficie de estas piscinas está aproximadamente a unos veintidós metros bajo la elevación de las avenidas. Cada una se alimenta de una serie de manantiales y todas son fuentes de arroyos subterráneos que corren hacia el oeste hacia el río Sirannon.
21. **La Chimenea de Durin:*** (Como en N°5 del Nivel Uno) Este abismo de más de dos mil metros de profundidad aloja docenas de escalinatas y está atravesado por una colección de ojos de puente de 21 m que unen grandes repisas y contrafuertes de basalto. Oculta lejos en la estrecha grieta del nordeste está la legendaria Escalinata de Durin. El Tramo Central, una escalera espiral de 6 m de ancho, conecta los catorce niveles de Moria. Comienza arriba en el Séptimo Nivel y acaba en el fondo de la Séptima Profundidad.
22. **El Salón Occidental:** Esta Sala de Revista es la cámara más occidental de la Ciudad y fue diseñada como principal punto de reunión del ejército permanente de Moria, las Huestes Armadas. Filigranas de plata embellecen las veintiocho columnas de mármol que soportan el techo de bóveda de medio arco de esta Sala de Asambleas.
23. **Habitación del Amanecer:** La Habitación del Amanecer es una Sala de Asambleas rectangular con muros de mármol blanco y un decorado techo con bóvedas nervadas. Un grupo de veintituna pozos ventana perforan el muro oriental, dando la bienvenida a la luz del sol.
24. **Vía de acceso al Primer Nivel:** Una piedra giratoria de 2 m x 2 m en el muro sur de la Cámara Ceremonial Sudeste oculta este estrecho pasaje. La vía de acceso desciende al Nivel Principal. (ver N°10).
25. **Avenida de la Guardia:** Este retorcido camino lleva hacia la cámara de guardia del Sur de Moria, una habitación de 8,5 m x 8,5 m que vigila desde la cara sudeste del Cuerno de Plata.
26. **Asentamiento Nordeste:** Un salón circular de 23 m de diámetro forma el punto focal de los barracones principales del Segundo Nivel. Treinta y cinco alojamientos enanos salen del salón central, constituyendo los hogares de los miembros de la élite de la guardia de batalla. Una sola columna de 4 m de diámetro abarca el abanico abovedado que soporta el techo de 15 m de altura. Dentro se encuentra un pasaje oculto que baja hasta la Sexta Profundidad y sube hasta el Séptimo Nivel (ver N°12).
27. **Cámara de las Hachas:** Esta caverna de más de cuatro mil metros de longitud se eleva a 90 m de altura. Aquí la Avenida Nordeste atraviesa un lago poco profundo por una calzada de piedra. La leyendas dicen que en algún lugar de estas aguas se encuentra un grupo de tres hachas encantadas olvidadas por el Rey de Nogrod. El cuento es cierto. A cuatro metros bajo la superficie del lago, a lo largo de la cara norte de la cámara, se asienta un arco de piedra sellada. Las Tres Hachas de Azaghâl están aquí, abrigadas dentro de un sudario de paño de oro. Todas están hechas de Tasarung e Ithilnaur, y fueron forjadas por un antiguo Frio. Cada una es un arma mágica: 120 matadora de orcos que provoca un Crítico de Frio de igual grado si hay un resultado normal de crítico. El *Hacha Larga* es una hacha de combate a dos manos que puede ser lanzada hasta 21 m sin penalización. Es un arma rojiza con deslumbrantes filos plateados y decorada elaboradamente con plata incrustada. Su compañera, el *Hacha de la Noche*, es igual de bella, pero sus repujados de Ithildin son invisibles excepto a la luz de la Luna o de las Estrellas. En cada caso, el arma golpeará a uno o dos objetivos cuando es lanzada, ambos en el mismo asalto. Este hacha de



mano puede ser lanzada hasta 10,5 m sin penalización, y hasta 21 m con -35. La tercera arma mágica es el *Hacha de Piedra* de una mano. Es un arma gris reforzada y decorada como el Hacha de la Noche, pero un poder diferente nace de su Ithidin brillante. Mejor que golpear dos veces cada asalto, permite al portador lanzarla a través de piedra sin dificultad. También permite al portador mirar a través de la oscuridad o de la piedra (alcance 10,5 m) y ver a cualquier persona cuya voz sea audible o cuyos sonidos sean percibidos.

Nivel tres

28. El Lugar del Ladrador: Aquí, es donde la avenida transversal norte se eleva desde el Segundo Nivel, el estrecho corredor de 6 a 4 m es bloqueado por un muro verde de granito. Hay una puerta de piedra con la parte superior redonda de 2 m x 2 m virtualmente invisible en el centro del muro, pero es guardada por

el "Vigilante Ladrador" de onix verde de 2,7 m de alto. Este Vigilante de piedra con aspecto de malvado emitirá un ensordecedor "Ladrado" si un ser desconocido se acerca a menos de 15 m en su campo de visión. Además, cuando alguien intenta pasar a través de la puerta sin la Llave-runa adecuada, y sin pasar satisfactoriamente la tirada difícil (-10) para desactivar el mecanismo, el Vigilante resbalará a su derecha a lo largo de un carril y cerrará el acceso al pasadizo.

29. La Vigilancia del Tiempo: Esta cámara redonda de 12,5 m de ancho está cubierta con una cúpula plateada que se arquea a 23 m del suelo de mosaico. Contiene instrumentos astrológicos y meteorológicos encantados, que pueden ser usados para determinar los movimientos en el cielo y de ese modo predecir el tiempo. Una serie de pozos ventana especiales se sitúan en su techo abovedado.

30. La Chimenea de Durin:* (Ver N°5).

Nivel cuatro

31. **La Cripta de Alvis:** Bajo un espiral de escaleras de 1 m de ancho, 10 m por debajo de la Cámara Ceremonial del Cuarto Nivel descansa un sarcófago de laca roja. Una placa conmemorativa de 4 m de diámetro girada inteligentemente está incrustada en el centro del suelo de la Cámara Ceremonial y sirve como entrada. Es muy difícil (-20) de abrir y está guardada por una serie de trampas pluma ocultas cuidadosamente. El sarcófago contiene los huesos y las preciadas posesiones de *Alvis*, el aspero consejero de Durin II. El Fantasma (Mayor) del guardia personal Humano de *Alvis Rangar* habita y defiende la cripta, pero no la abandonará incluso si se le irrita.

Los objetos sepultados con *Alvis*: tres aguamarinas de 70 mo; una *Maza Salvadora de Agua* encantada +10 que (siempre que el lanzador y el objetivo estén 10 m en el agua) puede ser lanzada sin penalización a través de cualquier fuente de agua (de 30 cm o más de profundidad) y puede saltar hasta 210 m para golpear a un objetivo y volver de un salto en el mismo asalto; el *Yelmo de Piedra* mágica, un yelmo completo forjado con tassarang, repujado con filigranas de oro y con la forma de la cabeza de una Demonio-carnero. Hasta tres veces al día, y con un asalto de concentración, el usuario puede transformarse en granito azulado, teniendo todos los beneficios y problemas asociados a la piedra. Todos los objetos que el usuario lleve hasta su "peso máximo permitido" (el "peso muerto" que puede transportar sin incurrir en penalizaciones de movimiento) también se convierten en piedra. Para volver al estado normal el usuario debe concentrarse de nuevo durante un asalto completo. Mientras sea de granito, el usuario no puede moverse ni lanzar conjuros. El puede, sin embargo, emplear sus sentidos y no tiene necesidad de comida o agua.

32. **La Chimenea de Durin:*** (Ver N°5).

Nivel cinco

33. **El Ojo de Thund:** Esta ventana casi vertical corta el camino cuando éste atraviesa un puente arqueado de 2 m de ancho sobre el flujo atrozador de un arroyo subterráneo. Esta ventana de 1 m x 1 m es el más profundo (más largo) de los fosos de luz de *Moria*, llegando tras novecientos metros a la cara nordeste del Cuerno de Plata. (Ver 4.11 para más información sobre las ventanas y pozos de luz).

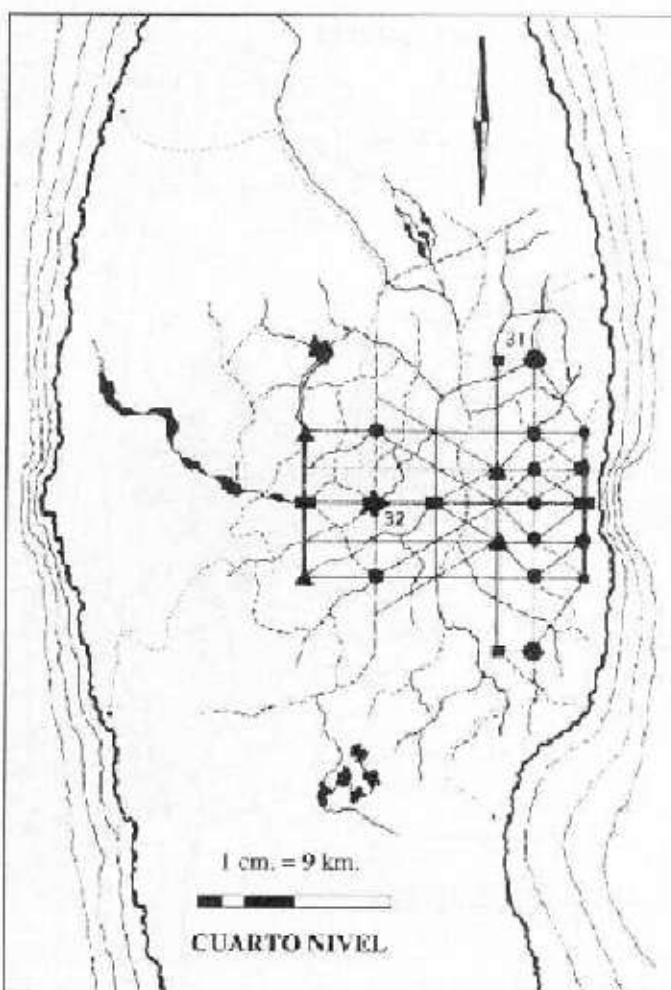
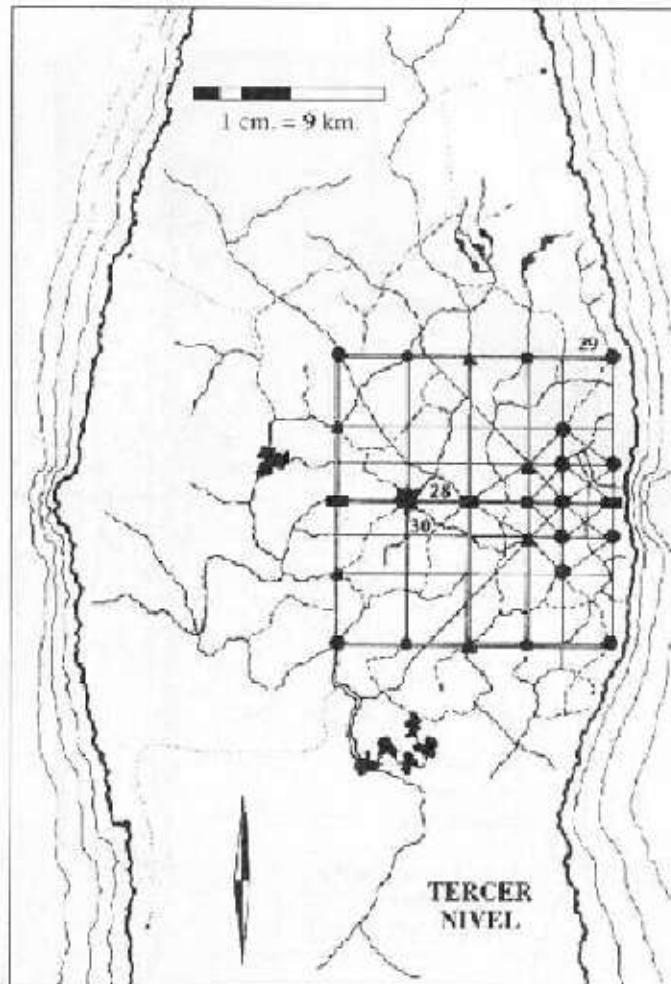
34. **La Chimenea de Durin:*** (Ver N°5).

