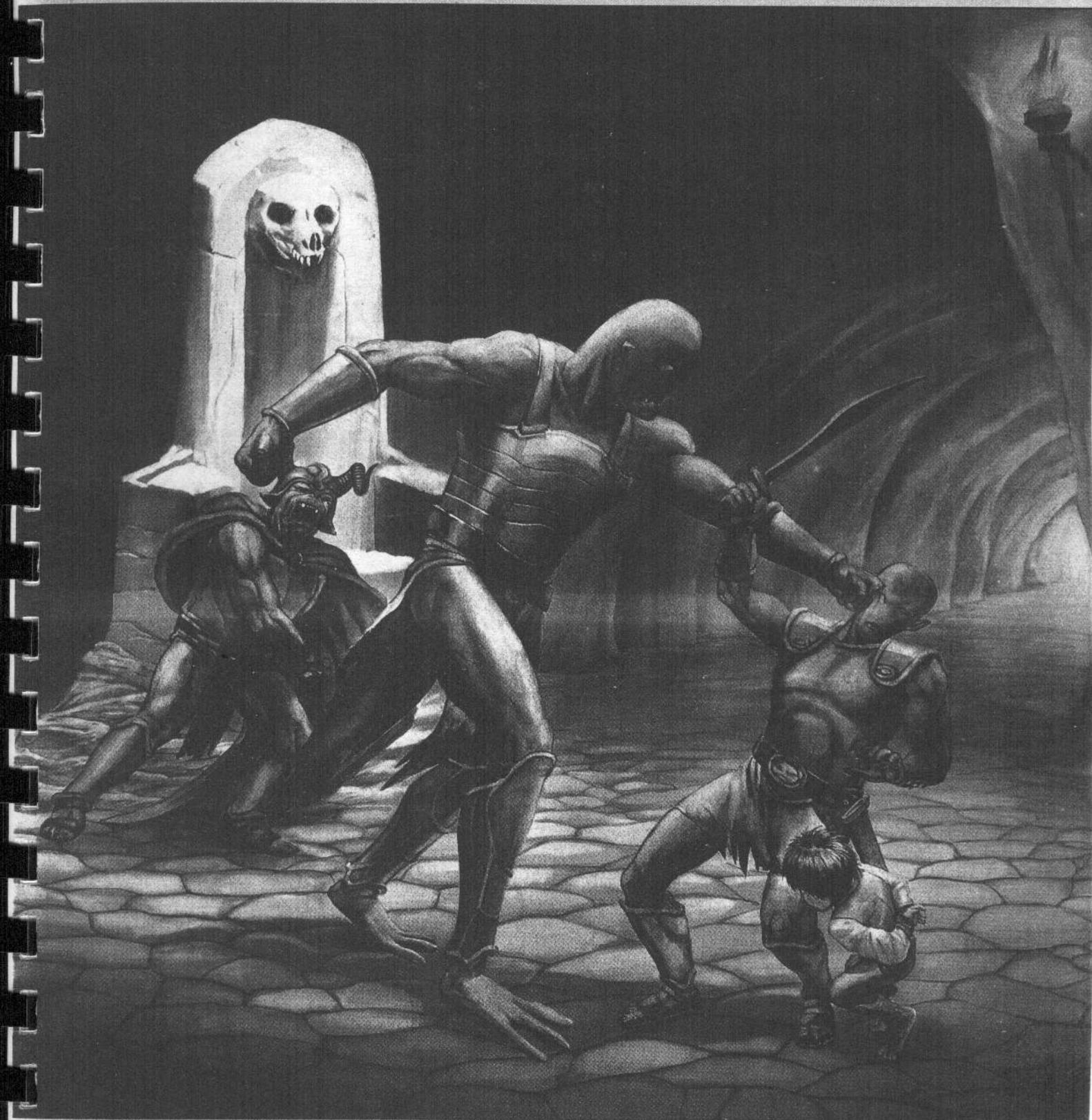


La puerta de los **Trasgos**TM

El Nido de las Águilas



Un módulo de aventuras listas para jugar en la Tierra Media de J.R.R. TOLKIEN®

Para jugar con: El Señor de los Anillos-El juego de rol de la Tierra Media.

Aventuras basadas en El Señor de los AnillosTM y El HobbitTM

La puerta de los TrasgosTM

y El Nido de las Águilas

R. 3977

1. NOTAS GENERALES	2
1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS	2
1.2 CLAVE PARA EL MAPA EN COLOR DE LA REGIÓN	4
2. INTRODUCCIÓN	5
3. LA REGIÓN	6
3.1 EL CLIMA	6
3.2 LOS CAMINOS Y LOS PASOS	6
3.3 LA FLORA	7
3.4 LA FAUNA	7
3.5 COMERCIO	8
4. LOS HABITANTES	9
4.1 LOS ORCOS	9
4.2 LOS HOMBRES DEL NORTE	10
4.3 LOS BEÓRNIDAS	10
4.4 LAS GRANDES ÁGUILAS	11
4.5 LOS GIGANTES DE PIEDRA	11
5. POLÍTICA Y PODER	12
5.1 LOS REINOS ORCOS	12
5.2 LOS HOMBRES DEL NORTE	13
5.3 LAS GRANDES ÁGUILAS	14
6. PANORAMA FÍSICO	14
6.1 VIAJAR POR LA ZONA	14
6.2 LA PUERTA DE LOS TRASGOS	15
6.3 MAETHELBURGO	16
7. CONSEJOS PARA AVENTURAS	17
7.1 ESCOGER UNA AVENTURA	17
7.2 ESCOGER UNA ÉPOCA DETERMINADA	18
7.3 SUGERENCIAS AL DIRIGIR AVENTURAS	18
7.4 ENCUENTROS	18
7.5 USO DE TRAMPAS, ARMAS Y SORTILEGIOS	18
8. AVENTURAS EN LA PUERTA DE LOS TRASGOS	19
8.1 LA LUCHA POR EL TRONO: 1640 T.E.	19
8.2 RESCATE DE LAS PROFUNDIDADES: 2940 T.E.	32
8.3 INCURSIÓN EN LA PUERTA DE LOS TRASGOS: 1 C.E.	36
8.4 OBJETOS DE IMPORTANCIA	37
9. MAETHELBURGO	39
9.1 LOS ESPÍAS DEL REY BRUJO: 1640 T.E.	39
9.2 LADRONES EN LA TORRE: 2940 T.E./1 C.E.	44
10. OTROS LUGARES DE AVENTURAS	45
10.1 LA ISLA DE LOS GIGANTES	45
10.2 EL NIDO DE LAS ÁGUILAS	46
11. TABLAS	48
11.1 TABLA GENERAL DE CRIATURAS	48
11.2 TABLA GENERAL MILITAR	49
11.3 TABLA GENERAL DE PNJS	51
11.4 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS	53
11.5 TABLA DE CARACTERÍSTICAS ALEATORIAS	55



El Señor de las Águilas y su corte

CRÉDITOS

Autor: Carl Willner
Editor: Coleman Charlton
Gráficos: Jessica M. Ney, Richard H. Britton, Kevin Barrett
Producción: Kurt H. Fischer, John D. Ruemmler, Coleman Charlton, Olivia Johnston, Sean Murphy, Albert Monteys
Ilustración de portada: Chris White
Gráficos de portada: Jordi Pi
Ilustraciones interiores: Steven Peregrine
Mapas: Pete Fenlon
Contribuciones especiales: Steven "Styvyn" Bouton, Sean "Shaun" Murphy, Judy "Gûde" Hnat, Kevin "Kyyvyn" Barrett, Deane Begiebing, Chris Christensen, Terry Amthor, Bruce Neidlinger, Sam Irvin, Mitch Walker, Bill Downs, Ted Pfalz, Randy Hart, Mike Allen, Kurt "shrooms" Rasmussen, Billy Covert, Kathleen Conner, "Swink".
Compaginación: Edilfinia, S.L.
Impresión: Hurope, S.A.
Traducción: Oscar Estefanía
Director de la colección: José López Jara

© 1985 TOLKIEN ENTERPRISES, una división de ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkeley, CA. La Puerta de los Trasgos y el Nido de las Águilas, El Hobbit y El Señor de los Anillos, así como todos los personajes y lugares que en ellos aparecen, son marcas registradas propiedad de TOLKIEN ENTERPRISES.

Publicado por JOC Internacional, S.A.
 c/ Sant Hipòlit, 20 - Barcelona

D.L.: B-19609-1992 I.S.B.N.: 84-7831-077-0
 Impreso en España - Printed in Spain

"Orcos delante" susurró Mirag. El montaraz volvió con sus compañeros en el estrecho pasaje subterráneo. Kôma sacó su martillo, "¡Debemos atacar ahora, mientras no están preparados!" urgió el guerrero enano. "¡Onree y Múldec están encadenados, y estarán perdidos si los orcos llegan a la ciudad de los trasgos!"

El místico medio elfo Trevor asintió a regañadientes. "Esta es la última vez que voy a rescatar a esa pareja. Los orcos no pueden soportar el calor y la luz de mi tridente, así que provocaré un resplandor cegador antes de que ataquéis".

Desde atrás vino una fuerte voz hobbit: "Vi esos ojos de nuevo, siguiéndonos, ¡vigilándonos!" Tobold se acercó nerviosamente hasta Trevor, mientras Kôma se reía "No necesitamos que un ladrón luche". Trevor puso su mano sobre la espalda de Tobold, "Ya has hecho suficiente para merecer mi confianza, Sr. Conejera. Sin tu aguda vista, nunca habríamos encontrado la entrada secreta de los orcos. Si lo deseas, puedes quedarte atrás y protegernos las espaldas".

Kôma se adelantó, bajando la visera de su ornado yelmo. Mirag, espada en mano, avanzó, agachándose debido al bajo techo del pequeño pasaje. Tras él iba Trevor, con la cabeza inclinada por la concentración, mientras invocaba el sortilegio de su tridente.

Tobold permaneció en la oscuridad durante un instante. Entonces se le heló el corazón cuando vio cómo dos luces verdosas parecían aproximarse por detrás del grupo. "No soy un cobarde", musitó Tobold para sí mismo. "¡Pero orcos delante y ojos detrás!" Su mano tembló durante un momento, y a continuación se apresuró a seguir a sus amigos mientras agarraba la empuñadura de su daga envainada.

1. NOTAS GENERALES

El juego de rol de fantasía es parecido a una novela en la cual los jugadores son los protagonistas. Todos colaboran para escribir una historia en la que nunca faltan las aventuras. Ayudan a crear una nueva tierra y extrañas leyendas.

Esta colección está pensada para directores de juego que deseen dirigir aventuras o campañas ambientadas en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Los módulos de aventuras son estudios completos de zonas determinadas y están pensados para ser usados con un mínimo de trabajo adicional. Cada uno de ellos posee información de datos basados en los sistemas de juego de El Señor de los Anillos y Rolemaster. Pero estos mismos módulos pueden adaptarse a cualquier otro sistema de juego de rol. Lo que aquí se dan son consejos creativos, no datos absolutos o definitivos para el juego.

EL LEGADO DEL PROFESOR TOLKIEN

Cada módulo está basado en una exhaustiva investigación e intenta estar a la altura de los altos niveles del legado del profesor Tolkien. Se han utilizado datos geológicos, culturales, lingüísticos y racionales. El material de nuevo cuño ha sido incluido con gran cuidado, para encajar en diversos moldes y esquemas. I.C.E. no intenta que sea el único verdadero punto de vista, en lugar de eso esperamos dar al lector una idea de los procesos creativos y de la personalidad de una determinada región.

Recuérdese que las fuentes definitivas son las obras del profesor J.R.R. Tolkien. Las publicaciones póstumas, edita-

das por su hijo Christopher, arrojan luz adicional en el mundo de la Tierra Media. Estos módulos proceden de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, aunque han sido desarrollados de manera que no entren en conflicto alguno con otras fuentes.

1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS

Las siguientes abreviaturas y términos se usan en esta colección.

1.11 DEFINICIONES

A continuación se describen algunos conceptos cruciales. En el siguiente texto se encuentran la mayoría de los términos y traducciones de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. **Angmar:** (S. "hogar de hierro") Angmar fue fundada alrededor del 1300 T.E. por el Rey brujo, Señor de los Nazgûl. Es un reino maligno que se encuentra arropado por los helados flancos del norte de las Montañas Nubladas (S. "Hithaeglir"), en la gran meseta del nordeste de Eriador. Entre 1301 y 1974 T.E., Angmar luchó contra Arthedain, Cardolan y Rhudaur, los tres reinos dúnadan sucesores de Arnor.

Bosque Negro: La gran franja de bosque llamada por los elfos Taur-e-Ndaedlos (S. "Bosque del gran miedo"). Al igual que el "Bosque Viejo" y "Fangorn", es un resto del gran bosque que antaño cubrió la mayor parte del noroeste de Endor.

Cnith: Un oficial montado de la guardia de la ciudad de Maethelburgo.

Dúnedain: (S. "Edain del Oeste" sing. Dúnadan). Estos Altos Hombres son descendientes de los edain que se establecieron en el continente isla occidental de Númenor en el 32 S.E. Los Dúnadan volvieron para explorar, comerciar, colonizar, y más tarde conquistar grandes regiones a lo largo de las costas occidentales, meridionales y orientales de Endor durante la Segunda Edad. Desgraciadamente, su ansia de poder les llevó a intentar una invasión de las Tierras Imperecederas de los Valar (Valinor). Como resultado, Eru (El Único) destruyó su isla en el 3319 S.E. Los llamados "Fieles" se opusieron a la política y el odio hacia los elfos que propiciaron esta "Caída". Los Fieles fueron salvados cuando Númenor se hundió, y navegaron al oriente, hacia la parte noroccidental de la Tierra Media. Allí fundaron los Reinos en el Exilio, los reinos de Arnor y Gondor. El término Dúnadan se refiere a los númenóreanos y sus descendientes en la Tierra Media, grupos que poseen una considerable fuerza física y mental, longevidad, y una cultura muy influenciada por los elfos. El adunaico es su lengua madre.

Eriador: (S. aprox. "las tierras vacías") Eriador es una región geográfica que incluye todo el terreno al norte del río Isen (S. "Sir Angren") y entre las Montañas Azules (S. "Ered Luin") y las Montañas Nubladas. Eriador incluye las áreas de Minhiriath, Eregion, Cardolan, Rhudaur y Arthedain y, en algunas zonas, las Tierras Brunas y Enedwaith.

Fyrd: La milicia regional de los nenedain.

Gondor: (S. "Tierra de Piedra"). El gran reino dúnadan que se halla al oeste de Mordor y al norte de la Bahía de Belfalas. Incluye varias regiones: (en el sentido de las agujas del reloj, desde el norte) Calenardhon (Rohan después del 2510 T.E.), Anórien, Ithilien, Lebennin, Belfalas, Lamedon y Andrast. Osgiliath en el Anduin hizo de capital hasta el 1640 T.E., cuando el trono fue llevado a Minas Anor (Minas Tirith).

Montañeses: Esta raza de bajos, morenos y robustos hombres se asentó Rhudaur a finales de la Primera Edad y principios de la Segunda. Están remotamente relacionados con los dun-

lendinos. Vivieron pacíficamente como cazadores y recolectores hasta la llegada de las tribus dúnadan y dunlendinas durante la Segunda Edad. Los montañeses tienen una compleción robusta, y son algo más bajos que los Hombres del norte, aunque tienen el mismo peso. Sus rasgos son oscuros, y tanto su cabello como sus ojos son de color castaño. Son soberbios escaladores, y atraviesan agrestes colinas con el mismo esfuerzo con el que los demás atravesarían terrenos llanos.

Los montañeses son un pueblo ruidoso, vigoroso y peleón. Son muy suspicaces y hostiles con respecto a la mayoría de los extranjeros. Son valientes y habilidosos guerreros, aunque pobremente armados, pero no dudan en utilizar la traición y emboscadas. Los dúnadan y los Hombres del norte son sus enemigos tradicionales, y temen y evitan siempre que pueden a los elfos. Los montañeses hablan un dialecto dunlendino, y algunos chapurrean el oestron cuando tratan con los extranjeros. Son muy supersticiosos, y adoran a varias deidades menores vengativas con sangrientos sacrificios.

Hombres del norte: También llamado nórdicos. Es un grupo de raza humana cuyos miembros son altos, fuertes, hermosos y peludos. Se encuentran entre los "hombres medios", un grupo cultural y físicamente más cercano a los elfos que aquellos llamados "comunes", aunque sin embargo diferentes de los "Altos Hombres" o Edain. Dentro de los Hombres del norte se encuentran: los Hombres de los bosques, los hombres de las llanuras o Gramuz, los hombres del Lago, los hombres de Valle, los éothraim, los éotheod, los beórnicas y los nenedain.

Montañas Nubladas: La gran cordillera montañosa del noroeste de la Tierra Media, que a través de más de 1350 kilómetros se extiende desde el Yermo del norte hasta la Marca de Rohan.

Nenedain: Los hombres del norte de los valles del Anduin.

Pueblos Libres: Las razas "buenas" de la Tierra Media: los elfos, los enanos, los hobbits y los hombres (especialmente los dúnadan); específicamente las razas que se opusieron a Sauron.

Paso Alto: El paso que atraviesa las Montañas Nubladas al este de Rivendel.

Rey brujo: El Rey brujo de Angmar, también llamado el Señor de Morgul, era el jefe de los Nazgûl; fue el señor de los Nazgûl y era quien tenía mas poder para obrar de forma independiente.

Rhovanion: (S. "Tierras Asperas"; lit. "Lugar salvaje"). Tradicionalmente, esta región abarca toda la tierra al sur de las Montañas Grises (S. "Ered Mithrin") y al norte de Mordor, entre las Montañas Nubladas y el Aguas Rojas. Esta zona incluye el Bosque Negro y el valle septentrional del río Anduin.

Rhudaaur: (S. "Bosque del este"; Du. "Lugar del fiero oro rojo"). La más oriental de las tres secciones de Arnor. Rhudaaur es una escarpada tierra boscosa, de ahí su nombre. También es muy diversa en lo que respecta a las culturas, y es un territorio políticamente volátil con una población dúnadan relativamente pequeña. Los montañeses (Mo. "Ne Dreubhan") y, posteriormente, los dunlendinos inmigrantes, constituyen la mayor parte de su población. Rhudaaur se convierte en un reino dúnadan independiente con la separación de Arnor en el año 861 T.E., y cae bajo el dominio del Rey brujo de Angmar entre los años 1301 y 1350 T.E. Durante la guerra del año 1409 T.E., deja de existir como estado independiente.

Trolls: Morgoth creó los primeros trolls (S. Tereg, sing. Torog) durante la Gran Oscuridad de los Días Antiguos como burla de los ents, proporcionándoles a sus repulsivas creaciones una esencia de piedra, con una gran fuerza y resistencia. Los originales trolls de piedra han ido diversificándose con el paso del tiempo hasta crear otras especies, como los trolls de las colinas, de las cavernas y de las nieves. Los trolls de piedra son

aún la raza más numerosa, y son comunes en todo Rhudaaur. Los trolls de las colinas acechan en las laderas inferiores de las Montañas Nubladas, mientras que los trolls de las nieves se esconden entre los picos más altos y los glaciares. Los más horribles de todos, los trolls de las cavernas, se encuentran en las cavernas bajo las montañas, y nunca se aventuran a la superficie.

Los trolls son una raza colosal, pues miden entre 3 y 3,6 metros. Sus cuerpos y extremidades son gruesos, y sus pieles son duras y están cubiertas por escamas superpuestas. La mayoría son verdes o grises, pero los extraños trolls de las nieves son de color blanco. La sangre de troll es negra y caliente.

Son inmensamente fuertes y su ferocidad es terrible. En batalla, los trolls no tienen miedo absolutamente a nada, y atacan con toscas y gigantescas armas o sencillamente con garras y dientes hasta que vencen o mueren. Como los orcos comunes, los trolls pueden ver por la noche como si fuera de día, y poseen una visión limitada incluso en la más absoluta oscuridad, aunque los más perceptivos son los trolls de las cavernas. Los principales obstáculos para los trolls son la luz del sol, que les transforma en piedra sin vida, y su fenomenal estupidez.

1.12 ABREVIATURAS

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

1.14 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y DE PUNTOS DE VIDA

- Para convertir valores percentiles a una escala de 1-20, hay una regla sencilla: por cada +5 en una escala D100, se recibe un +1 en una escala D20.
- Las cifras de puntos de vida que se encuentran en este módulo representan solamente lesiones generales y traumas. Se refieren a pequeños cortes y magulladuras más que a heridas. Las lesiones por impacto crítico se usan para describir las heridas graves y los golpes mortales. Las cifras de puntos de vida que aquí se muestran son menos importantes que las que se usan en aquellos sistemas en los que la muerte se produce al sobrepasar (en pérdidas) el número de puntos de vida del que se dispone. Si se usa un sistema de juego que no incluye resultados por impactos críticos (por ejemplo, Dragones y Mazmorras de TSR Inc.) deben doblarse las pérdidas de puntos de vida infligidas a los personajes, o reducirse a la mitad los puntos de vida con que comienzan la aventura.

1.13 CONVERSIÓN DE ESTADÍSTICAS PARA CUALQUIER SISTEMA JRF

Si se juega con un sistema que no sea ni *El Señor de los Anillos* ni *Rolemaster* y si no se utiliza un sistema percentil, se puede usar la tabla que viene a continuación para convertir las cifras 1-100 en cifras adecuadas para otros juegos.

1-100 Carac.	D100 Bon.	D20 Bon.	3-18 Carac.	2-12 Carac.
102+	+35	+7	20+	17+
101	+35	+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

1.2 CLAVE PARA EL MAPA EN COLOR DE LA REGIÓN

(1) 1 centímetro= 12 kilómetros

(2) Montañas= 

(3) Colinas= 

(4) Bosques mixtos= 

(5) Bosques de coníferas= 

(6) Setos, matorrales y arbustos= 

(7) Ríos principales= 

(8) Ríos secundarios= 

(9) Arroyos= 

(10) Cursos de agua intermitentes= 

(11) Glaciares y cursos de hielo= 

(12) Campos nevados de montaña y regiones nevadas no tienen color

(13) Caminos principales= 

(14) Caminos secundarios= 

(15) Senderos/rastros= 

(16) Puentes= 

(17) Vados= 

(18) Ciudades= 

(19) Pueblos= 

(20) Mansiones, posadas y pequeños pueblos= 

(21) Ciudadelas y grandes castillos= 

(22) Pequeños castillos/mansiones/torres, etc.= 

(23) Monasterios= 

(24) Observatorios= 

(25) Túmulos, camposantos y cuevas funerarias= 

(26) Cavernas y entradas de cavernas= 

(27) Elevaciones y mesetas= 

(28) Lagos= 

(29) Dunas= 

(30) Terreno extremadamente agreste= 

(31) Desierto= 

(32) Laderas de colinas escarpadas o quebradas= 

(33) Arrecifes= 

(34) Ruinas= 

(35) Pantanos y marismas= 

(36) Jungla= 

(37) Lagos secos o estacionales= 

2. INTRODUCCIÓN

Cuando la oscuridad desciende sobre el Valle del Anduin, los Hombres del norte de esta zona se reúnen en sus casas, cerrando las puertas y encendiendo grandes fuegos. Las simples supersticiones no intimidan a este robusto pueblo, semejante a los edain de los Días Antiguos, y ni siquiera los aullidos de los huargos, oídos cerca de estas aisladas casas causan otra cosa que simples escalofríos. Pero el valle del Gran Río se encuentra bajo la sombra de las elevadas Montañas Nubladas, que hace tiempo son malditas a causa de los orcos. En el año 1640 de la Tercera Edad, hace escasamente cuatro años que concluyó la Gran Plaga, los Hombres del norte aún están recuperándose de su dolorosa devastación. Envalentonados por la debilidad de sus vecinos y las malignas emanaciones de Angmar al norte, los orcos y sus aliados huargos se atreven a atacar más frecuentemente y a mayor distancia los valles del Anduin.

Al oeste de la llanura fluvial, las Montañas Nubladas, cubiertas de nieve, se elevan desafiando al cielo. Atravesando el corazón de las montañas se encuentra el Paso Alto, que conecta Rivendel y las tierras de Eriador con el antiguo camino enano que corre por el este a través del temido Bosque Negro. Durante tres edades del mundo, los viajeros y los emigrantes han seguido esta ruta, pero ahora el camino se está volviendo cada vez más peligroso. Cerca de la cima del paso, los orcos han excavado una de sus infames fortalezas subterráneas, conocida entre sus aprensivos vecinos como la Puerta de los Trasgos. A grandes profundidades bajo los riscos de las montañas, los orcos excavan, forjan y se pelean, mientras sus señores planean la conquista de las tierras bajas de alrededor. Dentro de la ciudad de los orcos se encuentra reunida una temible hueste de salvajes guerreros. No muy lejos se encuentra el dominio de Angmar del Rey Brujo y la capital orca de Monte Gundabad, proporcionando a la situación estratégica de la Puerta de los Trasgos la condición de incalculable amenaza para los Pueblos Libres.

