

EL Monte Gurōdabato



LA COMPAÑÍA



EL Monte Gundabad

CONTENIDO

1. NOTAS GENERALES	5	6. AVENTURAS EN LA CIUDAD DE LOS ORCOS	30
1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS	5	6.1 UN MENSAJE PARA LOS REBELDES	31
1.11 Abreviaturas	5	6.11 La Trama	31
1.12 Definiciones	6	6.12 Supervisión de las operaciones	32
1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO	7	6.2 LA DESTRUCCIÓN DE GROND	32
1.3 CONVERSIÓN DE DATOS	7	6.21 La Trama	32
1.31 Conversión de puntos de vida y bonificaciones.....	7	6.22 Supervisión de las operaciones	33
1.32 Conversión de datos a cualquier sistema de JRF.....	8	6.3 TRES REYES EN GUNDABAD.....	34
1.33 Conversión de características	8	6.31 La Trama	34
1.34 Conversión de habilidades de combate.....	8	6.32 Supervisión de las operaciones	35
1.35 Conversión de sortilegios y listas de sortilegios	9	6.4 PERSONAJES PRINCIPALES.....	35
1.36 Nota sobre los niveles	9	6.5 OBJETOS DE PODER.....	40
1.37 Bonificaciones por habilidad.....	9	6.51 Objetos más poderosos.....	40
1.38 Cerraduras y trampas.....	9	6.52 Objetos poderosos	41
		6.52 Objetos normales	42
2. INTRODUCCIÓN	10	7. PLANOS DEL MONTE GUNDABAD	42
3. LA TIERRA Y SUS HABITANTES	13	7.1 LA PUERTA DEL DRAGÓN.....	46
3.1 EL MONTE GUNDABAD	13	7.2 LA GRAN CIMA	50
3.2 CLIMA	13	7.3 LA CIMA HENDIDA	60
3.3 FLORA	14	7.4 LA CIMA RETORCIDA.....	63
3.4 FAUNA.....	14	7.5 LOS POZOS	66
3.5 ORCOS	17	7.6 LAS CAVERNAS DE LOS HONGOS.....	75
3.6 TROLLS	20	7.7 LAS MINAS.....	77
3.7 NÓRDICOS ESTARAVI.....	21	7.8 UNA TORRE DE VIGILANCIA ORCA....	77
4. POLÍTICA Y PODER	21	8. EL MONTE GUNDABAD EN OTRAS ÉPOCAS	80
4.1 POBLACIÓN	21	8.1 2940 T.E.	80
4.2 POLÍTICA	22	8.2 1 C.E.	80
4.21 La jerarquía de la Ciudadela.....	22	9. TABLAS	82
4.22 Las tribus orcas de las montañas	23	9.1 TABLA GENERAL DE CRIATURAS	82
4.23 El Monte Gundabad y Angmar	23	9.2 TABLA DE CARACTERÍSTICAS ALEATORIAS	83
4.3 FUERZAS MILITARES	24	9.3 TABLA DE LABERINTOS ALEATORIOS	84
4.4 ANILLOS DE PRODUCCIÓN.....	27	9.4 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS....	85
5. PANORÁMICA GENERAL DEL MONTE GUNDABAD	27	9.5 TABLA GENERAL DE PNJS	87
		9.6 TABLA GENERAL MILITAR.....	88

1. NOTAS GENERALES

Seis figuras yacían agachadas en la dentada cima de la estéril y yerma montaña, bajo la débil sombra de un sólo pino retorcido. El sol se estaba poniendo, y la difusa e incierta luz de las mesetas del norte, cubiertas de nubes, pronto habría desaparecido por completo. Se oía el retumbar de los truenos, presagio de una nueva tormenta vespertina. A menos de una legua se elevaba la oscura masa de un gigante entre las montañas, con su triple cumbre iluminada intermitentemente por resplandores de luz y parcialmente oscurecida por negras nubes de humo.

Adaran de Fornost levantó la celada de su adornado yelmo con forma de águila, y señaló con un gesto de su espada larga hacia la montaña. "Allí está, amigos míos. El Monte Gundabad, ¡la meta de nuestra búsqueda! Hemos realizado un duro viaje. Ahora sólo tenemos que aventurarnos en sus Pozos subterráneos para destruir el artefacto que están forjando los orcos, y así salvar a Arthedain de las maléficas intrigas del Rey Brujo."

Las bravas palabras del caballero fueron de cierta ayuda, pero no lo suficiente. "Varda nos proteja", susurró la esbelta doncella élfica que yacía enfundada en una capa junto a Adaran, agarrando con fuerza su bastón. "Debe haber miles de orcos esperándonos allí dentro."

"Seis mil orcos armados, Meliel, si el último rastreador orco al que destripé decía la verdad", dijo Dyrfid, riendo entre dientes. Las puntas del bigote del moreno explorador montaños, giradas hacia arriba, dibujaban con precisión su amplia sonrisa.

"No tenemos ninguna posibilidad", respondió rápidamente Meliel, alzando la voz. "Ya hemos perdido a Sahríc el Bardo en una avalancha, y a Palorad de Pelargir, noble guerrero como pocos, en una emboscada que nos tendieron los orcos de Ghardak. Seis contra seis mil... no iré a menos que todos los demás me lo exijan."

"Necesitamos tu magia para vencer", insistió Adaran. "¿Qué decís vosotros?"

"¿Qué tenemos que perder?" respondió Dyrfid. "En Rhudaur me espera la soga de un ahorcado por haber desertado del ejército del Rey Brujo. Es fácil elegir entre la muerte en combate o la muerte en el cadalso."

A continuación habló Thóin Manodura, apoyándose en la empuñadura de su hacha de combate. "En Gundabad hay orcos para matar, y tesoros para ganar. ¿Qué otra cosa necesita un enano luchador?"

"Lo que dice Meliel tiene sentido", dijo Hob Huecoraro, jugueteando nerviosamente con un botón dorado de su chaleco. "Pero", continuó el ladrón hobbit con una sonrisa, "si yo hubiera tenido sentido, ¿acaso estaría aquí en estos momentos?"

Los ojos de todos los miembros del grupo se centraron en Idwina. La mujer nórdica de pelo gris permaneció en silencio. Todos sabían cómo odiaba al Rey Brujo, quien había esclavizado a su pueblo, los estaravi, pero ella era una curandera a la que le gustaba muy poco luchar.

"Creo" dijo por fin "que la elección no es nuestra. Mientras discutáis, los orcos de Ghardak han vuelto a encontrar nuestro rastro; en estos momentos están escalando por el desfiladero que hay detrás nuestro. ¡A las armas!"

Los demás se giraron, sorprendidos. Meliel fue la primera en actuar. De la punta de su bastón brotó una luz justo en el momento en que una flecha orca emplumada de negro rozaba la cabeza de Adaran, separando las orgullosas plumas de águila del resto del yelmo.

Un 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 en las que los personajes quedan inmortalizados para siempre.

Esta colección está pensada para los Directores de Juego que deseen dirigir aventuras o campañas ambientadas en la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Los módulos de campaña 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*, *el Juego de rol de la Tierra Media (SA)* y *Rolemaster (RM)*. Pero estos mismos módulos pueden adaptarse a cualquier otro sistema de juego de rol. Lo que aquí se da son consejos creativos, no datos absolutos o definitivos para el juego.

Cada módulo está basado en una exhaustiva investigación e intenta estar a la altura de los altos niveles relacionados con el 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 determinados moldes y esquemas. ICE no pretende que sea el único punto de vista verdadero, 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, editadas 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 con otras fuentes.

1.1 DEFINICIONES Y TÉRMINOS

Las siguientes abreviaturas y términos se utilizan a través de esta colección.

1.11 ABREVIATURAS

SISTEMAS DE JUEGO

SA El Señor de los Anillos
RM Rolemaster

CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

AGI (Ag) Agilidad (SA y RM)
CON (Co) Constitución (SA y RM)
FUE (Fu) Fuerza (SA y RM)
PRE (Pr) Presencia (SA y RM)
I (In) Intuición (SA y RM)
Ad Autodisciplina (RM)
Me Memoria (RM)
INT Inteligencia (SA)
Rz Rapidez (RM)
Em Empatía (RM)
Ra Rapidez (RM)

TÉRMINOS DE JUEGO

AM Artes Marciales
As Asalto (periodo de 10 segundos)
BD Bonificación defensiva

BO.....	Bonificación ofensiva
CA.....	Clase de Armadura
Car.....	Característica
Crit.....	Impacto crítico
D.....	Dado o dados
DJ.....	Director de Juego
JRF.....	Juego de Rol de Fantasía
Mod.....	Modificador
mb.....	moneda de bronce
mc.....	moneda de cobre
me.....	moneda de estaño
mh.....	moneda de hierro
mj.....	moneda de jade
mm.....	moneda de mithril
mo.....	moneda de oro
mp.....	moneda de plata
Niv.....	Nivel (nivel de experiencia o de sortilegio)
PJ.....	Personaje Jugador
PNJ.....	Personaje No Jugador
PP.....	Puntos de Poder
R.....	Radio
TR.....	Tirada de Resistencia

TÉRMINOS DE LA TIERRA MEDIA

A.....	Adunaico
C.E.....	Cuarta Edad
Cir.....	Cirth o Certar
Du.....	Dunlendino
E.....	Edain
El.....	Eldarin
Es.....	Hombre del este (Oriental)
H.....	Hobítico (variante del oestron)
Har.....	Haradrim
Hob	El Hobbit
Kd.....	Kuduk (antiguo hobítico)
Kh.....	Khuzdul (enano)
Mo.....	Montaños
O.....	Oestron (Lengua Común)
Or.....	Orco
P.E.....	Primera Edad
Q.....	Quenya
R.....	Rohírrico
Rh.....	Rhovanion
S.....	Sindarin
SdIA	El Señor de los Anillos
S.E.....	Segunda Edad
Si.....	Elfo silvano
T.E.....	Tercera Edad
Teng.....	Tengwar
V.....	Variag
Wo.....	Wose (drúedain)

1.12 DEFINICIONES

A continuación se detallan unos cuantos conceptos cruciales. La mayoría de los términos y traducciones exclusivas de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* se encuentran en el texto propiamente dicho.