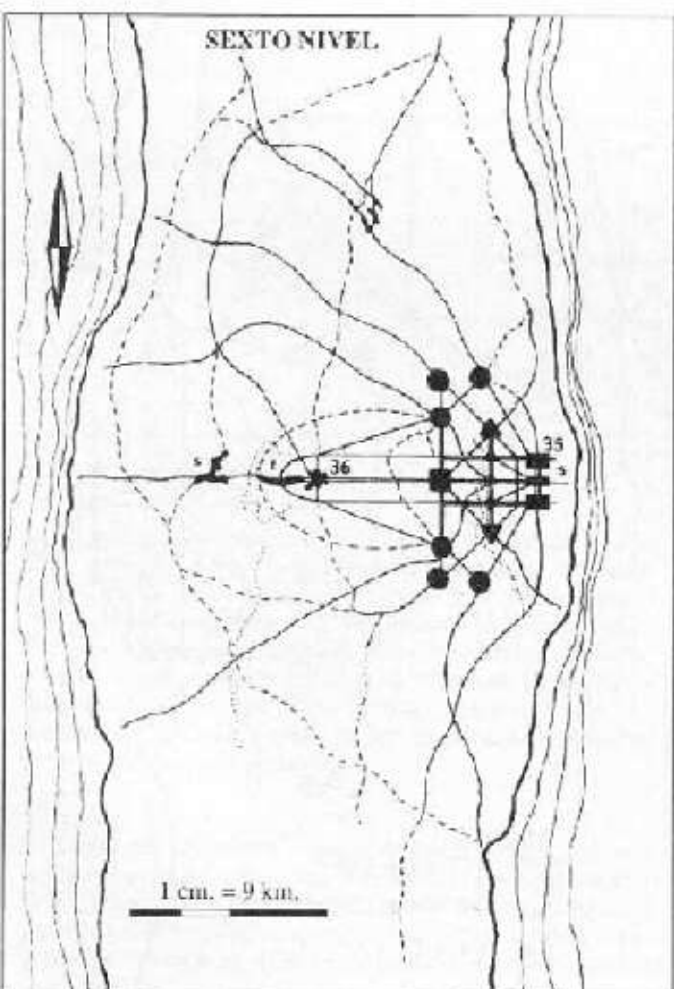
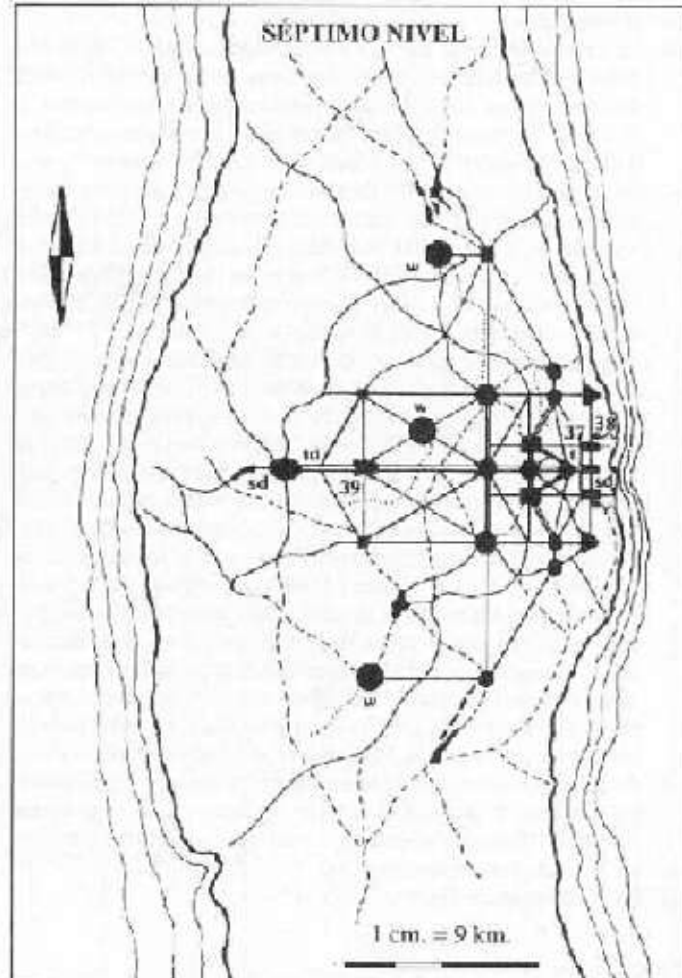
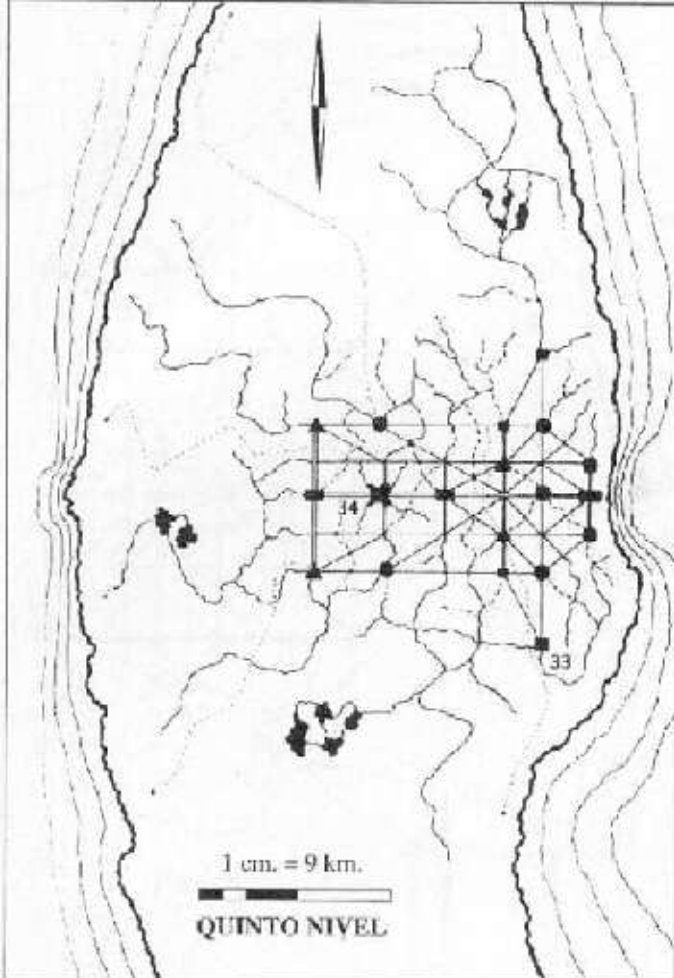
Nivel seis

35. **Sala de los Escribas:** Llamada también Décimo octavo Salón del Extremo Norte, esta Cámara Ceremonial está situada directamente debajo del Vigésimo primer Salón del Séptimo Nivel. Aquí los muros están cubiertos con inscripciones grabadas en piedra encantada. En el centro de la habitación hay un grupo de pilares situados sobre una piscina de agua pestilente de 2 m de profundidad y 6 m de diámetro. Tres puentes de 1 m de ancho se tienden sobre la piscina y proporcionan acceso al monumento, que es un duplicado del obelisco hecho por revelaciones de Durin junto al Lago del Espejo (El original está en el Valle del Arroyo Sombrio). La corona piramidal giratoria de este monumento puede ser movido para revelar los tres mágicos *Cinceles de Dwalin* de oro (50 mo).

Estos cincelos pueden ser usados una vez al día para crear un Símbolo mágico igual al nivel del usador. Hecho de esta forma, "borran" cualquier otra inscripción o Símbolo que toquen en el proceso. Obsérvese que las secciones centrales de 1 m x 1 m de los puentes están entrampadas. Unas bisagras-resorte las aseguran y, a menos que las descubran (muy difícil, -20) y las desarmen (difícil, -10), se dispararán al soportar una carga de 15 o más kilogramos dejando caer a la víctima al agua de abajo. Las personas que entren en el agua deberán hacer una TR contra un conjuro de nivel 3º o caerán en un sueño como en coma durante 1-50 minutos e inmediatamente se hundirán hasta el fondo de la piscina.

36. **La Chimenea de Durin.** (Ver N°5)





Nivel siete

37. El Salón del Conocimiento: Llamado también vigésimo primer Salón del Extremo Norte, esta Sala de Asambleas rectangular tiene las paredes cubiertas con un compuesto de obsidiana negra machacada. La habitación de 42 m se extiende 63 m de este a oeste y 42 m de norte a sur. Una sola ventana orada el centro del muro oriental en el punto en que el muro se encuentra con el techo. Abriéndose a través del mismo muro hay una puerta que conduce a una escalera en espiral que desciende hasta el Primer Nivel. (Estas escaleras atraviesan las salas 18ª, 15ª, 12ª, 9ª y 6ª, todas del Extremo Norte y se abre en el Tercer Salón del Primer Nivel). Un arco en el muro norte conduce a un camino al final del cual está la Cámara de los Documentos (Nº38). La puerta oeste se abre a un camino transversal que desciende todo el tiempo hasta llegar a la sala del Pozo de Hwáin en la Séptima Profundidad de las Minas. La puerta sur conduce a un camino que conecta con el Vigésimo Salón del Extremo Norte. El Salón del Conocimientos es una de las tres Salas de Asambleas diseñadas por Narvi (ver 4.33).

38. La Cámara de los Documentos: La Cámara de los Documentos (o "Mazarbul") es la depositaria tradicional de la mayoría de los tomos honorables de Moria. Esta sala tiene 12,5 m x 12,5 m y un techo de 6 m de altura. Una simple ventana sesgada a través de la parte superior de la pared oriental lanza la luz natural al centro de la habitación. Toda la habitación está rodeada por área elevada que corre alrededor de los muros a 35 cm (2 escalones) sobre el suelo central. Cinco rincones de 1 m x 1 m adornan cada muro y los rincones central de las paredes este y oeste alojan unas puertas. La puerta occidental se abre al camino que llega desde el Salón del Conocimiento, que está al sur (ver Nº37). La puerta este conduce a un pasaje descendente que camina durante un kilómetro y medio antes de llegar a la Primera Profundidad (ver Nº7). Las otras dieciocho áreas restantes contienen arcos, cada una llena tradicionalmente con joyas y gemas por valor de 5-500 mo. Unos estantes encima de las arcos soportan filas de documentos sagrados.

NOTA: Durante el período 2989-2994 T.E., Balin fundó una nueva colonia en Moria y llegó a ser su Rey. Durante los últimos meses de su reinado hizo de esta cámara su Sala del Trono, para la gente que estaba bajo su mando. Después de su muerte en 2994 fue sepultado en un sarcófago de piedra en el centro de la habitación. La cuna de piedra de 60 cm de alto y 3 m de largo fue cubierta con una losa de granito blanco de 36 cm de espesor. Las runas escritas en su superficie dicen:

"BALIN HIJO DE FUNDIN
SEÑOR DE MORIA"

(Ver el SA I, pág 415-23) Después de esta era las arcas que daban varias de riquezas, excepto en las que se hallaban los Siete Libros de Mazarbul. Los libros son:

Historia del Pueblo de Balin

Historia del Pueblo de Durin en la Primera Edad

Historia del Pueblo de Durin en la Segunda Edad

Historia del Pueblo de Durin (1-1981 T.E.)

Libro del Conocimiento de los Objetos: Contiene diez runas para cada uno de los conjuros de la lista de Conocimiento de los Objetos de Barde entre los niveles 1 y 10 (100 en total).

Libro de la Ley de la Tierra: Como el libro del Conocimiento de los Objetos, pero contiene runas de la Ley de la Tierra.

Libro de la Ley del Fuego: Como los otros, pero para conjuros de la Ley del Fuego. Sin embargo, cada décimo conjuro cae sobre el invocador.

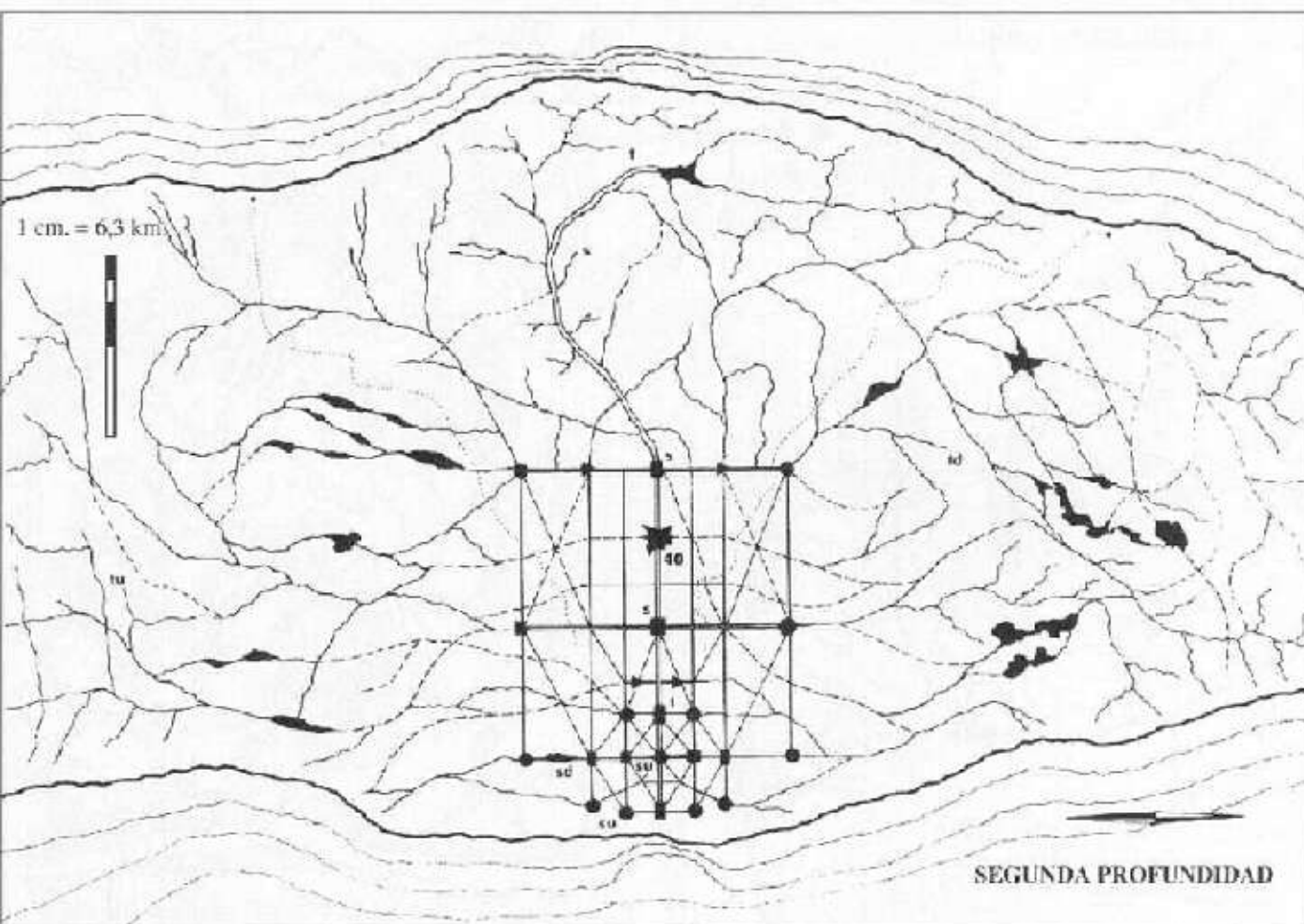
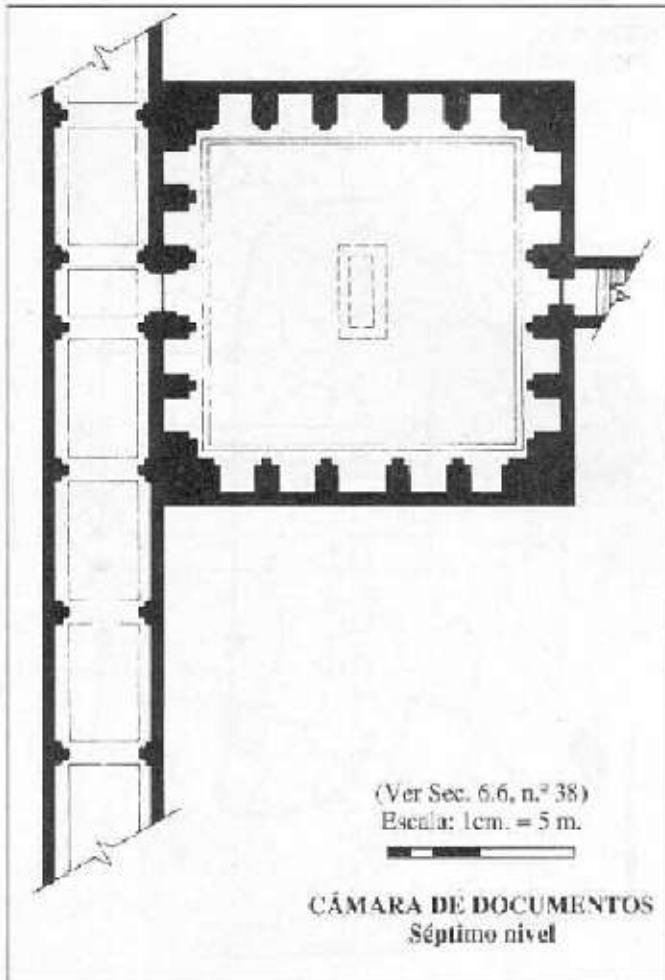
39. La Chimenea de Durin: * (Ver N°5).