Afortunadamente, los hombres de los Valles del Anduin no confían sólo en sus propias armas para rechazar la amenaza de los orcos. A gran altura sobre el valle fluvial y alrededor de los picos de las montañas planean las Grandes Águilas, las aves más nobles de toda la Tierra Media. No lejos del portal este de los orcos se eleva el solitario pináculo del Nido de las Águilas, el trono del majestuoso Señor de las Águilas. Poco escapa a la errante mirada de las Águilas, y en ocasiones, cuando los Pueblos Libres se han enfrentado a alguien para evitar la ruina, la intervención de las Águilas ha ofrecido una inesperada salvación.

Tampoco los demás habitantes de las montañas son normalmente perversos. En las ocultas cañadas y cavernas habitan los aislados y solitarios Gigantes de Piedra, una antigua raza de asombroso tamaño y apariencia. No reciben bien a los exploradores curiosos, pero tampoco son amigos de los orcos. Cuando las tormentas rugen sobre las montañas, puede verse a los gigantes de forma formidable, jugar lanzando piedras y vociferando sus ensordecedores desafíos, lo suficientemente terribles como para hacer que los más bravos viajeros tiemblen de miedo.

En estos problemáticos tiempos, los conflictos se han vuelto bastante familiares para los habitantes de las montañas y los valles. Es seguro que los aventureros encontrarán más de lo que esperan, tanto en oportunidades como en peligros. Hay varios poderes compitiendo por el dominio en un equilibrio siempre cambiante. La paz es un recuerdo borroso, y nadie puede predecir lo que les depara el futuro.

UNA BREVE HISTORIA DE LA REGIÓN

Durante mucho tiempo, las Montañas Nubladas y sus valles circundantes han mantenido su independencia y aislamiento. El conocimiento de la región se ha conseguido únicamente mediante tradiciones orales y los relatos de los poco frecuentes viajeros civilizados. Ocupados en la lucha por su supervivencia, los habitantes no se han preocupado por recordar sus propias hazañas. Este hecho resulta lamentable, pues esta región desempeña un papel importante en el destino de la Tierra Media.

Los Días Antiguos y los Años Oscuros

Los elfos fueron los primeros en traspasar la formidable barrera conocida como las Montañas Nubladas, durante su legendario viaje hacia el oeste bajo la guía del Vala Oromë. Después, durante la Primera Edad, los hombres emigraron desde el este hasta las zonas que rodeaban el norte de las Montañas Nubladas. Estas tribus serían conocidas más tarde como los Hombres del norte.

A principios de la Segunda Edad, tras la destrucción de Beleriand, el grueso de las dispersas huestes de Morgoth huyó hacia el este y muchos orcos encontraron refugio en las cavernas de las Montañas Nubladas. Pero sus posesiones en aquellas alturas no eran las únicas. Los gigantes habían habitado allí desde los Días Antiguos, y las colonias mineras de los enanos se estaban extendiendo lentamente hacia el norte desde la inmensa ciudadela del pueblo de Durin en Khazad-dûm (más tarde conocida como Moria). Y por si no fuera suficiente, las grandes Águilas vivían también en aquellas cumbres, buscando nuevos nidos con los que reemplazar los perdidos en la caída de Beleriand. Durante los años oscuros que siguieron, las tierras al este permanecieron como una zona remota, caótica y aislada.

La Tercera Edad hasta el 1640: El retorno de la Sombra

Tras la derrota de Sauron en la Guerra de la Última Alianza, el poder de la oscuridad sobre la Tierra Media estuvo disminuido durante mucho tiempo. Como no había ningún gran señor superviviente, las tribus de orcos de las montañas degeneraron hasta transformarse en feudos inmersos en una inútil aniquilación mutua.

Sin embargo, para los Hombres del norte, el inicio de la Tercera Edad demostró ser una época de prosperidad y expansión incomparable. Extendiéndose por el sur del río, los hombres de los valles del Anduin contactaron con las tribus aborígenes de hobbits que aparecían por primera vez en la historia. El lenguaje, nombres y costumbres de los Hombres del norte fueron rápidamente asumidos por los medianos. De forma simultánea, los Hombres del norte se vieron influenciados por la avanzada civilización de los dúnadan mediante el comercio que mantenían, a través del Anduin, con el floreciente reino de Gondor al sur. Durante el reinado del rey Hyarmendacil I, 1015-1149 T.E., los hombres de los valles del Anduin reconocieron la autoridad del monarca dúnadan.

Sauron volvió en secreto a su fortaleza de Dol Guldur alrededor del 1100 T.E., y pronto reaparecieron los conflictos en las tierras cercanas a las Montañas Nubladas. En esta época, los hobbits huyeron hacia el oeste, atravesando los pasos de las montañas. Al norte, el Rey brujo fundó su maléfico dominio de Angmar en 1300 T.E., extendiéndose a ambos lados de las Montañas Nubladas. Evidentemente, la presencia del Rey brujo motivó una tregua entre los interminables conflictos intertribales de los orcos, pues en este tiempo la población orca había experimentado un crecimiento explosivo. Los orcos de las Montañas Nubladas asaltaron los aislados pues-

tos de guardia de los enanos, mientras que la guerra entre los dúnadan y Angmar assolaba Eriador.

Angmar no intentaba conquistar los valles del Anduin desde sus territorios al este de las montañas, la mayoría de sus ejércitos se necesitaban en el este. Sin embargo, las intermitentes incursiones de los orcos de las fortalezas montañosas a menudo afligían a los desunidos habitantes de los valles, que ya no podían confiar en el distante poder del Gondor. Y además, en 1635-36 la terrible Gran Plaga del este arrasó la región, llevándose la vida de la mitad de los Hombres del norte.

3. LA REGIÓN

La colosal masa de las Montañas Nubladas, eternamente cubiertas de nubes, divide esta zona de norte a sur, irguiéndose sobre las colinas y valles de forma majestuosa. Conocidas entre los elfos como las Hithaeglir (S. "línea de los picos nublados") o Torres de la Niebla estas montañas son, sin lugar a dudas, las mayores de toda la Tierra Media. Poseyendo sus más elevadas cumbres en el centro, con el triple pico formado por el Caradhras (S. "Cuerno rojo"), el Celebdil (S. "Cuerno de plata") y el Fanuidhol (S. "Monte Nuboso"), y en sus límites septentrionales y meridionales con el Monte Gundabad y el Methedras (S. "último pico"), esta cordillera de 1120 kilómetros de longitud alcanza una altura media de 3,300-4,000 metros, como lo atestiguan las nieves eternas presentes en todos sus picos superiores.

Aunque las Montañas Nubladas son relativamente jóvenes, como demuestran sus afilados picos y su extraordinaria altura, el tiempo y la erosión ya han dejado su marca. Hay inmensas reservas de agua atrapadas en capas de nieve y en glaciares, y los arroyos de bravas aguas originados en estas fuentes inundan los valles a cada paso. La escarcha desgasta y quiebra las piedras en las mayores altitudes, dejando las rampas iniciales cubiertas de fragmentos angulares de morrena. Este volumen de piedras sueltas se acumula en los valles, amenazando con derrumbarse en atronadoras avalanchas si alguien las perturba. Los derrumbamientos de piedras debidos a la erosión y a la fundición de la nieve a través de despeñaderos y acantilados acontecen con alarmante frecuencia.

En esta región las montañas tienen una anchura de 80-96 kilómetros, y se elevan gradualmente desde las colinas y las landas del oeste, con su cara más accidentada al este. Los tramos más septentrionales de las colinas occidentales (las landas y los valles de Etten) son impresionantes y poco hospitalarios. El paisaje está compuesto por inexorables crestas y cumbres de piedra, profundos barrancos y largos valles, así como afloramientos de piedra originados por el efecto de los derrumbamientos. Tan agreste y estéril es el terreno que las montañas mismas son apenas algo más difíciles de atravesar que los llanos. En contraste, a lo largo de la parte este de las Montañas Nubladas corre el ancho y llano valle del Anduin (S. Río Largo), deslizándose suavemente hacia el este y el sur, siendo fácil cruzarlo. Entre los hombres del norte, este ancho y sinuoso río es conocido como el Langrío.

3.1 EL CLIMA

En toda esta región, alejada de la influencia moderadora del Gran Mar, los inviernos son fríos y los veranos van de templados a calurosos, mientras que tanto la primavera como el

otoño son bruscos y cortos. De la barrera montañosa surgen distorsiones climáticas que causan marcadas variaciones entre las colinas del oeste de Rhudaur y los valles del Anduin, mientras que las Montañas Nubladas poseen un clima específico.

Dos conflictivas masas de aire chocan a lo largo de los límites occidentales de las Montañas Nubladas. Los húmedos y prevalecientes vientos calientes occidentales procedentes del Gran Mar colisionan con las brisas norteñas que descienden desde la gran Bahía de Hielo de Forochel, causando de forma alternativa suaves lloviznas y frías tormentas de lluvia o nieve cuando las temperaturas permiten la congelación. Conforme estos vientos del oeste ascienden las rampas de las montañas, el aire se enfría y se condensa rápidamente, causando tanto precipitaciones como las perpetuas nieblas y nubes bajas que dan nombre a estas montañas. La presión entre el aire caliente ascendente y la fría atmósfera montañesa, especialmente durante el verano, explota en formidables tormentas, una terrible experiencia para los viajeros poco expertos.

Debido a la barrera montañosa, los valles del Anduin no se encuentran expuestos a los intensos vientos y excesiva humedad y precipitaciones propias de Rhudaur. Bajo la sombra lluviosa de las montañas, el clima es necesariamente más seco, mientras que las temperaturas invernales y estivales son más extremas. Sin embargo, los valles del Anduin se encuentran lejos de ser áridos, pues la humedad necesaria llega a la zona traída por frescos vientos que cruzan la larga cordillera de las Ered Mithrin por el norte y por los cálidos vientos del oeste que pasan por la parte sur de las Montañas Nubladas.

Las temperaturas bajan lentamente en las montañas, un promedio de 0,3 grados centígrados cada 300 metros de altitud, aunque pueden llegar a los 0,6 si el aire adquiere gran velocidad. En realidad, en alturas similares, las montañas son a menudo más frías en la parte que golpea el viento que en la parte de sotavento debido al efecto del mismo. Los grandes valles montañoses son típicamente más fríos que las rampas expuestas al viento en las mismas altitudes, pues es en dichos valles donde circula el aire frío. Debido a las bajas temperaturas, las precipitaciones en forma de nieve son comunes en toda la mitad fría del año, aunque en las tierras bajas esté lloviendo. Cruzar las Montañas Nubladas con éxito requiere una constante atención al clima, pues un despiste podría ser fatal.

3.2 LOS CAMINOS Y PASOS

Por lo que a viajeros respecta, el punto geográfico indudablemente de mayor importancia de esta región es el Paso Alto. Formalmente conocido como Cirith Forn en Andrast (S. "Paso Alto de Escalada del Norte"), y ocasionalmente también llamado el Paso de Imladris, esta grieta en las Montañas Nubladas ofrece una ruta de acceso crucial entre Eriador y los Valles del Anduin. Es uno de los cuatro pasos generalmente conocidos de las Montañas Nubladas. Los otros son el Paso Gladio y el del Cuerno Rojo al sur y el Paso de Angmar al norte.

Menos conocida para los extranjeros de la región es la curiosa naturaleza del Paso Alto, que en realidad es un corredor doble compuesto por dos ramas, una inferior hacia el sur y otra superior hacia el norte, que se separan varios kilómetros. La entrada inferior y más accesible serpentea a lo largo de un prolongado barranco en el nacimiento del río Bruinen, alcanzando una altura de unos 2,300 metros antes de descender abruptamente hacia el Anduin a lo largo del curso de un arroyo que fluye hacia el sudeste. Por contraste, el "camino montañoso" superior sigue una espectacular ruta al as-

cender por las rampas de los estrechos desfiladeros adyacentes, siguiendo un sendero con numerosos recovecos y curvas. Alcanza su cúspide a una altura de 3,000 metros, descendiendo después para emerger de las montañas en un punto aproximadamente equivalente al de su rama inferior. Ambos pasos son vulnerables a las avalanchas menores y a los desprendimientos de rocas, y entre los meses de Hithui y Gwirith, desde finales de otoño hasta principios de primavera, suelen estar bloqueados por la nieve, aunque los montañeses habilidosos podrían encontrar un camino por donde pasar. (El paso montañoso fue el elegido por Thorin y sus compañeros en su búsqueda bajo la guía de Gandalf; naturalmente, el mago conocía la existencia de "un desfiladero distinto, más fácil de cruzar", *El Hobbit*, p. 110, que también estaba evidentemente infestado por orcos).

En las colinas de Rhudaur, el Gran Camino del Este pavimentado en piedra y construido por los dúnadan de Arnor, llega hasta el Vado del Bruinen (S. Athrad Bruinen); sin embargo, el camino que sigue hacia las montañas tras llegar aquí es poco menos que un polvoriento sendero que atraviesa los escarpados Páramos Fríos en dirección al Paso Alto. Pueden encontrarse en la zona muchos senderos parecidos, la mayoría de los cuales no conduce a ningún sitio o únicamente a puntos muertos, así se hace indispensable el uso de un mapa o un guía. Las condiciones son mejores al este de las montañas. Los que salgan por cualquiera de las dos ramas del Paso Alto verán que no es difícil seguir el curso del arroyo y del sendero que corre junto a él hasta el Anduin y el Athrad laur (S. viejo vado). Dos días de viaje al norte está el más seguro Vado de la Carroca.

3.3 LA FLORA

Debido a la gran variedad de tipos de terreno y clima, en los alrededores de las Montañas Nubladas florece una impresionante variedad de vida vegetal. Los más bellos son, quizás, los valles del Anduin. El llano del río, allí donde no está cultivado, está cubierto por exuberante hierba alta, mientras que las orillas del Anduin y las marismas cercanas están llenas de flores salvajes y altos juncos. En las praderas crecen arboledas de hoja ancha donde predominan los olmos y los robustos robles.

En las colinas de Rhudaur, la vegetación aparece dispersa por entre las estériles tierras de esta desolada meseta. Los valles y las caras ocultas de las colinas están densamente pobladas de bosques con ancianos pinos de aspecto melancólico, mientras que las colinas más descubiertas y las landas están alfombradas con un monótono y ralo brezo. Hay extrañas flores que crecen en las traicioneras ciénagas dando ocasionales toques de color. Sólo alrededor de los principales cauces pueden descubrirse algunas zonas lozanas de praderas y cultivos.

Las laderas de toda la base de las Montañas Nubladas están ocupadas por extensivos bosques de coníferas que pueden desarrollarse hasta en las mas frías temperaturas y en los suelos más débiles, allí donde no pueden crecer árboles de hoja ancha. Tras algunos centenares de metros se sobrepasa esta franja de árboles, y entonces sólo crecen arbustos y hierbas en los valles superiores de las montañas. Tras avanzar un poco más, incluso esa vegetación desaparece, dejando paso a los líquenes, a la piedra desnuda y finalmente a la nieve.

Parte de la vegetación más singular de la región se halla oculta en los extensos sistemas de cavernas que hay bajo las montañas. Sólo los hongos pueden sobrevivir con ausencia de

luz; aquí asumen formas fantásticas y frecuentemente alcanzan tamaños anonadantes. Hay rumores que hablan de cavernas que contienen verdaderos bosques de colosales champiñones, extraños nódulos fosforescentes y otras formas que desafían toda descripción.

Tanto los abrigados valles del río como los ásperos climas montañosos permiten el crecimiento de diversas hierbas medicinales. Estos dones de la naturaleza garantizan curación a los enfermos y heridos en manos hábiles, y en la mayoría de mercados de las ciudades alcanzan elevados precios. Sin embargo, las cantidades son limitadas, y se extinguirán si se recogen en su totalidad.

3.4 LA FAUNA

En esta zona no colonizada abundan los animales salvajes. Los peces nadan en los arroyos y los ríos, mientras que animales herbívoros como los conejos, los ratones de campo o las liebres viven en cualquier sitio donde pueda encontrarse vegetación, alimentando así a los grandes depredadores. Los castores construyen sus presas en los embalses de arroyos aislados. Los patos, gansos y cisnes abundan en el ancho Anduin, y los martines pescadores saltan desde lugares cercanos a las riberas de los ríos. Entre las altas hierbas de las praderas corren los faisanes, y las codornices rondan entre los matorrales de los bosques. En los huecos de los árboles de los bosques pasan la noche los grandes búhos nocturnos. En las marismas son comunes pequeños reptiles, lagartos, tortugas y serpientes.

Son particularmente notables cuatro especies de grandes mamíferos. Por toda la llanura alfombrada de hierba del Anduin vagabundean rebaños de veloces alces rojos, cada uno liderado por un macho. El reno habita en las mesetas de Rhudaur, pastando en los brezos. La oveja de cuernos grandes prefiere las más bajas laderas y valles de las montañas. Esta oveja se distingue por sus gruesos cuernos rizados, utilizados en temporada de reproducción por los machos para ganar peleas, resonando más topetazos con fuerte eco por los valles. Sobre la franja inferior de árboles habita la cabra montesa, un escalador de extraordinaria agilidad que se pasa la vida rondando por salientes y acantilados. Cubierta por una gruesa piel blanca y armada con afilados cuernos, esta cabra constituye una espectacular imagen desde la cima de una montaña, y está preparada para sobrevivir tanto al clima como a los depredadores. Tanto las ovejas como las cabras tienden a moverse en rebaños separados de machos y hembras hasta la temporada de reproducción, que suele tener lugar entre finales de otoño y principios de invierno.

En las cavernas de las montañas se ha desarrollado una ecología subterránea diferenciada. Algunos habitantes, como los roedores, son visitantes del mundo exterior. Otros, como el pálido pez ciego que nada en los lagos subterráneos, se ha adaptado a la oscuridad permanente. Hay colonias de murciélagos rondando entre las estalactitas de los techos de las cavernas, moviéndose entre los retorcidos pasajes mediante ecos ultrasónicos para emerger por la noche para cazar. La mayoría de murciélagos son pequeños, midiendo algunos centímetros de ala a ala, y son insectívoros inofensivos.

Otras criaturas viscosas, anteriores incluso a los orcos, están "todavía allí, en raros rincones, deslizándose y olfateando todo alrededor" (*El Hobbit*, pág. 85). Pocos conocen estos horrores personalmente, y menos aún su verdadera naturaleza, sean reptiles, mamíferos degenerados, o alguna otra cosa innumerable olvidada desde la formación de la Tierra

Media. Aquellos que se han encontrado con dichas criaturas antediluvianas y han logrado sobrevivir guardan silencio sobre lo que han visto.

Algunas criaturas de la zona son lo suficientemente notables como para mencionarlas separadamente.

Murciélago vampiro gigante: Las Montañas Nubladas son el hogar de un murciélago único y particularmente nocivo; el murciélago vampiro gigante, una monstruosidad negra que mide treinta centímetros o más con las alas extendidas, y que vive entre sus parientes menores pero cazando en enjambres. Se sabe que ha habido murciélagos vampiro gigantes que han acompañado a huestes de orcos en forma de ominosas nubes, cayendo indiscriminadamente sobre los heridos y los muertos que ofrecían una buena fuente de carne fresca.

Huargos: Los más salvajes depredadores de la región, los huargos (un término de los Hombres del norte que significa "lobo" y "proscrito") son lobos que poseen un tamaño e inteligencia del todo inusual. La leyenda dice que fueron creados por Morgoth en los Días Antiguos para sus guerras en el norte. Habitan principalmente en la parte oriental de las Montañas Nubladas, pero a menudo cruzan hasta Rhudaur cuando la comida escasea en sus áreas de caza normales. Los huargos macho miden entre 2,40 y 2,70 metros de largo, incluida la cola, mientras que las hembras son ligeramente menores. Todos tienen el pelo gris, largo, suave y denso. Los sentidos del olfato, la vista y el oído de un huargo son agudos; tiene una resistencia considerable y puede correr a una velocidad de hasta 45 km/h cuando persigue a una presa. Los huargos son unos terribles carnívoros, y aunque normalmente comen criaturas menores que ellos, son capaces de derribar caza mayor.

Los huargos cazan en pequeños grupos familiares de media docena de miembros liderados por un macho dominante. Ocasionalmente se combinan en enormes manadas para atacar rebaños de presas mayores, y en estas manadas los machos establecen una jerarquía de autoridad basada en la fuerza y la ferocidad. Las manadas son territoriales, y cubren una región de hasta varios cientos de kilómetros cuadrados.

Las técnicas de caza son lo que mejor revelan la maliciosa astucia de los huargos. Siempre que sea posible, los huargos preferirán no atacar a las presas grandes directamente. En su lugar, emboscarán a sus víctimas o las atraparán en la nieve. Durante la caza, los huargos coordinan sus saltos mediante un sencillo lenguaje de aullidos intermitentes.

Sin embargo, aunque son peligrosos para los demás, los huargos protegen a los de su especie. Se unen de por vida, y una cría de huargo, que madura en dos o tres años, permanece siempre con el grupo de su familia. Los apareamientos tienen lugar entre invierno y principios de primavera, y una camada típica, que nace dos meses después del inicio de la primavera, incluye 4-14 crías. El cubil en el que la madre da a luz y cría a la camada puede ser una caverna, una grieta rocosa o el saliente de una loma, generalmente robados a un propietario anterior. Todos los miembros de la familia cuidan de manera solícita de la madre y de las crías, llevando comida a la guarida.

Los huargos se unen a menudo a los orcos en sus incursiones, pues creen que es una forma fácil de conseguir comida, y permiten ser montados por trasgos de pequeño tamaño. Sin embargo, son muy inconstantes, y caerán sobre los orcos aliados caídos al igual que sobre los enemigos. Los huargos, a diferencia de los lobos menores, le han perdido el miedo a los hombres. Son particularmente efectivos contra la caba-

llería, pues cargan contra los aterrorizados caballos desgarrando sus flancos, siendo mortales persiguiendo presas que huyen.

Osos: Si los huargos son más temibles unidos en manadas, individualmente son los grandes osos pardos de las Montañas Nubladas los depredadores más poderosos. Al igual que sus primos menores negros, estos grandes osos son omnívoros, y son capaces de subsistir tanto de plantas, raíces y bayas, como de peces, roedores subterráneos e incluso presas mayores. La miel, por supuesto, es su alimento favorito, y un oso siempre está preparado para internarse en una colmena.

El gran oso posee zarpas de cinco dedos, con largas garras no retráctiles y una gruesa capa de pelo. Aunque normalmente se desplaza a cuatro patas de una forma decepcionantemente lenta y torpe, es capaz de erguirse sobre sus dos patas traseras, alcanzando una impresionante altura de 3 metros. Cuando son amenazados, los osos se yerguen, y luchan con sus dientes y garras delanteras. Poca gente puede enfrentarse a un gran oso furioso y salir con vida, pues dicha bestia pesa más de tres cuartos de tonelada, pudiendo romper las costillas de un humano con un simple abrazo de sus patas, y con la posibilidad real de moverse a una velocidad equivalente a la de un caballo si se le presiona.

Los osos son normalmente solitarios, y vagabundean en busca de comida sin reclamar ningún territorio en particular. Se encuentran entre los más antiguos habitantes de la región, pues están aquí desde antes de la llegada de los gigantes. Aunque normalmente son tímidos y no son hostiles hacia los hombres, la conducta de los osos se transforma de forma impredecible en su temporada de celo a principios de verano, dándole un nuevo significado a la palabra "irascible".

Durante el invierno, los osos se retiran a sus guaridas en las cavernas para dormir durante toda la estación fría tras haber conseguido grandes cantidades de grasa durante el otoño. Una hembra osa da a luz una vez cada dos años durante la hibernación a una camada de 1-4 crías, que pesan menos de medio kilo cuando nacen. Las crías permanecen con su madre unos dos años y medio tras su nacimiento; todas las demás criaturas hacen bien en apartarse del camino de una madre osa cuando sus crías la siguen.

3.5 COMERCIO

El comercio es la vida para las colonias de Hombres del norte situadas a lo largo del Anduin, y construidas allí donde se entrecruzan las rutas comerciales. Sin un denso flujo de viajeros y mercaderes, las ciudades no podrían sobrevivir. Por esta causa, ya ha habido algunas ciudades que se han convertido en simples pueblos pescadores o que han sido abandonadas, debido tanto a la Plaga como a los peligros de viajar por las tierras circundantes, bajo dominio maléfico.