Angmar: (S. "Hogar de Hierro"). Angmar fue fundado en torno al año 1300 T.E. por el Rey Brujo, el Señor de los Nazgûl. Se trata de un reino maléfico que se encuentra oculto entre las vertientes heladas del norte de las Montañas Nubladas (S. "Hithaegllir"), en la elevada meseta situada al noreste de Eriador. La repisa de Gundalok por encima de los valles noroccidentales del Anduin y una red de fortalezas

subterráneas (entre las que destaca notoriamente el Monte Gundabad) penetran en las Montañas Nubladas desde la frontera oriental de Angmar. Los ejércitos que se reúnen a lo largo de esta zona de defensa amenazan constantemente a los pueblos de Rhovanion, situados al este.

Bosque Negro: La gran franja de bosque que los elfos llaman Taur-e-Ndaedlos (S. "Bosque del Gran Miedo"). Al igual que el "Bosque Viejo" y "Fangorn", es lo que queda del gran bosque que antaño cubrió la mayoría del noroeste de Endor.

Dúnedain: (S. "Edain del oeste"; sing. "dúnadan"). Estos altos hombres son descendientes de los edain que se establecieron en la isla-continente occidental de Númenor en 32 S.E. Los dúnedain volverían más tarde 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 emprender una invasión de las Tierras Imperecederas de los valar. Como resultado, Eru (el Único) destruyó su isla natal en el año 3319 S.E. Los llamados "Fieles" se opusieron a la política y el celoso odio hacia los elfos que propiciaron esta "Caída". Los Fieles se salvaron cuando Númenor se hundió; navegaron hacia oriente, hasta llegar a la parte noroccidental de la Tierra Media. Allí fundan los "Reinos en Exilio", Arnor y Gondor. Aunque escasamente poblado, Arthedain (en Arnor) contiene la mayor proporción de Fieles y la cultura dúnadan más pura de todo Endor. También sobrevivieron muchos grupos de "infieles" (o "númenóreanos negros"), que viven en colonias y estados independientes, como Umbar.

Eldar: (Q. "Elfos"; "Pueblo de las Estrellas") Los calaquendi (Q. "Altos Elfos"), que realizaron el Gran Viaje hasta las Tierras Imperecederas.

Fornost Erain: (S. "Fortaleza Septentrional de los Reyes") También conocida como el "Norburgo de los Reyes", Fornost fue utilizada originalmente como refugio y residencia de verano de los reyes de Arnor. Entre los años 250 y 850 T.E., la corte se fue trasladando gradualmente desde la capital real en Annúminas hasta Fornost. Esta ciudad fortificada se convirtió en capital cuando Arnor se separó en 861 T.E.

Forodwaith: (S. "Pueblo de las Tierras del Norte") Este término se refiere a los pueblos que viven en la región de Forochel (S: "Helado Norte"), en el noroeste de la Tierra Media. A veces también se puede traducir de forma aproximada como "Tierras del Pueblo del Norte", lo que ha llevado a muchos hombres a utilizar el término para describir el territorio que hay al norte de Eriador, y que tradicionalmente ha recibido el nombre de "Yermo Norte". Los lossoth son el grupo más importante de los forodwaith.

Hombres del norte: También conocidos como nórdicos. Un grupo de hombres de gran estatura, fuertes, rubios y muy peludos. Son los "hombres medios", un grupo más cercano cultural y físicamente a los elfos que aquellos a los que se denomina "comunes", pero distintos de los "altos hombres" o edain. Entre los diferentes sub-grupos de los nórdicos se encuentran los hombres de los bosques, los hombres de las llanuras o gramuz, los hombres del Lago, los éothéod, los beórnicas y los nenedain, así como los estaravi de Angmar.

Khazad-dûm: (Kh. "Mansión enana"; S. "Hadhodron"; O. "Dwarrowdelf") También es conocida como Moria (S. "Abismo Negro"), el Pozo Negro y las Minas de Moria. Khazad-dûm es una ciudadela, una mansión y una ciudad-fortaleza del Pueblo de Durin, la más noble de las Siete Tribus de los enanos. Fundada a principios de la Primera Edad en las cavernas que hay por debajo de las Montañas Nubladas, contiene y se ha extendido por debajo del valle sagrado co-

nocido como Azanulbizar. Khazad-dûm ha ido ampliándose hasta llegar a comprender siete niveles principales que se extienden a lo ancho de la cordillera montañosa y por debajo de tres montañas: Fanuidhol, Caradhras y Celebdil. A principios de la Segunda Edad, los enanos descubrieron mithril en su interior, y muchos enanos de las Montañas Azules emigraron hasta el hogar del Pueblo de Durin. Khazad-dûm fue abandonada en 1982 T.E., dos años después de la aparición del Balrog. Como reino, incluye Azanulbizar y todos los pasajes y cámaras que hay en el interior de las montañas.

Montañas Nubladas: (S. "Hithaeglr"). Se trata de unas montañas cubiertas de niebla y nieve que corren hacia el sur durante más de 1300 kilómetros, desde los valles superiores del Anduin hasta el Desfiladero del Isen (Desfiladero de Rohan). Las impresionantes Montañas Nubladas forman la frontera occidental del Valle del Anduin (S. "Nan Anduin") y, según algunos, de Rhovanion.

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

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

Pueblos Libres: Las razas "buenas" de la Tierra Media: elfos, enanos, hobbits y hombres (en especial los dunedain); específicamente, todas aquellas razas que intentan oponerse a Sauron.

Rhovanion: (S. "Tierras Ásperas"; literalmente "Lugar Áspero") Tradicionalmente, una enorme región que incluye todas las tierras situadas al sur de las Montañas Grises (S. "Ered Mithrin"), al norte de Mordor, al este de las Montañas Nubladas y al oeste del río Aguarroja (S. "Carnen"). Esta zona incluye el Bosque Negro y el norte del valle del Anduin. Algunos escribas consideran toda la zona entre el Bosque Negro y el Mar de Rhûn (excepto Dorwinion) como Rhovanion.

Rey Brujo: El Rey Brujo de Angmar, también conocido como el Señor de Morgul, es el jefe de los nazgûl; es el Señor de los Nazgûl y goza del mayor grado de independencia de acciones.

1.2 ADAPTACIÓN DE ESTE MÓDULO A TU CAMPAÑA

Este módulo ha sido diseñado para ser usado con la mayoría de los sistemas de juego de rol de fantasía. Dado que cada sistema de JRF tiene sus propias reglas en materia de combate, sortilegios y creación de personajes, se han elegido ciertos términos descriptivos comunes para las descripciones de los lugares, personas, criaturas y cosas. Por desgracia, los datos estadísticos tales como las bonificaciones o las "características" de los personajes difieren mucho de un juego a otro; después de todo están pensados para reglamentos distintos.

ICE ha escogido usar como base cifras porcentuales, ya que la conversión a D20, D18 y D10 puede hacerse con relativa facilidad (ver la sección 1.32 con una tabla de conversión). Las características de los PJs y los PNJs también se dan de una manera determinada: de nuevo se ha puesto especial énfasis en la sencillez y la coherencia, de manera que la conversión a otro sistema de juego no sea difícil.

Recuérdese que el JRF es por naturaleza una experiencia creativa y que cada DJ o jugador tiene completa libertad para incorporar sus propias ideas al juego.

Los siguientes pasos son útiles para empezar a explorar la región que aquí describimos:

1. Lee todo el módulo para hacerte una idea de cómo es la región.
2. Vuelve a leer las secciones dedicadas a observaciones para el Director de Juego y pasa los datos a tu sistema de juego.
3. Escoge una época apropiada para tu campaña. Si escoges jugar al final de la Tercera Edad, o a principios de la Cuarta, presta una particular atención a la sección dedicada a esta región en "otros tiempos". De hecho, esta sección le dará al DJ una idea de lo que debe tener en cuenta al ambientar una campaña en fechas distintas a las que aquí damos. ICE ha escogido a mediados de la Tercera Edad como época especialmente apropiada, pero puede que a ti te guste otra.
4. Reúne los materiales documentales (ten en cuenta las lecturas recomendadas) que creas necesarios.
5. Investiga el periodo que has elegido y traza las líneas maestras que necesitas además del material que aquí se incluye.
6. Convierte los PNJs, trampas, armas, sortilegios y objetos en términos adecuados al juego que uses. Observa los cambios que deberás hacer en tu sistema de juego para que tu campaña se adecúe a la Tierra Media.
7. Crea un escenario completo, usando mapas para detallar esquemas y tener un marco de trabajo creativo. Así tendrás un mundo detallado y coherente y los datos de base te permitirán la flexibilidad necesaria para detallar zonas y acontecimientos aleatorios.

1.3 CONVERSIÓN DE DATOS

Al usar este módulo en tu campaña de JRF, ten cuidado de anotar todos los datos de los personajes no jugadores antes de empezar a jugar. Si hacen falta ajustes, puedes seguir estos consejos. El material que aquí se incluye viene dado en porcentajes y está pensado para dar al lector una idea bastante clara de las debilidades y las ventajas de los individuos y criaturas de las que se habla. La mayoría de los JRF tendrán algo que ver con nuestro sistema y la conversión será sencilla. Recuerda, sin embargo, que hay docenas de reglamentos y que en algunos casos la conversión puede no ser tan sencilla. Puede que quieras diseñar tus PNJs usando este módulo sólo como base.

1.31 CONVERSIÓN DE BONIFICACIONES Y PUNTOS DE VIDA

- Para convertir valores porcentuales a un sistema 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 incluya 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.

1.32 CONVERSIÓN DE DATOS A CUALQUIER SISTEMA JRF

Todas las características e información numérica que se usan en este módulo se expresan en una escala abierta o cerrada con base 1-100. Están diseñadas para ser usadas con dados porcentuales (D100). Usa la tabla que viene a continuación para obtener las bonificaciones apropiadas o para convertir las cifras de 1-100 en números adecuados a sistemas no porcentuales.