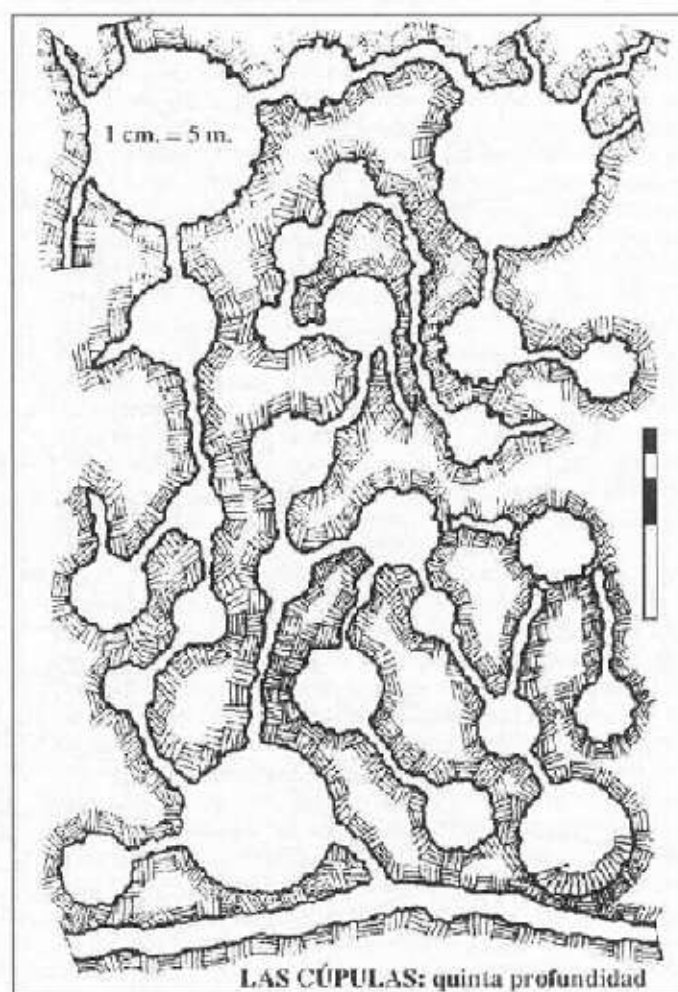
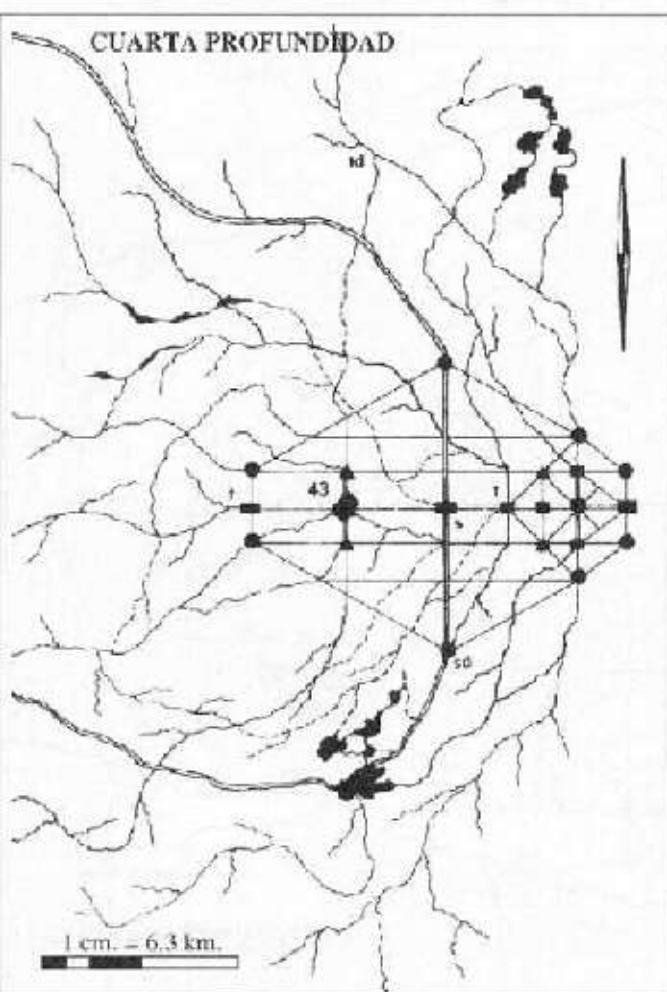
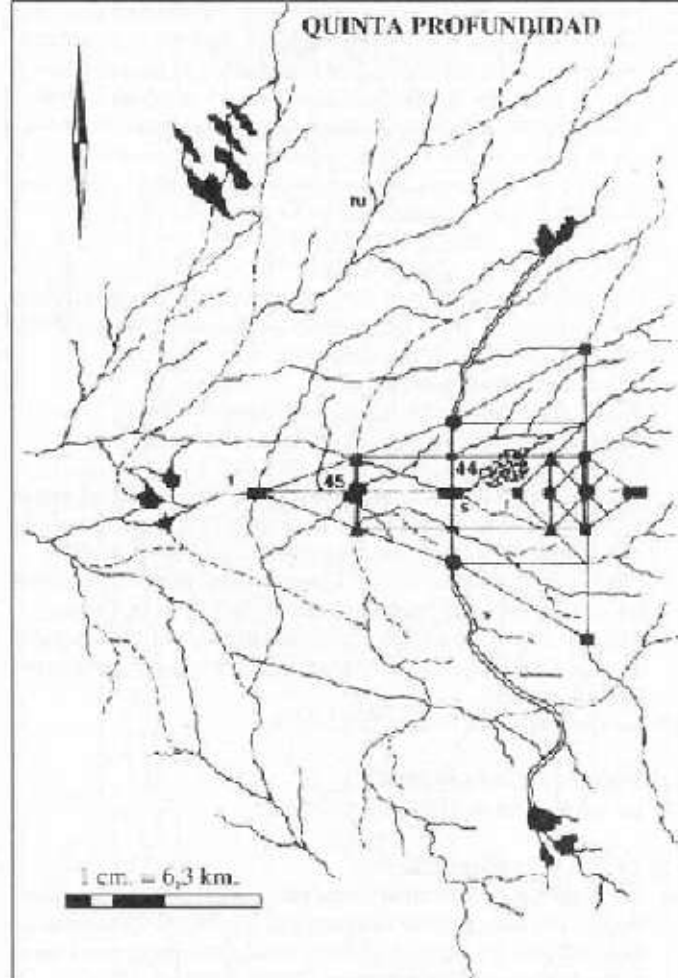
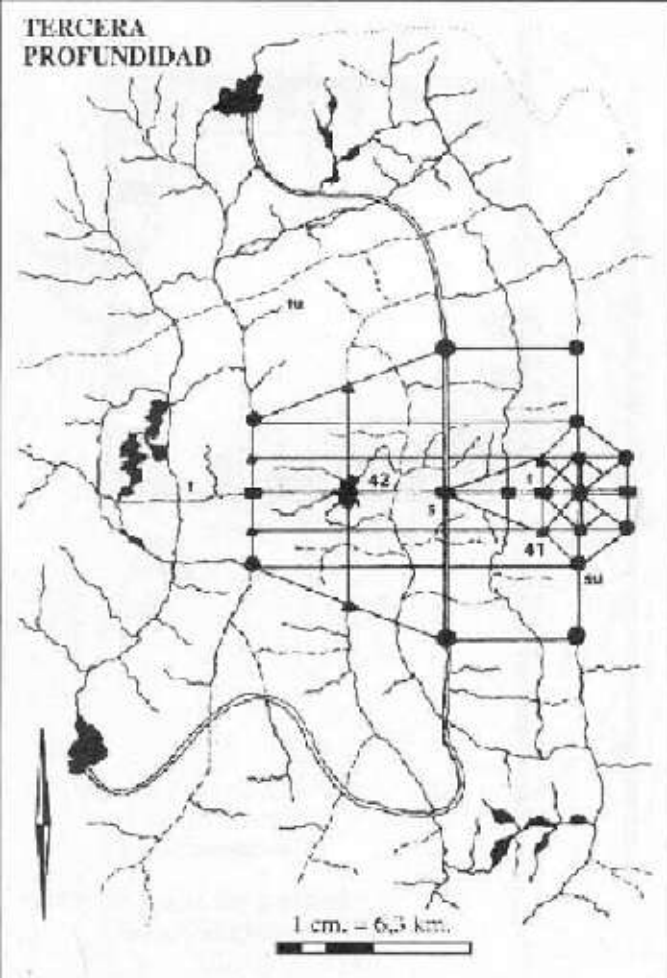
La Segunda Profundidad

40. La Chimenea de Durin: * (Ver N°5).

La Tercera Profundidad

41. La Armería de Khelurin: Aquí está sepultado Khelurin el armero en un sarcófago de mármol gris. Muchas (2-20 buenas armas +15) de sus antiguas y duras creaciones-arma están aquí. Están rodeadas por una Trampa Tobogán (Ver 4.33).





42. La Chimenea de Durin:° (Ver N°5).

La Cuarta Profundidad

43. La Chimenea de Durin:* (Ver N°5). En la parte sur, justo debajo del punto donde la principal avenida E-O atraviesa el abismo, unas cataratas se vierten al foso.

La Quinta Profundidad

44. Las Cúpulas:* (Ver sec. 4.12, Naurond) Es un laberinto de negras cámaras con forma de cúpula que están formadas de piedra pómez y conectadas por cientos de pequeños túneles retorcidos. Algunos de estos antiguos pasajes de gas con forma de túnel se extienden a través del techo y partes superiores de las paredes del Abismo Azul que domina la Alta Sala del Herrero (que es, después de 1981 T.E., La Sala del Trono del Balrog (ver N°46).

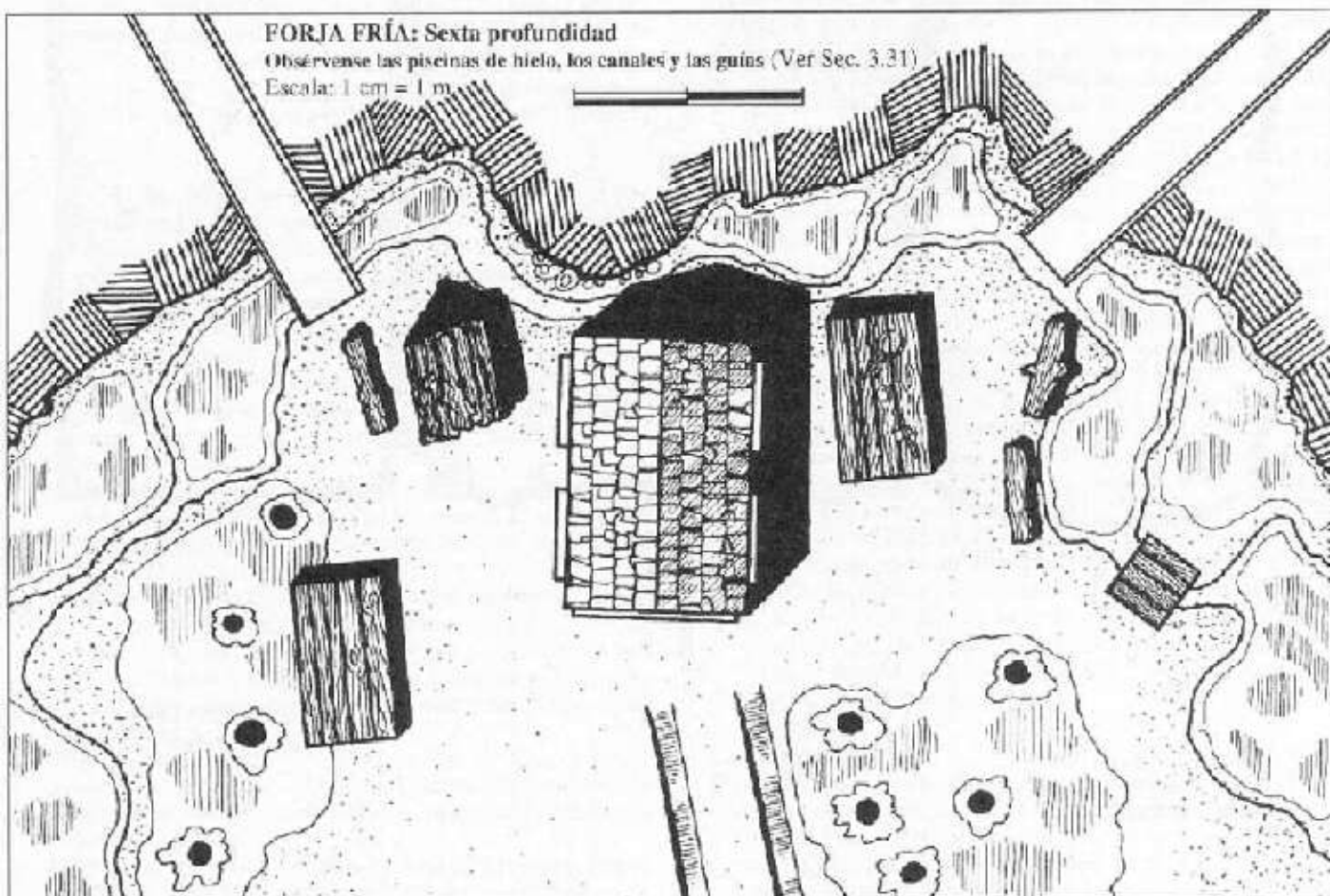
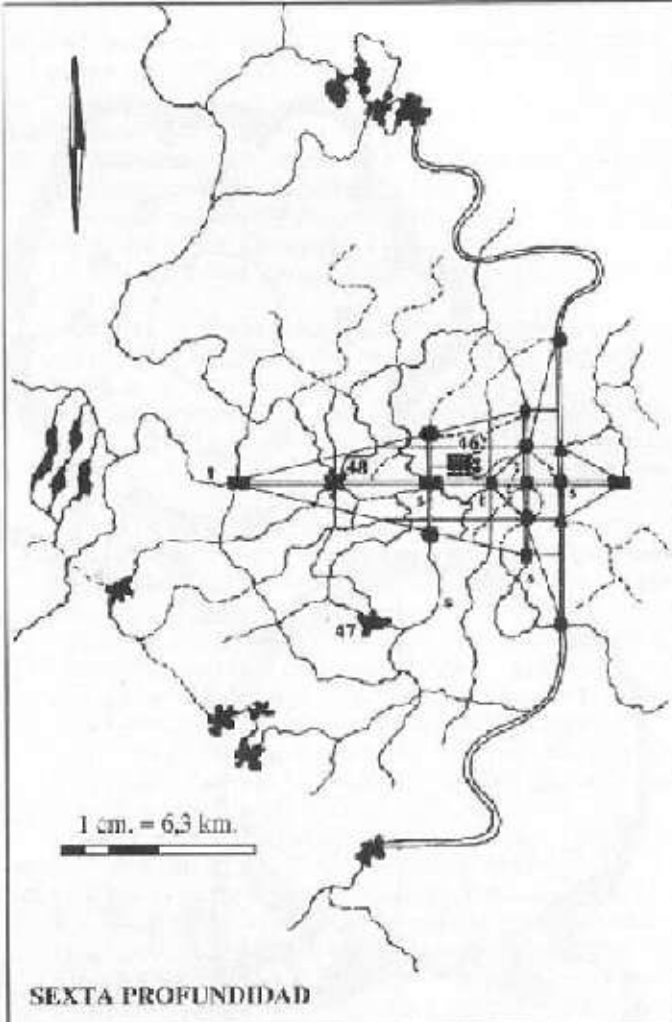
45. La Chimenea de Durin:* (Ver N°5).