Hay ligero tráfico de enanos que vienen y van a Khazad-dûm, y algunos mercaderes orientales nórdicos, que aún viajan por el Viejo Camino del Bosque, el antiguo Men-i-Naugrim. En los últimos años, la influencia de Sauron en el sur del Bosque Negro ha convertido esta ruta cada vez más peligrosa, hecho que ha acarreado el colapso de la una vez próspera comunidad de nórdicos situada cerca del Viejo Vado, que proporcionaba una unión vital con el Paso Alto. Gran parte del comercio se ha desviado hacia el norte, hacia el difuso pero seguro sendero que atraviesa el reino del rey élfico del bosque en el norte del Bosque Negro, y que sale del bosque cerca de Maethelburg.

Antaño, las caravanas comerciantes dúnadan procedentes de Arnor, cruzaban regularmente las Montañas Nubladas atravesando la rama inferior del Paso Alto, apta para el paso de caballos y carros cargados. Desafortunadamente, los orcos de la Puerta de los Trasgos han cerrado con total seguridad esa ruta durante los tres últimos siglos a todo el mundo salvo a las expediciones bien armadas, o a aquellos que llevarán el salvoconducto del Rey brujo. El camino superior montañoso aún es seguro para viajeros ordinarios, pero es menos práctico para el comercio, pues por él sólo pueden pasar mulas y poneyes, o bien viajeros a pie, debido a sus abruptas pendientes.

Sólo el ancho Anduin es una vía segura de viaje, fluyendo a través del corazón de las tierras de los hombres del norte hacia las fronteras de Gondor en los Pilares de Argonath, y desde allí hacia la ruinoso pero aún poblada metrópolis de Osgiliath. Los mercaderes nórdicos van por el río en sus cnearras, ligeras barcas de poco calado hechas de escoria (N. del T: residuos del proceso de fundición de los metales que tiene diversos usos), fácilmente transportables a través de los ocasionales rápidos y saltos de agua.

Como la economía de los hombres del norte es agrícola y pastoril, las principales exportaciones son bienes semifacturados: lana, pieles, productos alimenticios, madera y ámbar. Los beórvidas comercian a veces con su excelente miel, y también con cera de abejas. El grano, la carne, la cerveza y el hidromiel de las granjas de los hombres del norte encuentran un verdadero mercado entre los cercanos enanos de Moria. A su vez, lo que más desean importar los hombres del norte son metales, así como joyas bien talladas, armas y armaduras de los enanos o de las armerías imperiales de Gondor, pues la herrería de los hombres del norte es relativamente primitiva y la tierra es pobre en minerales metálicos, poseyendo sólo algo de hierro cenagoso.

En el campo, el dinero raramente circula, y el trueque es el modo preferido de comercio. Sin embargo, en las ciudades, ha emergido una economía monetaria paralela, y las transacciones se pueden hacer tanto en moneda como de cualquier otro modo, según decidan vendedor y comprador. El cambio normal es el de la moneda de Gondor, pues los hombres del norte carecen de casa de la moneda o de metales preciosos que acuñar.

4. LOS HABITANTES

La región que rodea el norte de las Montañas Nubladas está escasamente poblada, pero aún la habitan varias razas inteligentes. Entre dichos habitantes se encuentran algunos grupos humanos (nórdicos, beórvidas y montañeses) y representantes de algunas de las razas más peligrosas de toda la Tierra Media: orcos, trolls y gigantes de piedra.

4.1 LOS ORCOS

El verdadero origen de la maldita raza de los orcos (S. yrch, sing. orch) se encuentra envuelto en el misterio. Durante los Días Antiguos, según creen los sabios, Morgoth deformó y corrompió a los elfos que tenía cautivos en los pozos infernales de Utumno, mezclándolos quizás también con otros seres esclavizados, para crear estas horribles criaturas de la Oscuridad por envidia y como burla de la hermosa raza de los Primeros Nacidos. Ideados como resistentes trabajadores y guerreros,

los orcos siempre han servido fácilmente a amos malignos, aunque en lo más hondo de sus negros corazones odian tanto a su creador como a los poderes que aún dominan sus miserables vidas.

Durante mucho tiempo, los orcos han habitado en las lúgubres cimas de las Montañas Nubladas, estando divididos en dos tipos o castas diferentes. Los orcos comunes, la raza original, son de largo la raza más predominante. Sin embargo, entre ellos vive una élite de grandes orcos, los formidables Uruk-hai, descendientes de los soldados orcos enviados por Sauron de Mordor a finales de la Segunda Edad para comandar la defensa de los pasos. Los Uruk son cuidadosamente criados, pues son superiores en intelecto y en la mayoría de atributos físicos a sus hermanos comunes, y actúan como líderes de las tribus y como guardaespaldas. Ambos tipos de orcos son llamados "trasgos", o bien "grantrasgos" en el caso de los Uruk.

Hay pocos pueblos que tengan tratos amistosos con los orcos. Los trolls comparten su guarida o cooperan en sus maléficas hazañas ocasionalmente. Los orcos y montañeses han servido juntos entre las filas de las huestes del Rey Brujo, pero, en realidad, ninguna de las dos razas confía en la otra. Los Hombres del norte, que a menudo son víctimas de las incursiones de los orcos, sienten escaso afecto por sus vecinos de las montañas. Entre los orcos y los elfos ha existido desde la Primera Edad un odio mutuo, y cuando miembros de estas dos razas se encuentran, lo más normal es que dicho encuentro acabe en una batalla.

Apariencia: La piel de los orcos es de color cetrino o negro, y suele ser gruesa y peluda. Tienen las manos en forma de garras, una grotesca cara plana, los colmillos amarillos, los ojos achinados con ardientes iris, y el pelo negro y descuidado. Su complexión es rechoncha, con cortas piernas torcidas y largos brazos. Los orcos comunes miden entre 90 y 150 cm. de altura. Los Uruk-hai miden entre 1,50 y 1,80 metros de estatura, siendo casi tan altos como los hombres, y con un aspecto ligeramente más "humano", aunque siguen siendo obviamente orcos.

Habilidades y debilidades: Todos los orcos poseen una tremenda resistencia, y sólo necesitan descansar una vez cada tres días si se ven forzados a ello. Son muy resistentes a las temperaturas extremas, tanto frías como cálidas. Los orcos comunes tienen una visión nocturna superior, y son capaces de ver en dichas condiciones con la misma facilidad que la gente normal a la luz del día; incluso en la oscuridad más absoluta pueden ver a corta distancia. Sin embargo, a la luz del día se ven seriamente debilitados y desorientados, y su visión es bastante deficiente. La visión nocturna de los Uruk-hai es inferior a la de los orcos comunes, y generalmente usan antorchas en la oscuridad, pero esta dificultad se ve ampliamente superada por la habilidad que poseen los Uruk para trabajar a pleno rendimiento bajo la luz del sol. El sentido del olfato de los orcos comunes es extremadamente agudo.

Actitud y estilo de vida: Los orcos son seres ávidos de sangre, traicioneros y crueles. Son de la peor naturaleza. Sus mayores placeres se centran en las disputas y las torturas a los prisioneros. Raramente suelen estar contentos salvo cuando comen o están luchando. Los orcos desconfían entre sí, a menudo por buenas razones, siendo propensos a luchar entre ellos si no hay otro enemigo cerca. Su vena obstinadamente rebelde y su excesiva codicia los convierten en los sirvientes o aliados de menos fiar. Los orcos odian el trabajo, pero son capaces de hacer grandes obras en masa si se encuentran sometidos a la voluntad de un amo severo, pudiendo excavar y hacer minas igual que los enanos. Carecen totalmente del sentido

de la belleza, y sus trabajos pueden ser sencillos, toscos, o totalmente desagradables, pero siempre son funcionales. Los herreros orcos son excepcionalmente habilidosos en la forja de armas, máquinas de guerra y artefactos de tortura. Sus curanderos consiguen rápidos resultados, aunque les resulta indiferente el dolor o las cicatrices. La utilidad es siempre lo principal.

Estructura social: La violencia y el miedo cimentan la sociedad orca. Cuando no se encuentran bajo el control directo del Señor Oscuro, los orcos se reúnen en pequeñas tribus gobernadas por fuertes líderes. El estatus dentro de las tribus se gana mediante la habilidad y la fuerza bruta.

Linaje familiar: Los orcos más que casarse crían, aunque se reproducen de forma normal. Las hembras orcas viven juntas en zonas aisladas de una guarida, bien protegidas y sólo accesibles a los machos más fuertes, siempre que éstos tengan edad para aparearse. Nunca se permite a los extranjeros ver a las hembras orcas. Estas prácticas, aunque son brutalmente carentes de sentimientos, aseguran que la generación que nazca sea la más fuerte posible. Las jóvenes "crías" de orco son cuidadas conjuntamente por las hembras más viejas, y sólo conocen a sus padres. Los orcos se reproducen de forma prolífica, y una tribu que haya perdido a todos sus soldados puede recuperarse totalmente en unas pocas generaciones si las hembras han resultado ilesas.

Asentamiento y residencia: Los orcos habitan en guaridas subterráneas, consistentes normalmente en laberintos de retorcidos pasajes y cavernas mal ventiladas, carentes totalmente de luz salvo en las zonas habitadas. Siempre se excavan varias salidas para los ataques por sorpresa y las escapadas.

Economía: Las tribus orcas sobreviven mediante una combinación de caza, forrajeo e incursiones en los pueblos vecinos. El comercio pacífico es bastante raro. Dentro de la tribu, los papeles del macho y de la hembra están claramente distinguidos; los machos excavan, forjan, reúnen la comida y van a la guerra, mientras que las hembras llevan a cabo las tareas domésticas. Los esclavos cautivos se ocupan de los trabajos más desagradables y peligrosos. Cualquier tipo de moneda poseída por los orcos es resultado del botín de alguna incursión.

Idioma: No hay un único idioma orco, sino una serie de dialectos regionales mutuamente ininteligibles, todos de sonidos ásperos, sin ningún tipo de gramática, y con abundantes obscenidades. Para la comunicación entre tribus, los orcos utilizan el oestron, el lenguaje Común. Los orcos de esta zona de las Montañas Nubladas han adoptado el oestron con una base del lenguaje orco como lengua nativa, mezclado con elementos de la Lengua Negra de Sauron.

4.2 LOS HOMBRES DEL NORTE

Desde las inmigraciones de la Primera Edad, la robusta raza de los Hombres del norte ha hecho sentir su presencia en los valles superiores del Anduin. Estos hombres de los valles del Anduin (S. nenedain, sing. nenadan), que tienen un origen común con las Casas de los Edain y por tanto con los constructores del imperio de los númenóreanos y los dúnedain, han rechazado los atractivos de la sociedad organizada y permanecen emparentados con la naturaleza, manteniendo su independencia. Entre los dúnedain, los Hombres del norte son calificados como "pueblos medios", ni totalmente bárbaros ni absolutamente civilizados, pero dignos de respeto por su coraje y sus proezas con las armas.

Los hombres de los valles del Anduin representan una cul-

tura muy menguada a finales de la Tercera Edad, aunque todavía vibrante en 1640 T.E. Están más relacionados con los beórnicas y los Hombres de los bosques, teniendo lazos más lejanos con las otras dos culturas de los nórdicos: los hombres del Lago Largo y Valle, y los hombres semi-nómádicos que hay más al sudeste, embrión de los rohirrim. La población de los nenedain, que en origen era un pueblo pequeño y aislado, aumentó a mediados de la Segunda Edad conforme los miembros de esta raza refugiados en Eriador, que ya habían entrado en contacto con los avanzados númenóreanos, cruzaron las Montañas Nubladas para huir de los terribles ejércitos de Sauron. Durante el siguiente milenio, los diversos grupos de nórdicos de Rhovanion se dispersaron por un área bastante amplia, pero su herencia étnica común aún es clara.

La sociedad nenedain, que ha permanecido inalterada durante miles de años, ha experimentado sus cambios más significativos en estos últimos siglos. Esto se ha debido a la cada vez mayor influencia y poder comercial de Gondor en el sur, que ha forzado la creación de una frágil unidad política en los valles del Anduin, así como el encarecimiento de los productos más necesarios. Aunque los Hombres del norte no han renunciado a sus tradiciones, y aún siguen siendo un pueblo rural bastante disperso, a lo largo del Anduin se han creado algunos pequeños centros urbanos. Sin embargo, la Gran Plaga devastó la población y constituyó un serio revés para el próspero crecimiento regional, dejando a varias ciudades totalmente desiertas.

Los Hombres del norte están en relaciones tolerables, si no buenas, con la mayoría de sus vecinos. Con quien mejor se relacionan es con los dúnedain de Gondor, sus mentores y compañeros de comercio, pero como el reino del sur ha decaído tras el estallido de la guerra civil y la Plaga, los Hombres del norte han debido mantenerse de nuevo por sí mismos. Los elfos, aunque son considerados extraños e impredecibles, son sin embargo admirados por su magia y su conocimiento de los bosques. Los nórdicos y los montañeses de Rhudaur mantienen un rencoroso respeto los unos por los otros; aunque ocasionalmente entran en conflicto, cada uno de los pueblos ve al otro como un respetable guerrero. Sólo los orcos, los saqueadores de ganado y los ladrones de granjas son realmente odiados.

4.3 LOS BEÓRNIDAS

El clan de los beórnicas (también conocidos como beijabar o bejaegahar), un extraño y antiguo pueblo nórdico, reside en los valles del Anduin, entre los más numerosos nenedain, en un territorio de indeterminado y cambiante tamaño centrado alrededor de la Sagrada Carroca. La mayoría vive en la ribera oriental del Anduin, pero algunos han ido más al oeste, hasta llegar a las Montañas Nubladas o al Paso Alto.

Aunque los beórnicas son muy parecidos a los nenedain, pues comparten muchas similitudes físicas y culturales, hay varias características distintivas que merecen especial atención. De todos los nórdicos, los beórnicas son los mayores, pues son tan altos como los dúnedain y de complexión más ancha, y sin duda los más hirsutos. Pueden comunicarse en un grado bastante significativo con sus animales domésticos, quienes les ayudan en las tareas de las granjas de forma voluntaria. Los beórnicas no comen carne de ningún tipo, pero sus dotes culinarias son excepcionales; se dice que los mejores panaderos de las Tierras Ásperas proceden de este pueblo, y sus pasteles de miel son legendarios.

Los beórnicas, por costumbre tímidos y solitarios, se

ven transformados radicalmente cuando se encuentran entre gente de su raza y visitantes en los que confían, volviéndose apasionados y joviales. En la lucha, su furia berserker es irresistible. Dentro del clan, hay algunos miembros extraños que son cambiantes, siendo capaces de asumir la forma de grandes osos en algunas ocasiones. Se trata de una habilidad hereditaria. El jefe beóruida, o Wealdanbera (Rh. "oso gobernante") es siempre un cambiante, y preside el secreto culto del oso (Rh. Beracynn). Sus miembros se reúnen ciertas noches en forma de oso alrededor de lugares sagrados, representando leyendas y hazañas mediante complejas danzas rituales. Se dice que incluso los verdaderos osos se reúnen en estas festividades nocturnas; los intrusos no son bienvenidos, por no decir las consecuencias que puede tener el hecho de que estén presentes.

4.4 LAS GRANDES ÁGUILAS

Los cazadores más majestuosos de la Tierra Media, las Grandes Águilas, gobiernan los cielos que cubren las Montañas Nubladas. Las águilas, las mayores de todas las aves, creen ser descendientes de los espíritus divinos a los que Manwë, Señor de los Valar, mandó tomar forma de ave para observar el mundo mortal en su nombre. Manwë les advirtió que sólo las montañas serían lo suficientemente altas para alojar a las águilas, y que desde sus sublimes nidos, las águilas podrían oír las voces de aquellos que imploraran la ayuda de los Valar. Durante la Primera Edad, las águilas habitaron en las Crissaegrim, las Montañas Circundantes de Beleriand cerca de Gondolin, ayudando a menudo a los elfos en su lucha contra Morgoth. Finalmente, las águilas se enfrentaron al ejército de dragones alados de Morgoth que echaban fuego por sus fauces en la última batalla, en la que el Enemigo fue vencido. Con la destrucción de Beleriand debido a esta catastrófica batalla, las águilas hicieron nuevos nidos en las cumbres de las Montañas Nubladas, donde han permanecido desde entonces.

Las leyendas dicen que las grandes águilas fueron antaño de un tamaño colosal: Thorondor, primer Rey de las águilas, ¡medía 60 metros de longitud con las alas extendidas! Las grandes águilas de hoy en día no igualan a sus fabulosos antepasados, pero sin embargo son unos terribles enemigos. Sólomente el aspecto de una gran águila inspira el terror, con su plumaje de color marrón dorado brillando de forma magnífica bajo la luz del sol. Cuando se encuentran en la edad adulta, las grandes águilas miden entre 8 y 10 metros de longitud con las alas extendidas. Armadas con un poderoso pico curvado y garras con cuatro dedos afilados como cuchillos para coger o desgarrar a su presa, un águila no teme a ningún enemigo, salvo quizás un dragón antiguo. Las águilas son conocidas por su imponente y elevado vuelo, pues deslizan sus cuerpos sin ningún esfuerzo utilizando las cálidas corrientes termales de aire que se levantan desde el suelo. Con sus ojos, ocho veces más perceptivos que los de un humano, y una excelente visión periférica, a un águila se le escapa poco de lo que hay por debajo suyo; se dice que el Señor de las Águilas puede mirar al sol sin parpadear, y ver a un conejo moviéndose a kilómetro y medio por debajo de él a la luz de la luna. Las águilas se encuentran entre las aves voladoras más rápidas, y cuando una de ellas ha encontrado su presa, desciende hacia ella a una velocidad de 300 km/h., dándole a su futura comida pocas oportunidades para escapar.

Al ser carnívoras, las águilas requieren gran cantidad de caza, lo que limita su número a no más de algunas decenas re-

partidas por las montañas. Cada gran águila ejerce su dominio sobre una porción superior a 300 kilómetros cuadrados. Dentro de este territorio, gobernado por su nido, el águila caza diversas presas, desde conejos y liebres hasta alces y cabras, que pueden ser fácilmente transportadas a su nido mediante sus garras.

Las grandes águilas se unen de por vida, y usan el mismo nido durante generaciones. El nido de un águila es grande, con forma de cuenco, está hecho con ramas y situado sobre el saliente de una montaña o en un pináculo de roca absolutamente inaccesible si no es mediante el vuelo. El nido es de un tamaño formidable, pudiendo llegar a medir 15 metros de diámetro, y pesa varias toneladas, como corresponde a su habitante. El águila hembra sólo da a luz una vez cada década, poniendo un sólo huevo blanco con motas verdes, que se rompe un mes después. El aguilucho es incapaz de volar durante los tres primeros meses tras el nacimiento, y no adquiere totalmente su plumaje de adulto hasta que han transcurrido cuatro o cinco años. Ambos padres asumen la responsabilidad del cuidado del vulnerable aguilucho. La escasez de crías contrasta con la excepcional longevidad de las águilas, que pueden llegar a vivir varios siglos, hecho que resulta conveniente, pues las montañas no podrían soportar un mayor número de estos seres, y las águilas no tienen enemigos naturales aparte de los alados dragones de las Ered Mithrin.

Pocos dominan el arte de trabar amistad con las águilas. No son criaturas amables, pues parecen carecer de sentimientos y quieren mandar sobre los demás. Las águilas, que son libres de volar a donde deseen, suelen ser orgullosas y altaneras, y están acostumbradas al respeto que inspira su tamaño y su poder. Sin embargo, las grandes águilas son nobles de corazón y cuando alguien se gana la gratitud de un águila, ésta será un aliado para toda la vida, y accederá a transportar al viajero durante millas de distancia sobre su espalda. Las águilas, excepcionalmente inteligentes y racionales, son capaces de conversar en el lenguaje común a voluntad, lo que probablemente es un don de Manwë para ayudar a sus sirvientes en su misión en la Tierra Media. Pero tened cuidado de no tener a las águilas como enemigos, pues igualmente pueden ser unos oponentes despiadados, y nunca serán persuadidas ni engañadas fácilmente para que sirvan a una causa maligna.

4.5 LOS GIGANTES DE PIEDRA

Los más peculiares de todos los habitantes de la región, los gigantes de piedra, son una raza de inmensa antigüedad y oscuros orígenes. Conocidos por los Hombres del norte como los Stan-eotenas, algunos creen que los gigantes están relacionados con los ents de los bosques, en parte por su tamaño similar y en parte por su dominio sobre la roca. Otros entre los sabios sospechan que los gigantes fueron la raza original a partir de la cual Morgoth creó a los trolls de piedra, el eslabón entre los ents y su contrapartida maligna. Sin embargo, ni siquiera los Istari están seguros de la verdad. Los gigantes no ocupan ningún lugar determinado en ninguna de las complejas relaciones entre las razas de la Tierra Media. Sin embargo, es significativo el hecho de que los ents, gigantes y trolls que habitan en la zona de las Montañas Nubladas ponen especial cuidado en evitar los territorios de las otras razas.

Los gigantes habitan principalmente en los altos valles de las Montañas Nubladas, aislados de la civilización, y se les encuentra con una frecuencia tan escasa que las gentes de otros lugares los consideran una raza mítica. Los gigantes son habitantes indígenas que han ocupado las montañas desde la

Primera Edad, y pocos hay que se atrevan a discutirles sus posesiones. Aunque son pocos en número -sólo hay unas pocas docenas esparcidos por todas las montañas-, cada uno de ellos individualmente es un terrible oponente. Los gigantes carecen de verdaderos enemigos o aliados, y generalmente prefieren depender de ellos mismos, una actitud con la que la mayoría de los pueblos están de acuerdo.

Apariencia: Los gigantes de piedra son enormes, midiendo entre 3 y 5 metros de altura. Sus miembros son robustos y su piel es de color grisáceo. Además, poseen un semblante rocoso que enfatiza la similitud de un gigante con la piedra, de la cual dicen que han sido tallados. A distancia, los gigantes pueden ser confundidos con hombres de gran tamaño, pero tras una observación más cercana puede advertirse claramente su naturaleza radicalmente diferente.

Habilidades y debilidades: Los gigantes, que son fantásticamente fuertes, poseen una extraordinaria, casi mágica, habilidad para dar forma o quebrar la piedra. Esta raza también se caracteriza por una superior visión nocturna. Aunque los gigantes pueden soportar el sol, su visión es bastante precaria en las horas de luz, y por ello son principalmente nocturnos. Al contrario de lo que piensa la gente, no son tan estúpidos como los trolls, pero su gran tamaño les hace pensar y reaccionar de forma lenta.

Actitud y estilo de vida: Los gigantes viven al día, y raramente hacen algo con algún objetivo a largo plazo. No son malignos, pero a menudo son insensibles e indiferentes. Se caracterizan por contemplar las cosas de forma pensativa, aunque este pensamiento no vaya encaminado hacia ningún fin específico. A los gigantes les gustan los acertijos, con los que pueden pasarse cavilando varios días. La mayoría de los gigantes son bastante perezosos, y no piensan en otra cosa que no sea robar comida del rebaño de un aterrorizado pastor en vez de cazar en el campo.

El lanzamiento de piedras constituye tanto un popular deporte entre los gigantes como una de sus formas de ataque favoritas. Cuando los gigantes están divirtiéndose o peleándose, lanzando rocas desde las montañas y destrozando árboles, cualquiera que se encuentre en su camino puede sufrir las consecuencias. No hay nada que los gigantes amen más que una espectacular batalla de rocas en las cimas de las montañas donde puedan medir sus fuerzas mientras gritan y ríen a carcajadas hasta desaparecer el eco de la última piedra.

Vestiduras: Su atuendo más normal consiste en pellejos y pieles de oso. Un gigante está raras veces sin su garrote, tallado a partir del tronco de un árbol, y que es utilizado tanto como bastón para caminar como arma.

Estructura social: Los gigantes viven en solitario o como máximo como parte de un pequeño grupo familiar. Ciertas costumbres inescrutables que no están escritas, y que se han ido transmitiendo a través de las eras, gobiernan la conducta de los gigantes entre ellos. En los tiempos de gran peligro, los gigantes pueden convocar una asamblea de gigantes, pero este hecho es muy, muy extraño.

Linaje familiar: Los gigantes raramente escogen pareja, pero cuando lo hacen, esa relación dura toda la vida, lo que significa casi para siempre. Los niños son libres, cuando crecen, de permanecer junto a sus padres o de abandonar su residencia.

Asentamiento y residencia: La típica residencia de un gigante consiste en una colosal caverna abovedada cerrada mediante unos enormes portones de piedra.

Economía: Los gigantes son totalmente autosuficientes, pues tienen necesidades bastante modestas y rara vez comercian, ni siquiera entre ellos mismos. Hay leyendas entre los Hombres

del norte que dicen que, antaño, los gigantes ayudaron a construir algunas de las mayores fortalezas de Gondor, siendo a continuación bien recompensados, pero este hecho es bastante dudoso.