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

1.33 CONVERSIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Se han usado diez características para describir a cada personaje detallado en este módulo. Si usas un sistema con diferentes características y/o un sistema numérico alternativo, sigue estos pasos:

- 1) Asignar la característica apropiada a tu sistema de JRF al valor dado junto a la característica análoga que se da en el módulo. Si tus reglas usan menos características, puedes hacer el promedio de los valores de las combinaciones de factores que contribuyen a una de las características que se use en tu sistema (por ejemplo, destreza = promedio de rapidez y agilidad). Si tu reglamento usa más características para describir parte de un personaje, puedes usar el valor que se da para más de una de las características correspondientes (por ejemplo, puedes asignar el valor de constitución a resistencia y durabilidad). A continuación viene una tabla que muestra algunos ejemplos de términos equivalentes de características:

FUERZA: Poder, fuerza, estamina, resistencia, acondicionamiento, preparación física, etc. Observa que la mayoría de las reglas incluyen la fuerza como un atributo.

AGILIDAD: Destreza, habilidad manual, maniobrabilidad, sigilo, capacidad en esquivar, etc.

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

CONSTITUCIÓN: Salud, estamina, resistencia, resistencia al daño, resistencia física, etc.

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

EMPATÍA: Capacidad emocional, juicio, alineamiento, sabiduría, capacidad para la magia, voz bárdica, etc.

RAZONAMIENTO: Inteligencia, capacidad de aprendizaje, capacidad de estudio, análisis, rapidez mental, lógica,

capacidad de deducción, ingenio, juicio, coeficiente intelectual.

MEMORIA: Inteligencia, sabiduría, capacidad de información, capacidad mental, retentiva, recuerdo, etc.

INTUICIÓN: Sabiduría, suerte, talento, capacidad de reacción mental, adivinación, clarividencia, presciencia, inspiración, percepción, etc.

PRESENCIA: Apariencia, resistencia al pánico, moral, capacidad psíquica, autocontrol, vanidad, disciplina mental, carisma, voz bárdica, etc.

- 2) Convertir el valor de las características asignadas en las cifras apropiadas a tu sistema de juego. Si tu sistema usa valores porcentuales no habrá que efectuar cambios. Si no, usa la tabla de conversión.

1.34 CONVERSIÓN DE HABILIDADES DE COMBATE

Todos los valores de combate están basados en SA o en el **Manual de Combate**. Los siguientes consejos te ayudarán en la conversión.

1. Las **bonificaciones por fuerza y rapidez** han sido determinadas según la tabla 1.32. Anota las características que tú estás usando y calcula las bonificaciones de acuerdo con las reglas de tu sistema.
2. Los **sumandos de combate basados en el nivel** que aquí se incluyen son: +3/nivel para los guerreros y bribones, +2/nivel para los ladrones y monjes guerreros, y +1/nivel para los bardos, monjes y guardabosques. Basta coger el nivel del PNJ, anotar su clase de personaje (o su equivalente en tu sistema) y calcular las bonificaciones ofensivas (debidas al nivel) apropiadas a tu juego. Observa que todas las bonificaciones que no están mencionadas bajo la clase de armadura son bonificaciones "ofensivas".
3. Si tu sistema se basa en **niveles de habilidad** (u otros incrementos de habilidad) se usa la bonificación ofensiva tal como aparece aquí. A lo mejor tienes que convertir la bonificación en un valor no porcentual. Alternativamente, puedes usar la sección 1.37.
4. Las **clases de armadura** que aquí se dan se basan en la siguiente lista:

Tipo de

Armadura	Descripción
1	Piel humana o de la criatura (o vestiduras ligeras normales)
2	Vestidos
3	Piel fina (como parte del cuerpo, no armadura)
4	Piel dura (como parte del cuerpo, no armadura)
5	Justillo de piel (piel doblada)
6	Chaqueta de cuero
7	Chaqueta de cuero reforzada
8	Chaquetón de cuero reforzado
9	Peto de cuero
10	Peto de cuero, brazales y grebas
11	Coraza de piel (como parte del cuerpo, no armadura)
12	Coraza completa de piel (como parte del cuerpo, no como armadura)
13	Camisola de malla
14	Camisola de malla, brazales y grebas
15	Cota de malla completa
16	Cota
17	Peto de metal
18	Peto, brazales y grebas metálicas
19	Media coraza
20	Coraza completa

5. *Las bonificaciones defensivas están basadas en la bonificación por Rapidez del PNJ tal como se calcula en la tabla 1.32. Cuando la bonificación defensiva va entre paréntesis, el valor también incluye la capacidad de un escudo (un extra de +20 para escudos no mágicos, más lo que pueda valer cualquier mejora mágica). En dicho caso, anotar simplemente si hay o no escudo y si lo hay de qué tipo es.*

1.35 CONVERSIÓN DE SORTILEGIOS Y LISTAS DE SORTILEGIOS

Las referencias a sortilegios que aquí se dan son en forma de "listas", grupos de sortilegios relacionados entre sí. Cada lista tiene un tema común y normalmente tendrá un sortilegio relacionado con cada nivel. Por ejemplo, el conocimiento de "Ley del Fuego" hasta nivel diez resultaría en la adquisición de 10 sortilegios similares basados en el fuego, uno por cada nivel del uno al diez. Si el personaje en cuestión será capaz de realizar esos sortilegios queda a discreción del DJ, del sistema y del nivel o grado de habilidad del usuario del sortilegio. Los sistemas de JRF que usan reglas del aprendizaje y desarrollo de sortilegios por medio de "escuelas" o mediante líneas especializadas usan conceptos similares a los que se usan en este módulo. Sin embargo, muchos sistemas dictan que los PNJs o los PJs aprenden los sortilegios de uno en uno, a menudo sin requisitos de que el personaje tenga un historial determinado. El convertir las listas de sortilegios de los PNJs en sortilegios individuales es más difícil, pero puede conseguirse siguiendo estos consejos:

1. *Ver las listas de sortilegios del PNJ y anotar los nombres de las mismas. Cada nombre indica el tipo de especialización que ha seguido el PNJ (por ejemplo, "Ley del Fuego" indica una preferencia por los sortilegios relacionados con el fuego).*
2. *Anotar el nivel del PNJ y determinar el número de sortilegios o listas/grupos de sortilegios que conocería en tu sistema de juego. Hay que considerar también el nivel de poder de los sortilegios que tendría el PNJ (por ejemplo, un mago de quinto nivel en tus reglas podría tener un máximo de 8 sortilegios, dos de tercer nivel, tres de segundo y tres de primero).*
3. *Seleccionar sortilegios de tu sistema que sean apropiados para un usuario de magia del mismo nivel que el PNJ y con la misma profesión, recordando que deben seguirse las preferencias indicadas en el módulo siempre que sea posible.*

1.36 NOTA SOBRE LOS NIVELES Y BONIFICACIONES POR NIVEL

Al usar ciertos "sistemas de niveles", el DJ puede encontrarse con que los niveles indicados hacen a los personajes demasiado poderosos para su mundo fantástico. Si es ése el caso, multiplica los niveles por 0,75 o por 0,6, según el caso. Esto reduciría a un personaje de nivel 20 a nivel 15 ó 12 respectivamente. Recuerda reducir las bonificaciones de la misma manera.

Si se desea reajustar las características según la bonificación por nivel habituales, simplemente se debe echar un vistazo al PNJ en cuestión para darse cuenta de cuáles son las bonificaciones por nivel del PNJ. Por ejemplo, un monje con una BO anormalmente alta tendrá probablemente una bonificación al combate de +3 por nivel. Sabiendo cuáles son las bonificaciones por nivel, el reajuste se convierte en un proceso sencillo. Con cada PNJ apropiado se incluye la Tirada de Ataque Básica (TAB), para facilitar de esta forma el desarrollo de la campaña y cualquier reajuste posible.

1.37 BONIFICACIONES POR HABILIDAD

Las bonificaciones de habilidades generales se obtienen mediante el nivel del personaje y calculando la bonificación apropiada según el sistema usado. El sumando de un PNJ, como se indica arriba, estará basado en una compilación de su nivel, su arma y/u otros objetos, la característica relacionada y los niveles de habilidad. LA bonificación normal para todos los desarrollos de habilidades se han calculado de la siguiente manera:

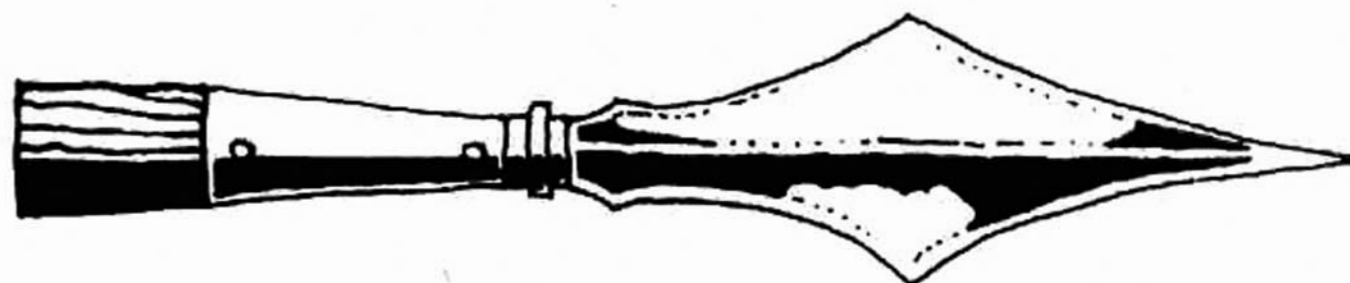
- a) *cuando el nivel de habilidad es de cero, la bonificación es -25, reflejando la poca familiaridad que se tiene.*
- b) *se obtiene una bonificación de +5 por un nivel de habilidad (ganancia de +30).*
- c) *por cada nivel de habilidad entre uno y diez se gana una bonificación +5 adicional (es decir, siete niveles proporcionarían una bonificación de +35).*
- d) *por cada nivel de habilidad entre 10 y veinte se gana un +2 (es decir, un nivel de habilidad de 19 significaría una bonificación de +68).*
- e) *para los niveles 21 a 30, la bonificación adicional es de +1 por nivel (con lo que un nivel 28 daría una bonificación +78).*
- f) *se da una bonificación de +1/2 por cada nivel por encima de 30.*

1.38 CERRADURAS Y TRAMPAS

Las cerraduras y trampas que se encuentran en este módulo están descritas en términos de la dificultad para abrirlas o desactivarlas. Se restan modificadores a las tiradas que representan los intentos por parte de un personaje de encontrar o superar estos mecanismos. El factor de dificultad puede representar los intentos por parte de un personaje de encontrar o superar estos mecanismos. El factor de dificultad puede representar una columna específica o una tabla de acción/maniobra (como en *Rolemaster*) o una sustracción adicional a la tirada del intento. En cualquier caso, los términos se explican por sí mismos y ayudarán al DJ a determinar si la trampa tiene una dificultad por encima de la media y en qué medida.