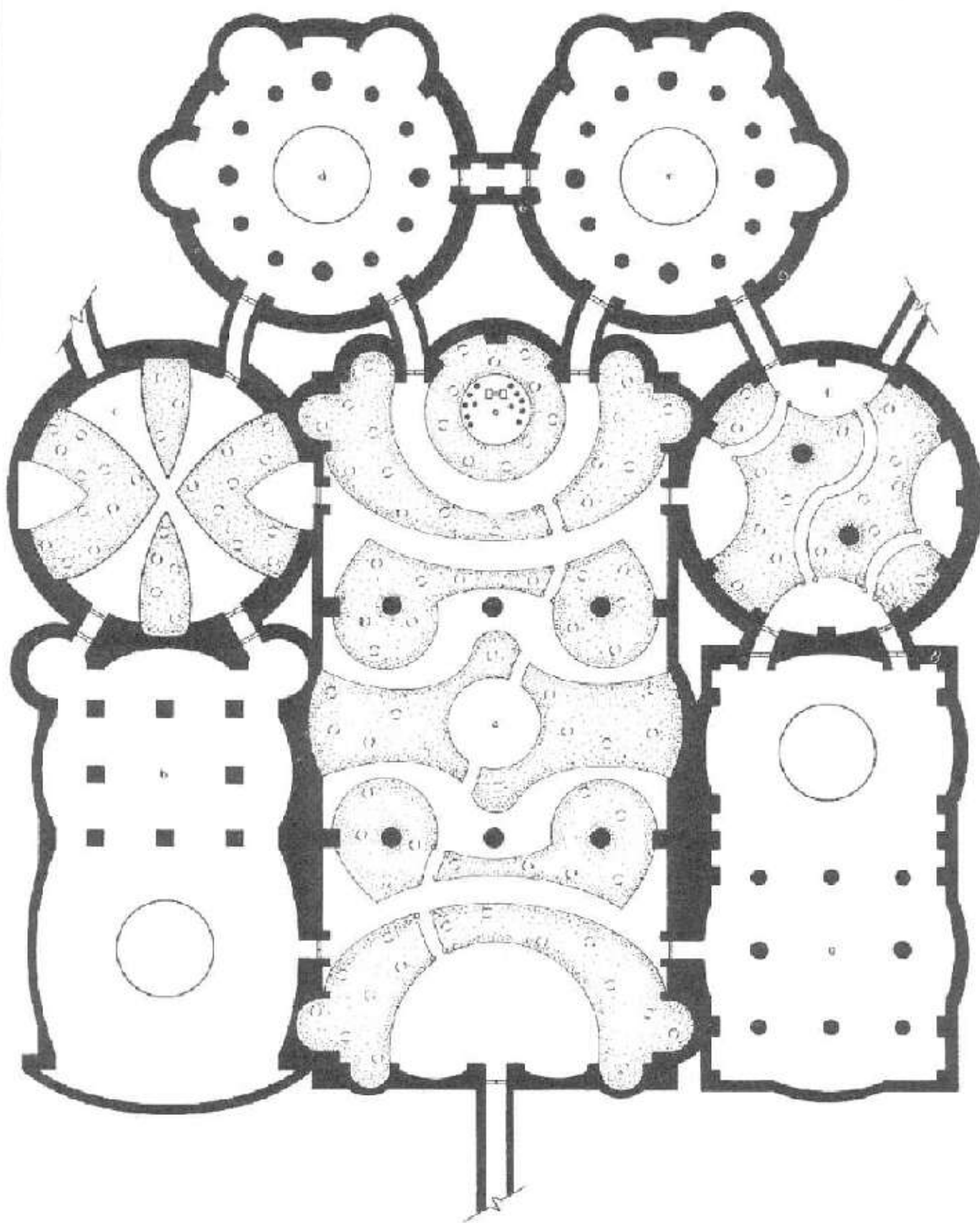
La Sexta Profundidad

46. La Guarida del Balrog:° Antes de 19812 T.E., este grupo de siete cámaras servía como Herrería del Rey, la Alta Sala del Herrero (ver sec 3.31). Con el asentamiento de la ley del Balrog fue transformada en guarida real. El Salón del Trono (a) está descrito en la Sec. 5.3. Rodeándolo están las seis cámaras adyacentes:

(b) Sala de los Espejos – Paredes de lien revestidas por detrás con plata forman un círculo de espejos que está iluminado por ocho columnas cuadradas resplandecientes. Tres miembros de la Guardia de Élite de trolls del Balrog están situados aquí y normalmente descansan en unos estrados circulares. Cada asalto que se esté en la cámara se debe hacer una TR contra ataque de conjuros de 3º Nivel. Un resultado de fallo dejará a la víctima confusa y desorientada por los espejos. La víctima tendrá -50 a la actividad.

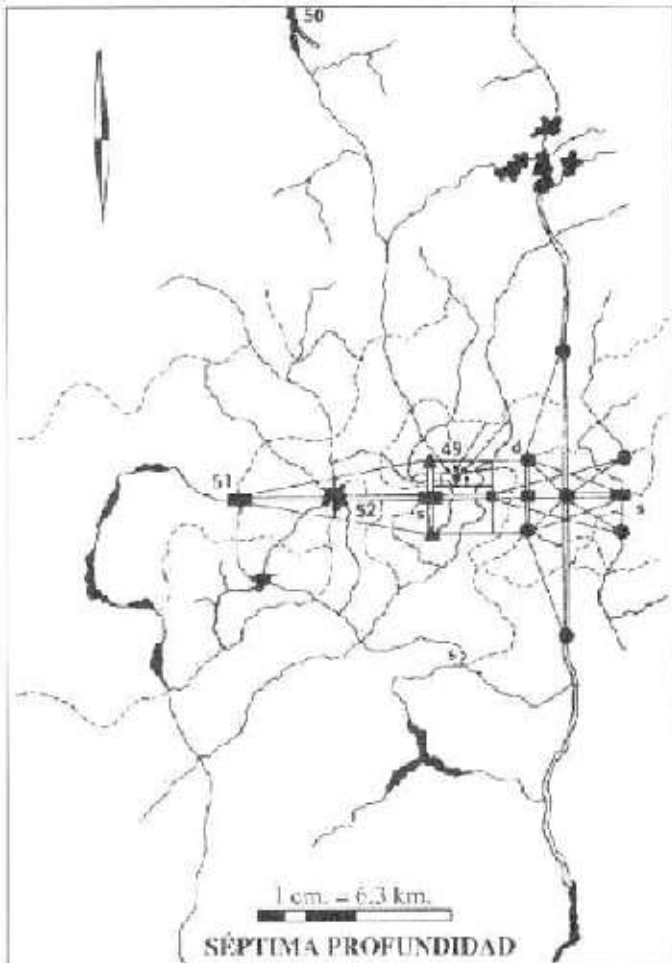
(c) Sala de Interrogatorios – Aquí el Balrog interroga a los cautivos.





(Ver Sec. 5.3; 6.6, n.º 46)
Escala: 1 cm. = 14 m.

LA GUARIDA DE BALROG
Sexta profundidad



(d) **Lugar del Valarauko** – Esta es la sala residencial del Demonio. Nunca duerme, aunque descansa 3 horas al día por meditación en una posición postrada en una estrado central de 1.8 m de altura. Unas columnas de laen rojo rodean el estrado y soportan una cúpula del mismo material. Tres rincones redondos sirven al Balrog para guardar la mayoría de los objetos aterrorados.

El tesoro:

- En d1 uno hallará un arcón de hierro de 3.6 m x 1.8 m que está rodeado por trampas de vapor y es extremadamente difícil (-30) de abrir. Contiene 300 mm, 6.000 mo y treinta y tres rubíes de 600 mo (cada uno contiene embobida una corona en miniatura de hierro negro).

- En d2 se encontrará las armas del Balrog (ver 5.3) encerradas en un aparador de laen negro sin llave. Dieciocho trampas de dardo protegen el área y se dispararán sobre cualquiera que falle al colocar la Llave-rama adecuada y las desarme. El seguro está oculto en el extremo del saliente del muro de la derecha.

- En d3 hay una pila de 66 cráneos cubiertos de mithril, cada uno de un valor de 300 mo. Son los cráneos de aquellos señores que el Balrog ha matado personalmente desde su llegada a Moria (ver "e").

(e) **El Dominio Negro** – Desde 1984 T.E. los Objetos Reales de la Línea de Durin (ver N°49) permanecen aquí, sobre un estrado central de 1.8 m de altura. Están guardados por tres trolls guardianes. Los objetos cogidos de los cuerpos de los 66 señores mencionados en "d3" arriba están almacenados en los tres rincones.

(f) **La Sala de Espera** – Aquí esperan los sirvientes antes de entrar al Salón de Trono. Tres trolls guardianes permanecen en la habitación y dos "Columnas-dragón" animadas (ver 5.3) ayudan en la vigilancia.

(g) **Sala de los trolls guardianes** – Esta es la innumerable sala de residencia de los 18 miembros de la Guardia de Élite de trolls.

47. **Forjas de Frio:** (Ver Sec.3.31).

48. **La Chimenea de Durin:** (Ver N°5). Otro manantial-catarata sale de aquí, éste en la parte noreste.

La Séptima Profundidad

49. **Las Cámaras y la Armería del Rey:** Este complejo de cinco habitaciones está compuesto por cámaras de siete lados, todas de mármol blanco. Filigranas de oro y plata adornan las paredes y los techos abovedados. Las cámaras:

(a) **Sala del Trono** – Aquí preside el Rey enano de Khazad-dûm.

(b) **Vestíbulo de alrededor** – Este pasaje arqueado permite el acceso a cada habitación. Hay esparcidas trampas de pinchos y de placas.

(c) **Dormitorio del Rey** – Aquí duerme el Rey en una cama hecha de una sola piedra en la subcámara central. Trampas de tobogán guardan las puertas. En las tres subcámaras exteriores descansan los Objetos Reales de la Línea de Durin.

Entre numerosas joyas y 777 mm, los objetos incluyen:

- El Martillo de Durin: un martillo de guerra +30 que provoca el doble del daño normal y puede ser convocado instantáneamente por su último manejador (hasta 23.3 m).
- Los siete Yelmos del Rey: Con la forma de varias criaturas semimíticas cada uno, proporciona al usuario una bonificación +15 a las IR y una BD +5. Evitan todos los críticos mortales de Aplastamiento dirigidos a la cabeza del que los lleve.
- La Armadura de Durin: Una coraza +20 de mithril (CA 20).
- El Escudo de Durin: Un escudo +20 grabado con los 14 símbolos enanos (ver sec. 3.33).

(d),(e),(f) **Armería Real** – Estas tres cámaras contienen numerosas armas +15 y +20 inmejorable calidad.

50. **La Cámara de los Dientes:** Aquí el Camino del Cuerno Rojo se nivela al llegar a la Séptima Profundidad, justo antes de cruzarse con el Camino del Mithril e interceptarlo bajo el Paso del Cuerno Rojo. El camino atraviesa al agua por un puente soportado por veintidós arcos apoyados en estalagmitas. Las numerosas estalagmitas dan nombre a la habitación.

51. **Sala del Pozo de Hwain:** Esta sala de guardia se abre a un pasaje en la junta inferior de las principales avenidas que conectan la Séptima Profundidad de las Minas con otros pisos de Moria. Es una habitación de guardia rectangular de 1.5 m x 10.5 m que está situada en la parte norte de la avenida, justo al oeste del lugar donde convergen las tres rutas. Un pozo construido por Hwain (y que conecta con las Profundidades Insondables) está situado en el centro de la cámara cruelmente tallada.

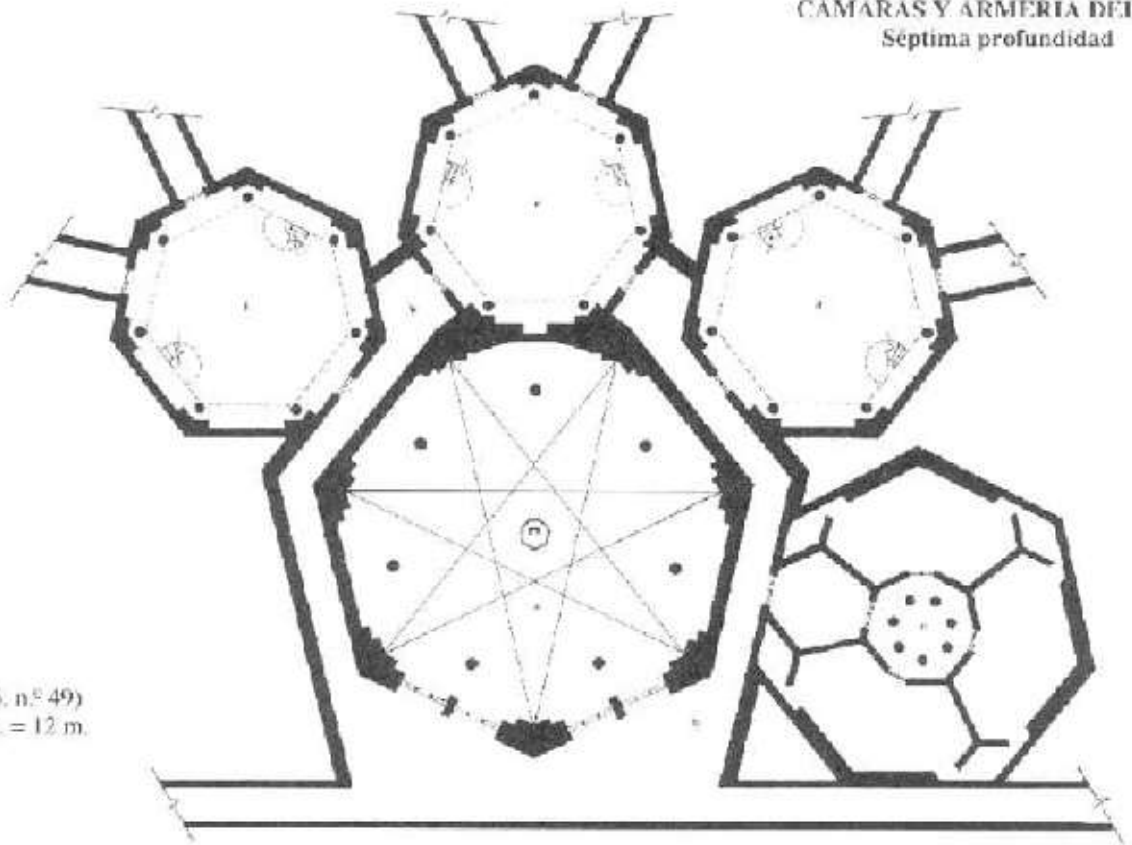
52. **La Escalinata de Durin y la Chimenea de Durin:** Donde la Chimenea de Durin pasa a través de un área inmediatamente inferior a la Séptima Profundidad, un estrecho camino se abre al brazo noreste del abismo. Aquí, en un repisa bajo la catarata, está lo más bajo de la Escalinata de Durin. Esta escalera aparentemente sin fin gira a través de una grieta oculta durante todo el camino de subida al Cuerno de Plata. El camino se bifurca antes de entrar en la Chimenea. Una bifurcación conduce al Dormitorio del Rey (ver N°49c), mientras que la otra es un túnel retorcido que corta a través de la parte superior de la Profundidades Insondables y conecta (más al este) con el abismo que cae desde el Segundo Salón de la Primera Profundidad (ver N°7). La Chimenea de Durin continúa bajando, adentrándose en las Profundidades Insondables.

NOTA: En el primer mes de 3019 T.E., la "Escalinata Sin Fin" es bloqueada en su parte superior por la caída de los escombros de la destrucción de la Torre de Durin. Esto ocurrió durante la Batalla de la Cima, cuando Gandalf y el Balrog lucharon. (Ver N°53 y Sec. 4.35, 6.8).