Idioma: El antiguo y primitivo idioma gigante fue inventado por ellos mismos, y es lento, gutural y profundo, y suele ser incomprensible para los demás pueblos. Afortunadamente, hay una serie de gigantes que también son capaces de chapurrear algo de oestron.

Religión: No se conoce que tengan ninguna forma de adoración. De todos los Valar, es con Aulë el Herrero con quien más simpatizan los gigantes.

5. POLÍTICA Y PODER

Hay tres principales grupos de poder que pueden verse involucrados en las aventuras presentes en este módulo: los reinos orcos, la ciudad de los Hombres del norte de Maethelburgo, y las grandes águilas.

5.1 LOS REINOS ORCOS

El gobierno orco es autoritario y rígidamente jerárquico, y está basado en el dominio y la sumisión. Todo orco es a la vez un señor y un esclavo, y abusa sobre sus inferiores aunque se arrastre ante su señor. El poder es personal, depende puramente de la fuerza bruta, y no hay ninguna ley salvo la del filo de una espada.

Supremo por encima de todos se encuentra Sauron, dios y tirano. En la profundidad de los pozos de Dol Guldur, el Señor Oscuro intriga y reúne fuerzas, mientras su Sombra de terror envuelve el norte. Aún no se atreve a revelar su identidad y todo su poder, pero ya ha enviado a su más terrible sirviente, el Rey Brujo. Desde la maldita fortaleza de Carn Dûm, el Señor de los Nazgûl domina la desolada tierra de Angmar, e incluso ha llegado a obligar a Rhodaur a pagarle tributo. Las amenazas, los sobornos y los sutiles sortilegios del Rey Brujo han obligado a los malhumorados orcos de las montañas a reconocer a un solo señor, el Ashdurbuk (LN: "gobernante de todos"), que reina desde la ciudad capital de los orcos en Monte Gundabad. Los tributos fluyen hacia el norte hasta las arcas de Gundabad, y las tropas de todas las tribus de las montañas marchan a la llamada del Ashdurbuk hacia las guerras del Rey Brujo contra los dúnedain. Sin embargo, aún siendo tan poderoso, el Ashdurbuk no es más que un peón del Rey Brujo.

Muchos de los orcos de las montañas, gracias a la distancia que les separa de los centros de poder maléfico en el lejano norte, no se encuentran aún bajo el mando directo del Rey Brujo o del Ashdurbuk, sino que sólo son súbditos tributarios. La tradicional oligarquía de los uruk-hai, no menos brutal que la del Rey Brujo pero sí más egoísta, mantiene sus propios reinos pequeños y despóticos.

Entre las más importantes de estas tribus autónomas se encuentra la infame Uruk-tarkhnarb, la tribu de los orcos del Paso Alto, instalados en su refugio montañoso, la Puerta de los Trasgos. El jefe Tarkhnarb, formalmente llamado el Durba-hai (LN: "gobernante del pueblo") y más comúnmente conocido como el Gran Trasgo, se considera a sí mismo como alguien equivalente al señor de la guerra de Gundabad, y siempre paga tarde y a regañadientes su tributo anual. Aunque trata a los enviados desde Carn Dûm con la debida sumisión, y finge

sentir lealtad por el Rey Brujo, en realidad su política y sus intrigas están orientadas con mayor frecuencia hacia sus propios objetivos más que a los de sus amos. Las relaciones entre la Puerta de los Trasgos y las capitales del norte suelen ser bastante tensas.

El liderazgo entre los Tarkhnarb se supone hereditario, y está limitado a los uruk, pero las sucesiones no suelen ser en ningún modo pacíficas. Un Gran Trasco ejerce de sus privilegios de apareamiento de forma tan indiscriminada que nunca faltan herederos potenciales al trono. La traición y los asesinatos entre la oligarquía son comunes, y ningún orco puede sentarse en el tallado estrado de piedra perteneciente al Gran Trasco sin haber vencido antes a los otros oponentes en un duelo a muerte. Una vez instalado como señor, al Gran Trasco se le encarga la salvaguarda del estandarte tribal, un hendido pico montañoso de color rojo sobre fondo negro, y de la sagrada cimitarra Cortaelfos, que se dice fue forjada en Mordor durante la Segunda Edad.

Sea cual sea el uruk que prevalezca en las periódicas luchas por la sucesión, las masas de orcos comunes sufren el mismo triste destino. Un orco ordinario no es más que un esclavo despreciable (LN. snaga), condenado a trabajar, luchar y morir a una palabra de su señor. Sin embargo, los orcos comunes están tan acobardados que la rebelión es impensable. En su lugar, desahogan sus frustraciones sobre los miserables cautivos de la tribu, las únicas criaturas que están por debajo de ellos.

FUERZAS MILITARES

La guerra es la expresión exterior del violento orden político de los orcos, y absolutamente toda la sociedad está perpetuamente dispuesta hacia la batalla. La mayoría de los orcos de las montañas gastan sus energías y sus vidas en las periódicas invasiones de Arthedain ordenadas por el Rey Brujo, pero siempre se guardan los suficientes guerreros como para defender las guardas y engendrar nuevos soldados para el siguiente conflicto.

Los Tarkhnarb son únicos, pues a ellos se les ha encargado la tarea vital de guardar el estratégico Paso Alto, y raramente son enviados muy lejos de la Puerta de los Trasgos. Las tropas de orcos se mueven de forma muy fluida, y nunca hay menos de unos cientos de guerreros trasgos cerca del Paso Alto, llegando a menudo a ser más de mil de ellos amenazándolo.

Organización: Cada macho orco adulto es un guerrero, y la tribu entera puede reunirse para la batalla en pocas horas si se da el caso. Los orcos comunes están divididos en unidades de tamaño irregular (10-15 individuos) conocidas como lurgs, que viven, trabajan y luchan juntos. Los uruk-hai permanecen aparte en un único hoerk, el grupo de guardaespaldas del Gran Trasco, y siempre son mantenidos en la reserva hasta los momentos decisivos.

Equipo: Entre los orcos de las montañas, el arma preferida es la cimitarra, hecha de hierro o incluso de acero para los uruk. Las armas secundarias preferidas por los orcos comunes son unas pesadas lanzas de anchas puntas o bien armas de asta, y arcos cortos hechos de cuerno; los uruk prefieren las hachas y los arcos largos de tejo de diseño humano. Las armas están a menudo impregnadas con veneno. La mayoría de los orcos llevan como armaduras cotas de malla y yelmos de hierro, aunque unos pocos llevan armadura de cuero endurecido; también llevan escudos de piel o de madera recubierta de hierro.

Tácticas: Los orcos atacan con una ferocidad fanática, y siempre intentan desbordar a sus oponentes. Sin embargo, su moral es muy variable, y a menudo pierden su empuje total-

mente ante un contraataque inesperado. Muchos orcos montan en huargos cuando están luchando, formando una mortal caballería de vanguardia.

5.2 LOS HOMBRES DEL NORTE

En contraste con el salvaje despotismo orco de las montañas se encuentra la desunida comunidad de nórdicos de los valles del Anduin. Los Hombres del norte, que aprecian su libertad por encima de todo, siempre han preferido mantener un gobierno mínimo, y que siempre fuera de su propia elección. La suya es una ley que todavía está formada principalmente por costumbres heredadas, y la autoridad sólo existe con el consentimiento popular. El aumento del comercio con Gondor en las ciudades de las riberas del Anduin ha obligado a los Hombres del norte a aceptar algunas instituciones políticas, pero el poder ha sido dividido en varios oficios. Por lo tanto, la tiranía de cosecha propia siempre se ha visto frustrada, pero también lo ha sido cualquier defensa contra un enemigo común.

Sólo hay un organismo gubernamental que ofrezca a los nenedain una verdadera unidad política. Se trata del antiguo Ealdormot (Rh. "concilio de los ancianos"), compuesto por 20-30 jefes de clanes y oficiales de la ciudad, y que funciona tanto en forma de organismo legislador como en forma de cortes. Se reúne con frecuencia bianual, o más a menudo si las circunstancias lo requieren, para debatir leyes y presidir juicios. Presidiendo sus deliberaciones se encuentra el "Hombre del rey" (el embajador de Gondor), en el papel de juez, sentado en el adornado Giefstol (Rh. "trono de los regalos"). Por tradición, el Ealdormot se ha ido celebrando en la ciudad de Maethelburgo (Rh. "fortaleza de la reunión"), la mayor población nórdica que permanece en pie, y el lugar más parecido a una capital que existe.

Dentro de las ciudades, el gobierno es necesariamente menos esporádico. El poder establecido en Maethelburgo se divide entre el Maestre (Rh. maesta) y el Thegn. Este último cargo se adquiere por derecho hereditario, se supone que descendiende de una legendaria familia de jefes de los Días Antiguos, y sus obligaciones entran dentro del campo militar. Por el contrario, el Maestre es responsable del gobierno civil, y controla el comercio y los impuestos, negocios bastante lucrativos. Es elegido cada siete años por todos los hombres adultos de la ciudad, y lleva una cadena dorada como símbolo de su cargo.

A pesar de los persistentes lazos con Gondor, los Hombres del norte se ven ahora forzados a practicar una neutralidad política. Angmar está demasiado cerca como sentirse cómodos, y aunque por ahora los nórdicos han conseguido mantener a raya a los orcos locales del Paso Alto, saben que no tendrían muchas esperanzas de resistir si enojaran al Rey Brujo lo suficiente como para que éste mostrara todo su poder. Para evitar la hostilidad declarada, se permite el paso a través de los valles del Anduin a los sirvientes humanos de Angmar sin que sean molestados, e incluso se les permite comprar provisiones en las ciudades comerciales que hay a lo largo del río.

FUERZAS MILITARES

La responsabilidad de la defensa local recae sobre dos fuerzas diferentes. La Guardia del Burgo, o Guardia de la Ciudad, es una pequeña compañía profesional permanentemente acuartelada en Maethelburgo, que sólo cuenta con cinco docenas de guerreros bajo las órdenes directas del Thegn. El oro necesario para sus salarios se recauda mediante los impuestos comerciales de la ciudad. En tiempos de crisis, el

Ealdomot ha nombrado al Thegn comandante del Fyrd, la milicia regional compuesta por todos los hombres capaces en edad de combatir, que suele contar con varios cientos de miembros. El Fyrd puede ser convocado siempre que se necesite, pero los granjeros-soldados no servirán durante más de 40 días antes de volver a sus casas.

Organización: Los disciplinados Guardianes del Burgo están subdivididos en tres tropas de 20 hombres, cada uno de ellos comandado por un veterano oficial a caballo, el cniht. Por el contrario, el Fyrd está organizado de forma mucho menos ordenada, pues cada banda de hombres lucha con su propio jefe, al cual deben lealtad personal. Abandonar el campo de batalla cuando el propio Ealdor ha caído supone una gran deshonra.

Equipamiento: Según criterio de Gondor, la mayoría de los Hombres del norte están mal equipados. Los miembros del Fyrd llevan armaduras y yelmos de cuero, lanzas con puntas en forma de hoja, hachas de combate y escudos de madera. Sólo los Guardianes del Burgo y los jefes pueden adquirir espadas anchas, cotas de malla y yelmos de hierro, objetos que totalizados pueden valer más dinero del que dispone una familia. El arma más formidable de los Hombres del norte es el arco largo de madera de tejo, tallado en la región, que resulta devastador en manos hábiles.

Tácticas: Los Hombres del norte luchan principalmente a pie, aunque suelen tener disponibles algunos caballos de guerra. Las formaciones tácticas más normales son la cuña ofensiva y el muro de escudos defensivo, similares a las de los dúnedain. Su moral suele ser bastante alta, siendo muy difícil hacer que la pierdan.

5.3 LAS GRANDES ÁGUILAS

Desde los Días Antiguos, las grandes águilas se han considerado a sí mismas como una comunidad aparte, separada pero cumpliendo un propósito común al servicio de Manwë. Mientras anidaron en Beleriand, reconocieron como rey al colosal Thorondor, y los reales descendientes de este primer monarca han sido considerados como los Señores de las Águilas desde entonces. El Señor de las Águilas suele ser el mayor y más formidable de su especie, la cría de mayor edad de su progenitor. Su nido por tradición, el Gran Saliente, se encuentra en la cima de un pináculo solitario de roca situado en la parte oriental de las Montañas Nubladas, cerca de la Puerta de los Trasgos. Se trata de una inexpugnable fortaleza de los cielos, y es llamada por los elfos Amon Thyryr (S. "la colina de las águilas"), por los Hombres del norte Earnastede (Rh. "lugar de las águilas"), y por los demás pueblos simplemente el Nido de las águilas. Cerca suyo habitan quince jefes de las águilas, que hacen de ejército y guardia personal del Señor. Varios de los jefes son parientes o hijos más jóvenes dentro de la casa real de Thorondor, mientras que el resto lo forman otras poderosas águilas de considerable tamaño y fuerza. Esta comunión entre las águilas es única, pues el resto de las grandes águilas habitan solas o por parejas.

En tiempos de máxima necesidad, cuando los Pueblos Libres se ven enfrentados a las irresistibles hordas del mal, el Señor de las Águilas tiene poder para convocar el Thoronrim (S. "hueste de las águilas"), o Earnhere en la lengua de los Hombres del norte. No hay ninguna imagen que alivie más la desesperanza que la de la llegada de las águilas volando en un espléndida formación a través de los cielos. Raramente intervienen las águilas con todo su poder reunido, pero cuando abandonan su solemne aislamiento, las consecuencias son dramáticas.

Normalmente, las águilas no se llevan muy bien con los Hombres del norte, pues su prodigioso apetito les lleva ocasionalmente a atacar los rebaños y manadas de los nórdicos en sus cacerías. Suelen admitir dichas hazañas, pues por lo que creen las águilas, ninguna criatura puede poseer a otra, y, en definitiva, ¿qué le importa a una cabra quién se la comerá finalmente? Los Hombres del norte, que no entienden esta lógica, suelen lanzarles andanadas de flechas con sus poderosos arcos siempre que las águilas se acercan demasiado a su ganado, y es por eso que las águilas suelen evitar las poblaciones humanas. Sin embargo, las águilas no sienten una enemistad verdadera hacia los Hombres del norte, a los que consideran en los demás aspectos un pueblo razonable, y respetan su absoluto odio con respecto a los orcos. Las orgullosas águilas suelen ignorar a los trasgos que ven arrastrándose por debajo suyo, pues los orcos son desagradablemente incomedibles, pero disfrutan reuniéndose para atacar a grupos incursores de orcos, enviando de vuelta y gritando a sus agujeros a los aterrorizados trasgos. Como los orcos no pueden escalar los escarpados picos sobre los que las águilas hacen sus nidos, la venganza es imposible, y se ven obligados a limitarse a maldecirlas y soportarlas.

Las águilas sirven mejor a los Pueblos Libres como una inmejorable fuente de información sobre el movimiento de sus enemigos, pues son capaces de espiar con impunidad desde el cielo. Durante el final de la Tercera Edad, las águilas mantenían a Gandalf y los elfos regularmente informados sobre los movimientos de las fuerzas de Sauron y los viajes de los Nazgûl.

NOTA: La intervención por parte de las águilas es un suceso extremadamente importante, potencialmente transformador, y debería ser usado con moderación, pues incluso una sola águila puede determinar el destino de una batalla. La amistad con las águilas puede servir para ser transportado a través de un terreno que no puede ser cruzado, o como medio de escape de una muerte cierta. En cualquier caso, las águilas no intervendrán nunca a menos que dicha intervención sirva a la causa del bien.

6. PANORAMA FÍSICO

6.1 VIAJAR POR LA ZONA

Cualquiera que sea la ruta escogida por los viajeros para entrar en la región del Paso Alto, deberán viajar por agrestes tierras. Hay varias opciones, dependiendo de la velocidad, coste y seguridad requeridos. Una vez establecidos en la zona, los aventureros deberán nuevamente atravesar zonas agrestes para llegar a los lugares clave. Además, la exploración de estas tierras demostrará ser emocionante por sí sola, especialmente para aquellos grupos que no confíen lo suficiente en sí mismos como para enfrentarse a mayores desafíos. Antes de entrar en la región se pueden obtener mapas generales que describan los caminos principales y los rasgos del terreno, aunque los detalles deberán ser comprobados mediante fuentes de información locales o excursiones personales.

La ciudad de Maethelburgo de los nórdicos representa la base más conveniente desde la cual comenzar las exploraciones. El pasaje Anduin arriba desde Gondor puede hacerse en uno de los barcos comerciantes de los Hombres del norte, lo que permite un viaje relativamente rápido y libre de pro-

blemas directamente hasta Maethelburgo, el puerto más septentrional de renombre. Normalmente, los pasajeros desembarcarán aquí. Sin embargo, si lo que pretenden es llegar hasta el Paso Alto, pueden optar por desembarcar antes en los podridos muelles de la ciudad en ruinas que hay en el Viejo Vado, y que fue abandonada tras la Plaga. Sin embargo, como el viaje por río es caro (2-3 mo si se embarca en Osgiliath), los aventureros pueden optar por embarcarse como remeros o sustituir la ruta acuática por el viaje por tierra, mucho más arduo.

Los mercaderes nórdicos viajan por el río con sus cnearras, ligeras barcas de poco calado hechas de escoria, que pueden ser fácilmente porteadas a través de los ocasionales rápidos y saltos de agua. Un cnearr tiene un sólo mástil plegable, una vela cuadrada, entre cuatro y ocho pares de remos, una longitud de 7-15 metros y 3-4 metros de manga. Su tripulación completa es de entre 10 y 20 hombres, en función del tamaño del barco, aunque los cnearras suelen andar faltos de tripulación. Pueden admitir pasajeros por un precio, aunque éstos no dispondrán de muchas comodidades; No hay mucho sitio, pues el espacio está reservado para la carga, y no hay ningún camarote. Sin embargo, siempre serán bienvenidos algunos brazos de ayuda en los remos. Un viaje entre Maethelburgo y Osgiliath en Gondor dura entre dos y tres semanas río abajo, y entre tres y cuatro río arriba.

El viaje por tierra desde Gondor es poco viable; algunos incluso dirían que temerario. En la ribera occidental, el bosque de Lórien, habitado por los misteriosos elfos silvanos, corre paralelo al río. La tierra despejada de la ribera oriental parece engañosamente más fácil de atravesar, pero se encuentra demasiado cerca de Dol Guldur. Muchos han desaparecido sin que se les haya vuelto a ver más, y se sospecha del Nigromante con buena razón.

Si se viene por tierra desde el este, el único camino verdadero es el Men-i-Naugrim, que, gracias a los sirvientes de Sauron, se vuelve más peligroso a cada año que pasa, pues en él abundan los bandidos, las arañas y los orcos. El sendero élfico que hay en la parte norte del Bosque Negro, poco más que un simple rastro menos viable si lo que se necesita es velocidad, está al menos patrullado de forma intermitente por los elfos silvanos del reino de Thranduil, y por tanto ofrece unas perspectivas bastante razonables para llegar a Maethelburgo con vida.

En los valles del Anduin al este de las montañas, el viaje es relativamente fácil, gracias al ondulado terreno despejado. Hay muchas granjas pertenecientes a Hombres del norte y algunas pertenecientes a beórnidas que ofrecen refugio y comida por la noche a un precio razonable, y casi siempre es posible encontrar una de estas granjas en un espacio menor al equivalente a un día de marcha. Durante el día, los encuentros peligrosos son escasos. Sin embargo, se aconseja a los viajeros tomar alojamiento por las noches, pues es entonces cuando están activos los huargos y los orcos acechan.

Rhudaaur proporciona un viaje mucho peor o mucho más emocionante, según el punto de vista. El terreno es una mezcla de zona agreste y zona de bosque, y no puede ser atravesado por carromatos o monturas salvo por unos pocos senderos mal delimitados y confusos. Las incursiones nocturnas por parte de orcos y trolls son muy comunes. Los montañeses indígenas pueden ofrecer refugio y comida a los grupos bien armados y ricos, pero es probable que despierten a sus huéspedes con una lanza clavada en las tripas, o como mínimo les roben sus pertenencias. Si los aventureros desconfían de los montañeses, que es lo más sabio, deberán buscar una torre de

vigilancia dúnadan en ruinas, un agujero troll abandonado o una protección natural para conseguir refugio. Tras pasar Rivendel se llega al Borde del Yermo, donde no hay ni una sola posada a ese lado del Paso Alto.

En el corazón geográfico de la región se encuentra el Paso Alto, que con sus dos ramificaciones es la encrucijada de cualquier viaje, y un punto de unión entre Eriador y Rhovanion. A pesar de sus peligros, todavía es usado con frecuencia, pues es virtualmente imposible cruzar las montañas por ningún otro sitio cercano, ni siquiera a pie.

Ninguna de las dos ramificaciones del Paso Alto es un verdadero camino, sino simplemente un bien situado sendero que atraviesa las montañas. El paso inferior, a menudo llamado el Paso de Imladris, permite el paso de caballos y carromatos si circulan lentamente, y es con mucho la más fácil de las dos opciones. Sin embargo, se ha vuelto extremadamente peligrosa, pues se necesitan dos días para atravesarla, y la entrada principal de la Puerta de los Trasgos se encuentra justo a su lado. Durante el día, los trasgos suelen permanecer bajo tierra, pero cuando el sol se pone, sus partidas de guerreros exploran el paso, y ¡ay de aquellos ignorantes viajeros que se encuentren cerca! La captura sólo puede ser evitada si se es miembro de una caravana muy grande o si el campamento está cuidadosamente escondido.

El viaje a través del sendero montañoso superior es más lento, pues el terreno es agreste, y sólo aquellos que vayan a pie o monten sobre poneys y mulas domadas podrán atravesarlo. Sin embargo, los peligros son menos serios, y consisten únicamente en un troll o un gigante solitario, o bien alguna banda perdida de orcos. Desafortunadamente, los viajeros se verán obligados a pasar varios días atravesando el sendero montañoso. En ambos pasos, el único refugio posible es alguna caverna o grieta que no esté ocupada, y que normalmente será húmeda y poco confortable. Pocos se atreven a encender un fuego en las montañas, pues la luz puede ser vista a varios kilómetros de distancia por los depredadores. Debe desconfiarse de las cavernas grandes y secas; normalmente suelen estar habitadas o son trampas de los orcos. Aunque es emocionante, la exploración de las montañas no debe ser llevada a cabo por un novato despistado.

6.2 LA PUERTA DE LOS TRASGOS: UN PORTAL AL MUNDO SUBTERRÁNEO

Bajo los picos nevados de las Montañas Nubladas se encuentra un vasto e intrincado mundo subterráneo formado por cavernas y pasajes, un lugar de desnuda grandeza e inimaginable horror. ¡Bienvenido a la Puerta de los Trasgos, el poderoso reino de los orcos de las montañas! Entre el sendero inferior del Paso Alto y el elevado Nido de las Águilas se encuentran los corredores de la Puerta de los Trasgos, que atraviesan una distancia de sesenta kilómetros, y que contienen numerosos complejos de cavernas diferentes, todos bajo el dominio del Gran Trasco. En la cúspide del Paso Alto, conectada con el sendero este-oeste mediante una grieta adyacente, se encuentra la principal entrada de los orcos, la Puerta del Lobo, de donde salen las hordas de orcos para atacar a los desgraciados viajeros. Muchos miles de hombres, enanos y elfos han sido arrastrado hacia los subterráneos a lo largo de los siglos, para no volver a ser vistos nunca más por sus amigos ni su gente.

La Puerta de los Trasgos se basa en una red de cavernas naturales, erosionadas por el paso del agua a través de la pie-

dra caliza soluble, localizadas en toda esta área de las montañas. Fue durante la Segunda Edad cuando los orcos descubrieron por primera vez las cavernas, pervirtiéndolas para usarlas para sus propios malignos propósitos, sin embargo sus orígenes aún pueden ser apreciados. Las galerías y las cámaras albergan fríos arroyos y lagos; bosques de estalactitas de piedra, estalagmitas, pilares y cristales captan la atención de la mirada. Como las cavernas están excavadas siguiendo modelos irregulares en la roca, algunas están divididas por abismos, y los diversos niveles de cavernas existentes están conectados tanto por pasajes descendentes como por huecos verticales. Allí donde las cavernas superiores se ven parcialmente expuestas al frío aire montañoso, se forman cascadas y cortinas de hielo. En las profundidades, las cavernas inferiores conectan con los fuegos subterráneos del interior de la tierra.