El término descriptivo es una constante relativa basada en el siguiente orden de modificadores: rutina (+30), fácil (+20), escasa dificultad (+10), dificultad media (0), difícil (-10), muy difícil (-20), extremadamente difícil (-30), locura completa (-50), absurdo (-70). La poca iluminación, la condición física del personaje, la actividad en las cercanías, etc., pueden afectar el modificador de la cerradura/trampa, pero no la categoría por dificultad. Así, una trampa puede ser clasificada como "muy difícil (-50)", indicando que es normalmente un mecanismo (-20), pero que otros factores lo hacen más difícil de desactivar.

Estos problemas adicionales son más fáciles de superar que la dificultad intrínseca del mecanismo; ello explica por qué difiere de un pozo bien iluminado, clasificado como "locura completa (-50)" intentar desactivarlo. El "-50" relacionado con la trampa "muy difícil" puede ser reducido fácilmente a "-20" con un poco de reflexión, pero no pueden obtenerse más ventajas si no se desarma el mecanismo. Sugerimos que una tirada de dados (D100) modificada que exceda 100 resulte en éxito; las habilidades, las características, etc., deberán aplicarse contra el modificador negativo de dificultad y sumarse al dado para dar el resultado.



2. INTRODUCCIÓN

Es un lugar donde el sol raramente brilla. Las nubes de tormenta envuelven eternamente este yermo rincón del norte, mezcladas con los humos de la incesante hoguera que procede de las profundidades de la tierra, como si intentara esconder un gran mal de los vigilantes ojos de los Valar. En el punto en que las poderosas Hithaegllir, las Montañas Nubladas, se unen a las laderas habitadas por dragones de las Ered Mithrin, se eleva un solitario pico con tres cumbres, dominando todas las tierras circundantes, totalmente desoladas. A través suyo se abandona la civilizada Eriador para entrar en la salvaje Rhovanion, cruzando la tundra azotada por el viento de Forodwaith y los fértiles valles del Anduin. Sus tres cumbres —una retorcida, otra hendida y la última elevándose imposiblemente hacia arriba, como si deseara desgarrar la misma bóveda del cielo— son inconfundibles para cualquier habitantes de la Tierra Media, y su ladera sur, tallada con la horrible forma de un dragón de fuego con las fauces abiertas, es conocida por ser un portal hacia el terror más absoluto. Su nombre maldito es Monte Gundabad.

Más de cuatro mil años, según los registros de los hombres, han pasado desde que los orcos llegaron por primera vez al Monte Gundabad, huyendo de la ruina del dominio de Morgoth. Mucho han trabajado aquí, y ahora la colosal montaña está perforada como una colmena, con túneles, cavernas y minas, llenas de miles de orcos. El Monte Gundabad es una verdadera ciudad de orcos, una fantasmal perversión de los centros culturales de elfos, hombres y enanos. Es la capital de los orcos de las montañas, su ciudadela más formidable, el punto donde se reúnen sus enormes huestes de guerra y el trono de su tiránico señor, que sólo debe lealtad al Rey Brujo de Angmar. Pese a rendir tributo a Angmar, el Monte Gundabad es un reino por derecho propio, ya que provee a Angmar de un gran número de soldados orcos, así como de una gran cantidad de armas y artefactos de guerra procedentes de sus enormes complejos de armerías, fundiciones y forjas, cuyo hollín ennegrece el cielo del norte.

En el Monte Gundabad abundan las intrigas y disputas habituales en cualquier otra gran ciudad. Sin embargo, en este caso tales intrigas no son aberraciones de la norma, perseguidas por las autoridades, sino un acontecimiento diario que se acepta de forma natural. En las elevadas cumbres del Monte Gundabad, los poderosos señores orcos traman en estancias cubiertas de riquezas, intentando conseguir sus mayores ambiciones y vencer a sus mayores rivales; los asesinatos y las revueltas son bastante comunes. Mucho más abajo, en el infernal mundo subterráneo conocido como los Pozos de Gundabad, donde las masas de orcos comunes trabajan interminablemente durante toda su breve y miserable vida, prevalecen las disputas sin sentido, en las que los orcos se atacan los unos a los otros cuando no están vigilados por las miradas y los látigos de sus pérfidos amos.

La mayoría de los pueblos del norte, si son sabios y aprecian sus vidas, permanecen alejados del Monte Gundabad y de la muerte que acecha en su interior. Pero muchos no tienen elección. Atrapados como cautivos, trabajan como esclavos para los orcos en los Pozos de Gundabad o en sus profundas minas, hasta que perecen, lejos de la luz y el aire libre, sostenidos por los recuerdos, cada vez más difusos, de la libertad de que antaño gozaron. Otro puñado de individuos se atreve a llegar hasta aquí por voluntad propia, atraídos por los enormes tesoros que los orcos han robado a los Pueblos

Libres y guardan en secreto en sus cámaras de las montañas; llegan con la esperanza de rescatar a algún prisionero desafortunado, o simplemente por odio hacia los orcos y hacia los poderes de la Oscuridad a los que éstos sirven. El Monte Gundabad promete muchas aventuras, pero no para quienes son demasiado cautos o débiles de corazón. En el año 1640 T.E., el poder de los orcos en las montañas del norte es incontestable... siempre que nadie se atreva a desafiarles.

Existen pocas personas, incluso entre los llamados Sabios, que conocen toda la historia del Monte Gundabad. Los orcos explican pocas de sus leyendas a sus enemigos —que, dicho sea de paso, suelen ser todos los demás individuos que no pertenecen a su propia raza—, y lo poco que dicen suelen ser fanfarronadas o mentiras descaradas. Pero en el interior de las cámaras secretas de los sacerdotes orcos de la Oscuridad se guardan los registros en los que se cuentan las hazañas del pueblo de los trasgos durante dos de las Edades de la Tierra Media. Ésta es, pues, su verdadera historia.

LA LLEGADA DE LOS ORCOS

Al final de la Primera Edad, la cólera de los vengativos valar aplastó a las innumerables legiones de Morgoth, y sus ejércitos de orcos se dispersaron como paja ante el viento que precede a una tormenta. Pero no todos perecieron. Mientras la hueste del Oeste perseguía a Morgoth, algunos de sus sirvientes orcos huyeron hacia el este, buscando un refugio lejos del poder de sus oponentes. Una de estas bandas de orcos estaba capitaneada por Skorg, un general de gran confianza de Morgoth. Skorg era terrible en combate, un verdadero desafío para cualquier elfo noldo, y no temía a ningún enemigo inferior a un balrog. Su inquebrantable voluntad guió a sus seguidores durante meses, a través de los yermos helados de Forodwaith. Pero muchos cayeron por el camino, y sólo unas cuarenta docenas de orcos, contando hembras y niños, acompañaban a Skorg cuando éste se aproximó a las Ered Mithrin desde el norte a principios del invierno. Por delante, los exploradores orcos descubrieron el fuego de los dragones, y al fin explotó un motín entre su gente, que comenzaron a proferir maldiciones en su contra. “¡No hay camino hacia adelante ni hacia atrás! ¡Necio, nos has conducido hasta aquí para morir en este congelado yermo!” Skorg miró hacia el sur, y contempló una montaña con tres cimas que se elevaba por detrás de un lago congelado. Mientras intentaba urdir alguna trama desesperada, un relámpago brilló en el cielo y golpeó la cima central de la montaña. “¡Mirad hacia allí, babosas cobardes!” rugió Skorg, “Se trata de una profecía. El Señor Oscuro no se ha olvidado de nosotros; nos ha enviado un símbolo de su poder. No avanzaremos más. En esta gran montaña situaré mi trono y mi fortaleza, y desde aquí, dentro de un tiempo, ¡los orcos llegarán a conquistar todo el norte!”

La profecía de Skorg fue realmente impresionante, no sólo por su construcción gramática sino también por su precisión. Había elegido bien. Porque aquella montaña hendida por el rayo era el Monte Gundabad, una imponente fortaleza natural. Los orcos no fueron los primeros en descubrir su valor; allí ya habían residido algunos enanos de la casa de Thelór, pero la traición y una serie de asaltos salvajes por parte de los orcos les llevó a abandonar rápidamente su residencia, dejando el Monte Gundabad en manos de los orcos de Skorg. Bajo la superficie de la montaña, los orcos excavaron y extendieron las fisuras sin forma y las rudimentarias estancias de los enanos, llegando a crear una intrincada y enorme red de túneles y cavernas. Excavando más y más en las profundidades de la montaña, llegaron a

EL NACIMIENTO DE ANGMAR

Hasta mediados de la Tercera Edad, la historia del Monte Gundabad después de la muerte de Skorg fue una sucesión aparentemente interminable de guerras de poca importancia libradas contra las numerosas tribus de orcos de la región. Aunque la ciudadela de la montaña era la más poderosa de toda aquella zona, sus enemigos eran siempre muy numerosos, y por lo tanto siempre prevaleció un equilibrio inestable, de manera que el poder de los orcos siempre estuvo ocupado. Pero todo esto cambió en el año 1300 T.E., cuando el Rey Brujo, el mayor de los nazgûl de Sauron, fundó el maléfico reino de Angmar, con su capital en Carn Dûm. Las tierras de Angmar se extendían a ambos lados de las Montañas Nubladas, incluyendo el amplio Valle de Angmar al oeste y la enorme meseta conocida como la Repisa de Gundalok al este. Pero los súbditos del Rey Brujo eran, en su mayor parte, humanos: montañeses de Rhudaur, mercenarios procedentes de Rhûn, y los nórdicos estaravi de la zona superior de los Valles del Anduin. Pero el Rey Brujo necesitaba un medio que le permitiera acceder y controlar el enorme poder que subyacía en los innumerables orcos que vivían en la región. Encontró ese canalizador en el Monte Gundabad. En lugar de intentar controlar de forma directa la enorme población de orcos de la zona, lo que habría constituido una tarea difícil, frustrante, y probablemente fútil, el Rey Brujo se alió con el señor de Gundabad, y le ayudó a reducir a sus numerosas tribus rivales. Por orden del Rey Brujo, todos los orcos de las montañas reconocieron al gobernante del Monte Gundabad como el Ashdurbûk (L.N. "Único Gobernante"); aunque normalmente, el señor de los orcos solía recibir el nombre de "Rey Trasgo". De esta manera, Angmar ganó un estado aliado y el Rey Brujo un monarca tributario de total confianza.