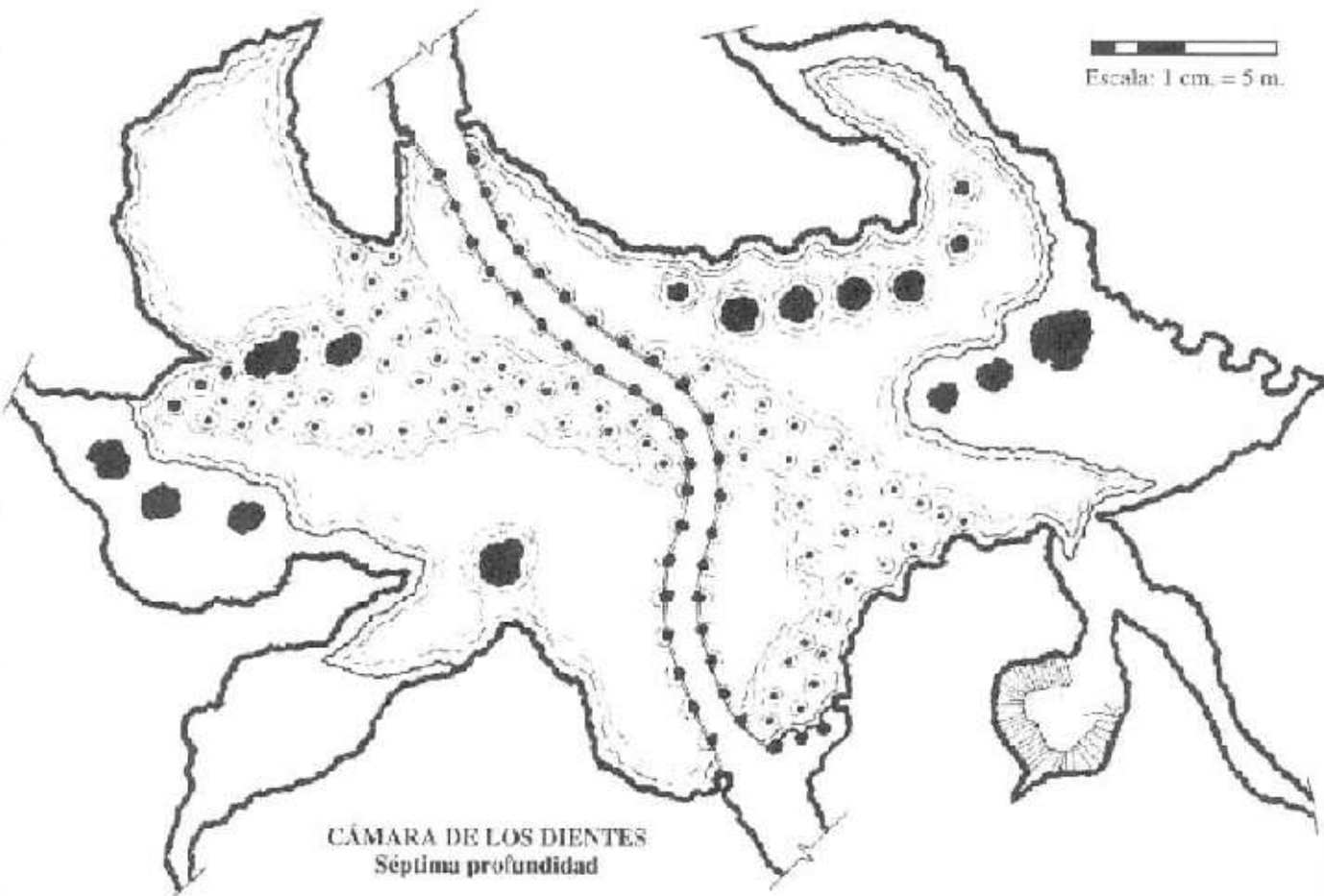
La Cumbre

53. **La Torre de Durin:** (Ver N°52 y Sec. 6.8) Esta áspera cámara de granito está situada en la cima de la Escalinata de Durin. Con un diámetro de 2 m, contiene la Silla del Inmortal de laen dorado. El único equipo es un telescopio de plata repujado en oro (con un valor de 140 mo). Una única ventana estrecha atraviesa el muro este.

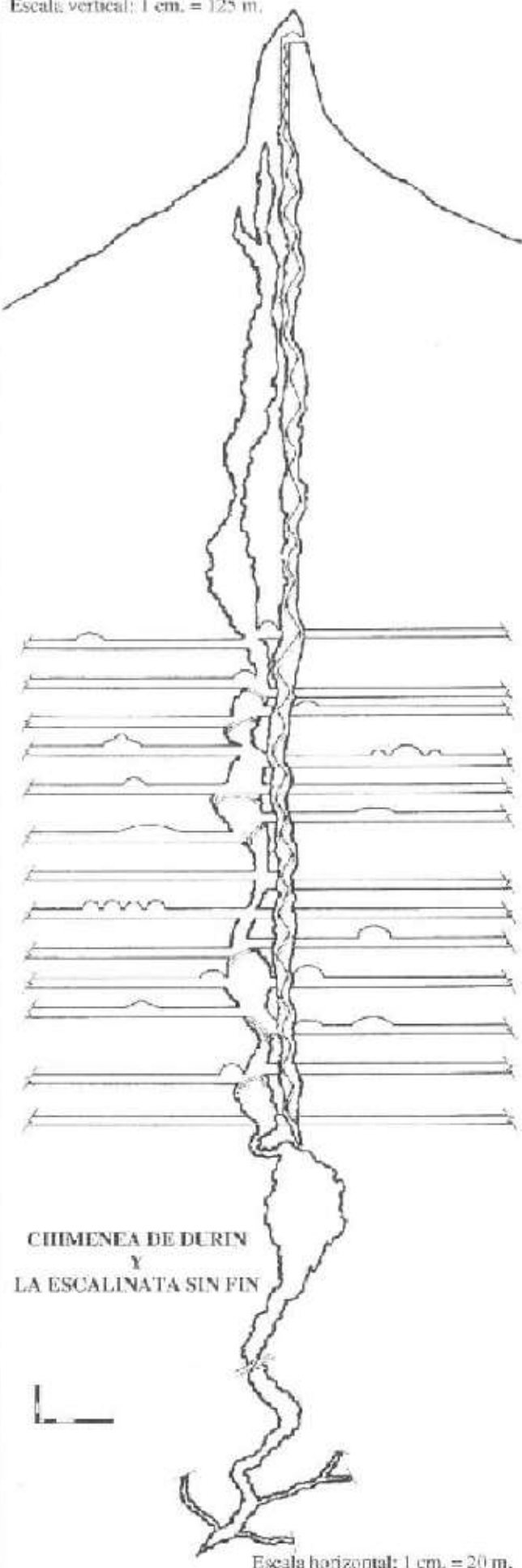
CÁMARAS Y ARMERÍA DEL RÍO
Séptima profundidad



(Ver Sec. 6.6, n.º 50)



Escala vertical: 1 cm. = 125 m.



Escala horizontal: 1 cm. = 20 m.

6.7 LAS PROFUNDIDADES INSONDABLES

Por debajo de la Séptima Profundidad de Moria se extiende un laberinto de cavernas oscuras que forman un mundo en sí mismas. Extendiéndose por las fieras entrañas de la tierra, esta región es llamada las "Profundidades Insondables". Los enanos y los elfos creen que estos tortuosos pasajes corren por debajo de las Montañas Nubladas y que pueden llegar hasta las ruinas de las Montañas de Hierro en el Extremo Norte de Endor.

Relatos terroríficos hablan de criaturas indescribiblemente horribles que habitan las Profundidades Insondables, y es desde este infierno negro de donde vino el Balrog. El abismo que atraviesa el Puente de Durin al dejar el Segundo Salón de la Primera Profundidad penetra hasta estas profundidades, así como el pozo de luz en la Sala del Pozo de Hwáin (en la Séptima Profundidad de la Minas). Todavía sin conocer y reflejar en mapas, las Profundidades Insondables son una historia por sí mismas.

6.8 LAS CIMAS DE ARRIBA

La oculta "Escalinata sin fin" que asciende en espiral a través de la Chimenea de Durin (ver sec.6.6,Nº5.52,53) acaba justo debajo de la cumbre de 4711 m del Cuerno de Plata. En su cima está la Torre de Durin, una garita circular (2 m de diámetro) excavada en la corona dentada del pináculo. Desde allí, uno puede divisar las tierras vecinas desde la Silla de la en dorado del Inmortal, a través de la estrecha ventana hacia el este. El Valle del Arroyo Sombrío descansa mucho más abajo.

A través del Valle, al nordeste del Cuerno de Plata, está la Cabeza Nublada de 4533 m de altura. Su cima es menos dentada, pero no menos bella; aunque no hay ninguna estancia en sus alturas, algunos pasajes de Moria se mueven bajo su falda.

Los corredores de Khazad-dûm también entran en el gran Cuerno Rojo. Con sus 4800 m es la mayor altura de las Montañas Nubladas. Su empinada aguja evoca un sentimiento de poder y domina la vista durante leguas. Situado al norte-nordeste del Cuerno de Plata y al noroeste de la Cabeza Nublada, lidera la triada de montañas. El estratégico Paso del Cuerno Rojo se desliza entre él y el Cuerno de Plata, y sus aguas dan vida al Celebrant.

Como las Profundidades Insondables, sin embargo, las tierras situadas entre las cimas de arriba son un relato por sí mismas.



7 GUÍAS PARA LAS AVENTURAS

Esta sección proporciona al Director de Juego unas útiles notas sobre como dirigir aventuras en Moria. El DJ deberá leerse estas notas antes de estudiar y seleccionar una de las aventuras que siguen en la Sección 8.0.

7.1 ELEGIR UNA AVENTURA

La Sección 8.0 está dedicada a lugares y escenarios específicos para aventuras. Los planos principales se describen en la Sección 6. Distribuidos por la Sección 6 hay ilustraciones y diagramas de pasajes y cámaras típicas que se unen entre sí para formar una sección particular donde los PJs pueden aventurarse. Se usa junto con los mapas de las Profundidades, también en la Sección 6.

El DJ debería tener en cuenta la fuerza y experiencia de los PJs de la partida y elegir una aventura que resulte ser un reto pero no demasiado difícil.

7.2 ELEGIR UNA ÉPOCA

Aquellos DJs que deseen una simple aventura no deben preocuparse en concretar la época. Sin embargo, pueden tener más flexibilidad y añadir más ideas propias si eligen una época fuera del período aquí mencionado. Uno debería ver estas aventuras como historias que caracterizan el lugar, nada más. Siempre se debe tener presente que no existe ninguna norma que impida variar el paso de la historia.

Si estás dirigiendo una campaña durante una era concreta, cualquier aventura en Moria, como es natural, ocurrirá durante esa época. Este módulo está diseñado para acomodarse a estas necesidades. Las aventuras específicas están colocadas en orden cronológico. El DJ deberá leerse las todas como cambiar los lugares y la política con el tiempo. Se debe consultar la línea temporal de la Sección 2.37 para más información.

7.3 SUGERENCIAS SOBRE CÓMO DIRIGIR AVENTURAS

Se debe llegar a conocer los personajes no jugadores (PNJs). Se debe leer lo que en la Sección 8.0 y en la tabla de PNJs viene sobre lo más importantes de la zona y se debe tratar de imaginar que clase de persona serían.

Se debe observar los planos del complejo y anotar los lugares de vigilancia o los puntos débiles. Incluso si una habitación no tiene ubicado ningún ocupante, se debe considerar la posibilidad de que alguien se encuentre dentro cuando los personajes jugadores fueren la entrada.

Se debe guardar las armas pesadas y los objetos mágicos poderosos para las ocasiones importantes. Entrar y vagar por Moria ya es un reto duro para un grupo de aventureros.

7.4 USO DE TRAMPAS Y OBJETOS

La descripción de los planos incluye frecuentes referencias a trampas y cerraduras. Consultar la Sección 4.36 para agilizar el juego. Además, se añaden los siguientes términos para DJ que use el *Señor de los Anillos* o *Rolemaster*.

Para poder calcular el éxito o el fracaso al intentar desarmar o abrir estos mecanismos, tan solo tienes que hacer que el PJ haga una tirada, añadir las bonificaciones apropiadas y restar el nivel de dificultad de la cerradura o de la trampa. Entonces, tienes que consultar la tabla MT-2, pág. 182, en el *Señor de los Anillos* (o *RM: Character Law*).

Se puede determinar los resultados de ataques de Caída/Aplastamiento y los ataques de animales usando las tablas CST-2, pág. 163, y AT-5 ó AT-6, pág. 165. Si se usa el *Rolemaster*, emplea *Claw Law*.

Se pueden calcular los ataques de armas usando el *Señor de los Anillos* en las tablas CST-1, pág. 168, y las tablas de AT-1 a AT-4, pág. 164 (o *RM: Arms Law*).

Las bonificaciones para objetos no mágicos tan solo se emplea en *Rolemaster*. Cuando de usa el *Señor de los Anillos*, todos los objetos con bonificaciones se consideran mágicos.

7.5 ENCUENTROS

Moria jamás ha estado sin vida. Incluso durante los períodos en que los enanos no la controlaban, los aventureros probablemente se encontrarán con alguien o algo en sus salas. Aunque Moria es un complejo enorme, algunos seres usan las sendas, especialmente cuando tienen que atravesar distancias considerables.

La Tabla General de Encuentros en la Sección 9.4 ayudará al DJ a discernir cuando y donde ocurre un encuentro, además de su naturaleza. Mientras los PJs permanezcan o viajen por Moria, el DJ puede consultar esta Tabla, observar el lugar donde se encuentra el grupo (p.e. La segunda Profundidad de la Ciudad) y tirar para ver si se produce un encuentro. Las tiradas se realizan cada período de tiempo basado en la distancia que recorren los PJs, o un número de horas desde la última tirada, lo que sea más corto. Una tirada de 1D100 cuyo resultado sea menor o igual que la Probabilidad de Encuentro para una región determinada indica que se ha producido una confrontación.

Si se produce un encuentro se hace otra tirada para determinar el tipo de criatura o cosa que han encontrado los PJs. Entonces el DJ puede consultar las tablas y textos apropiados para más información. La Tabla General Militar (9.1), la Tabla General de PNJs (9.2) y la Tabla General de Bestias (9.3) proporcionan las habilidades y resumen importante para cualquier confrontación. Además, el DJ deberá leer la Sección 2.2 para los detalles sobre el comportamiento de animales salvajes o la Sección 5.0 para información sobre los habitantes malignos.

Como también hay "vida" en los numerosos legados mecánicos de los enanos, la tabla también incluye trampas como encuentros. Los diseños típicos de las trampas se describen en la Sección 4.36 y unas nociones sobre como se usan estos mecanismos se pueden encontrar en las Secciones 1.38 y 7.4.



8 AVENTURAS EN MORIA

Para aquellos valientes individuos que se atrevan a pasar por la Puerta de Durin y explorar los grandes abismos y cámaras de la fortaleza Enana, las siguientes aventuras servirán como aliciente. Incluso intentar entrar en Moria sin un "hombre infiltrado", o en este caso un enano, es desafiante y peligroso en extremo. Posiblemente tendrías la suerte de llegar hasta la primera trampa tobogán que te dejará caer en una de las Profundidades y cortarte como una cebolla en una acción dolorosa y rápida.

8.1 EL EMISARIO PARA EL REY ENANO (1640 TE)

Escenario: La corte real de Khazad-dûm durante el reinado del Rey Báin, un nido de intrigas.

Requisitos: Un grupo pequeño, astuto y de varias razas de representantes enviados para descubrir la solidez del reinado de Báin y las posibilidades de influenciar al Rey enano, y si no fuese posible, de derrocarlo.