Durante sus muchos siglos de ocupación, los orcos, soberbios e incansables mineros, han ido excavando numerosos pasajes que conectaban cavernas, ensanchando huecos para formar entradas y haciendo más grandes las zonas de residencia según sus necesidades. La Puerta de los Trasgos se encuentra en un estado de continua evolución, con nuevas construcciones que la hacen cada día mayor. La arquitectura de los orcos se caracteriza por los pasajes de poca altura, difíciles de atravesar para cualquier criatura mayor que un enano (los uruk-hai los atraviesan agachados). Los pasajes son retorcidos, y se cruzan repetidamente hasta formar un desconcertante laberinto, aunque gradualmente se van dirigiendo desde las entradas hasta el corazón de la guarida, la Ciudad de los Trasgos. La confusión del diseño es deliberada, y está pensada para retrasar a los invasores mientras los orcos preparan sus fuerzas. Aunque el trabajo en piedra de los orcos parece ser tosco y crudo, muy por debajo de la calidad de los enanos, es, al igual que todas las obras de los orcos, sólido, estable y funcional.

La Ciudad de los Trasgos, el centro del reino y el feudo personal del Gran Trasgo, está formada por tres niveles principales paralelos habitados. Cada uno se extiende a través de un área considerable de al menos medio kilómetro. Los niveles están conectados mediante tortuosos túneles y pozos abiertos. Es particularmente notable el terrible Ojo de la Oscuridad, un pozo aparentemente sin fondo que se encuentra iluminado por una triste luz roja desde abajo y en cuyas profundidades se oyen de forma periódica algunos murmullos. Es en la Ciudad de los Trasgos donde se encuentra el trono del señor de los orcos, la mayor parte de la población, los talleres, los almacenes, las tesorerías y los pozos de los esclavos.

De la Ciudad de los Trasgos sale un corredor principal que asciende gradualmente durante unos quince kilómetros en dirección sur hacia la más vieja y mejor conocida de las entradas, la Puerta del Lobo, situada al final de una estrecha grieta. Sus puertas dobles de hierro están flanqueadas a ambos lados por una gigantesca estatua de piedra que representa a un voraz lobo, y son vigiladas de forma constante. Los pasajes excavados en los muros de la grieta a ambos lados de las puertas permiten a los orcos disparar fuego de proyectiles desde sus troneras contra cualquier atacante, y lanzar piedras o aceite hirviendo. Una gran parte de la horda de guerreros de la Puerta de los Trasgos se encuentra reunida tras las puertas en un sólo nivel de cavernas, pues es éste el punto desde donde se lanzan las mayores incursiones y donde se encuentra el mayor peligro de ataque.

A mediados de la Tercera Edad, la otra entrada importante de la Puerta de los Trasgos fue la Puerta Trasera, la entrada inferior que se encontraba al final de un asombroso pasaje de

cuarenta y cinco kilómetros de longitud que desciende gradualmente hacia el norte desde la Ciudad de los Trasgos. La Puerta Trasera fue diseñada parcialmente como una ruta de escape si era necesario, y también como un punto alternativo desde el cual lanzar incursiones a los valles del Anduin. En ella se encuentra una maciza puerta de piedra que pivota sobre un poste de hierro, y tras ella hay un pequeño tramo de escaleras que baja hasta una grieta en la ladera oriental de las montañas, donde desciende de forma abrupta hasta las boscosas rampas inferiores. En esta época sólo hay un nivel de cavernas tras la Puerta Trasera, que, al igual que la Puerta del Lobo, siempre se encuentra protegido y nunca ha sido abierto.

Por debajo de los niveles habitados de la Ciudad de los Trasgos y sus principales corredores, se encuentran las enormes cavernas donde los orcos cultivan hongos, establecen a las criaturas cautivas, y pescan peces en los lagos y arroyos. Más abajo se encuentran los largos pozos mineros de los orcos, excavados en el corazón de las montañas en busca de hierro, metales preciosos y gemas. Aún más abajo aparecen antiguos pozos que conducen al misterioso mundo subterráneo, en el que ni siquiera los trasgos se atreven a aventurarse. Se rumorea que estos túneles se van conectando a lo largo de todas las montañas, y que incluso pueden llegar hasta los Subterráneos de Moria, donde "el mundo se encuentra poblado por criaturas innumrables" (SdelA I, pág. 134).

POSTERIORES EXPANSIONES

Alrededor del año 2840 T.E., los orcos, que estaban en busca de un nuevo espacio para vivir debido a su creciente población, expandieron su túnel septentrional por debajo de la Puerta Trasera y añadieron pasajes de ramificación a ambos lados. Tras un kilómetro y medio de excavación, se detuvieron debido al descubrimiento de una caverna dentro de la que se encontraba un lago, así que no excavaron más, dejando un nuevo nivel sólo completado a medias. Aunque no lo supieran los orcos, el lago comunicaba con el mundo exterior a través de un estrecho pasaje que corría junto a un arroyo, mediante el cual había entrado Gollum varios años antes.

Tras la guerra entre trasgos y enanos de 2793-99, los orcos supervivientes comenzaron a excavar un nuevo pasaje que ascendería durante unos siete kilómetros hasta acabar en una puerta secreta situada en una gran caverna adyacente al sendero montañoso; sería conocido como el Porche Frontal. Tras él fueron cavados numerosos corredores menores. Hasta la Búsqueda de Erebor en 2941, la existencia del Porche Frontal permaneció en secreto, pero siempre bien guardado y revisado regularmente por los orcos.

6.3 MAETHELBURGO: EL MERCADO DEL ANDUIN SUPERIOR

En la ribera occidental del Anduin, justo por encima de su confluencia con un afluente menor conocido como el Espumoso (S. sirros), se encuentra en el año 1640 T.E. la ciudad de los nórdicos conocida como Maethelburgo. Dicha ciudad se halla situada sobre un prominente acantilado triangular, dos caras del cual se elevan de forma escarpada desde los cursos de agua convergentes, mientras que la ladera que da a tierra es menos inclinada y se hunde en el pantano que protege la colina por el norte. Así, Maethelburgo es una ciudad isla, protegida por el río o el pantano por sus tres lados.

Según las tradiciones orales en los recuerdos de los Hombres del norte, siempre ha existido una comunidad mercantil en este lugar tan fácil de defender. Como centro comercial, la colina se convirtió también en el lugar preferido para las reuniones entre los diferentes clanes, dándole su nombre actual a la ciudad. Sin embargo, no fue hasta principios de la Tercera Edad cuando Maethelburgo asumió su tamaño e importancia actual, gracias a la expansión del comercio entre los hombres del norte y Gondor. Como los barcos de gran tamaño no pueden navegar por el Anduin más arriba de este lugar, y los mercaderes prefieren llevar las cargas pesadas tan arriba como puedan por el río, Maethelburgo se convirtió alrededor del año 1000 T.E. en el mayor y más rico puerto del Anduin por encima de los Pilares del Argonath. Cuando los nórdicos aceptaron la autoridad de los reyes de Gondor, los representantes del rey solían escoger normalmente el lugar de mayor influencia, aunque los Thegns también veían la colina como el lugar ideal para una fortaleza. Maethelburgo alcanzó su máximo esplendor en el año 1300 T.E., y aunque en los siguientes siglos ha experimentado un ligero declive, la ciudad sigue siendo totalmente incomparable según los parámetros de los hombres del norte. La Plaga acabó con la vida de un tercio de sus habitantes, pero estas pérdidas fueron rápidamente recuperadas mediante los refugiados que llegaron de la ciudad abandonada del Vado Viejo, que huyeron allí para mayor seguridad.

Según se aproxima uno por el Anduin, Maethelburgo se presenta con una imagen imponente. La ciudad está construida sobre los tres terraplenes que envuelven la colina, y culmina en la plana plaza que hay en la cima. Cada terraplén está protegido por una muralla de tierra con estacas afiladas en su parte superior y un muro de troncos entrelazados. En la parte superior del muro interior aparece una plataforma desde la cual pueden dispararse proyectiles. En cada muro hay una sola puerta de madera, situada bajo la torre de vigilancia. En el primer terraplén, ambas riberas del río están plagadas de muelles, y hay un camino hecho de madera que atraviesa la marisma y que conduce hasta un puente levadizo situado ante la primera puerta.

Hay docenas de edificios alineados en las estrechas calles y callejones de Maethelburgo. Normalmente, dichos edificios suelen tener altos tejados de dos aguas hechos de paja, y muestran grandes trabajos en madera tallada. La mayoría son residencias de entre uno a tres pisos, y en ellas se pueden apreciar diversidad de soberbios trabajos de carpintería. Los negocios familiares son llevados a cabo en las plantas bajas de los edificios de varias plantas, o bien en las estancias frontales. Hay muy pocos edificios de piedra, pues los Hombres del norte no son hábiles en albañilería, y deben contratar a enanos que están de paso para reparar dichos edificios. El más importante edificio de piedra es la Torre del Thegn, que sobresale de forma impresionante sobre la cima de la colina, y la palaciega Casa del Hombre del Rey.

La principal avenida del Maethelburgo, la amplia Wyrmlast (Rh. "sendero de la serpiente"), se desliza alrededor de todos los terraplenes, desde la entrada inferior hasta el principal mercado que tiene lugar en la cima de la colina, conocido como el Maethelstede (Rh. "lugar de reunión"). Aunque la Wyrmlast está pavimentada con planchas talladas, la mayoría de las calles menos importantes están llenas de baches.

Como el centro comercial que es, Maethelburgo raramente dispone de momentos tranquilos. Es activo, caótico y confuso, está repleto de ajetreados mercaderes, comerciantes, guerreros y viajeros. En cada palmo de terreno hay gente regateando, haciendo negocios y preparando expediciones. Las

calles están llenas de nórdicos de todos los rincones de Rhovanion, además de dúnedain, elfos silvanos, enanos, hobbits de los Gladios, e incluso algún que otro sospechoso montañés u oriental.

Las puertas están abiertas desde el amanecer hasta el anochecer, y durante las horas de luz diurna la mayoría de los negocios comerciales se llevan a cabo en el Maethelstede y en las numerosas tiendas que hay en la ciudad. Durante los tres primeros días de cada mes tiene lugar una regular feria mercantil que atrae a multitudes excepcionalmente numerosas. Por la noche, los focos de actividad se desplazan hasta las diversas posadas y tabernas, ruidosos lugares en los que siempre hay canciones y la bebida corre a raudales. Las peleas son frecuentes, como puede deducirse de la variedad de la clientela.

En medio de todo este caos comercial, las autoridades intentan imponer sólo un mínimo de orden. Los Guardianes del Burgo patrullan la ciudad y guardan las puertas y la Torre del Thegn, y ofrecen una imagen formidable con sus armas y armaduras completas. Estos guerreros son considerablemente más expertos que los de la milicia típica de la ciudad, como podrá comprobar rápidamente cualquier oponente. Están allí para proteger las vidas y los negocios de los residentes y para recaudar los impuestos del Maestre de los mercaderes que llegan, pero en realidad reciben las órdenes del Thegn. La evasión de impuestos es un deporte popular, y por la noche suelen tener lugar bastantes negocios de contrabando. Maethelburgo es la quintaesencia de la ciudad fronteriza, en la que puede suceder de todo (y normalmente sucede).

POSTERIOR DESARROLLO

A finales de la Tercera Edad, Maethelburgo no es más que una pálida sombra de lo que anteriormente fue. El comercio con el decadente reino de Gondor ha disminuído considerablemente, y la ciudad es en ese momento poco más que un pueblo pesquero de gran tamaño, cuyos escasos habitantes sólo recuerdan su antigua riqueza de forma confusa. Los edificios de piedra que quedan en pie están medio en ruinas y no tienen inquilinos, y alrededor del río se encuentra arracimado un grupo de chozas mal construídas, tiendas y almacenes. Lo único que queda por ofrecer a los raros viajeros que llegan es una cama caliente y una comida.

7. GUÍAS PARA AVENTURAS

Esta sección contiene algunas notas útiles para el Director de Juego en relación con dirigir aventuras en la zona del norte de las Montañas Nubladas, en particular alrededor de la zona de la Puerta de los Trasgos y el Nido de las Águilas. El DJ debería leer estos consejos por encima antes de seleccionar y estudiar una de las aventuras de las secciones 8 hasta 10.

7.1 ESCOGER UNA AVENTURA

Las secciones 8-10 se dedican a lugares de aventuras concretos y están organizadas de acuerdo con los lugares. En ellas se describen los principales planos y PNJs, así como una serie de líneas argumentales. Todas están acompañadas por una historia y una aventura sugerida, aunque un DJ podría

optar por un curso de acción diferente. Para una mayor flexibilidad, al final de cada sección se encuentra una lista de aventuras alternativas. A cada trama se le ha asignado un factor de dificultad.

CALIBRAR LOS PELIGROS DE UNA AVENTURA

El DJ debe fijarse en la fuerza y experiencia de los PJs implicados en el juego y elegir una aventura que ofrezca un desafío, pero que no sea demasiado difícil.

INICIO DE LAS AVENTURAS

En realidad, la sección 9 es la que cubre la zona más segura y asentada para comenzar una aventura o campaña. En dicha zona, los PJs pueden comprar y vender bienes y solicitar ayuda e información. Los jugadores pueden emprender sus viajes desde el punto descrito en la sección 9.

7.2 ESCOGER UNA ÉPOCA DETERMINADA

Dentro de una sección determinada, las aventuras están propuestas siguiendo un orden cronológico. Ofrecen una serie de lugares, culturas, tramas y personajes listos para ser usados. Puedes alterarlos si así lo deseas. Lee las aventuras únicamente como historias que describen el lugar e ilustran la región, y no como otra cosa. Recuerda siempre que no hay ninguna ley que prohíba cambiar el curso de una historia.

Los DJs que quieran una simple aventura no deben preocuparse por el período particular de tiempo. Sin embargo, pueden dar mayor flexibilidad y añadir más diseños propios eligiendo una época diferente de las mencionadas aquí.

Si estás dirigiendo una campaña situada en una época específica, cualquier aventura desarrollada alrededor de la Puerta de los Tragos tendrá lugar en ese momento, por supuesto. Este módulo está diseñado para adaptarse a esa necesidad y, aunque los individuos y las tramas pueden cambiar con el tiempo, los entornos físicos evolucionan lentamente. Simplemente apunta cuándo se construyó una estructura y cuándo fue habitada, y haz las modificaciones apropiadas debidas a la subsiguiente alteración o abandono del lugar. Si diriges una campaña situada en una época anterior a la construcción de una determinada estructura, ten en cuenta los cambios sufridos en el entorno natural del lugar, y anota todas las estructuras que se encontraran en dicho lugar anteriormente.

7.3 SUGERENCIAS AL DIRIGIR AVENTURAS

Una vez te hayas familiarizado con el material general de las secciones 2 hasta la 6, mira los resúmenes estadísticos de las tablas de la sección 11. La sección 11.1 (Tabla General de Criaturas) presenta información sobre los animales peligrosos y la sección 11.2 cubre las operaciones y aptitudes militares locales.

Después, familiarízate con los personajes no jugadores (PNJs). Debes leer lo que aparece en las secciones 8-10 y en la Tabla General de PNJs (sección 11.3) sobre los principales PNJs de una zona, y trata de pensar como lo haría cada personaje en particular.

Mira los planos de los complejos y anota las trampas, los puestos de guardia y los puntos débiles. Incluso si una habitación no tiene adjudicado un ocupante, considera la posibi-

lidad de que alguien se encuentre allí cuando los personajes entren.

7.4 ENCuentROS

La región del norte de las Montañas Nubladas es rica en fauna y habitantes, y la intriga espera a cualquiera que vagabundee por la zona durante un período prolongado. Es difícil decir cuándo o dónde encontrarán los PJs a los lugareños, los bandidos, las criaturas o incluso los invasores.

Sugerimos al DJ que determine la posibilidad de un encuentro de forma regular.

ENCuentROS ALEATORIOS ESPECÍFICOS

La sección 11.4 contiene la Tabla General de Encuentros, que describe lugares específicos de la región de las Montañas Nubladas. El Director de Juego debe determinar el paradero de los PJs y la columna que apropiada, y luego tirar los dados para ver si tiene lugar un encuentro durante el período de tiempo especificado en la columna. El período es bien el tiempo que se da en la tabla o el tiempo que tardan los PJs en recorrer la distancia que se da en la tabla, el lapso que sea más corto.

Si la tirada para determinar si ocurre un encuentro es menor o igual a la probabilidad de encuentro, se efectuará una segunda tirada para determinar la naturaleza del encuentro. Una vez haya sido determinada, puedes consultar la Tabla General de Criaturas (sección 11.1) o la Tabla General Militar (sección 11.2).

OTROS ENCuentROS ALEATORIOS

A menos que se especifique lo contrario (es decir, que necesites o te veas obligado a usar la Tabla General de Encuentros), este procedimiento debería ser empleado una vez cada 4 horas si los PJs están en movimiento y una vez cada doce horas si el grupo está descansando. Si utilizas *El Señor de los Anillos*, utiliza las notas generales para encuentros de la sección 5.24 (pág. 54) y la tabla ST-10 (pág. 55). Las reglas para encuentros de *Rolemaster* se encuentran en la *Ley de las Campañas*, en la sección 3.34.

7.5 USO DE TRAMPAS, ARMAS Y SORTILEGIOS

Los planos de las diferentes zonas incluyen frecuentes referencias a trampas y cerraduras. Para agilizar el juego, las siguientes referencias se dan para los DJs que usen *El Señor de los Anillos* o *Rolemaster*.

Para calcular el éxito o fracaso de los intentos de desactivar o abrir estos mecanismos, haz que el PJ haga una tirada de dados, suma sus bonificaciones apropiadas y resta el factor de dificultad asignado a la cerradura o la trampa. Luego consulta la tabla MT-2 de SA (o RM: sección 15.32 de *Ley de los Personajes*).

Los resultados de los ataques animales y de Caída/Aplastamiento pueden determinarse usando las tablas CST-2 y AT-5 o AT-6 de SA (RM: *Ley de la Garra*).

Los ataques de armas se calculan usando las tablas CST-1 y AT-1 a AT-4 de SA (o RM: *Ley de las Armas*).

La naturaleza de los sortilegios y los ataques de sortilegios pueden ser determinados usando la sección 7.1 de SA (o RM: *Ley de los Sortilegios*).

8. AVENTURAS EN LA PUERTA DE LOS TRASGOS

A lo largo de toda la Tercera Edad y hasta la Cuarta Edad, la Puerta de los Trasgos ofrece expectativas de aventuras insuperables. La extensa fortaleza subterránea, habitada continuamente por los orcos de las montañas, guarda tras sus vigilados portales hordas de enemigos, cientos de cautivos y un botín digno de un rey que ha sido tomado de los mercaderes y viajeros que cruzaron el Paso Alto. Estén guiados por la venganza, por la esperanza de rescatar a algunos amigos prisioneros o por la simple codicia, todos los personajes jugadores encontrarán una causa común a la hora de enfrentarse a los peligros del reino de los orcos.

Ningún grupo de aventureros debe intentar expulsar a los orcos de la Puerta de los Trasgos, pues éstos son apasiblemente superiores en cuanto a número. Sin embargo, las feroces hordas de trasgos se encuentran muy dispersas por todo su vasto dominio, de forma que si un grupo atraviesa las puertas celosamente guardadas, es posible que pueda deslizarse sin ser detectado a lo largo de kilómetros de pasillos interconectados, y sólo se enfrentarían a una seria oposición si se acercaran al centro de dichos pasajes, la Ciudad de los Trasgos.

Esta sección describe tres aventuras situadas en la Puerta de los Trasgos. Cada una de ellas visita la fortaleza en un período diferente de su desarrollo. Los niveles de la Ciudad de los Trasgos, la Puerta del Lobo y la Puerta Trasera, que fueron completados a mediados de la Tercera Edad, son comunes a las tres, aunque las dos últimas aventuras amplían el diseño original hasta incluir la Guarida de Gollum y el Porche Frontal.

La suerte de la Puerta de los Trasgos ha fluctuado enormemente, pues ha seguido un ciclo de derrotas, recuperación furtiva y ataques renovadamente violentos. La primera aventura tiene lugar en el año 1640 T.E., dos siglos después del último ataque masivo del Rey Brujo a los dúnedain de Arnor en 1409, que fue rechazado después de que ambas facciones sufrieran enormes pérdidas. Las fuerzas orcas han vuelto a aumentar, y aunque la Puerta de los Trasgos sigue siendo un estado tributario de Angmar, sus belicosos amos son quienes mantienen el poder en la zona, y el Gran Trasco lucha por conservar su trono entre las facciones que compiten por él.

La segunda aventura situada en la Puerta de los Trasgos se desarrolla muchos siglos después, en el año 2940 T.E., tras la terrible Guerra entre enanos y orcos, y justo antes de la Búsqueda de Erebor. La Puerta de los Trasgos, al igual que todas las comunidades de orcos de las montañas, sufrió un serio correctivo por parte de los enanos en la guerra, pero los orcos ya casi se han recuperado totalmente de sus terribles pérdidas, han reconstruido su dañada guarida y han reiniciado sus incursiones. Sin que lo sepan los orcos, Gollum acecha en el complejo de cavernas como un depredador mortalmente invisible.

Finalmente, la tercera aventura comienza en el inicio de la Cuarta Edad, cuando los dispersos restos de las antaño poderosas hordas de orcos permanecen a la defensiva tras la destrucción de Sauron, y los severos beórnidas y los hombres de los bosques se preparan para tomarse su venganza sobre sus enemigos de las montañas.

8.1 LA LUCHA POR EL TRONO: 1640 T.E.

Localización: La Puerta de los Trasgos y los alrededores del Paso Alto.

Requisitos: Un grupo de aventureros atrevidos y experimentados de nivel medio o alto (4-10). Son esenciales uno o dos exploradores (delincuentes o ladrones en *RM*), y los enanos serán especialmente útiles para explorar la Puerta de los Trasgos. Esta misión puede ser emprendida por PJs de cualquier alineamiento, sean de los Pueblos Libres, neutrales o favorables a Sauron, aunque sus inclinaciones entrarán en conflicto en mayor o menor grado.

Ayudas: En Maethelburgo pueden adquirirse mapas que muestren la ruta hasta el Paso Alto y la principal entrada conocida de la Puerta de los Trasgos. No existe ningún mapa completo del interior de la Puerta de los Trasgos, pero hay cautivos fugados que pueden proporcionar algunos detalles por un precio, a discreción del DJ.

8.11 LA TRAMA

Durante el siglo pasado, la señoría de la Puerta de los Trasgos ha descansado de forma segura en las garras de un terrible Gran Trasco, Urgubal. Sin embargo, recientemente, Urgubal ha ido mostrando signos de una irracionalidad cada vez mayor, y además se ha negado a pagar los tributos y acatar las órdenes procedentes de Carn Dûm. Por ello, el Rey brujo ha llegado a la conclusión de que un gobernador más competente y servil cumpliría mejor los propósitos del Señor Oscuro. Sin embargo, es más fácil decir que hay que deponer a Urgubal que hacerlo. Ninguna tribu de orcos es más obstinadamente independiente que la Tarkhnarb, y el Rey brujo, percibiendo el vital papel estratégico que representa la Puerta de los Trasgos, no quiere ver su poder dividido en una fútil y prolongada lucha interna. Más bien, los enviados del Rey brujo han ido haciendo correr silenciosamente la voz a través de una misión de rutina de que el señor de Angmar reconocería con gusto a cualquier usurpador que tuviera éxito mediante un repentino golpe de estado acertado.

El más intrigado por este mensaje subrepticio es Balkhmog, el Capitán de la Puerta del Lobo. El ambicioso oficial confía lo suficiente en el apoyo de sus propias tropas, una horda de orcos comunes guerreros y huargos, aunque se ven superados por las masivas reservas del Gran Trasco y su cuerpo de guardaespaldas *uuk-hai*. Además el Capitán no puede contar con el apoyo de ningún otro de los grandes señores de la Puerta de los Trasgos. Luzog, el Capitán de la Puerta Trasera, es un peón leal y poco imaginativo de Urgubal; y el astuto Yazhgar, Sumo Sacerdote de la Oscuridad, es tan poco escrupuloso que ni siquiera Balkhmog se atreve a incluirle en la intriga. Como no tiene una alternativa mejor, Balkhmog ha decidido contratar a unos mercenarios del exterior para tramitar un asesinato.

Los PJs dispuestos serán reclutados en Maethelburgo por un viajante montañés mercader que ha negociado en ocasiones con los orcos y que conoce a Balkhmog. Cada aventurero recibirá 10 mo sólo por emprender la misión, y se les prometerán 500 mo más si salen vivos tras haber tenido éxito. Ni siquiera el montañés conoce todos los detalles de la misión, sino sólo que se desarrolla en la Puerta de los Trasgos, y que la Puerta del Lobo es un punto de entrada seguro. Una vez el grupo sea admitido en la Puerta del Lobo por los sirvientes de confianza de Balkhmog, el capitán les revelará el objetivo de

la empresa: un ataque sorpresa en el corazón de la Ciudad de los Trasgos para matar a Urgubal y apropiarse de la cimitarra Cortaelfos, el símbolo del poder. Para recibir su recompensa, los PJs deben volver a la Puerta del Lobo con el arma y con una prueba de la muerte de Urgubal, como por ejemplo su cabeza.