Tras el cese de los conflictos inter-tribales, el número de orcos de las montañas creció de manera explosiva hasta llegar a sobrepasar la capacidad de sus estériles tierras natales. El Rey Brujo comenzó a alistar con toda facilidad a las masas de orcos sobrantes para utilizarlos en sus guerras contra los reinos dúnedain sucesores de Arnor en Eriador: Rhudaur, Cardolan y especialmente Arthedain. Aunque las dos primeras grandes invasiones del Rey Brujo sobre esos estados, en los años 1356 y 1409 T.E., fueron finalmente rechazadas con sendas matanzas de los orcos y los maléficos hombres mercenarios del Rey Brujo, Rhudaur fue reducido y Cardolan quedó devastado. Ahora sólo Arthedain conserva la independencia y la unidad, desafiando el dominio del Rey Brujo. A partir del año 1409 T.E., los combates entre Angmar y Arthedain nunca han cesado por completo, sino que han ido convirtiéndose en una serie de amargas e incesantes escaramuzas fronterizas mientras ambas facciones intentan reconstruir lentamente sus fuerzas para el inevitable enfrentamiento final. Este es el estado de las cosas en el año 1640 T.E.

EL MONTE GUNDABAD DESPUÉS DE 1640 T.E.

La vieja guerra fronteriza entre Angmar y Arthedain finalizó en el año 1974 T.E., cuando el Rey Brujo, después de una larga preparación, lanzó su última gran ofensiva contra el último estado dúnadan superviviente a finales del invierno. Sus planes fueron fructíferos, y su hueste de guerra, equipada en las armerías del Monte Gundabad, asoló todo Eriador. Arthedain se hundió y el Rey Brujo ocupó la capital dúnadan en Fornost Erain. Pero, como siempre, no logró mantener a sus diversos súbditos unidos. Al año siguiente, el reino dúnadan del sur, Gondor, y los elfos de Lindon contraatacaron. Derrotado en la Batalla de Fornost, el ejército del Rey Brujo fue totalmente aniquilado mientras huía, perse-



descubrir una enorme vena de hierro y otros minerales, y comenzaron a construir un complejo para que pudieran trabajar los fundidores y los armeros, que con el tiempo llegarían a rivalizar con los de la ciudad enana de Khazad-dûm. Sus obras fueron las que dieron al Monte Gundabad su nombre, ya que el término significa "Forjas del Poder" en la lengua de los orcos. El número de orcos aumentó enormemente, y al poco tiempo, varios ejércitos formados por más de mil trasgos cada uno salieron del Monte Gundabad, situado en la estratégica encrucijada de dos importantes pasos montañosos, para asaltar, robar y esclavizar a sus vecinos, y para cobrar tributo de las tribus de orcos menores que vivían en las cercanías. En el momento de la muerte de Skorg, quinientos años después de que los orcos llegaron al Monte Gundabad, sus súbditos constituían la confederación de tribus orcas más poderosa de todo el norte.

Se cuenta un último relato sobre la muerte de Skorg. Cuando se encontraba a punto de morir, con su cuerpo convertido en un armazón completamente corroído por las enfermedades y la podredumbre, los más grandes de sus súbditos se reunieron en torno a su amo para rendirle homenaje, ya que ni siquiera entonces se atrevían a provocar su furia. Uno de ellos se atrevió a preguntarle, "Temido Señor, Amo del Norte, ¿quién reinará en Gundabad a partir de ahora?" Los penetrantes ojos de Skorg fueron escrutando, uno por uno, a todos los trasgos que había reunidos a su alrededor; todos daban un respingo cuando se encontraban con su despiadada mirada. Al final, Skorg soltó una carcajada, y con toda la malicia y crueldad que había podido llegar a acumular en su larga y maléfica vida, respondió: "Dejad que gobierne el más digno". Un momento después, su negro espíritu abandonó su corrupto cadáver, y los orcos enterraron sus restos en una cripta secreta. Se dice que después de Skorg, no ha existido ningún gobernante en el Monte Gundabad que haya muerto por causas no violentas.

guido por las fuerzas gondorianas encabezadas por la caballería de mercenarios éothéod procedentes de los valles del Anduin. No quedó ni un solo orco u hombre maligno vivo al oeste de las Montañas; el Rey Brujo huyó del norte, Angmar comenzó a desmoronarse y Carn Dûm quedó abandonada para siempre.

El Monte Gundabad tuvo mejor suerte. Protegido por las macizas Montañas Nubladas de los vengativos ejércitos del Oeste, la gran factoría y estado súbdito de Angmar sobrevivió al reino al que había servido. Aunque la mayoría de guerreros orcos habían sido masacrados en la guerra, sobrevivieron los suficientes como para repoblar la ciudad. Pero un desastre todavía peor golpeó al Monte Gundabad en 1977 T.E. Tras haber sabido de la caída de Angmar por los mercenarios éothéod que regresaban a casa, el jefe éothéod Frumgar condujo a sus jinetes desde la zona central de los Valles del Anduin hacia el norte, hasta las tierras más amplias situadas cerca de las fuentes del río Anduin. Exterminando o expulsando a los últimos supervivientes estaravi que habían servido a Angmar, y apropiándose de una gran parte de sus reservas de comida, los éothéod pusieron punto y final a la que había sido una de las principales fuentes de alimentos para el Monte Gundabad durante el periodo en que fueron gobernados por el Rey Brujo. El pueblo de los éothéod se apropió de las tierras de los estaravi, y demostró una inquebrantable hostilidad hacia los orcos, persiguiéndoles a caballo siempre que se atrevían a aparecer en las llanuras situadas por debajo de la Repisa de Gundalok. Como resultado, durante los siguientes quinientos años el número de orcos creció muy lentamente, y su poder quedó reducido a las montañas.

Sin embargo, en torno al año 2840 T.E., el equilibrio comenzó a ceder. Los orcos comenzaron a multiplicarse de nuevo y a establecer fortalezas secretas por las montañas, para barrar el paso entre Eriador y los Valles del Anduin. Por el año 2510 T.E., los orcos y la tribu oriental de los balchoth habían unido fuerzas para realizar una masiva invasión sobre el norte de Gondor. El ejército del Reino del Sur escapó a duras penas del desastre tras recibir la ayuda de toda la hueste de los éothéod, formada por unos 8000 soldados de caballería y capitaneados por el jefe Eorl. Este aparente paso hacia atrás fue en realidad una bendición para el Monte Gundabad, ya que Gondor ofreció como pago las amplias tierras de Calenardhon (Rohan) a los éothéod de Eorl, y su pueblo emigró hacia el sur, abandonando para siempre sus hogares en la zona superior de los Valles del Anduin.

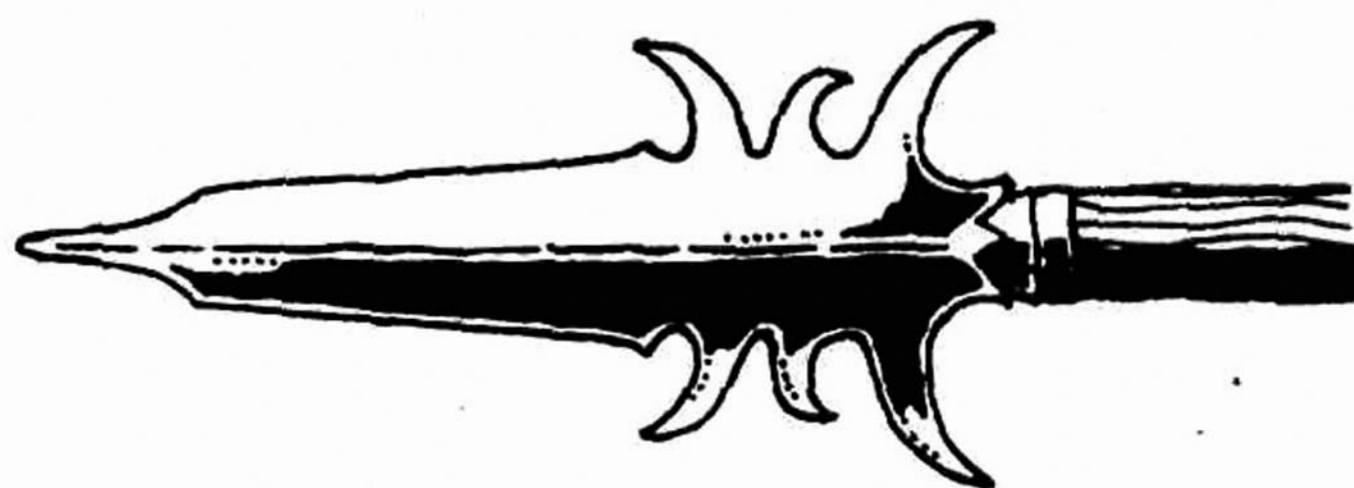
Libre del asedio de los éothéod, el poder de Gundabad volvió a crecer, alcanzando su punto más alto dos siglos después, durante el reinado del rey trasgo Azog, que reafirmó la soberanía sobre todas las tribus orcas de las montañas. Azog –conocido en algunas ocasiones como el “Grande”, y más a menudo como el “Precipitado”– intentó simbolizar este poder recién fundado trasladando su corte y muchos de sus súbditos desde el Monte Gundabad hasta la oscura grandeza de la por entonces desierta Khazad-dûm, las Minas de Moria. De esta forma precipitó el estallido de la Guerra entre los Enanos y los Orcos, al dar el primer golpe en el año 2790 T.E., cuando mató al enloquecido señor enano Thrór, que había entrado solo en Moria en un inútil esfuerzo por reclamar la herencia de la Casa de Durin. Un ejército enano de proporciones nunca vistas hasta entonces, formado por miembros de las siete casas, se reunió para buscar venganza, y entre los años 2793 y 2799 T.E., los enanos asediaron y saquearon todas y cada una de las fortalezas menores de los orcos en las Montañas Nubladas, venciendo al final en una

sangrienta batalla subterránea con la que concluyó un conflicto de tres años por la conquista del Monte Gundabad. Encorajinados por el triunfo, los enanos marcharon hacia el sur para enfrentarse al último ejército de Azog, situado en Moria, en el año 2799 T.E. Los orcos lucharon bien en este último acto de la guerra, la Batalla de Azanulbizar, y lograron rechazar los primeros asaltos de los enanos, que estaban mejor equipados pero eran inferiores en número, y llegaron a matar a casi la mitad de la hueste de enanos. Pero la llegada de los refuerzos enanos desequilibró la batalla, y cuando Azog cayó, los orcos se desmoralizaron, rompieron filas y huyeron. Demasiado debilitados como para reclamar los frutos de su victoria, los enanos se retiraron para curar sus heridas, dejando tras de sí una pira ardiente donde yacían sus hermanos muertos.