Ayudas: Información fidedigna de quien posee el poder político y militar en la fortaleza Enana.

LA HISTORIA

Se rumorea que Báin ha perdido el control de su pueblo. A los elfos y a unos cuantos hombres de Eregion (junto con fuerzas más siniestras) les gustaría desarrollar algún tipo de influencia sobre los cabezotas y xenófobos Khazad, para poder coger algo de sus inmensos tesoros y aplacar a sus beligerantes vecinos. Desafortunadamente, a pocos enanos les interesan los extranjeros y sus maquinaciones.

Sin embargo, a unos pocos Khazad se les puede comprar, o alquilar, si el precio es adecuado. Puedes hacer caso al viejo chiste Humano sobre como conseguir ayuda de los naugrim. La primera regla es: *soborna a un enano*. (No es tan difícil, todos aman el dinero). La segunda regla es: *soborna a un enano en quien puedas confiar*. Desgraciadamente, la tercera regla es: *No puedes confiar en un enano que has sobornado*.

Falin, hijo de una noble casa, proclama a escondidas que es él, no Durin, quien controla la mayoría de los militares enanos. Falin es también ambicioso y corto de miras y apoyará cualquier intriga que perjudique o dañe a Báin. Ayudando a Falin está *Grolin*, un bufón de la corte, actualmente sin el favor de Báin por insultar a la esposa del Rey, quien (todo hay que decirlo) tiene un asombroso parecido con Báin. Si el momento es el adecuado, Falin puede intentar destronar a Báin o controlarle como si fuese una marioneta. Algunos cortesanos prometen ayudar a Falin, que ha prometido riqueza como recompensa a los que le ayuden.

LA MISIÓN

Los PJs primero deberán conocer al Rey, mostrarle sus respetos y medirle como adversario o como hombre de paja. Entonces deben establecer contacto con Falin y con algunos cortesanos influyentes para determinar las posibilidades de una revolución o algo más simple. El reto está en mantener buenas relaciones con todos hasta el momento de elegir un bando y actuar, y seguir vivos.

8.2 UNA MISIÓN PARA ROBAR (1640 TE)

Escenario: El desconcertante interior de Khazad-dûm.

Requisitos: El coraje y la tenacidad de un león o estar locos. Tan solo guerreros bien armados y experimentados deberían considerar intentar esta misión casi suicida.

Ayudas: Unos bocetos o conocimientos de los Niveles o Profundidades de Khazad-dûm son esenciales. Sin ayuda del interior de algún enano sobornado, la misión es imposible.

LA HISTORIA

Durante años, la incalculable riqueza de Moria ha atraído a aventureros. Joyas, mithril y armas mágicas se encuentran desparramadas por el laberinto de la capital Enana. Hace poco han llegado rumores a algunos asentamientos en Eregion y Rhudaur de que unos pocos guardias enanos mirarán hacia otro lado si el precio es el adecuado. De otros pueden tener que deshacerse. El traicionero y rapaz *Gáin*, un capitán de la guardia, patrocinará cualquier misión pero insiste en un 90% del botín. Un aviso: traicionar a Gáin es como abofetear a un Oso de las Cavernas hambriento en su madriguera.

LA MISIÓN

Entrar en Moria sin ser vistos y salir con todo el botín que el grupo pueda llevar es la misión encomendada a los PJs en este peligrosísimo escenario.

8.3 LA EXPEDICIÓN DE EXPLORACIÓN (3000TE)

Escenario: Justo después del asesinato de Balin en la Puerta Este, la única entrada abierta a Moria. (El Guardián del Lago ha corrompido el río, sellando la Puerta Oeste.)

Requisitos: Un grupo de aventureros osados y experimentados capaz de enfrentarse y luchar con los demonios y habitantes de las profundidades que guardan el tesoro de Balin y las otras riquezas de lo que fue Khazad-dûm.

Ayudas: Mapas de los complejos túneles de Moria, objetos mágicos y más penachos que un dragón de fuego.

LA HISTORIA

Deshabitada por los enanos desde hace más de mil años, Moria tiene otros inquilinos: temibles bestias que guardan el inmenso tesoro de los Khazad. Se monta una expedición en busca de tesoros fáciles de encontrar y transportar a la superficie, gemas, anillos, pequeños objetos mágicos y armas. Los líderes de la expedición dicen tener detallados mapas de los lugares donde se encuentran los grandes tesoros y las criaturas que los guardan. El viaje es patrocinado por un anciano y dudoso enano *Tili*, quien está ansioso por conocer el estado de los antiguos tesoros y legados enanos antes de morir.

LA MISIÓN

Entrar en Moria, coger todos los tesoros que el grupo pueda llevar y escapar con vida.

8.4 EN BUSCA DE BALIN (3000 TE)

- Escenario:** El Séptimo Nivel de Moria, en la cámara de Mazarbul.
- Requisitos:** Un grupo experimentado de alto nivel dispuesto a intentar saquear la tumba de Balin antes de la llegada de la Compañía del Anillo.
- Ayudas:** Mapas detallados de los Niveles de Moria y en particular del Séptimo.

LA HISTORIA

La Cámara de Documentos de Moria se encuentra en el Séptimo Nivel del complejo enano, cerca del vigésimo primer Salón del Lado Norte. Aquí se recogía el antiguo saber de los enanos durante siglos antes de que la llegada del Balrog en el 1980 TE les hiciera huir. Más tarde, los orcos destruyeron esta Cámara, destruyendo los archivos y rompiendo esculturas. Aún más tarde, en el 2989 TE, Balin, hijo de Fundin, hizo de esta cámara su sala del trono. Así, hay objetos de gran valor que permanecen allí.

LA MISIÓN

Entrar en esta Cámara, sin molestar a aquellos que la vigilan, y recoger documentos del destino de Balin y salir con el botín y los archivos que el grupo desee coger y transportar.

8.5 BÚSQUEDA DEL LEGADO DE DURIN (3020 TE)

- Escenario:** La Séptima Profundidad de Moria poco después de la Guerra del Anillo.
- Requisitos:** Un grupo ambicioso de expertos saqueadores capaces de llevar una pesada carga de objetos mágicos y armas durante un largo recorrido en la oscuridad.
- Ayudas:** Mapas de Moria, sacos para el botín y toneladas de suerte.

LA HISTORIA

*¡Como la Línea de Durin es salubre y larga,
Sus descendientes son valientes, fieros y fuertes
Guerreros cuyo poder les da el derecho
A cantar una fuerte canción de victoria!*

*¡La Corona de Siete Estrellas de Durin brillará
Tanto como los Khazad puedan luchar y excavar minas!
Tesoros y Terrores abundan en Khazad-dûm
Desde un día los enanos prosperarán en número.*

*¡Siete Razas, Siete Estrellas
Los enanos tomarán lo que una vez fue nuestro!
¡Glorias pasadas y riquezas que nos durarán
La Edad de las próximas guerras!*

Muchas de las riquezas de Durin el Inmortal, su gran hacha por ejemplo, permanecen escondidas en las Profundidades del Abismo Negro. Armas, objetos mágicos y raras joyas de toda clase permanecen en las calladas sombras de las profundidades inferiores de Moria. Fue el año pasado cuando la Compañía entró en Moria, donde Gandalf el mago batalló con el impresionante Balrog cuyos "familiares" no andaban demasiado lejos.

LA MISIÓN

Recobrar tanto como sea posible del legado de Durin, tesoros y armas, y huir con ellos a la protección de la fortaleza Este y más allá.

8.6 EL CIERRE DE LAS PROFUNDIDADES INSONDABLES (100 CE)

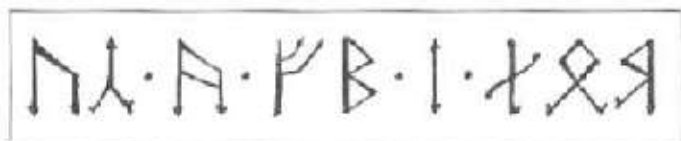
- Escenario:** Una Moria desierta al comienzo de la Cuarta Edad. Específicamente el final de la vena de mithril bajo el Cuerno Rojo.
- Requisitos:** Un grupo de honrados aventureros de alto nivel.
- Ayudas:** Un mapa detallado del interior de Moria. Unos mineros con experiencia serían de gran ayuda.

LA HISTORIA

Por lo que se sabe, un pariente del feroz Balrog vive oculto bajo Moria. Con la victoria de la Compañía sobre las Fuerzas de la Oscuridad al final de la Tercera Edad, algunas personas se armaron de valor y decidieron ir a Moria. Los rumores de una gran Piedra de Sellado redonda con runas mágicas escritas hecha hace mucho tiempo por el Pueblo de Durin para colocarla en un lugar idóneo cerca de la guarida del Balrog han llegado a oídos de los elfos y hombres de Eregion. Enfrentándose a aquellos quienes elijan investigar los rumores hay unas intrigantes runas enanas que algunos interpretan como pistas hacia un inmenso tesoro. Otros sugieren que las runas son un aviso. Tan solo unos pocos investigarán y todavía menos vivirán para contar su historia.

LA MISIÓN

Sellar el abismo donde aguarda el Balrog con la piedra y vencer a los otros demonios arrojándolos a la oscuridad. Entonces los aventureros afortunados podrán recoger los premios destinados a aquellos que se atreven a arriesgar tanto con tan pocas posibilidades de éxito.



9.1 TABLA MILITAR GENERAL

Nombre/Nº	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/ Gr	BO c.c.	BO proy. sec.	MM	Notas
DURBAGHASH (Primera y segunda Profundidades)											
Guardia personal/36	orcos	4	75	CM/15	30	Si	S/S	80ci	60la	5	Jinetes de lobos.
(Monturas-lobo)	Grandes lobos	3	90	C/3	30	No	—	65GMo	—	30	Muy rápidos, se mueven rápidamente.
Guerr. pesados/50	orcos	3	50	CM/16	25	Si	S/S	60ci	20la	5	Algunos usan lanzas en c.
Guerr. adultos/90	orcos	3	45	SA/3	35	Si	—	65ci	20la	5	Usan escudos ovales.
Guerr. jóvenes/100	orcos	2	35	SA/3	35	Si	—	50ci	20ac	5	Usan escudos ovales.
Huargos/10	huargos	5	150	C/4	30	No	—	80GMo	60GCa	30	Muy rápidos y feroces.
SNAGAHAI (Primera y Segunda Profundidad)											
Señores orcos/6	orcos	5	70	CM/14	35	Si	S/S	80ci	80ac	10	Ver también Tabla General de PNJs.
Guardia/50	orcos	3	50	CM/14	30	Si	S/S	50ci	50ac	5	También usan lanzas.
Guerr. adultos/250	orcos	2	40	CM/13	30	Si	—	45ci	50ac	0	También usan lanzas.
Guerr. jóvenes/300	orcos	1	30	CM/13	25	Si	—	35ci	40ac	-5	También usan lanzas.
URUK-UNGURZ (Sexo Neutro)											
Guardia personal/5	trold de las Cavernas	10	140	CF/11	25	No	(S/S)	120bc	100EGa	5	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Guardia/50	Medio Uruk-hai	6	85	CO/18	15	No	S/S	90e2	85ac	10	Toman orejas como trofeos.
Guerr. adultos/200	Medio Uruk-hai	4	70	CO/17	35	Si	—	75cc	75ha	5	Algunos usan hachas o cinturones a 2m.
Guerr. jóvenes/50	Medio Uruk-hai	2	55	CO/17	30	Si	—	60cc	65ac	5	Algunos usan hachas o cinturones a 2m.
TROPAS DEL BALROG											
Guardia de élite/18	Olog-hai	15	180	CF/11	35	No	(S/S)	185e2	120Roca	10	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
trolls/18	Olog-hai	12	160	CE/11	30	No	(S/S)	160bc	100Roca	5	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Guerr. de élite/108	Uruk-hai	8	110	CO/19	40	Si	S/S	105ea	90acp	15	Usan una gran variedad de armas.
LA GUARDIA DE LA MANSION ENANA											
Señor de la Guardia/1	Khazad	21	165	CO/20*	77	Si20	(S/S)	200mg*	120ha*	15	Equipo de Mithril.
Alto Místico/1	Khazad	21	160	CO/20*	77	Si20	(S/S)	185mg*	110ha*	15	Símbolos enanos en el escudo.
Viejos Místicos/7	Khazad	19	155	CO/20*	77	Si20	(S/S)	177mg*	100ha*	10	Símbolos enanos en el escudo.
Guard. místicos/49	Khazad	14	145	CO/20*	77	Si20	(S/S)	165mg*	90ha*	10	Símbolos enanos en el escudo.
Guardián/1	Khazad	6	160	CO/20*	77	Si20	(S/S)	177ma*	110bap	10	Equipo de Mithril (+20).
Guard. Profundidades/7	Khazad	4	155	CO/20*	77	Si20	(S/S)	160ma*	95bap	10	Equipo de Mithril (+20).
Guard. Continelas/49	Khazad	0	120	CO/20*	60	Si15	(S/S)	140ma*	85bap	10	Equipo de Adacer (+15).
Guardias/312	Khazad	7	165	CM/15*	55	Si15	(S/S)	110ma*	75bap	5	Equipo de Adacer (+15).
LAS HUESTES ARMADAS ENANAS											
Señor de Armas/1	Khazad	21	165	CO/20*	77	Si20	(S/S)	190mg*	110ha*	15	Equipo de Mithril (+20).
Señores de la Unidad/3	Khazad	18	155	CO/20*	77	Si20	(S/S)	170mg*	90ha*	15	Equipo de Mithril (+20).
Señores del Ataque/21	Khazad	14	150	CO/20*	77	Si20	(S/S)	150mg*	80ha*	10	Equipo de Mithril (+20).
Jefes de Partida/147	Khazad	10	125	CO/20*	60	Si15	(S/S)	130mg*	70ha*	10	Equipo de Adacer (+15).
Jefes de Guardia/441	Khazad	6	95	CM/19*	55	Si15	(S/S)	100mg*	65ha	5	Mandan 21 guardias de batalla.
Jefes de Hachas/441	Khazad	5	80	CM/16	50	Si15	(S/S)	90ha	60ha	5	Mandan 21 hachas.
Jefes de Arqueros/147	Khazad	4	77	CM/13	25	No	N/S	80mg	70bap	10	Mandan 7 arqueros.
Guard. Batalla/3087	Khazad	4	70	CO/19	45	Si10	(S/S)	80mg	50ba	5	Algunos usan mazas o azdones.
Hachas/3087	Khazad	3	60	CM/15	40	Si10	(S/S)	60ha	50ha	0	Algunos usan hachas de combate.
Arqueros/1029	Khazad	2	45	CM/13	20	No	N/S	45la	50bap	5	Algunos usan largas hachas de combate.
Reclutados/tribu entera	Khazad	1	30	CM/16	35	Si5	(S/S)	35mg	25ha	0	Armas y armadura variadas.

* = Armadura o arma mágica o hecha especialmente.

Códigos: Las estadísticas describen cada tipo de combatiente. Algunos de los códigos se explican por sí mismos: Raza, Niv (nivel), PV (puntos de vida), Esc (escudo), y MM (Bonificación de Movimiento y Maniobra). Para una descripción más detallada de las características ver la Tabla General de PNJs 9.2.