Balkhmog espera apropiarse del trono de forma rápida, pues los seguidores de Urgubal se hundirán en la confusión tras la muerte de su señor, y el poderoso Capitán confía en aparecer como una salvación en ese momento de caos. Como ni él ni sus tropas se verán involucradas de forma directa en el asesinato del Gran Trasco, Balkhmog no atraerá ninguna sospecha sobre el acto, y pocos se atreverán a formular ninguna pregunta molesta hasta que sea demasiado tarde.

Si los aventureros no pueden llegar hasta Urgubal, el curso de acción más sabio sería apropiarse del máximo botín posible y huir hacia la Puerta Trasera, donde es probable que los orcos estén desprevenidos, pues Luzog no sabe nada de la conspiración. Todos los supervivientes de un grupo derrotado lo suficientemente estúpidos como para volver a la Puerta del Lobo, serán asesinados por Balkhmog antes de que Urgubal pueda capturarlos e interrogarlos. Si se encuentran con él, Yazhgar fingirá amistad y simpatía respecto a la intriga, aunque esperará el momento adecuado para traicionarlos. Ni siquiera aunque los PJs tengan éxito es poco probable que no tengan problemas. Balkhmog pagará la recompensa acordada y dejará que el grupo se vaya, pero sus huargos emboscarán a los aventureros en su viaje de regreso para eliminar todos los rastros de la trama. En este punto, una reunión con las águilas sería incalculablemente valiosa.

8.12 DESARROLLO DE LAS OPERACIONES

La población de la Puerta de los Trasgos en el año 1640 T.E. es casi tanta como la alcanzada muchos siglos después, justo antes de la devastadora guerra con los enanos. Actualmente, habitan en las cavernas unos 2500 orcos, de los cuales 1200 son machos adultos, 800 son hembras adultas y 500 son crías de ambos sexos. Sólo una ligera fracción de ellos, algo más de una veinteava parte del total, forman la élite de los uruk-hai, mientras que el resto son orcos comunes.

La aristocracia guerrera cuenta con 65 uruk, a la cabeza de los cuales se encuentra el Durba-hai (el Gran Trasco) y sus dos generales, los Capitanes de la Puerta del Lobo y de la Puerta Trasera. Por debajo de estos comandantes se encuentran 12 oficiales (guerreros de nivel 8) que actúan como sub-capitanes sobre las masas de orcos comunes. La mayoría de los uruk que no han mostrado ninguna aptitud singular para el mando, forman el cuerpo de guardaespaldas del Gran Trasco, un grupo de 50 orcos. Dichos orcos son guerreros de nivel 6.

Otros diez uruk-hai llevan a cabo tareas especializadas dentro de la tribu. De ellos, el más importante es el Sumo Sacerdote de la Oscuridad, que es ayudado por tres acólitos (animistas de nivel 5, *RM* clérigos malignos). Seis Uruk curanderos (animistas de nivel 3, *RM* curanderos legos) son los responsables de cuidar de los heridos y mutilados que pueden sanar y recuperar las condiciones necesarias para luchar.

Casi todos los orcos comunes macho son guerreros, alrededor de 980, y están divididos en lurgs de 10-15 orcos cada uno. Hay 85 guerreros (nivel 4) que son los líderes de los lurgs, mientras que el resto de los guerreros se dividen en 170 soldados veteranos (nivel 3), 425 adultos (nivel 2) y 300 jóvenes inmaduros (nivel 1). Todos los lurgs poseen un orco común rastreador, que se trata como un explorador de nivel 2 (*RM* ladrón). Los orcos comunes son intercambiados de lurg

de forma regular, lo que permite a los guerreros menos expertos ser entrenados por los que combaten mejor que ellos.

Hay un grupo de élite de 60 orcos comunes rastreadores (exploradores de nivel 4, *RM* delincuentes) que sirven bajo el mando personal del Gran Trasco como espías e informadores, y también como cazadores de los esclavos que han escapado de la guarida. Estos rastreadores permanecen aparte de los 85 que se encuentran en los lurgs.

Como es costumbre en todas las tribus de orcos, la Tarkhnarb ha acogido a otros maléficos seres para servir a sus propósitos. Hay cinco trolls de los cavernas, seres completamente estúpidos aunque extremadamente poderosos (guerreros de nivel 12) que habitan en zonas aisladas de la Puerta de los Trasgos. Están bien alimentados y aguardan para servir como fuertes trabajadores o como la escuadra de mercenarios del Gran Trasco. Causan terror en los corazones de los orcos comunes. 60 huargos, casi tan astutos y mucho más fuertes que la mayoría de sus amos trasgos, habitan en guaridas cercanas a las entradas principales, y actúan como monturas para las persecuciones rápidas, siendo montados por guerreros pertrechados con armaduras ligeras. En los oscuros pozos de la Ciudad de los Trasgos se encuentran cautivos 250 esclavos, en su mayoría hombres de nivel 1-3 y algunos enanos, condenados a trabajar bajo el látigo hasta que mueran por falta de aire fresco o de luz solar. Lo único que les ayuda a soportar su horrible existencia es la esperanza de escapar o de ser rescatados, y se arriesgarán al máximo si creen tener una probabilidad razonable de huir de la Puerta de los Trasgos.

Las fuerzas militares están distribuidas del siguiente modo:
Ciudad de los Trasgos: Gran Trasco, 6 oficiales, 50 guardaespaldas, Sumo Sacerdote, 3 acólitos, 4 curanderos, 60 rastreadores de élite, 45 rastreadores comunes, 520 luchadores comunes, 5 trolls de las cavernas.

Puerta de Lobo: Capitán, 4 oficiales, 1 curandero, 25 rastreadores comunes, 285 luchadores comunes, 35 huargos.

Puerta Trasera: Capitán, 2 oficiales, 1 curandero, 15 rastreadores comunes, 175 luchadores comunes, 25 huargos.

8.13 PERSONALIDADES IMPORTANTES

URGUBAL, EL GRAN TRASGO

Tras haber accedido al trono siendo aún joven gracias a una combinación de astucia y salvaje ferocidad, Urgubal ganó pronto el reconocimiento del Rey brujo y del Señor de Gundabad mediante gran cantidad de sobornos. Aunque durante sus primeros días de reinado fue desafiado muy a menudo, venció a todos sus rivales matándoles bien en combate personal, bien a traición. Pero el tiempo se ha cobrado su tributo en la persona del antaño temible guerrero, y aunque Urgubal sigue teniendo un terrible aspecto gracias a su 1,80 metros de estatura y sus salientes colmillos inferiores, el gobernador orco está ahora hinchado por la gordura y la corrupción. Su corte es un nido de decadencia y repugnantes entretenimientos y torturas, repleta de aduladores entre los que Urgubal yace en su trono como un maligno e hinchado sapo. La red de informadores que infesta todos los rincones de la fortaleza poseída por Urgubal y la brutalidad de su cuerpo de guardaespaldas y trolls de las cavernas sofocan el descontento popular y aumentan el omnipresente clima de miedo existente. A pesar de su apariencia desagadable y letárgica, Urgubal aún posee gran parte de las habilidades en combate que le llevaron a conquistar el poder. Ni aún en estos momentos, en los que el Gran Trasco se encuentra vestido con su negra cota de malla y blandiendo Cortaelfos, que nunca abandona, pocos orcos se atreverían a enfrentarse con su aborrecible señor.



El Gran Trasco

BALKHMOG, CAPITÁN DE LA PUERTA DEL LOBO

Si hay algún orco que sea digno de respeto, ése es sin duda Balkhmog. Tras haber conseguido el honroso mando de la Puerta del Lobo mediante astucia y valentía, Balkhmog ambiciona ahora en secreto objetivos mayores. Es hijo de Urgubal, y además de odiar a su repulsivo padre, planea destronar al Gran Trasco, aunque por el momento se ve obligado a fingir servilismo mientras va reuniendo el poder necesario para hacerlo. Gracias a su dominio en las incursiones y emboscadas, Balkhmog ha duplicado el volumen de botín conseguido en el Paso Alto, parte del cual destina a financiar sus propias intrigas. El capitán nunca duda en luchar a la cabeza de sus tropas, y los orcos que tiene bajo su mando le son fanáticamente leales a pesar de la rigurosa disciplina que impone. Balkhmog mide 1,74 metros de altura, tiene una maciza complexión debido a la solidez de sus músculos, y suele llevar un yelmo que representa la cabeza de un lobo. Ha negociado repetidas veces con hombres. Balkhmog es un sutil antagonista que suele cumplir su palabra aunque tergiversa el sentido de los negocios.

LUZOG, CAPITÁN DE LA PUERTA TRASERA

Luzog es un producto típico del corrupto despotismo de Urgubal. Aunque es considerado un poderoso guerrero, el capitán es un líder poco imaginativo, y debe su posición más al hecho de ser hijo del Gran Trasco que a ningún talento que pueda tener. Luzog es medio hermano de Balkhmog, y percibe claramente que su supervivencia radica en el hecho de que Urgubal permanezca en el poder. Por ello, es obstinadamente leal al actual régimen. Luzog mide 1,70 metros de altura, y gran número de cicatrices surcan su cara, causadas por las garras de una gran águila.

YAZHGAR, SUMO SACERDOTE DE LA OSCURIDAD

Ningún orco de la Puerta de los Trascos es más temido que Yazhgar, el marchito y tuerto gran sacerdote, que predica el credo de maldad de Sauron a las masas de trascos, y profetiza el retorno del reinado del Señor Oscuro. El anciano uruk selecciona a sus víctimas entre los orcos desobedientes y los esclavos, para ser lanzados en el Ojo de la Oscuridad o para ser sacrificados en el sangriento altar del Señor Oscuro. Yazhgar, un completo traidor que desconoce la piedad y los escrúpulos, disfruta manipulando las rivalidades políticas dentro de la Puerta de los Trascos, tanto para aumentar su propia influencia como por pura malicia. Yazhgar es un individuo inconfundible, pues mide 1,50 metros de altura, es encorvado, siempre va envuelto en unas voluminosas ropas rojas, y lleva un bastón de hierro con la cabeza en forma de serpiente.

MAPAS DE RUTAS

Esta sección contiene los mapas de las rutas de las Cavernas de Hielo, los tres Niveles de la Ciudad, las Cavernas de los Hongos y las Minas. En ellos se muestran los pasajes y habitaciones principales y los lugares clave. Las escaleras y rutas interconectadas transversales más usadas también se indican.

Los mapas de rutas no muestran los cientos de pequeñas habitaciones, pasajes menores y fenómenos naturales. Para determinar el paradero de dichos lugares, debería consultarse la Tabla de Características Aleatorias, sección 11.5. Esta tabla permite al Director de Juego determinar las características de una determinada habitación o pasaje, sea cual sea la región de la Puerta de los Trascos donde se halle. La tabla puede ser usada durante la aventura, apuntando el DJ los resultados y creando un mapa ultradetallado de la zona específica. De forma alternativa, el DJ puede documentarse sobre dichas características antes del inicio de la sesión de juego.

8.14 DESCRIPCIONES

Los pasajes de la Puerta de los Trascos varían de tamaño, desde los corredores principales de 7 metros de anchura y 5 de altura hasta los más estrechos y comunes túneles secundarios de 3 metros de anchura y 2 de altura, aunque en muchos puntos dicha altura desciende hasta los 1,20 metros. La mayoría de las cavernas, salvo que se especifique lo contrario, miden 3-5 metros de altura y tienen un tamaño irregular. Las puertas son muy poco comunes, y sólo se utilizan para bloquear las zonas importantes; a menos que se especifique lo contrario, están hechas de toscas planchas de madera, con algún recubrimiento de hierro, y miden 2-2,6 metros de altura, 1,2 metros de anchura y tienen 5 centímetros de grosor. Las cerraduras son de dificultad media. Las llaves las guarda quien esté encargado de la zona en particular; el Gran Trasco posee un juego maestro de llaves al completo.

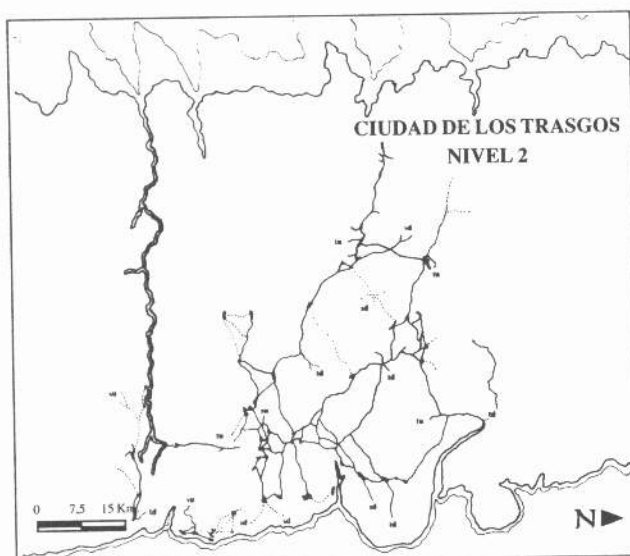
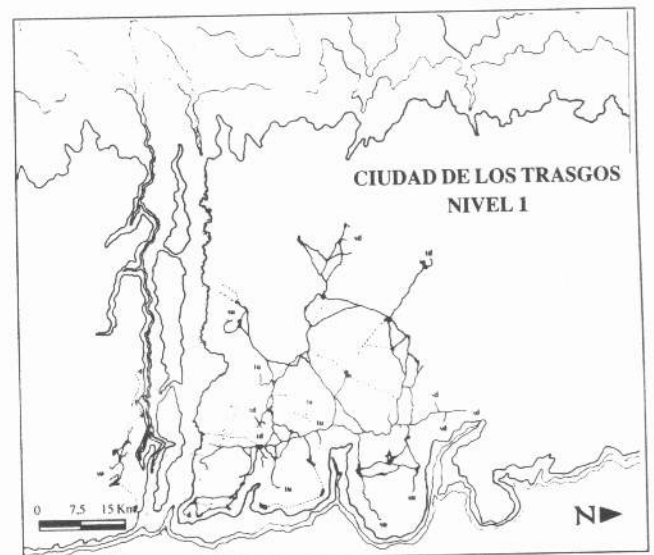
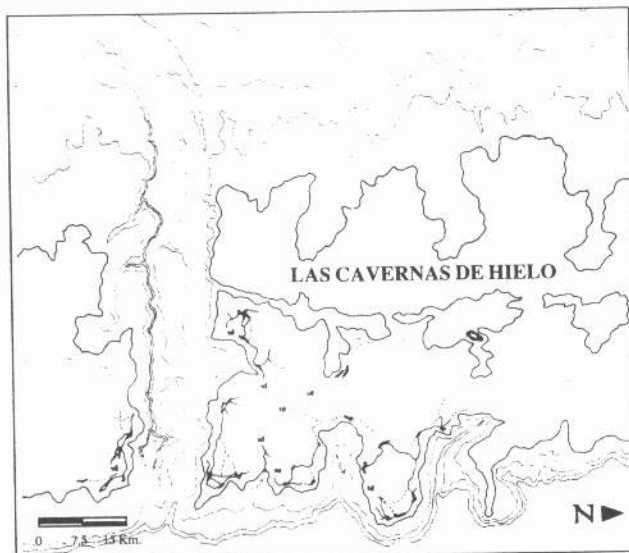
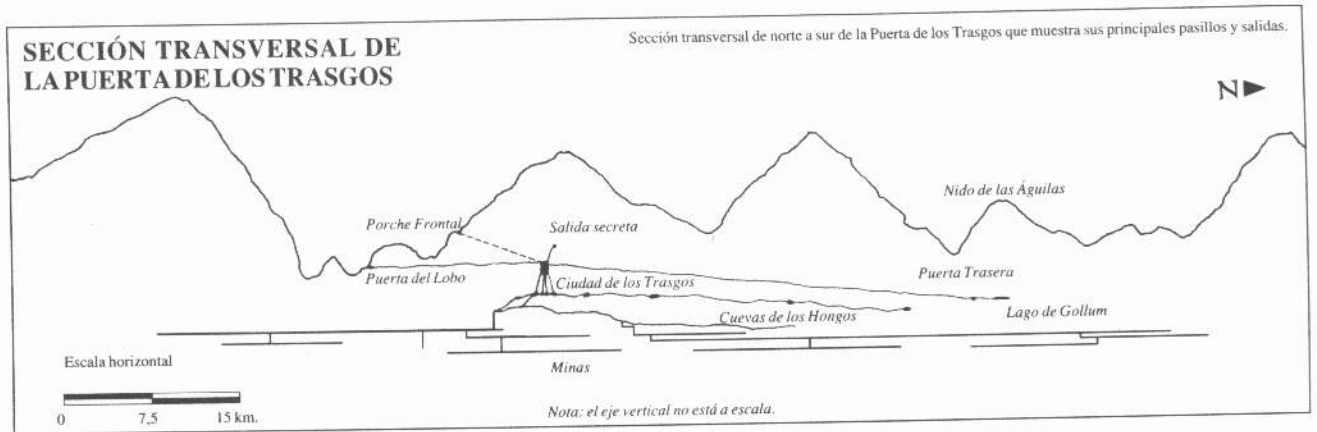
Los pasajes y las cavernas no están iluminados, a excepción de las zonas usadas en la actualidad, en las que la luz la proporcionan débiles antorchas y hogueras que emiten un humo acre. Incluso en las zonas iluminadas prevalecen sombras muy densas. En la Puerta de los Trascos, la temperatura se mantiene casi siempre entre los 9 y 12 grados centígrados, salvo en las zonas en las que el viento frío entra desde el exterior o donde se mantienen fuegos subterráneos a modo de forjas. La ventilación suele ser bastante escasa, lo que hace que el humo y el olor de la basura y la podredumbre permanezca en el rancio y denso aire. La higiene es como mucho esporádica. Los esclavos son enviados de forma intermitente a limpiar las cavernas residenciales donde los trascos ya no pueden ni

CLAVE PARA LOS MAPAS DE RUTA

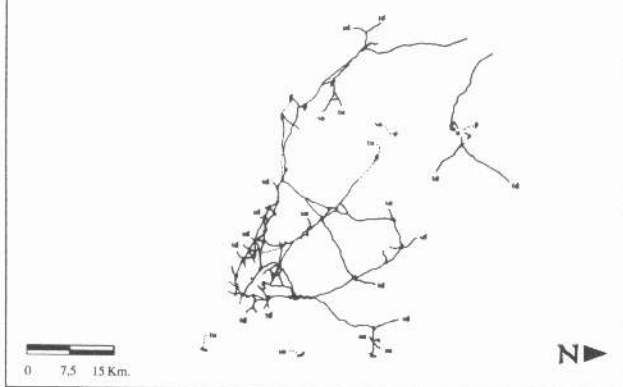
s = escalera principal (hacia arriba y hacia abajo)
 sd = escalera hacia abajo
 su = escalera hacia arriba
 t = pasaje transversal (hacia arriba y hacia abajo)
 td = pasaje transversal (hacia abajo)
 tu = pasaje transversal (hacia arriba)

— = pasaje
 --- = pasajes añadidos tras 1640 T.E.
 ... = pasajes al exterior de la montaña

La escala es en kilómetros.



LAS CUEVAS DE LOS HONGOS



encontrar el suelo. Las hogueras alimentadas por carbón que no están cubiertas son utilizadas para cocinar y calentar.

Las comunicaciones sufren de enormes dificultades en un complejo de tan gran escala como éste. En las zonas habitadas, los corredores pueden llevar mensajes a través de distancias cortas. Cuando se requiere una mayor velocidad para atravesar la enorme cantidad de kilómetros de pasajes subterráneos, los orcos utilizan murciélagos vampiro gigantes entrenados como mensajeros. Un murciélago lleva un pergamino lacrado atado a sus garras. Tras la entrega de su carga, se le recompensa con un trago de sangre fresca de los almacenes guardados por los oficiales.

Trampas

Los orcos se sienten fascinados por los artilugios mecánicos, y han desarrollado una serie de ingeniosas trampas que se hallan situadas por todo el complejo. La mayoría están diseñadas para atrapar intrusos y esclavizarlos infligiéndoles dolor en el proceso en lugar de matar a las víctimas inmediatamente. Los orcos están acostumbrados a evitar las zonas en las que hay trampas mediante el reconocimiento de unos signos sutiles, como dibujos inusuales tallados en la pared de roca. Para los que no estén versados los símbolos secretos orcos, las trampas de la Puerta de los Trasgos suelen ser normalmente Extremadamente Difíciles de percibir, y para ello se debe estar buscando de forma específica algún peligro.

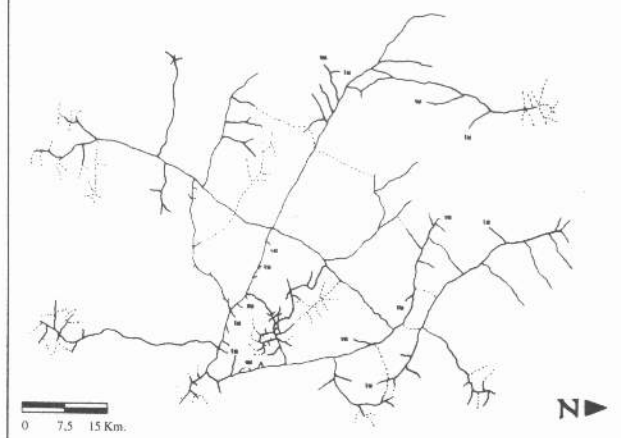
A continuación se describen las trampas más comunes entre los orcos. Las trampas más inusuales se describen en el punto de la fortaleza donde se hallen.

A. Pozo cerrado: Se trata de un hueco de 7 metros de profundidad que está cubierto por una losa de piedra que parece formar parte del suelo que la rodea, y que puede medir entre 1,6 y 3,3 metros de anchura según el tamaño del corredor. La trampa se dispara mediante un mecanismo de contrapesos. Si se colocan 25 kilos de peso o más en la losa, ésta se abre y las víctimas caen al hueco, sufriendo un daño por caída al fondo del pozo; a continuación, la losa vuelve a cerrarse. No puede abrirse desde abajo.

B. Pozo asesino: Similar al típico pozo cerrado, pero menos común. El fondo del pozo está lleno de afiladas cuchillas de hierro que causarán 1-4 críticos "D" de perforación. Como las cuchillas tienen una lengüeta, la víctima quedará agarrada al suelo salvo que se libere, hecho que resulta extremadamente doloroso.

C. Muros deslizantes: Si se presiona una piedra en el suelo

LAS MINAS



con 25 kilos o más que funciona como disparador, un par de losas de piedra de 60 centímetros de grosor que hay a 10 metros de distancia se deslizan dentro del pasaje, aislando a cualquiera que se encuentre dentro de ese segmento del corredor. El mecanismo para desactivar la trampa se encuentra fuera de la zona de la trampa. La única alternativa a la rendición es la eventual asfixia.

Puerta del Lobo (PL)

1. Puertas principales. Estos portones dobles de hierro, de 6 metros de altura y 3 de anchura, protegen la principal entrada a la Puerta de los Trasgos. De su cara exterior sobresale una serie de cuchillas de hierro de 30 centímetros de longitud. Como las macizas puertas de 18 centímetros de grosor, montadas sobre bisagras empotradas en los muros de piedra, son demasiado pesadas para ser movidas por la fuerza de ningún individuo, un sistema interior de cadenas y manivelas permite a los agotados guardianes abrir o cerrar las puertas. Cuando están cerradas, detrás suyo se coloca una barra de acero para sellarlas contra cualquier asalto.

Las dos colosales estatuas de lobos que flanquean las puertas en el exterior están encantadas, y tienen implantado un sortilegio vocal que hará que emitan un lúgubre aullido si alguien intenta pasar ocultándose mágicamente.

Hay una rejilla de hierro con cuchillas suspendida horizontalmente desde el techo justo en el umbral interior de las puertas, y que se dejará caer sobre cualquier intruso, cubriendo una zona de 7 x 7 metros. Aquellos que se vean afectados por este hecho sufrirán 1-5 críticos "D" de perforación y quedarán agarrados al suelo hasta que la rejilla sea levantada.

2. Galerías Colindantes. Estos pasajes están excavados en ambos lados de la pared de la montaña, y parten desde la sala de guardia. A ellos se accede a través de unas escaleras de piedra. Las galerías están taladradas con gran cantidad de troneras desde las que se ve la grieta situada 7 metros más abajo y que conduce hasta las puertas. Desde éstas pueden lanzarse flechas, piedras, aceite hirviendo y todo tipo de obstáculos contra los atacantes, convirtiendo el sendero de entrada en una trampa mortal.