Tras su derrota en Azanulbizar, los orcos supervivientes, liderados por su nuevo rey Bolg, se arrastraron de vuelta hasta el Monte Gundabad y comenzaron a reconstruir su ciudad. Tanto las hembras como los tesoros habían logrado ser salvados del saqueo de los enanos, y la recuperación fue muy rápida, de forma que menos de un siglo después, los orcos de Gundabad volvían a ser un poder temido. Bolg tramaba para conquistar todas las tierras del norte. Cuando Gandalf mató al Gran Trasgo, el más poderoso de los vasallos de Bolg, en el año 2941 T.E., y el dragón Smaug pereció poco después, Bolg tenía un doble motivo, el de venganza y el de saqueo del botín de un dragón, para conducir una horda de orcos bajo su estandarte. Reunió en secreto un enorme ejército formado por todas las tribus de las montañas y que se juntó en Gundabad, utilizando una intrincada red de túneles que corrían por debajo de las montañas, y marchó hacia la antigua guarida de Smaug en Erebor. Tomaron por sorpresa a las fuerzas de los elfos, los enanos y los hombres del lago allí reunidos para recoger el tesoro. Sobrepassados en número y en táctica por las fuerzas de Bolg, los aliados parecían enfrentarse a una derrota cierta, pero entonces intervinieron repentinamente las Grandes Águilas y Beorn. Beorn, en forma de oso, mató a Bolg en combate singular, y los orcos se hundieron; la Batalla de los Cinco Ejércitos costó a los trasgos del norte unas tres cuartas partes de su potencial militar.

Gracias a estas pérdidas, el Monte Gundabad todavía carecía, al iniciarse la Guerra del Anillo en el año 3019 T.E., del poder del cual había gozado bajo el gobierno de Azog y Bolg, y su papel en la guerra se limitó a realizar pequeñas incursiones sobre las tierras de los beórnicas y los hombres del bosque y sobre la frontera con el reino élfico de Thranduil en el Bosque Negro. Con la caída de Sauron, los trasgos se separaron, regresando a sus fortalezas en las montañas.

A principios de la Cuarta Edad, el equilibrio del poder en el norte se inclinó finalmente a favor de los hombres, los elfos y los enanos, cuyos esfuerzos conjuntos lograron expulsar a los últimos restos de las antaño orgullosas huestes de orcos de la antigüedad. Por fin se podía discernir un punto final para una lucha que había durado seis mil años, y el momento era el adecuado para que hubiera presentes todo tipo de aventureros.



3. LA TIERRA Y SUS HABITANTES

3.1 EL MONTE GUNDABAD

El Monte Gundabad es el pico más septentrional de las Montañas Nubladas (S. "Hithaeglir"), y uno de los más elevados, ya que su cima central mide 3,895 metros. Unas cuantas leguas al este se encuentran las primeras colinas falderas de las Ered Mithrin (S. "Montañas Grises"), una barrera que separa la tundra de Forodwaith (S. "Yermo Norte") de las tierras de Rhovanion y los Valles del Anduin. Por lo tanto, el Monte Gundabad domina el camino que cruza las dos cordilleras montañosas, un corredor muy fácil de cruzar conocido como el Den Lóke. Además de esta pasaje de norte a sur, el Monte Gundabad también domina los confines orientales del Angirith, una agreste ruta que cruza el norte de las Montañas Nubladas hacia el oeste, en dirección al Valle de Angmar.

La envidiable posición estratégica con la cual la naturaleza dotó al Monte Gundabad se ve más fortalecida por otros dos rasgos del terreno. Al sureste del Monte Gundabad, acunada entre los brazos que forman las Montañas Nubladas y las Ered Mithrin, se encuentra la Repisa de Gundalok, una meseta que asciende abruptamente en una serie de elevaciones y terraplenes hasta alcanzar una altura de unos 120 metros por encima de los Valles del Anduin que la rodean. En algunos puntos, una serie de estrechos senderos ascienden por la Repisa de Gundalok desde las tierras bajas, lugares fácilmente defendibles por cualquier fuerza apostada en un punto superior de la Repisa. Aunque es pétrea y menos fértil que los Valles del Anduin, la Repisa de Gundalok no carece por completo de recursos, y en realidad está bastante bien irrigada. Tras precipitarse por la escarpada ladera oriental de las Montañas Nubladas, el río Langwell atraviesa la Repisa, unas diez leguas al sur del Monte Gundabad. El Langwell, uno de los afluentes del poderoso Anduin, discurre hacia el este hasta llegar al borde de la Repisa, donde se precipita en una espectacular cascada llena de espuma, formando una de las maravillas naturales de la Tierra Media.

El segundo rasgo natural que protege al Monte Gundabad es la masa helada del Glaciar de Oglorb, que presiona hacia el este desde una espuela de las Montañas Nubladas que forma la frontera norte del Valle de Angmar. A través de veinte leguas, el Glaciar de Oglorb desciende desde sus fuentes hasta el corazón de las montañas, fundiéndose al fin justo al norte del Monte Gundabad, y creando de esta manera las frías aguas del insondable Lago Hyord. Esta amplia extensión, de no menos de siete y en algunos casos hasta quince o más kilómetros de anchura, protege por completo al Monte Gundabad por la zona norte, y le asegura una provisión de agua constante. Aunque el agua del Lago Hyord tiene un desagradable sabor metálico, es totalmente potable.

Protegido por su flanco norte por el Lago Hyord y por su flanco oeste por las mismas Montañas Nubladas, que en su vertiente oriental descienden casi 2,500 metros en menos de siete kilómetros, el Monte Gundabad es únicamente accesible desde el sur y desde el este. En aquellas regiones, una serie de colinas van ascendiendo gradualmente durante varios kilómetros hacia las montañas, entremezclándose progresivamente con cumbres más escarpadas. Al fin, después de un ascenso cada vez más desolado, estéril y agreste, el viajero consigue llegar al Monte Gundabad.

La gran montaña es visible desde muchos kilómetros. El origen del Monte Gundabad es claramente volcánico, ya que está formado por rocas ígneas de color gris y negro, principalmente granito y basalto. Su apariencia, oscura y sombría, queda aumentada por su completa aridez; ninguna planta cubre la superficie de roca, la cara de la montaña es una simple tabla de escarpados ángulos y precipicios, propensos a desprenderse en avalanchas de rocas y cantos rodados. Poca nieve cubre la cima de la montaña a pesar de su altura, ya que la mayoría de la capa que suele acumularse en la cumbre de las montañas queda disipada por los cálidos humos procedentes de los fuegos subterráneos de los orcos.

Aunque el Monte Gundabad es descrito habitualmente como si fuera una sola montaña, en realidad es un pico triple que descansa sobre una sola base. Su altura alcanza su máxima expresión en el impresionante pico central, la Gran Cima. Flanqueando la Gran Cima se encuentran la Cima Retorcida, al este, y la Cima Hendida, al oeste, ambas unos cuantos cientos de metros más bajas (2,718 y 2,492 metros, respectivamente). Estos picos oriental y occidental, sub-conos de la erupción volcánica original, convierten al Monte Gundabad en una de las formaciones naturales más extrañas de la Tierra Media. La Cima Retorcida va girando y retorciéndose en torno a sí misma, adquiriendo un aspecto semejante al curvado gorro de un mago. Y la Cima Hendida queda dividida en dos mitades 600 metros antes de alcanzar su cénit, como si un vala la hubiera partido en dos con una poderosa hacha. El efecto de estos tres picos combinados y tan extrañamente desiguales, sugiere el trabajo de una mente enfebrecida o de la insensata malicia del Enemigo Oscuro: Morgoth.

3.2 EL CLIMA

Ni siquiera los Sabios pueden discernir si el carácter de los orcos ha sido formado por el miserable clima omnipresente en el Monte Gundabad, o si es que los orcos simplemente eligieron el lugar porque era tan vil, salvaje e impredeciblemente traicionero como los mismos trasgos. El aire caliente de los Valles del Anduin choca en esta zona con las nubes de aire frío procedentes de Forodwaith, garantizando unas condiciones perpetuamente nubladas y frecuentemente tormentosas. Es bastante común ver cómo un rayo alcanza alguno de los picos del Monte Gundabad, y de vez en cuando, el estruendo de los truenos ahoga el incesante rumor de la industria de los orcos. Fuertes vientos azotan las laderas del triple pico, volviendo enormemente peligroso cualquier intento por escalar la montaña; se sabe de desgraciados escaladores que han sido arrancados de sus asideros por alguna ráfaga repentina, siendo precipitados a una muerte terrible.