Nota: Los Uruk-hai y Olog-hai pueden operar libremente a la luz del día. Los orcos normales y los trolls luchan con una penalización de -100 a plena luz del día y con -25 en luz mágica o encantada; la luz artificial no les molestará. Los orcos hambrientos pueden comerse a los enemigos y/o a sus propios muertos. Los trolls pueden transformarse en piedra a la luz del día o mágica.

Nota: A menos que se indique de otro modo, el equipamiento de los enanos es de acero normal (+5.6 +40).

Nota: Las fuerzas enanas ocupan Mordor hasta el año 1981 TE, mientras que las otras fuerzas lo ocupan después de esos días.

9.2 TABLA GENERAL DE PNJs

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/ Gr	BO c.c	BO proy.	MM	Notas
BALROG	66/36	420	CO/20	60	No	(S/S)	240e2<	120la&GAp	50	Ver sección 5.3 para una descripción más completa.
ORCOS										
Maugrath	9	130	CM/16*	25	No	S/S	120e2*	100la*	10	Uruk jefe de los Durbaghâsh. Equipo de Adacer (+15).
Uzog	7	100	CM/14	30	Si	S/S	100ei	90ac	5	Rey Uruk de los snagahai.
Gorthak	6	80	CM/14	35	Si	S/S	90ei	70ac	10	Hijo de Uzog.
Shagog	5	75	CM/13	35	Si	—	80ei	90ac	10	Hijo de Uzog.
TROLLS										
Ulgamog	12	175	CE/11	55	Si	(S/S)	150hc*	100ro	0	troll de las cavernas Rey de los Uruk-Ungingûrz. He +15. Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Lugronk	15	200	CE/11	35	No	(S/S)	175ab*	120ro	5	Olog líder de la Guardia de trolls del Balrog. Ab +15. Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
Muranog	20	220	CE/11	40	Si	(S/S)	200my*	140ro	10	Olog muy inteligente. Alto Lugarteniente del Balrog. Usa runas. Mayal +20. Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas.
REYES GUERREROS ENANOS										
Durin I	49	177	CO/20*	77	Si20	(S/S)	232mg*	200mg**	10	Armadura y escudo +20. Martillo de guerra +30 (hace doble daño y puede ser convocada por el usador desde una distancia de hasta 233 m). Lleva 14 símbolos enanos en su escudo (Ver sec.3.33).
Durin II	14	120	CO/20*	77	Si20	(S/S)	177mg*	177bap*	5	Bardo enano, hijo vanidoso de Durin I (conocido como Durin-Durin), muerto a edad relativamente temprana. Único enano rubio conocido; los elfos niegan que fuera Bardo, diciendo: "No se le puede llamar música a eso".
Durin III	35	177	CO/20*	77	Si20	(S/S)	220mg*	190mg**	10	Mismo equipo que Durin I.
Báin	21	177	CO/20*	77	Si20	(S/S)	190mg*	160mg**	0	Mismo equipo que Durin I.
Durin VI	28	177	CO/20*	77	Si20	(S/S)	210mg*	180mg**	10	Mismo equipo que Durin I.
Náin I	21	150	CO/20*	77	Si20	(S/S)	200mg*	177mg**	10	Armadura y escudo +20. Martillo de guerra +30; vuelve desde 70 m cuando se lanza.
Balin	28	177	CO/20*	65	Si15	(S/S)	200mg*	177bap*	10	Armadura, martillo de guerra y ballesta pesada +15.
Thorin III	21	177	CO/20*	60	Si15	(S/S)	190mg*	177bap*	5	Armadura, martillo de guerra y ballesta pesada +15.
OTROS ENANOS										
Falin	18	147	CO/20*	65	Si20	(S/S)	160mg*	110ha*	0	Armadura y armas +20.
Grolin	7	100	CM/13*	30	No	—	90ma*	80ha*	15	Armadura y armas +15.
Gáin	10	125	CO/20*	65	Si15	(S/S)	140mg*	85bap*	10	Armadura y armas +15.
Tili	7	77	CM/13*	45	Si10	—	70ma*	70bap*	-10	Armadura y armas +10.

* - Armaduras o armas mágicas o hechas especialmente.

Códigos: Las estadísticas describen a cada PNJ; en el texto principal se puede encontrar una descripción más detallada de algunos de los PNJs más importantes. Algunos de estos códigos se explican por sí mismos: Niv (nivel), PV (puntos de vida), Esc (escudo), y MM (bonificación de Movimiento y Maniobra). Los códigos más complejos se detallan a continuación.

CA (Clase de Armadura): El código de dos letras indica la clase de armadura en SA (SA = Sin Armadura, C = Cuero, CE = Cuero Endurecido, CM = Cota de Malla, CO = Coraza); los números son el equivalente a la clase de armadura en RM.

BD (Bonificación Defensiva): Hay que hacer notar que la bonificación defensiva incluye características y escudos. Las referencias a los escudos incluyen las bonificaciones por calidad (p.e. "Si5" significa "Si", un escudo +5).

Br/Gr (Brazales y Grebas): Se utiliza Br y Gr para indicar cada una de estas protecciones en brazos y piernas respectivamente.

BO (Bonificación Ofensiva): A continuación de la BO figura una abreviatura del arma: ec: espada corta, ea: espada ancha, ci: cimitarra, e2: espada a dos manos o espédon, ma: maza, ha: hacha, mg: martillo de guerra, hc: hacha de combate, ag: azadón de guerra, ga: garrote, ba: ballesta, da: daga, la: lanza, lc: lanza de caballería, ja: jabalina, aa: armas de asta, ho: honda, acp: arco compuesto, ac: arco corto o ac a caballo, al: arco largo, bul: ballesta ligera, bap: ballesta pesada, bo: boleadoras, li: látigo, es: estrella arrojadiza, ab: alabarda, ro: Roca (Grandes Aplastamientos). Los animales y atacantes sin armas usan las abreviaturas de la Tabla General de Bestias. Los combatientes no entrenados en un tipo de arma (p.e. orcos no entrenados en combate con proyectiles) sufren una penalización de -25 cuando atacan. Las bonificaciones ofensivas de cuerpo a cuerpo y proyectiles incluyen las bonificaciones de las mejores armas de los combatientes en esa categoría.

9.3 TABLA GENERAL DE BESTIAS

Tipo	Niv	Núm.	Tam.	Vel.	PV	CA	BD	Ataque (Prim./ sec./terc.)	Notas
Alados de las cavernas	1	2-100	P	R/MR	8	SA/1	50	30PGa/40PMo/-	Agresivos. Emplean tácticas de emboscar (+/-2 a los resultados de crit.). Cuando se mara a ti, se acercan.
Chillón de las tumbas	1	1-8	D	MR/RS	5	SA/1	60	30Mo/40Di/-	Su ag. diseño enlido actúa como un ataque de 1º (ev. la víctima queda aterrida 1 asa /10 puntos de fallo en la TR). Sus long. art. llevan Veneno de Chillón (Gwomwi Nalaw).
Dragón de agua	18	1	E	R/R	240	CO/20	40	150ETe/20EGa/150EMo	Usa la Tabla de Críticos para Criaturas Super Grandes. Su primer ataque es un Rayo de Agua (+12) (alcanz. 60 m).
Espetro	3	1-5	G	MR/MR	200	SA/1	100	Rayo de descarga +40 (alcanz. 1.5 m)	Sólo afecta la pérdida de punto de vida; usa la Tabla de Críticos de Grandes Criaturas.
Esqueleto, Menor	7	cualquiera	M	R/R	100	SA/1	30	50Ar/60MT/-	Lanza "Miedo" (3 mR); después del 3º asalto absorbe 2 puntos de CON/asalto (3 mR).
Mayor	10	cualquiera	M	MR/MR	135	SA/1	40	95Ar/70GT/-	Como arriba; pero absorbe 4 puntos/asalto.
Fantasma, Menor	7	1-5	M	R/R	100	SA/1	30	Especial/60MT/50Ar	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas; absorbe 3 puntos de CON/asalto (3 mR).
Mayor	15	1-2	M	MR/MR	165	SA/1	50	Especial/110Ar/90GT/-	Como arriba; aparece como ser vivo. Lanza el conjuro de "Trance" (3 mR). Absorbe 5 puntos de CON/asalto (3 mR).
Fauces rojas	4	1-10	M	R/MR	90	C/7	35	90EGa/50GAp/60GAp	Ses brillantes órganos productores de luz hacen virtualmente imposibles las emboscadas.
Gusano de las cavernas	10	1	E	M/R/R	100	CE/12	40	90APa/100PCu/-	Usa la Tabla de Críticos para Grandes Criaturas; atrapa a los enemigos y entonces usa los guos ataques.
Halcón	3	1-2	P	MR/RS	27	SA/1	35	50MGa/40MPa	Oportunista. Se suele encontrar cerca de prados de Flores Verdes (Luhralen).
Huargo	5	1-10	G	R/MR	150	SA/4	55	85GMo/50MGa/-	Lobos grandes, inteligentes y feroces.
Lobo Gigante, Adulto	4	2-20	G	MR/R	80	SA/3	45	75GMo/45MGa/-	Atacan en grupo. Viven cerca o en la superficie.
Joven	2	1-20	M	MR/R	60	SA/3	40	60GMo/-/-	
Murcielago	0	1-100	P	MR/MR	4	SA/1	60	25Di/-/-	Aparecen por toda Moria.
Musaraña	1	1-5	D	N/R	2	CE/11	70	45Di/-/-	Extremadamente agresiva. Lleva la enfermedad llamada La Mano Azul (E. Luinean).
Necrófago, Menor	1	cualquiera	M	N/R	25	SA/1	10	25PTa/30PGa/10PMo	Estúpido cadáver animado; infecta las heridas.
Mayor	3	cualquiera	M	M/R/R	50	SA/1	20	40MTa/50PGa/45Ar	Como arriba; lanza "Miedo" (3 mR).
Oso de las cavernas	12	1-5	E	R/R	300	C/8	40	85EApr/90EGa/50EAp	Usa la Tabla de Críticos de Grandes Criaturas. Vive en o cerca de la superficie.
Pájaro de las cavernas	2	21-30	P	MR/R	11	SA/1	60	50PPi/35MGa/-	Tímido pero capaz de emboscar (+/-5 al resultado del Crit.) cuando sorprende. Vive en cavernas aciliosas y húmedas.
Troll de las cavernas, Adulto	13	1-2	G	N/N	175	CE/13	25	100EGa/85Ar/-	Usa la Tabla de Críticos de Grandes Criaturas. Normalmente solitario o parte de un pequeño grupo.
Jóvenes	5	1-5	G	N/N	100	CE/11	30	60EGa/40Ar/-	Como arriba; normalmente forma parte de un grupo familiar.
Tumulario, Mayor	25	1	G	N/N	170	CO/19	30	150Ar/80GT/-	Usa la Tabla de Críticos de Criaturas Super Grandes. Lanza "Miedo" (18 mR). Parálisis y sueño al contacto.
Mediano	15	1	G	N/N	120	CM/16	30	140Ar/80GT/-	Usa la Tabla de Críticos de Grandes Criaturas. Lanza "Miedo" (9 mR). Parálisis y sueño al contacto.
Menor	10	1	G	N/N	90	CE/11	30	90Ar/80GT/-	Usa la Tabla de Críticos de Grandes Criaturas. Lanza "Miedo" (4,5 mR). Parálisis y sueño al contacto.

Códigos: Las características describen una criatura típica de cada clase. La mayoría de los códigos se explican por sí solos: Niv (nivel), Núm. (número), Tam (tamaño: Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme), PV (puntos de vida), BD (Bonificación Defensiva). Los códigos más complejos son explicados a continuación.

Velocidad: La velocidad viene dada en términos de "Velocidad de Movimiento/Rapidez de Ataque": AR = Arrastrarse, ML = Muy Lento, L = Lento, N = Normal, MR = Moderadamente Rápido, R = Rápido, MR = Muy Rápido, RS = Rapidísimo.

CA (Clase de Armadura): El código de dos letras da el tipo de armadura en SA (SA = Sin Armadura, C = Cuero, CE = Cuero Endurecido, CM = Cota de Malla, CO = Coraza); el número es el equivalente del tipo de armadura en RM.

Ataque: Cada código de ataque comienza con la Bonificación Ofensiva del atacante. La primera letra indica el tamaño del ataque: D = Diminuto, P = Pequeño, M = Mediano, G = Grande, E = Enorme. Las últimas dos letras indican el tipo de ataque: Di = diminuto, P = pica/pinzas, Ps = P.són, Mo = Mordisco, Ga = Grita, Ap = Aplastar, Ago = Apesarse, Cu = Cuero, Ce = Orde, Ag = Aguijón y Ar = Arma. Estos códigos difieren ligeramente de los códigos del SA y RM.

Primario/Secundario/Terciario: Cada criatura tiene el nombre generalmente usado el ataque primario. Según la situación o éxito del ataque primario, puede usar después su ataque "Secundario" o "Terciario".

9.4 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS

Encuentro	LA CIUDAD					LAS MINAS				
	N7, N6, N5	N2, N1, N4, N3	P1, P2	P3, P4	N7, N6, P5, P6, P7	N2, N1, N5, N4, N3	P1, P2	P3, P4, P5	P6, P7	
Probabilidad (%)	15%	10%	20%	12%	40%	10%	8%	6%	10%	
Distancia (en kilómetros)	0,8	1,6	0,3	0,8	0,3	3,2	1,6	3,2	0,8	
Tiempo (en horas)	4	8	2	8	4	8	4	6	8	
Trampa de tobogán *	01-05	01-07	01-07	01-10	01-10	01-03	01-05	01-07	01-05	
Trampa de dardo *	06-20	08-22	08-15	11-15	11-15	04-10	06-15	08-12	06-08	
Trampa de placa *	21-25	23-30	16-20	16-25	16-25	11-13	16-19	13-19	09-14	
Trampa de foso	26-35	31-42	21-30	26-35	26-35	14-23	20-29	20-29	15-24	
Trampa de púas	36-38	43-47	31-34	36-40	36-38	24	30-32	30	25	
Trampa de vapor *	39	48-49	37-38	41-49	39-49	25	33-34	31-40	26-40	
Trampa de rueda	40	50	39-40	50	50	—	35	—	—	
Microrálagos	41-50	51-60	41-48	51-58	51-56	26-46	36-47	41-50	41-53	
Pájaros de las cavernas	51-53	61-62	49	59	57	47-52	48-49	51-52	54	
Oso de las cavernas	—	63	50-51	60	—	—	50	—	—	
Trolis de las cavernas	54-59	64-69	52-53	61-66	58-60	53-60	51-57	53-61	55-59	
Gusano de las cavernas	—	—	—	67	61-63	—	58	62-64	60-65	
Alados de las cavernas	60-61	70-71	54	68-69	61	61-66	59-60	65-67	66-68	
Musarañas	62-63	72-73	55	70-71	65-66	67-68	61	68-70	69-72	
Lobos gigantes	—	—	56-58	—	—	—	62	—	—	
Halcones	64-65	74-75	59	72	67	69-74	63-64	71-72	73	
Fantasmas, menores	66-67	76-77	60	73-74	68	75-76	65	73	74	
mayores	68	78	61	75-76	69-71	77	66	74-75	75-76	
Necrófagos	69-70	79-80	62	77-78	72-73	78	67	76	77	
Fauces rojas *	71-72	81-82	63	79	74	79-81	68-69	77-78	78-79	
Esqueletos, menores	73-74	83-84	64	80-81	75	82-83	70	79	80	
mayores	75	85	67	82-83	76-78	84	71	80-81	81-82	
Espectros	76	86	68	84-85	79-81	85	72	82-84	83-85	
Chibón de las tumbas	77-78	87-88	69	86-87	82	86-91	73-74	85-86	86-87	
Huargos	79	89	70-72	—	—	92	75-76	—	—	
Dragón de agua *	—	—	—	88	83-85	—	77	87-89	88-92	
Tumulario, menor	80-81	90-91	73	89-90	86	93	78	90-91	93	
mediano	82-83	92-93	74	91-92	87-88	94	79	92-93	94	
mayor	84	94	75	93-94	89-90	95	80	94	95	
Patrulla normal de orcos	85-94	95-97	76-90	95-96	—	96-98	81-92	95-96	—	
Grupo grande de orcos	95-99	98-99	91-98	97	91	99	93-99	97	96	
Patrulla de orcos del Bairog	00	00	99-00	98-00	92-97	00	00	98-00	97-98	
Guardia de troll de élite	—	—	—	—	98-99	—	—	—	99	
El Bairog	—	—	—	—	00	—	—	—	00	

*: Estos encuentros requieren una característica especial como agua, vapor, una sima, una conducción de aire, etc. Si el requerimiento no está presente se tira de nuevo.