3. Sala de guardia de la entrada. Aquí hay siempre estacionados dos lurgs, que totalizan 21-30 orcos comunes, siempre alerta por si hay problemas. Este gran caverna de 8 metros de altura, situada justo tras las puertas, se encuentra amueblada con asientos de piedra, y en ella hay un barril de un fuerte

licor de los tragos de mala calidad. Hay allí una gran cantidad de reservas de proyectiles, y sobre un fuego se mantiene hirviendo una gran cuba de aceite. Del muro cuelga un gong de alarma, que si es tocado llamará a filas a la Puerta del Lobo a todos los orcos.

4. Cavernas de lurgs. (25) Son barracas normales para los orcos comunes. Cada una de las cavernas está habitada por un lurg de 11-15 orcos, incluyendo: 1 líder, 1 rastreador, 2 guerreros veteranos, 3-7 adultos y 3-4 jóvenes. También viven en cada una 4-6 hembras orcas, que son consideradas propiedad del líder y de los guerreros viejos, y que son utilizadas principalmente en tareas domésticas, como cocinar, limpiar las cazuelas y vaciar las letrinas. Los únicos muebles existentes consisten en unos jergones de paja que hay en los rincones, una mesa y varios bancos de piedra, y un tosco hogar de fuego. Por todo el suelo aparecen numerosos desechos y huesos. Hay un 50% de probabilidad de que los habitantes estén presentes; si no es así, se encontrarán en una incursión, de guardia, patrullando, o cumpliendo sus deberes laborales. Cada uno de los guerreros orcos tiene 1-5 mb y 6-10 mc, mientras que el líder posee 6-10 mp y 12-30 mb.

5. Cavernas de los oficiales. (4) Se trata de las guaridas privadas de los sub-capitanes. Se caracterizan por tener unas puertas cerradas cubiertas de una chapa de bronce. Su único habitante es un oficial uruk-hai, aunque también suelen estar presentes 1-3 hembras orcas para cumplir las órdenes de su señor. Los muebles consisten en una mesa y algunos bancos de piedra, una losa cubierta de pieles a modo de cama, un barril de licor y un amplio hogar. Hay un 60% de probabilidades de que el oficial y sus acompañantes se encuentren aquí. Las riquezas personales del oficial consisten en 11-15 mo y 21-25 mp.

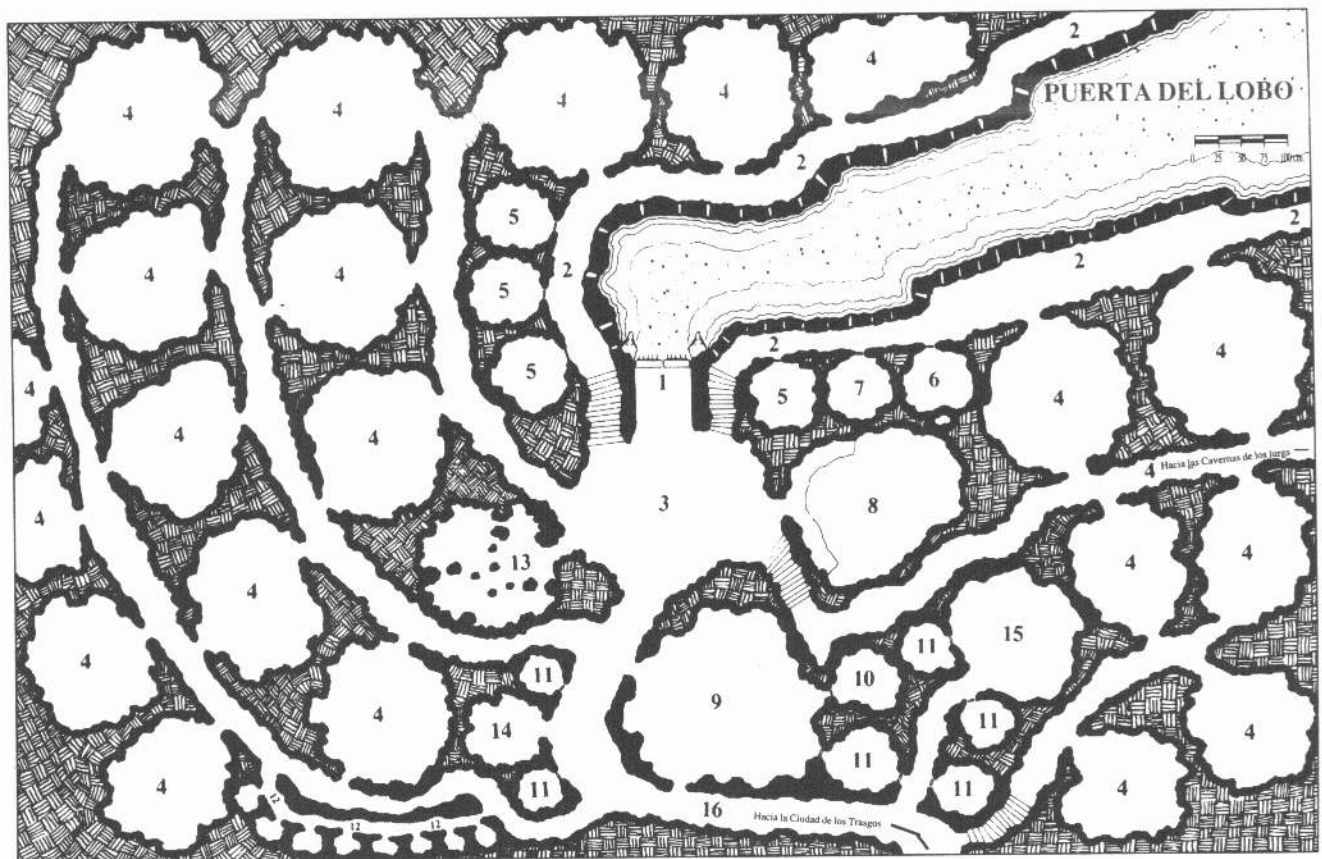
6. Caverna del capitán de la puerta. La guarida del comandante local, que está dispuesta de forma opulenta desde el punto

de vista de los orcos, se caracteriza por una puerta que tiene una cerradura Difícil (-10) y está reforzada con una chapa de plata. En la caverna aparecen una amplia mesa de piedra, algunos bancos tallados, una elevada plataforma cubierta de pieles de buena calidad a modo de cama, diversas cantidades de licor y un gran hogar. De las paredes cuelgan todo tipo de trofeos, armas y armaduras conseguidas en diferentes incursiones. En cualquier momento, hay un 80% de probabilidades de que el capitán se encuentre aquí acompañado de un grupo de 2-6 hembras orcas.

También a la vista se encuentra un gran cofre de hierro cerrado y sujeto al suelo que consta de una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir. Dentro del cofre hay 400 mp, 1200 mb y 2000 mc, calderilla con la que suele recompensarse a la soldadesca y con la que se suele distraer la atención de los ladrones. Oculto tras una puerta secreta de piedra situada en el interior de un armario en una pared, Extremadamente Difícil (-30) de detectar, se encuentra el verdadero botín del capitán, que consiste en 1500 mo y 2000 mp, divididas en dos cofres cerrados. Si los que encuentran los cofres no detectan ni desactivan la trampa Extremadamente Difícil (-30) situada antes de entrar en el armario, varias varas de acero sujetas superiormente por estalactitas caerán sobre ellos, infligiendo 1-5 críticos "D" de perforación a cualquiera que se encuentre a menos de 3 metros del armario.

NOTA: El capitán dispondrá de un mayor tesoro si lo necesita para pagar sobornos o recompensas.

7. Caverna del curandero. La caverna, que está ocupada por el único curandero uruk-hai asigando a esta zona, está cerrada con una puerta reforzada por una chapa de cobre. Dentro de la caverna, el aire está contaminado por el hedor procedente de los compuestos de medicinas orcas que se hallan hirviendo en un caldero sobre un hogar. Los muebles consisten en una simple mesa de piedra y una losa cubierta de pieles que





sirve como cama. Hay diversos recipientes metálicos y barriles de madera conteniendo gran variedad de hierbas y hongos curativos recogidos por los orcos. Hay un 80% de probabilidades de que el curandero esté presente, y si es así, hay otro 25% de que esté acompañado por un grupo de 1-5 orcos que están en tratamiento. El tesoro personal del curandero consiste en 11-20 mo y 22-40 mp. También pueden ser encontrados una serie de recipientes (100) llenos de un ungüento oscuro, que es un bálsamo orco. Una aplicación de dicho bálsamo cura 1-10 puntos de vida de forma inmediata, pero quema como el fuego y deja cicatrices permanentes. Dos o más usos en el mismo día tienen el efecto contrario, producen la pérdida de 1-10 puntos de vida.

8. Guarida de los lobos. Esta cámara aparece tres metros por debajo del nivel de la entrada, y se accede a ella mediante un sendero descendente que rodea el muro exterior. Normalmente hay presentes en esta caverna entre 26-35 huargos. Los huargos, que no son considerados como cautivos sino como mercenarios aliados, consienten que se les mantenga aquí como monturas que a menudo son usadas por líderes orcos a cambio de una dieta estable de carne fresca, entre la que se puede encontrar algún que otro prisionero vivo que es lanzado a gritos desde la entrada. Los huargos tienen completa libertad para moverse por la zona y son muy efectivos a la hora de husmear el rastro de los enemigos ocultos.

9. Cocina. Es en esta caverna donde un grupo rotativo de 21-30 hembras orcas sacadas de las cavernas de los lurgs preparan la mayoría de las comidas para las tropas y sus líderes. Encima de los dos enormes fogones centrales están situadas sendas brochetas para asar, mientras que por todo el perímetro aparecen fuegos más pequeños con burbujeantes ollas, hor-

nos de pan, y mesas de preparación hechas de piedra. Sobre las repisas de las paredes hay un surtido de extraños utensilios. Los contenidos de la mayoría de los platos orcos tiene un aspecto bastante poco apetitoso en el mejor de los casos (¿estofado de hongos?), y lo más sabio es no intentar probarlos.

10. Ahumadero. En las paredes hay diversidad de animales muertos colgando de ganchos de hierro colocados en el techo de la caverna. Un pequeño fuego en un recipiente de madera se mantiene constantemente ardiendo, lo que inunda el aire de una perpetua neblina.

11. Almacenes (11) Las habitaciones donde se encuentran las provisiones de los orcos y sus economatos tienen las puertas cerradas y recubiertas por una chapa de hierro. Dentro hay numerosos artículos en total desorden, incluyendo barriles de licor, raciones de comida secada, montones de pellejos, pieles y ropas, antorchas, carbón, madera, algunas armas de proyectil, y una serie de objetos misceláneos que no tienen ningún valor especial. Sólo los oficiales y el capitán tienen las llaves. Los orcos comunes depositan los resultados de sus saqueos aquí y compran las provisiones para sus unidades.

12. Celdas. Se trata de ocho escuetas celdas de 3 x 3 metros cerradas mediante barrotes y con cerraduras Muy Difíciles (-20) de abrir. Son usadas para alojar a los nuevos cautivos antes de trasladarlos a los pozos de esclavos de la Ciudad de los Tragos. Si hay cautivos presentes (50% de probabilidades), siempre habrá 6-15 orcos vigilando la zona.

13. Posadero para murciélagos. En esta caverna repleta de estalactitas, totalmente carente de luz y que apesta a guano, habitan 13-40 murciélagos vampiro gigantes entrenados para servir como mensajeros. No dañarán a los orcos, pero atacarán a cualquier otro intruso. La luz brillante suele agitarlos y confundirlos.

14. Pozo. Se trata de un pozo de piedra de 30 metros de profundidad que desciende hasta un arroyo subterráneo. Sobre el pozo aparece montada de forma tosca una manivela y un cubo. El agua es ligeramente amarga pero potable.

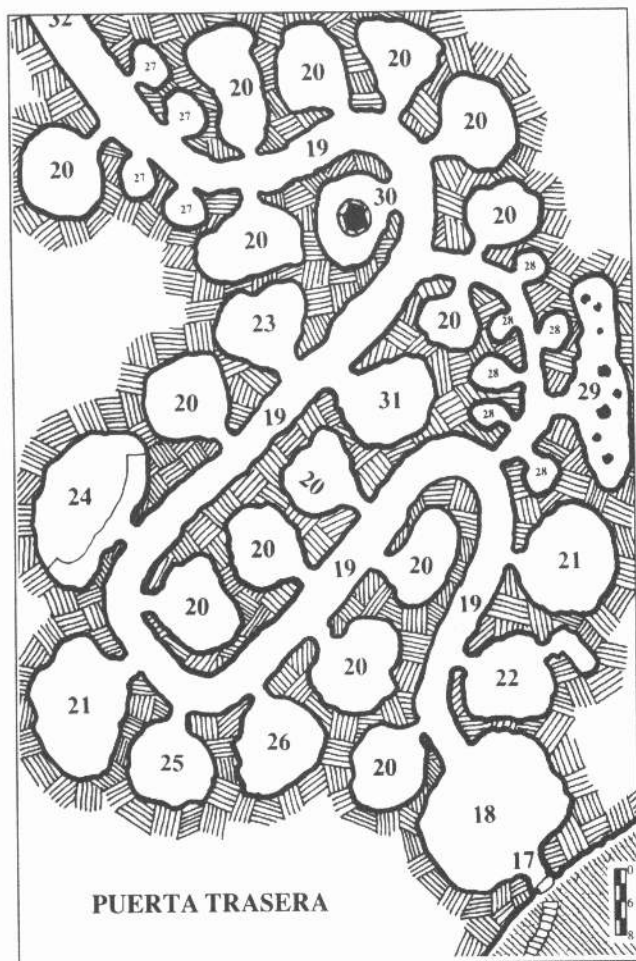
15. Herrería. No se trata de una forja ni de una gran armería, sino de un taller de reparaciones donde las armaduras pueden ser arregladas y las armas afiladas. El principal mobiliario es un gran yunque, algunos fuelles, un fuego y una mesa de trabajo hecha de piedra. Las herramientas orcas tiradas por todas partes son de extraño diseño, pero son muy efectivas. Siempre hay entre 6 y 15 orcos trabajando aquí.

16. Pasaje descendente. Este camino subterráneo, de quince kilómetros de longitud, conduce de forma gradual, y tras gran cantidad de curvas y recodos, hasta la Ciudad de los Tragos.

La Puerta Trasera (PT)

17. Entrada. La maciza losa de piedra que hace de portal, de 5 metros de alto 3 de ancho y 60 centímetros de grosor, se encuentra montada sobre un pivote de hierro. Se necesitan al menos dos orcos fuertes para abrirla o cerrarla. Desde dentro, la puerta siempre puede ser abierta con la fuerza necesaria, pero la fuerza aplicada desde fuera es absolutamente inútil contra este mecanismo ingeniosamente diseñado. Una vez cerrada, la entrada parece formar parte de la piedra que la rodea, pero no es difícil discernir su situación aproximada, pues hay un tramo de escaleras que conducen hasta ella. La puerta aparece unos 3 metros sobre el nivel del suelo. Una rampa situada a 5 metros de altura por encima de la puerta permite el lanzamiento de rocas contra los atacantes.

18. Sala de guardia de la entrada. En la zona que hay justo al lado de la puerta siempre hay estacionado un lurg de 1-15



orcos. El mobiliario consiste en bancos de piedra, un barril de licor y reservas de proyectiles y piedras. La caverna mide 10 metros de altura, y una escala de metal permite acceder a la rampa situada sobre la puerta. Un gong de alarma suspendido en una pared llamará a armas a todos los orcos de la Puerta Trasera.

19. Pasaje retorcido. Este pasaje parte de la sala de guardia, y por su longitud es poco más que un corredor secundario, aunque se caracteriza por su gran número de rincones, retorcidas vueltas y angulosas inclinaciones. (Ver El Hobbit, págs. 80-81).

20. Cavernas de lurgs. (15) Igual a PL (Puerta del Lobo) 4.

21. Cavernas de los oficiales. (2) Igual a PL 5.

22. Caverna del Capitán de la puerta. La guarida del capitán de la Puerta Trasera, amueblada de forma muy similar a PL 6, se diferencia principalmente de ésta en sus tesoros y trampas. Su cofre de hierro visible contiene 300 mp, 800 mb y 1500 mc. El armario de la pared tras el que está la puerta secreta de piedra contiene un botín de 800 mo y 1000 mp. A menos que se desactive la trampa Muy Difícil (-20), una losa de piedra caerá del techo, infligiendo 1-3 críticos "E" de aplastamiento sobre cualquiera que esté a una distancia menor a 3 metros del armario.

23. Caverna del curandero. Igual a PL 7.

24. Guarida de los lobos. Igual que PL 8, con la excepción de que aquí siempre hay 15-25 huargos.

25. Cocina. Igual a PL 9.

26. Ahumadero. Igual a PL 10.

27. Almacenes. (4) Iguales a PL 11.

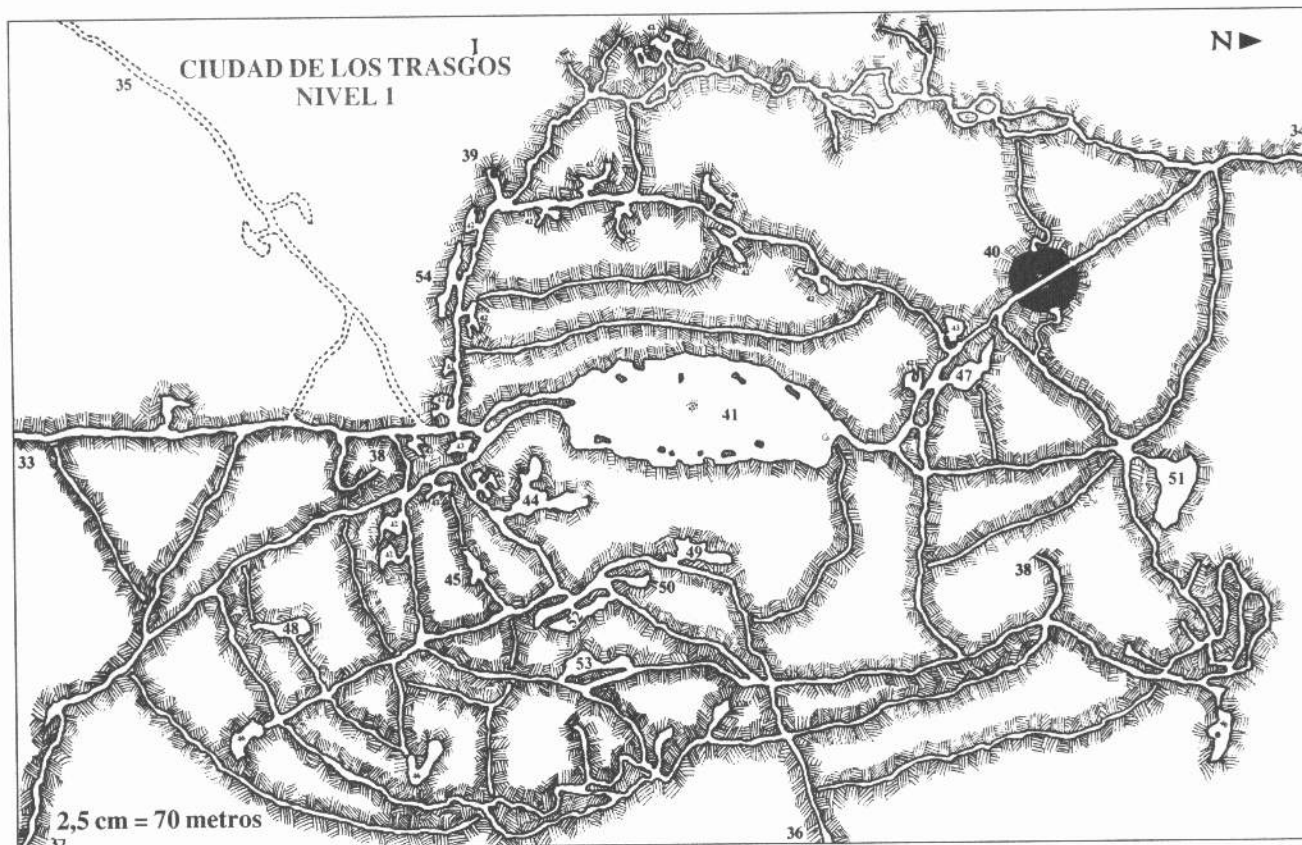
28. Celdas. (6) Iguales a PL 12.

29. Posadero para murciélagos. Igual a PL 13.

30. Pozo. Igual a PL 14.

31. Herrería. Igual a PL 15.

32. Pasaje ascendente. Este corredor principal de 45 kiló-



metros, que conecta con el pasaje retorcido, PT 19, asciende lentamente hacia la Ciudad de los Trasgos, tras numerosos recodos y curvas. En 1640 T.E., no llega más al norte. (Posteriormente, el corredor continuará descendiendo hacia el norte hasta la Guarida de Gollum. Viniendo desde la Guarida de Gollum, la intersección con el pasaje retorcido, 19, es la séptima por la parte sur, tras contar hasta el sexto por el norte).

NIVEL UNO DE LA CIUDAD DE LOS TRASGOS (CT I)

El Nivel Uno es la región más poblada de toda la Ciudad de los Trasgos. Por encima suyo se encuentran las Cavernas de Hielo, cercanas a la superficie de la montaña.

33. Pasaje hacia el sur. Este es el corredor principal que conduce hasta la Puerta del Lobo (PL 16).

34. Pasaje hacia el norte. Este es el principal corredor que, partiendo de la Ciudad de los Trasgos, conduce hasta la Puerta Trasera (ver PT 32).

35. Pasaje hacia el sudoeste. En el año 1640 T.E., este corredor aún no existe. (Para las aventuras posteriores, conduce hasta el Porche Frontal).

36. Pasaje secreto. A pesar de poseer salidas principales, la Ciudad de los Trasgos también posee su propia ruta de escape. Se trata simplemente de un estrecho corredor secundario que termina ante una puerta tras ascender a lo largo de tres kilómetros. Desde dentro, la puerta puede ser fácilmente encontrada y abierta, y se considera una maniobra Fácil (+20), aunque desde el exterior es Extremadamente Difícil (-30) de detectar, aunque sigue siendo Fácil (+20) ser abierta. La puerta conecta con un estrecho y difusamente marcado sendero que desciende por la ladera de la montaña. Como no es conocido por los extranjeros, normalmente se deja sin protección.

37. Pasaje ascendente. Este corredor principal asciende hacia las Cavernas de Hielo interiores, que pueden ser exploradas utilizando la Tabla de Características Aleatorias.

38. Pasaje descendente. Este pasillo principal, que desciende de algunos cientos de metros, conduce hasta el Segundo Nivel de la Ciudad de los Trasgos, conectando con CT II 55.

39. Pozo de conexión. En este punto, el suelo desciende repentinamente al llegar a la parte superior de un pozo que une los niveles uno y dos de la Ciudad de los Trasgos, y que conecta con CT II 57. Mide 5 metros de ancho, y del techo que hay sobre el pozo cuelga un mecanismo de poleas. Hay una larga y resistente cuerda colocada alrededor de la polea que crea un doble cabo y que se utiliza para subir y bajar provisiones entre los niveles; también pueden trasladarse pasajeros.

40. Ojo de la Oscuridad. El Ojo de la Oscuridad, el rasgo natural más espectacular de la Ciudad de los Trasgos, mide 25 metros de ancho, y aparece en éste su punto más alto para hundirse en las profundidades más desconocidas tras atravesar los niveles dos y tres. Se trata de los restos cubiertos de un pozo de lava, que no está inactivo, puesto que en su insondable fondo puede percibirse un brillo rojizo, y en sus paredes pueden apreciarse unas vacilantes y misteriosas sombras de fuego. Periódicamente, surgen desde abajo unos ominosos ruidos retumbantes que hacen temblar de miedo a los orcos. En este y en todos los pasajes de la Ciudad de los Trasgos, el pasillo conduce hasta el borde del Ojo, y a partir de ahí hay un peligroso arco de piedra de 3 metros de ancho, sin barandillas, que atraviesa toda la grieta hasta llegar al otro lado, donde el pasadizo reparece. Si alguien se cae mientras lo esté cruzando, es posible que caiga sobre alguno de los puentes que hay en los niveles inferiores, lo que sería considerado como

una maniobra de Locura Completa (-50). Si se falla, el resultado es una muerte segura al final de una larga y terrible caída.