La estación predominante en la zona de Gundabad es un invierno largo, frío y amargo que dura casi la mitad del año, desde el mes de Hithui hasta el mes de Gwirth. Una nieve profunda cubre las colinas y las montañas, algo más sucia cerca de los picos de Gundabad por el humo que desprenden, haciendo casi imposibles los viajes que no sigan los senderos orcos. La primavera y el otoño son demasiado cortos, y suelen reducir la mayor parte del paisaje a un simple pantano, ya que los residuos de la nieve invernal se van fundiendo lentamente hasta sobrepasar la capacidad de absorción del suelo y acumularse en distintas depresiones. El invierno y el verano marcan el inexorable avance y retirada de la imponente masa del Glaciar Oglorb, una devastadora fuerza que inspira temor en los orcos cuando éstos contemplan cómo va demoliendo las laderas montañosas y todos los obstáculos menores que se encuentra en su camino.

3.3 FLORA

Poco se puede decir de la vida vegetal que rodea el Monte Gundabad, ya que es tremendamente escasa. Antaño, tanto las laderas más bajas de la montaña como las colinas adyacentes estaban cubiertas de altos pinos, pero al cabo de pocos miles de años después de la llegada de los orcos, todas las tierras a pocos días de marcha de la ciudadela quedaron totalmente deforestadas. La densidad de las acumulaciones de árboles es inversamente proporcional a la cercanía de los hornos orcos. El Monte Gundabad es un punto especialmente desolado; ni siquiera es posible averiguar dónde se encontraba antaño la línea de los árboles. Hoy en día, la flora de la superficie es escasa y triste, una extensión de solitarios árboles retorcidos y pinos medio secos, matorrales cubiertos de espinas y pinchos, franjas estériles de "hierba para cabras" y algunos pálidos grupos de líquenes. Sin la protección de las plantas, la constante erosión ha acabado con la mayor parte de las capas del suelo. Ahora sólo queda la roca pelada, dura, que le da al paisaje una insoportable tristeza.

Sólo hay un lugar en el que todavía abunde la vegetación, y ese lugar es, por extraño que pueda parecer, la zona subterránea del Monte Gundabad. Una enorme red de cavernas situadas por debajo de las factorías orcas acoge un extraño mundo sin luz formado por hongos, que constituyen la principal fuente de forraje para los orcos. Estos hongos han alcanzado un tamaño gigantesco, y forman unos húmedos bosques subterráneos tenuemente iluminados por el extraño brillo de las especies fosforescentes. No todos los hongos son comestibles. Algunos, si se tratan de la manera adecuada, tienen la resistencia (y el sabor) de la madera. Otros son más mortales, y se cultivan para extraerles el veneno necesario para impregnar las armas de los orcos. Sería necesario llamar a un herbolario de excepcional habilidad para distinguir los diferentes usos de los hongos de los orcos y moverse por sus bosques, ya que los conocimientos arcanos son los que más fervientemente se protegen por parte del sacerdocio orco.

La siguiente tabla describe los hongos de los orcos según su apariencia y características individuales.

3.4 FAUNA

Es realmente sorprendente que una región relativamente carente de vida vegetal puede llegar a contener una población animal tan increíblemente diversa. Sin embargo, las criaturas que viven a la sombra del Monte Gundabad son mezquinas y salvajes, y cada una de ellas se ha aferrado a un determinado nicho en la cadena natural que le ha permitido sobrevivir.

En la zona abundan dos especies de mamíferos vegetarianos de gran tamaño. La salvaje cabra montesa disfruta saltando en este agreste y salvaje terreno montañoso, ideal para su potencia escaladora. Su gruesa piel le permite soportar los fríos inviernos, y sus afilados cuernos la convierten en un enemigo a ser temido por cualquier depredador. Acechando en las más escarpadas laderas y cumbres, se convierte en una imagen majestuosa e impresionante para cualquier viajero. Machos y hembras se mueven en rebaños separados hasta que llega la estación de apareamiento, entre finales de otoño y principios de invierno. Las cabras son cazadas por los orcos, y algunas de ellas han sido incluso capturadas y brutalmente domesticadas. El reno (S. Losrandir), a

diferencia de la cabra montesa, no suele vivir de forma permanente en las montañas, sino que emigra de forma regular hasta Forodwaith o la zona superior de los Valles del Anduin a través del Den Lóke, según la estación y la cantidad de vegetación que encuentren. Por lo tanto, se pueden encontrar grandes cantidades de renos en las cercanías del Monte Gundabad durante todo el año.

Sólo hay un depredador predominante en la zona de Gundabad: el maldito gran lobo del norte conocido como huargo. El huargo es un horror salvaje, un lobo que ha llegado a alcanzar una inteligencia y un tamaño totalmente inusuales. Se dice que Morgoth los creó en los Días Antiguos para sus guerras en el norte, con la intención de que sirvieran como monturas para sus huestes de orcos, y muchos son todavía utilizados con este propósito. (Algunos huargos realmente malditos llegan a disiparse cuando mueren, aunque este hecho no se cumple con todos ellos, como bien atestigua la presencia de cráneos de huargo fuera de las cabañas de los beórnicas). Los machos huargos miden entre 2,4 y 3,3 metros de largo, incluyendo la cola, mientras que las hembras son ligeramente más pequeñas pero no menos feroces. Tanto los machos como las hembras tienen una larga, suave y gruesa piel de color gris. Los sentidos del olfato, la vista y el oído de un huargo son extremadamente agudos, y suelen ser tremendamente resistentes, llegando a correr a casi 50 kilómetros por hora cuando persiguen a su presa.

Los huargos del Monte Gundabad dependen de la caza de criaturas de gran tamaño, como el reno, las cabras montesas y los viajeros perdidos. Sus pequeños grupos familiares, encabezados por el macho dominante, se juntan frecuentemente entre ellos hasta formar grandes manadas de varias docenas de miembros que atacan a rebaños de presas de gran tamaño. En estas manadas se establece una jerarquía en la que la autoridad la ostentan los machos, gracias a su



HONGOS DE GUNDABAD

Esta tabla describe los hongos (setas, limos, etc.), sean beneficiosos, dañinos o simplemente extraños, que se pueden encontrar en las profundidades del Monte Gundabad. Están divididos en seis categorías: comestibles, venenosos, fosforescentes, alucinógenos, arbóreos (N. del T.: en el sentido de que su textura y dureza es semejante a la de la madera) y misceláneos. Cada especie está descrita incluyendo un tanto por ciento que indica la frecuencia con que se puede encontrar un espécimen determinado en cualquier acumulación de hongos.

COMESTIBLES

Garra de dragón: Varios brazos rojizos curvados de 12-15 cm. de largo al final de un tallo negro de 60 cm. de altura. Los orcos lo consideran un manjar, y normalmente lo reservan para sus miembros de mayor rango. Encuentro: 15%.

Trompeta púrpura: Seta con forma de vasija cubierta de escamas planas, superficie rugosa, 75 cm. de altura, color púrpura pálido. Otro gran manjar. Encuentro: 10%.

Negro gigante: Sombrero convexo lleno de bultos de 90 cm. de anchura, negro, con pequeñas laminillas. Tallo de 1,8 m. de altura. Blando pero nutritivo; ingrediente habitual en los platos de los orcos. Encuentro: 60%.

Seta resbaladiza: Sombrero convexo o plano de 1,2 metros de anchura, tallo de 60 cm. de altura, laminillas de color marrón con tonos grises, superficie pringosa. Comestible pero con poco gusto. Encuentro: 50%.

Mantequilla de brujo: Masa irregular de jalea dorada, 45 cm. de anchura, 15 cm. de altura. A menudo se le añade a los platos de los uruk-hai por su fuerte sabor. Encuentro: 30%.

Lechero maloliente: Pequeño sombrero de 13 cm. de anchura de color blanco lechoso, con anillos de escamas concéntricos; tallo de 45 cm. de altura con un anillo que emite un fuerte y desagradable olor. Comestible en pocas cantidades, pero medianamente venenoso (veneno parálítico de nivel 2) si se ingieren grandes cantidades en un solo día. Encuentro: 25%.

Colmillo barbado: Gran masa blancuzca de 90 cm. de anchura cubierta de laminillas, con una especie de "barba" que rodea el tallo, que es sabroso y nutritivo. Encuentro: 35%.

Limo de sangre de huargo: Masa globular rojiza de 30 cm. de altura que despide una pasta negruzca cuyo sabor es similar al de la sangre. Es la preferida de los uruk-hai y orcos de mayor categoría. Encuentro: 25%.

VENENOSOS

Tarta de bruja: Sombrero marrón de 45 cm. de anchura, tallo de 15 cm. de altura, aparentemente comestible por su sabor pero suele provocar un ataque de veneno (parálítico de nivel 4) una hora después de haber sido consumido. Encuentro: 25%.

Sombrero de cráneo: Sombrero de color blanco pálido y 45 cm. de anchura, con algunas manchas negras que le hacen parecerse a la cabeza de un muerto. Tallo de 60 cm. con un anillo a modo de faldón. Huele bastante mal y es un veneno mortal (toxina de nivel 6). Encuentro: 10%.

Destructor blanco: Seta blanca de 60 cm. de altura con el sombrero de 30 cm. de anchura. Tiene un anillo acampanado en torno al tallo, formando una especie de cuenca alrededor de la base. Es un peligroso veneno parálítico (de nivel 5) que se suele utilizar en las armas de los orcos en su forma destilada. Encuentro: 25%.

Akra mortal: De color naranja oscuro con retazos de amarillo, sombrero de 10 cm. de anchura y tallo de 15 cm. de altura. Es un veneno mortal (de nivel 5). Encuentro: 15%.

Shagu amargo: Sombrero de 15 cm. de anchura de color verde pálido, tallo de 30 cm. de altura, sabor extremadamente amargo, veneno parálítico (de nivel 9) utilizado a menudo en las armas de los rastreadores orcos de élite. Encuentro: 10%.

Copa del traidor: Negro, con forma de jarrón y la superficie exterior peluda. La superficie interior es de color marrón claro, el sombrero mide 20 cm. de anchura y no tiene tallo. No tiene sabor, y es

el más mortal de todos los hongos que se pueden encontrar en el Monte Gundabad (nivel 8). Encuentro: 5%.

FOSFORESCENTES

Linterna de los trasgos: Tono naranja o amarillo anaranjado, sombrero de 15-30 cm. de anchura, tallo de 13 cm. de altura, laminillas muy afiladas que emiten un extraño brillo verdusco en la oscuridad. También es medianamente venenoso (veneno parálítico de nivel 3). Encuentro: 60%.