Nota: Esta tabla ha sido diseñada para ayudar al Director de Juego que use Moria durante el período posterior al 1981 TE. Puede ser usada para determinar la localización y la existencia de encuentros que no estén colocados en lugares fijos por este módulo o por el Director de Juego. Si aparece un encuentro apropiado, se tira de nuevo hasta obtener uno adecuado.

Nota: Un encuentro no siempre requiere una lucha o actividad similar, un grupo puede evitar o aplacar algunos de los peligros reseñados arriba con acciones apropiadas o buenas tiradas de maniobras. Esta tabla sólo da al Director de Juego una guía para encuentros con trampas o criaturas insólitas o potencialmente hostiles.

Nota: Algunas trampas no siempre estarán operativas debido a que no estén activadas o mantenidas. Por cada 20 años (redondeando hacia abajo) que haya pasado desde 1981 TE, hay un 1% de probabilidad de que la trampa no tenga efecto cuando normalmente se hubiera activado (debido al desgaste y a la falta de mantenimiento). Por ejemplo, en el 2600 de la TE (619 años, redondeando hacia abajo 600 años) habría un 30% de probabilidad de que una trampa no funcionase. Cada trampa tiene posibilidad de activarse cada vez que alguien golpee su mecanismo gatillo (p.e. una trampa puede no dispararse cuando una persona golpee el gatillo, pero puede todavía dispararse después). El Director de Juego puede también asignar una posibilidad de que las trampas no estén activadas (p.e. no armada o cebada para dispararse). Sugerimos un 10-20% de probabilidad de no estar armada.

Como usar esta Tabla y sus Códigos: Cuando un grupo está en Moria, habrá de estar en LA CIUDAD o en LAS MINAS. Además, habrá de estar en uno de los siete Niveles (N7, N6, N5, N4, N3, N2, N1) o en una de las siete Profundidades (P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7). Estos dos elementos de información determinan cual de las columnas serán usadas en el proceso de encuentro. Cada cierto tiempo de juego, el Director de Juego debería determinar la columna adecuada y entonces tirar para un posible encuentro. El período de tiempo cubierto por una tirada de encuentro es el Tiempo dado en la tabla o el tiempo que tarda el grupo en cubrir la Distancia dada en la tabla, lo que sea menor. Si una tirada de encuentro es menor o igual a la Probabilidad de Encuentro dada en la tabla, se hace una segunda tirada (1-100) para determinar la naturaleza del encuentro.

MORIA Y SUS ALREDEDORES

2,540 m

2,000 m

1,500 m

1,000 m

500 m

0 m

0 5 10

1:10,000

Nota: las líneas de nivel representan un incremento de 300 m.

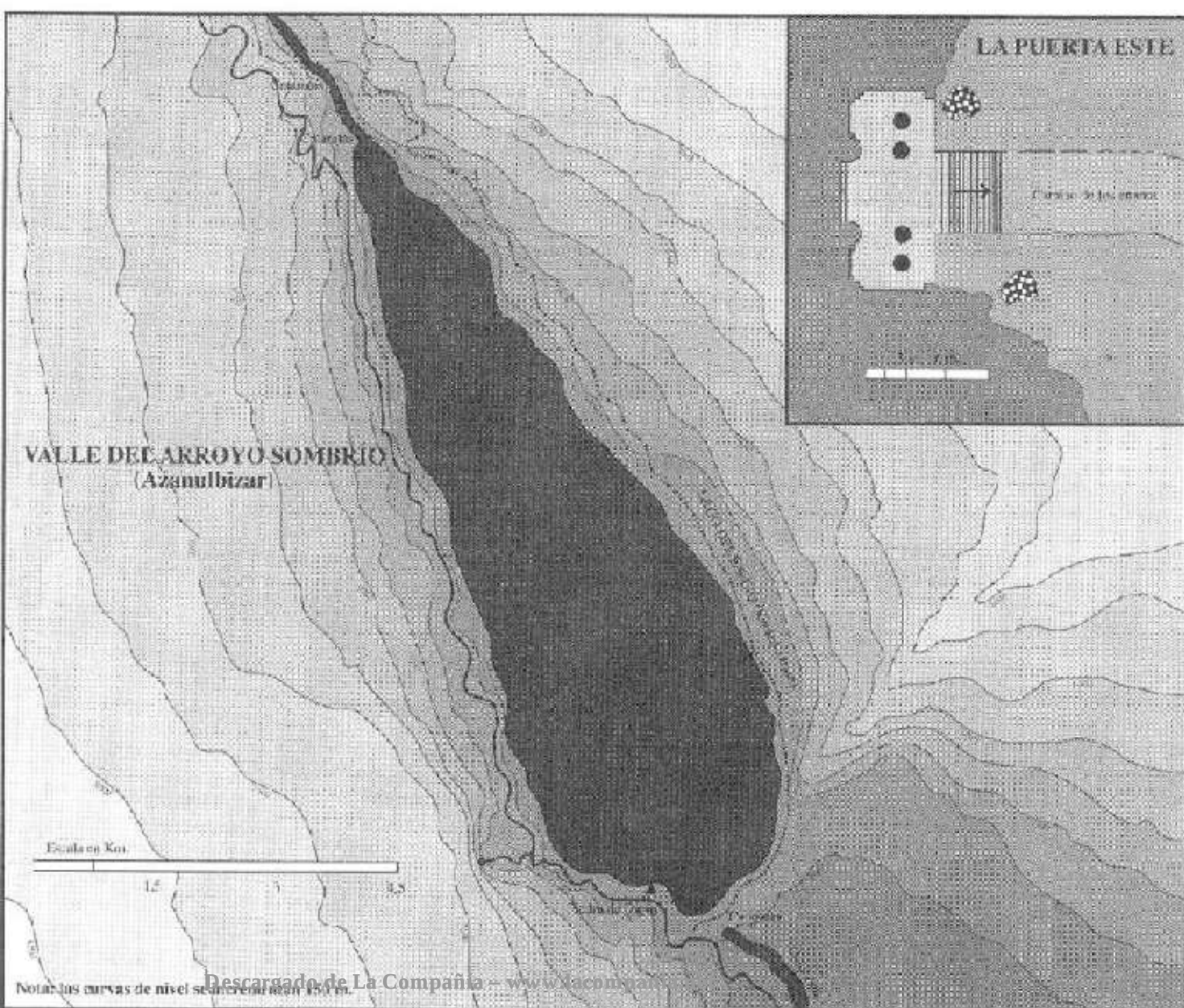
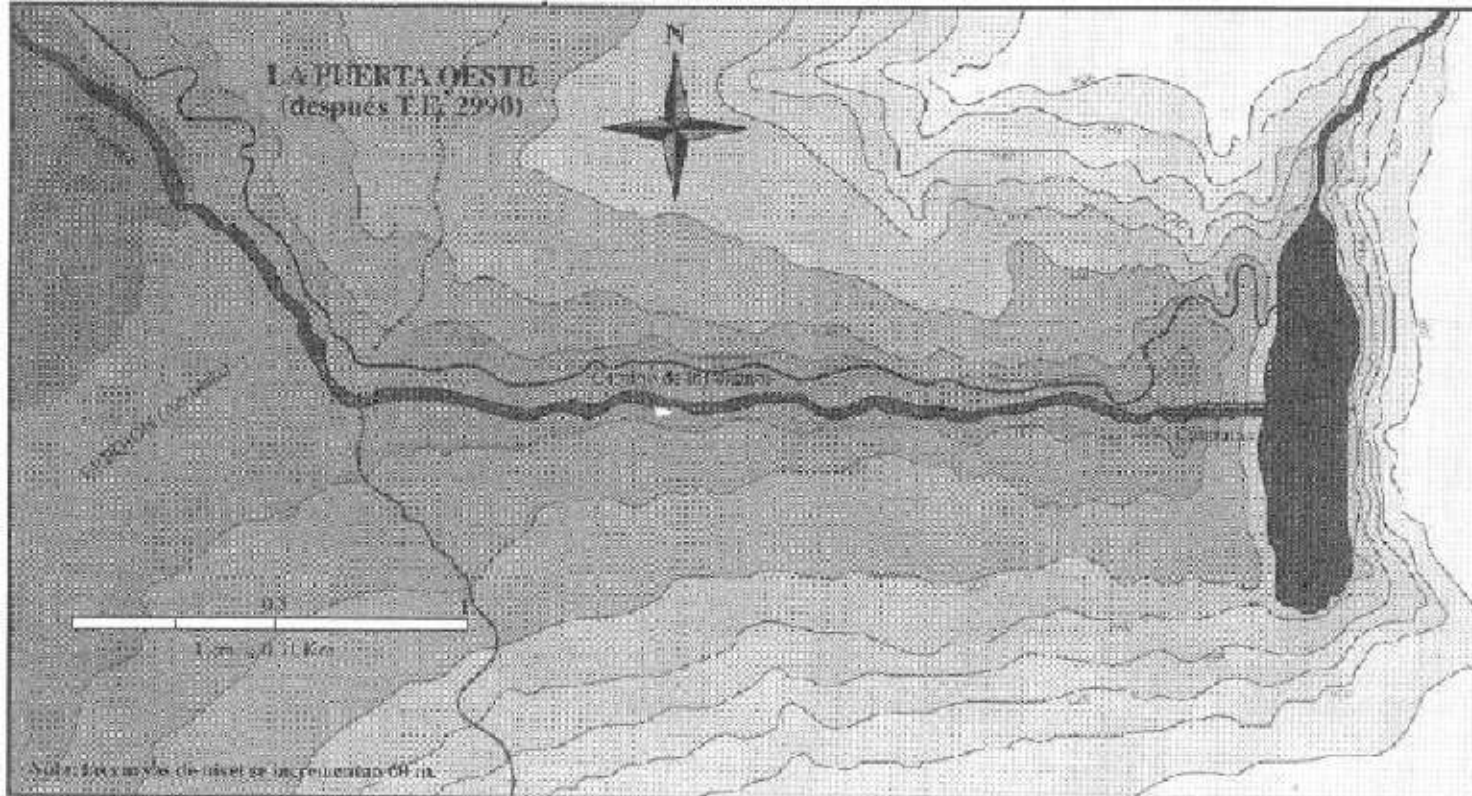
CORTE ESQUEMÁTICO DE MORIA
(La exageración vertical es de siete veces)

La Torre de Durn Cuerno Rojo
Cuerno de Plata Cabeza Nublada
Sección
MINAS Las siete profundidades
Punta Punta
Las siete profundidades
Las profundidades más débiles

EL PLANO DE MORIA
Moria amanece de parte a parte al Hita según (Las Montañas Nubladas) por debajo del Hito de alto (Hito) fértil por el Cuerno Rojo, el Cuerno de Plata y el Cuerno de Plata. Hacia el Oeste se extiende Englon en Baidon, mientras que hacia el Este se encuentra el Hito en Baidon. Por eso se encuentran los picos y el Hito Cuerno Rojo, el Hito Cuerno de Plata, el Hito Cuerno de Plata.
Aunque a todo el complejo se le conoce comúnmente como las Minas de Moria, en realidad se compone de dos partes. La Ciudad se encuentra en la sección oriental de Cuernob, mientras que las vastas Minas se extienden por las regiones más altas y bajas de la montaña y llegan hasta el Cuerno Rojo y el Cuerno de Plata. Tanto la Ciudad como las Minas se dividen en cuatro partes, siete Niveles y siete Profundidades. Debajo de las Profundidades se encuentran las explotaciones y explotaciones Productoras de Moria.

LEYENDA
La sección muestra el diagrama esquemático de Moria. Las líneas horizontales indican la relación aproximada entre los Niveles y las Profundidades. Las líneas verticales indican los abismos mayores. Las líneas oblicuas indican las rutas de los principales ríos descendientes; las líneas verticales representan las rutas principales. Por supuesto, las líneas de los ríos menores, canales, escaleras y caminos de acceso, se encuentran por todo el complejo.

■ Niveles de Moria ■ Profundidades ■ Zona de la ciudad



Modulo de campaña para ser usado con *El Señor de los Anillos*, el juego de rol de la Tierra Media, *Rolemaster* y la mayoría de juegos de rol de fantasía.

En las entrañas de la parte central de las Montañas Nubladas se encuentra Moria, el «Abismo Negro». Aquí está situada Khazad-dûm (Kh. «Mansión de los Enanos») el reino del más noble Señor de las Siete Tribus de los Enanos, una ciudad esculpida en la roca y embellecida por los más delicados constructores de Estancias de su tiempo. Dentro de su seno el Pueblo de Durin extrajo metales preciosos, y descubrió el mithril, la «plata verdadera».

Ahora sus cámaras están oscuras y sus constructores se han ido. Las Leyendas hablan de un Balrog, un «Demonio del Poder», el cual una vez sirvió a Morgoth el Enemigo Oscuro.

Murciélagos, lobos y trampas mortales esperan a aquellos pocos osados que ambicionen los tesoros enterrados en las profundidades de las silenciosas, húmedas cámaras del Abismo Negro.

Moria es una campaña basada en la Tierra Media de J. R. R. Tolkien. Esta diseñada para ser usada con el juego de rol de El Señor de los Anillos o nuestro más detallado sistema Rolemaster, pero puede ser adaptado a la mayoría de los sistemas de otros juegos.



Últimos títulos publicados

Los asesinos de Dol Amroth
Guía de la Tierra Media
Las puertas de Mordor
Lúmen
Las últimas aventuras de los Dúndininos
Las piratas de Pelargi
Los Enanos de Rivendel
Los ladrones de Tharbad
Bree
Rivendel
Las ruinas de Entanias
Enchufe y los Señores de los Muertos
Fortalezas del Bosque Negro
Personajes de la Tierra Media
El Reino de Aethelred
El Bosque Negro
La puerta de los Tráigos
Dagorlad
Candorian
Enos de Fangorn
Moria

IRON CROWN ENTERPRISES posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en *El Señor de los Anillos*™ y *El Hobbit*™ de J. R. R. Tolkien.

Editado por JOC INTERNACIONAL S.A. con autorización de I.C.E.

© 1993 TOLKIEN ENTERPRISES. El Hobbit, El Señor de los Anillos y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.

Todos los lugares y personajes derivados de las obras de J.R.R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Unwin Hyman, Ltd., sucesores de George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.

JOC INTERNACIONAL Ref. 323