41. Gran salón. El gran salón es una enorme caverna, de 30 metros de anchura y 100 de longitud, que constituye el foco de actividad de todo el Primer Nivel, pues es donde se encuentra el trono del Gran Trasco. Aquí tienen lugar, y para entretenimiento del tirano, unas fiestas salvajes, la reunión de las tropas, la inspección de los nuevos cautivos y todo tipo de horribles torturas. Hay unos colosales pilares de piedra que soportan el techo de la caverna, situado a 40 metros de altura; dichos pilares están adornados por unos grabados que muestran salvajes batallas, representando triunfos orcos. Hay tres entradas que conducen al gran salón, cada una de las cuales conecta con un pasadizo principal que sale de la Ciudad de los Trasgos. En la parte central de la caverna se encuentra un crepitante hogar, y en las paredes hay una serie de antorchas colocadas en antorcheras que dan una mayor iluminación a la zona. En la parte posterior del salón, rodeada de sombras, se encuentra un gran tarima llana de piedra sobre la cual descansa el trono de basalto del Gran Trasco. Hay un 40% de probabilidades de que el Gran Trasco se encuentre sentado en el trono del gran salón, rodeado por su guardia personal de 22-40 uruk-hai. Cuando el Gran Trasco se encuentre aquí, también estarán presentes en la caverna otros 20-30 orcos comunes guerreros, informando sobre noticias o esperando órdenes. Detrás del trono hay una puerta secreta de piedra, Extremadamente Difícil (-30) de detectar, que conduce hasta un estrecho pasaje de escape. El trono también está protegido mediante una trampa defensiva, que se activa mediante una palanca situada en el brazo izquierdo del asiento. Dicha trampa hace que de unos tubos ocultos en el suelo surjan unas lenguas de fuego de 1,8 metros de altura, formando un semicírculo protector de fuego. Cualquiera que se atreva a atravesarlo sufrirá un crítico "E" de calor. (Ten en cuenta que cuando Gandalf mató al Gran Trasco en 2941 T.E., el señor orco había saltado anteriormente de su trono encolerizado para atacar al encadenado Thorin Escudo de Roble).

42. Cavernas de lurgs. (15) Iguales a PL 4.

43. Cavernas de los oficiales. (2) Iguales a PL 5.

44. Cocina. Igual a PL 9.

45. Ahumadero. Igual a PL 10.

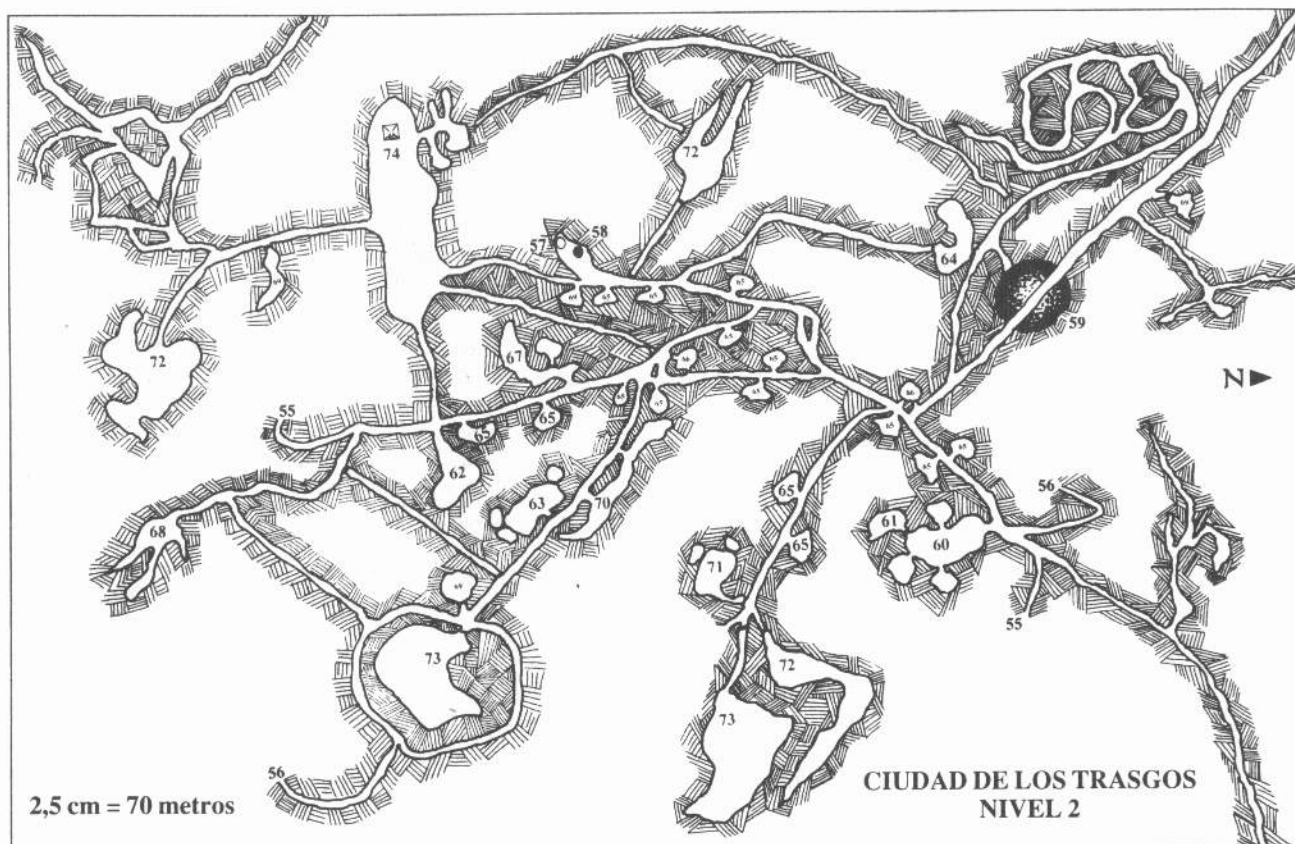
46. Almacenes. (4) Iguales a PL 11.

47. Herrería. Igual a PL 15.

48. Curtiduría. En esta caverna, separada de cualquier zona habitada, se curan y preparan las pieles. Hay pieles colgando de vigas rascadas, ablandadas con estiércol, y remojadas en cubas de ácidos. Incluso los trasgos odian el hedor que de aquí emana. En esta zona trabajan 10 esclavos, vigilados por 5 trasgos.

49. Destilería. Los destiladores, que ocupan el cargo más deseado en toda la Ciudad de los Trasgos, son elegidos personalmente por el Gran Trasco. La puerta de la caverna, que tiene una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir, siempre está cerrada. Dentro se encuentran cubas de fermentación y tinajas donde los orcos preparan y almacenan sus fuertes licores. Sólo un trago del menos fuerte de ellos basta para tumbar a alguien débil, y su efecto secundario radica en un fuerte calorillo fortalecedor. El licor más fuerte, preparado para el Gran Trasco y sus oficiales, es tan potente que aturdirá a cualquiera que tenga una Constitución menor de 90. Siempre hay 10-15 orcos trabajando aquí.

50. Taller de carpintería. Aunque los orcos prefieren tallar la piedra, a menudo utilizan la madera para puertas, barriles, bancos y objetos semejantes. Por esta caverna se encuentran



esparcidas mesas de trabajo de piedra, sierras y otras herramientas. En ella los troncos son convertidos en objetos de formas determinadas según su uso. Siempre hay 10 esclavos y 5 trasgos vigilándolos.

51. Molino. En esta caverna aflora un arroyo subterráneo que los orcos han canalizado para dar movimiento a un molino mecánico que muele el grano recogido por los grupos que salen a forrajear. En esta zona siempre se encuentran 10 esclavos seleccionando y trillando el grano para que sea comestible, vigilados por 5 trasgos.

52. Carnicería. Los orcos disfrutaban demasiado cortando las reses muertas como para dejar ese trabajo a los esclavos. Las piezas conseguidas en las partidas de caza de los orcos se mantienen congeladas aquí sobre montones de hielo hasta están listas para ser troceadas o para ser llevadas al ahumadero. En esta espantosa caverna se encuentran 6-15 orcos armados con enormes cuchillos de carnicería.

53. Taller textil. Amontonadas en la cámara aparecen balas de lana esquilada a las cabras de las montañas, entre grandes telares y largas mesas de trabajo. Las hembras orcas, de las cuales siempre pueden encontrarse 21-30 aquí, se dedican a tejer un áspero y rasposo tejido que utilizan para los vestidos.

54. Posadero para murciélagos. Igual a PL 13.

NIVEL DOS DE LA CIUDAD DE LOS TRAGOS (CT II)

El Nivel Dos es el nivel central habitado de la Ciudad de los Tragos.

55. Pasaje ascendente. Este corredor principal asciende hasta el Nivel Uno, conectando con CT I 38.

56. Pasaje descendente. Siguiendo este pasaje principal descendente se llega hasta el Nivel Tres, pues conecta con CT III 75.

57. Pozo conector inferior. Este es el extremo inferior del

pozo de CT I 39. Hay una polea agarrada al suelo y alrededor suyo se encuentra una gruesa cuerda, que asciende hacia la oscuridad superior.

58. Pozo de conexión superior. Similar a CT I 39, este pozo une los niveles dos y tres, y conecta con CT III 77.

59. Ojo de la Oscuridad. Igual a CT I 40, esta es la continuación inferior del gran pozo. El segundo puente, en este nivel, se encuentra 30 metros por debajo del primer puente en el Nivel Uno.

60. Caverna de la guardia personal. Como son de mayor estatus que los orcos comunes, los uruk-hai que forman parte de la guardia personal se merecen una residencia más espaciosa y lujosa, con mobiliario similar como jergones de paja y mesas de piedra, además de gozar de trofeos de batallas y estandartes, cráneos engastados de los enemigos caídos, y una gran provisión de barriles de licor. Siempre que el Gran Trasgo esté en su guarida adyacente, habrá 22-40 uruk-hai de guardia estacionados en esta caverna, jugando, festeando y soñando horribles sueños. No hay hembras que residan aquí, pero los guardianes tienen acceso libre a los harenes. La riqueza personal de los guardias es de 6-10 mo y 16-20 mp.

61. Cámara real. Justo al lado de la caverna de la guardia personal, y sólo accesible tras ser atravesada ésta última, se encuentra la estancia privada del Gran Trasgo, epítome de la ostentación orca y del mal gusto. Una puerta recubierta con una chapa de oro y una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir protege la caverna. El mobiliario consiste en un hogar, una mesa de obsidiana con bancos similares, una losa de piedra recubierta con montones de pieles extrañas a modo de cama y con un badalquín de cortinajes negros y rojos, barriles del mejor licor de los trasgos y otras viandas capturadas, trofeos de batallas, una docena de copas enjoyadas valoradas en 100 mo cada una y diversidad de botín esparcido por el suelo. Hay unas ornamentales caras lascivas y unas cabezas de monstruos ba-

beantes que adornan los postes de la cama y las patas de la mesa.

Hay un 50% de probabilidades de que el Gran Trasco se encuentre aquí en un reposo hedonístico, en compañía de 6-15 hembras orcas exóticamente vestidas dispuestas a cumplir todos sus caprichos. Detrás de una puerta secreta de piedra, Extremadamente Difícil (-30) de detectar y que no tiene cerradura, existe un armario empotrado que contiene el tesoro personal oculto del Gran Trasco, que consiste en 3000 mo, 5000 mp y 2000 mo en gemas en tres cofres de hierro cerrados. La trampa que protege el armario, que también es Extremadamente Difícil de detectar y desactivar, es bastante ingeniosa. Hay unas hojas afiladas como cuchillas empotradas en el umbral detrás la puerta, y que serán activadas cuando se abra la puerta, así el primer individuo que entre en el armario será convertido en un montón de irreconocibles salchichas cuando las cuchillas caigan verticalmente y conecten con las ranuras que hay en el suelo. (4-8 críticos "D" de tajo). Cualquiera que entre a continuación volverá a disparar la trampa, y así sucesivamente hasta que sea desactivada.

62. Caverna del curandero. Muy parecida a PL 7, pero con la diferencia de que esta es la principal enfermería de la Ciudad de los Trascos, y está equipada con losas de piedra a modo de camas para los cuatro uruk-hai curanderos que habitan aquí. En dicha enfermería se puede encontrar un surtido de hierbas y drogas aún mayor que en las demás. Siempre hay presente un curandero, y hay un 80% de probabilidades de que cada uno de los demás también le acompañe. Hay un 25% de probabilidades de que haya 1-10 orcos en tratamiento de sus heridas.

63. Caverna del chamán. Esta extraña y gran cámara, cerrada con una puerta Muy Difícil (-20) de abrir y que está adornada con un emblema representando una serpiente, está habitada por el Sumo Sacerdote y sus tres acólitos. Unas vestiduras religiosas de color rojo sangriento, unas grotescas máscaras (más horribles aún que las caras de los orcos), unos cuchillos rituales dentados con malignas runas talladas en ellos, montones de hierbas y plantas venenosas colgando del techo y varias cabezas cortadas contribuyen a crear una penetrante y desagradable atmósfera de horror. Otros mobiliario común consiste en losas de piedra cubiertas de pieles a modo de cama, una larga mesa de piedra con sus respectivos bancos, algunos barriles de licor, un hogar y unas estanterías situadas en un nicho. En dichas estanterías hay una extensiva colección de registros tribales tallados en tablillas de piedra que datan de la Segunda Edad y que conforman una uniformemente desagradable, rimbombante y repetitiva historia; pero es entre dichos registros el único lugar donde puede encontrarse el único mapa completo de la Puerta de los Trascos (normalmente tras horas de tediosa búsqueda).

Hay un 80% de probabilidades de que los chamanes se hallen presentes. Una de las estanterías es en realidad una puerta secreta, Muy Difícil (-20) de detectar y abrir, que comunica con un armario empotrado en el que se encuentra un cofre de hierro. Dentro del cofre hay gemas y joyas por valor de 1200 mo que han sido recogidas como "donaciones" para el templo. La cerradura del cofre contiene una trampa con una aguja envenenada, Extremadamente Difícil (-30) de detectar y desactivar, que inyecta el letal veneno de una araña gigante, cuyo nivel de ataque es 10.

64. Agujero de los trolls. La caverna de los 5 trolls de las cavernas mercenarios del Gran Trasco, inimaginablemente horrible, avergüenza a la peor de las pocilgas de los trascos. Afortunadamente, los orcos mantienen el hedor dentro de la habitación mediante una puerta de hierro. El mobiliario con-

siste en montones de paja mohosa, una enorme mesa de piedra y un hogar sobre el que cuelga un caldero del tamaño de un hombre. Esparcidos por toda la habitación hay barriles de licor mezclados con huesos y restos de carne podrida de antiguas comidas. Los orcos no se atreven a entrar en esta caverna, sino que dejan la comida de los trolls en la puerta, llaman y se van. Ocultos en un pozo poco profundo que hay bajo de la paja aparecen unos sacos repletos con el botín conseguido por los trolls, consistente en 500 mo, 1200 mp y gemas por valor de 600 mo. Siempre hay presente un troll de las cavernas, y hay un 50% de probabilidades de que los demás también le acompañen.

65. Cavernas de lurgs. (15) Iguales a PL 4.

66. Cavernas de los oficiales. (2) Iguales a PL 5.

67. Cocina. Igual a PL 9.

68. Herrería. Igual a PL 15.

69. Almacenes. (4) Iguales a PL 11.

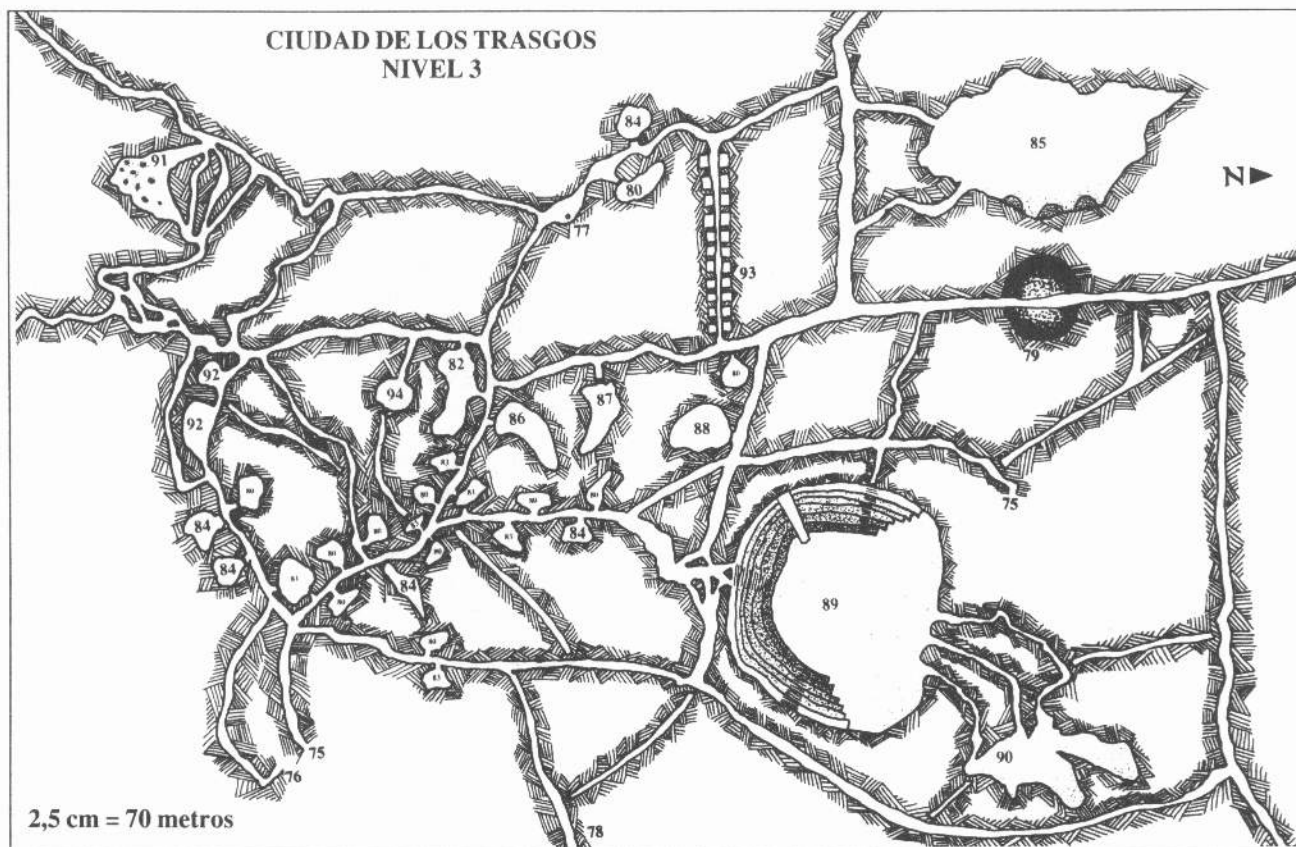
70. Caverna de los rastreadores. Aquí habita un grupo único de orcos, el cuerpo de élite de los rastreadores, bajo el mando personal del Gran Trasco, que son una combinación de informadores y ladrones. La puerta es de hierro, Muy Difícil (-20) de abrir. Al echar un vistazo a su interior se puede apreciar claramente el puesto privilegiado que ocupa un espía leal, pues los rastreadores viven en unas condiciones mucho mejores que sus hermanos comunes. Siempre tienen a su alcance los mejores licores y las carnes más selectas. Unos jergones de paja, mesas de piedra, un gran hogar llameante y montones de trofeos robados completan el mobiliario. Esparcidas por toda la guarida aparece un impresionante surtido de herramientas de ladrón, botas acolchadas y capas y máscaras con capuchas negras. Siempre hay presentes 13-40 rastreadores de élite. El tesoro personal es de 5-10 mo, 5-30 mp y 10-60 mb (cada uno).

71. Cámara de los huéspedes. Reservada para los poco frecuentes huéspedes reales, y contrastando con las de los cautivos, esta estancia está amueblada al estilo humano, con una cama de madera con badalquín, una mesa y sillas de madera de roble y un hogar. La puerta tiene una cerradura Difícil (-10) de abrir. Hay un 20% de probabilidades de esté como residente un embajador del Rey brujo (el tipo de individuo queda a discreción del DJ).

72. Harenes. (3) Cada una de las cavernas de apareamiento en masa de los orcos contiene aproximadamente 102-120 de las más jóvenes y atractivas (para los orcos, por supuesto) hembras orcas, la mayoría de la raza común aunque hay algún extraño espécimen uruk. Sólo el Gran Trasco, sus comandantes y guardianes uruk-hai y los rastreadores de élite tienen acceso libre a los escasos placeres que pueden proporcionar estos burdeles, aunque a veces se le permite la entrada a algún orco común como recompensa por su éxito en una incursión, pues eso significa que han demostrado ser dignos de aparearse. En la puerta hay dos babeantes guardias uruk-hai que cumplen esta rígida política.

73. Guarderías. (2) Estas cacofónicas cavernas contienen 250 crías de orco cada una, que forman una masa que chilla, beorea, insulta y se pelea. Estos violentos niños siguen los pasos de sus padres ya desde tierna edad, y las 20 hembras orcas situadas en cada una de las guarderías utilizan de forma vigorosa sus látigos para evitar que haya muchas víctimas entre sus pupilos.

74. Templo de la Oscuridad. Cuando la luna está oscura, los orcos se reúnen por la noche en su horroroso templo para cantar oraciones al Señor Oscuro con sus horribles voces graznantes y ofrecer sacrificios humanos para acelerar el retorno de su poder. Esta gran caverna puede llegar a alojar a 500 orcos



muy apelotonados ante el gran altar en forma de pirámide. Es encima de ese pilar manchado de sangre donde los shamanes orcos cortan el cuello a sus víctimas conscientes y lanzan sus restos a un ardiente fuego que hay en la base del mismo, donde se acumulan montones de cráneos y huesos chamuscados. El resto de ocasiones, la cueva está vacía, pero parece estar encantada por los espíritus de aquellos que han perecido horriblemente en ella.

NIVEL TRES DE LA CIUDAD DE LOS TRASGOS (CT III)

El Nivel Tres es el nivel habitado inferior antes de las Cavernas de los Hongos y las Minas.

75. Pasaje ascendente. Este corredor principal asciende hasta el Nivel Dos, conectando con CT II 56.

76. Pasaje descendente. Este corredor principal desciende hasta las deshabitadas cavernas inferiores donde se cosechan los hongos y se mantienen las bestias, y también hasta los aún más profundos pozos de minas donde los orcos excavan de forma incansable en busca de hierro y otros minerales. Dichas cavernas pueden ser exploradas utilizando la Tabla de Características Aleatorias, 11.5.

77. Pozo conector inferior. Igual a CT II 57, pero éste conecta con CT II 58.

78. Rampa. Un resbaladizo hueco inclinado conduce directamente hasta las Cavernas de los Hongos. Ofrece un rápido camino de bajada (sólo de ida, a menos que se deje una cuerda atada).

79. Ojo de la Oscuridad. Igual a CT I 40. Los orcos llaman al puente que lo atraviesa 50 metros por debajo de su compañero en el Nivel Dos, el "Último Agarradero", por razones obvias.

80. Cavernas de lurgs. (11) Iguales a PL 4.

81. Cavernas de los oficiales. (2) Iguales a PL 5.

82. Cocina. Igual a PL 9.

82. Almacenes. (4) Iguales a PL 11.

83. Pozos de los esclavos. (5) Tras una agotadora forzada de trabajo de 12 horas de duración, los exhaustos esclavos son arrojados a estos pozos sin ninguna iluminación. Cada uno de ellos contiene unos 25 esclavos, amontonados en pilas de paja, pues la mitad de los 50 trabajadores suelen estar ausentes en cualquier momento determinado. El suelo está 7 metros por debajo del nivel de su puerta de hierro, y los esclavos sólo pueden salir trepando por una escala que les proporcionan los guardias que hay arriba. Dichas escalas se guardan en los almacenes cercanos. La zona de los pozos de los esclavos se encuentra constantemente guardada por un lurg de 11-15 orcos.

85. Gran forja. Nada impresiona más a los orcos de la Puerta de los Tragos que esta enorme caverna, bullente de actividad en todo momento con ruidosos artefactos y máquinas, y con un calor sofocante y casi insoportable. Toda la zona es atravesada por un complejo sistema de tuberías, canales y tinas, mientras que altos hornos excavados en las paredes de piedra y calentados por fuegos subterráneos funden el mineral puro convirtiéndolo en hierro fundido y escoria. Haces de chispas vuelan por el aire mientras el metal líquido se precipita en los canales tallados en el inclinado suelo y se vierte en sus moldes de enfriamiento, haciendo surgir vapor de las cisternas de agua fría. En las largas mesas de trabajo se oyen los ecos del trabajo de las herramientas, y los martillos resuenan al golpear contra los yunques, convirtiendo los alambres y las barras de hierro en armas y armaduras. En el infierno que constituye esta forja siempre hay trabajando 42-60 orcos y 31-40 esclavos, éstos últimos llevando a cabo los trabajos más inferiores y peligrosos bajo la vigilancia de los orcos. Sólo a los habilidosos armeros orcos se les permite manejar las armas finalizadas.