Vrak luminoso: Sombrero de color marrón de 10-15 cm. de anchura, forma de cepa, sus láminas despiden un brillo naranja en la oscuridad. Su aplicación puede detener hemorragias de hasta cinco puntos de vida por asalto; utilizada en las cataplasmas curativas de los orcos. Encuentro: 40%.

ALUCINÓGENOS

Castañador negro: Color naranja negruzco, sombrero de 45 cm. de anchura, tallo en forma de anillos de 60 cm. de altura; su sabor es bastante amargo, y provoca una risa incontrolable y una conducta estúpida durante 4-7 horas después de haber sido consumido. Encuentro: 20%.

Excremento Psarch: Sombrero marrón de 20 cm. de anchura, laminillas marrones y tallo marrón amarillento de 30 cm. de altura. Tiene unas débiles propiedades que alteran la mente del consumidor (-15 a la Percepción durante un día, pero la bonificación a la Inteligencia aumenta en un +5). Encuentro: 25%.

Otros ojos: Masa pringosa de color gris blancuzco, con muchos sombreros, cada uno de ellos marcado con un solo "ojo" rojo, de 30 cm. de anchura, que impide al consumidor ver todos los objetos visibles durante 2 horas. Encuentro: 10%.

ARBÓREOS

Gran tallo de hierro: Tallo gris de 2,4 metros de altura y sombrero de 90 cm. de anchura, duro y elástico, si es tratado de manera adecuada puede adquirir la consistencia de la madera. Encuentro: 70%.

Kalhn a franjas: Tallo de color marrón blancuzco pálido de 1,5 metros de altura con un sombrero de 60 cm. de anchura; una franja lo atraviesa desde el sombrero hasta la base. Es excepcionalmente duro, y emite un olor bastante desagradable. Los orcos lo utilizan para construir sus barriles de licor. Encuentro: 50%.

MISCELÁNEA

Podredumbre seca: Un hongo bastante común que no es único del Monte Gundabad pero crece aquí con especial profusión. Se trata de una masa esponjosa de hasta 60 cm. de anchura, con una costra de color ocre con el borde peludo de color blanco; tiene un olor mohoso, y unos apéndices de color blanco grisáceo que se extienden 3 metros desde la masa central. Encuentro: 30%.

Garras de tumulario: Tallos de 30 cm. de altura negros y gruesos, semejantes a una especie de dedos retorcidos, que se dice crecen encima de los cuerpos enterrados. Encuentro: 15%.

Náusea resbaladiza: Se trata de una masa amarillenta de tamaño indeterminado (ya que siempre que se separa en dos, ambas partes continúan creciendo si tienen suficiente agua y materia orgánica en las cercanías para hacerlo) de la que salen muchos racimos de cabezas negras semejantes a uvas. Sólo el fuego puede eliminarlo. Encuentro: 10%.

Hedor del pozo: 3-4 brazos anaranjados curvos que se extienden 45 cm. desde un tallo de 30 cm., muy fétido. Los orcos suelen frotar las ropas de sus esclavos con estos hongos para que de esta forma sea fácil rastrearles si alguna vez llegan a escapar. Encuentro: 15%.

Cuerno podrido de cabra: Tallo negro de 90 cm. de altura con forma de cuerno y sin ningún sombrero. Es bastante deforme, y su parte superior está cubierta de un limo verdoso que emite un olor realmente desagradable. Los orcos creen que consumir estos hongos aumenta la potencia sexual. Encuentro: 10%.



Un Slign

fuerza y ferocidad, bajo las órdenes del jefe huargo. Las técnicas de caza que utilizan son una buena muestra de la maléfica astucia de esta especie. Siempre que pueden, los huargos prefieren emboscar a sus presas o atraparlas en la nieve antes que atacarles frontalmente, aunque son totalmente temerarios y no rehuyen los ataques directos cuando son necesarios. La manada de huargos se dedicará a acorralar al rebaño, intentando aislarlo y derribar a las criaturas más débiles para ir minando poco a poco la resistencia de sus enemigos. Sus repetidas acometidas están coordinadas gracias a un sencillo lenguaje de aullidos intermitentes.

A menudo, los huargos acompañan a los orcos en sus expediciones al exterior, ya que se han dado cuenta de que ello mejora sus posibilidades de matar a alguna presa; por eso permiten que los trasgos más ligeros monten encima suyo. Sin embargo, son bastante impredecibles, y se han dado muchos casos en los que una montura ha atacado a su jinete derribado como si fuera otro enemigo más. Los huargos no temen a los hombres, y son particularmente efectivos contra la caballería. Cargan entre los caballos aterrorizados, desgarrándoles los costados, y logrando en muchas ocasiones desordenar toda una formación de caballería; son particularmente útiles en las persecuciones.

Aunque los huargos son salvajes con respecto a todas las demás criaturas, se muestran bastante protectores con los de su propia raza. Los huargos se aparean siempre con la misma pareja, y sus crías, que suelen madurar en 2-3 años, permanecen con el grupo familiar. El apareamiento tiene lugar en invierno o a principios de primavera, y la camada típica, que nace a finales de primavera, está formada por 4-14 crías. Todos los miembros de la familia cuidan de la madre y los lobeznos, arrastrando a sus presas hasta el cubil, que puede ser una caverna, una grieta rocosa o algún saliente, normalmente robado a su anterior propietario. Si los huargos ya se muestran violentos en todos los demás casos, cuando tie-

nen que defender su guarida y sus crías de los intrusos pueden llegar a límites insospechados.

Mucho más raros que los huargos comunes son los lobos blancos (S. Drauglos, pl. Drauglys), que residen en el cercano Glaciar de Oglorb. Los lobos blancos se mueven de forma casi imperceptible entre la nieve y el hielo, sobre el que tienen un talento casi infalible para mantener el equilibrio. Poco se sabe de ellos, ya que muy pocos hombres se han aventurado en sus dominios. Se dice que su aliento puede arrojar un cono de frío mortal que deja a sus enemigos totalmente indefensos.

Aquí finaliza la descripción de las criaturas que caminan sobre la tierra. Pero todavía quedan otros dos reinos por visitar: las frías aguas del Lago Hyord y las cavernas que hay por debajo del Monte Gundabad.

Nadie sabe cuál es la causa de la enorme abundancia de peces que viven en el interior del Lago Hyord. Además de las especies de agua dulce que se mueven cerca de la superficie, entre las que se encuentran la trucha, el esturión y el lucio salvaje, los pesqueros han recogido en ocasiones en sus redes alguna extraña criatura arrancada de las insondables profundidades del lago: crustáceos sin ojos, anguilas fosforescentes y horrores indescriptibles que parecen estar formados únicamente por fauces y dientes afilados como agujas. Es muy posible que el Lago Hyord esté comunicado con los pasajes llenos de agua que se rumorea comunican con los atroces Subterráneos de Utumno, y ciertamente algunos de sus habitantes más curiosos han emigrado desde algún otro sitio. Tales especulaciones quedan todavía más reafirmadas por los repetidos avistamientos de kraken que han tenido lugar, azotando con sus peligrosos tentáculos la superficie del lago. Pero nadie se ha atrevido a investigar el caso con más detenimiento.

Todavía más extraña es la ecología subterránea del Monte Gundabad. En sus laberintos de cavernas se han establecido toda una serie de criaturas realmente inusuales. Numerosas manadas de ratas violentas y enormes, originalmente procedentes de otros puntos, se han acostumbrado a vivir cerca de los orcos. En algunos de sus estanques y cursos de agua abundan los bancos de peces ciegos y blancos, evidenciando una conexión con el Lago Hyord, ya que en ocasiones se han atrapado estas mismas criaturas en su superficie.

Las cavernas están llenas de colonias de murciélagos, que se amontonan entre las estalactitas de las pocas cámaras que se han ido formando por el paso del agua y no por los fluidos de lava. Constantemente, los murciélagos cruzan los retorcidos pasajes de la montaña, guiándose por los ecos ultrasónicos que resuenan en esas profundidades. Aunque la mayoría son pequeños, ya que sólo miden unos pocos centímetros de ala a ala y son unos insectívoros inofensivos, hay una especie de tamaño e intenciones particularmente nocivos, y que se puede encontrar en gran número en el interior de la montaña: el murciélago vampiro gigante.

El murciélago vampiro gigante es una monstruosidad negra como el carbón, y puede llegar a medir más de treinta centímetros de una ala a la otra; cazan en grandes grupos, y siempre regresan a las cavernas donde habitan sus parientes más pequeños. Son lo suficientemente inteligentes como para poder ser entrenados, y por eso las huestes de guerra de los orcos suelen ir invariablemente acompañadas de verdaderas nubes de murciélagos vampiro gigantes. Ocultan la luz del sol que tanto odian los orcos, y su recompensa no es otra que precipitarse sobre los heridos y muertos, que les proporcionan una abundante fuente de sangre fresca, que no es sino la dieta habitual del murciélago vampiro gigante.

Al menos un puñado de los habitantes subterráneos del Monte Gundabad residieron durante un tiempo en los legendarios Subterráneos, y llegaron hasta las cavernas del mundo superior tras atravesar los interminables túneles y excavaciones de los orcos. Algunos son reptiles, otros mamíferos degenerados, y otros sobrevivieron al caos que precedió a la formación de la Tierra Media. Quienes llegan a conocer a estas monstruosidades antediluvianas suelen mantener un silencio total al respecto, ya que no sería aconsejable que ningún ser de la superficie, ni siquiera aunque estuviera corrupto por la mano maléfica de Morgoth, se encontrara demasiado cerca de esos horrores primitivos.

Sin embargo, uno de los intrusos procedentes de los Subterráneos ha sido avistado tantas veces que los orcos le han llegado a bautizar con un nombre: el slign. Un slign es una criatura de color oscuro, resbaladiza y con forma de serpiente, que puede medir entre 1,5 y 3,6 metros de largo y entre 60 y 120 cm. de grosor. Es un anfibio, y se puede impulsar a través del agua gracias a su ancha cola, aunque también puede moverse por las superficies de las cavernas y puede llegar a trepar hasta el techo utilizando las ventosas que tiene en su vientre y sus dos extremidades semejantes a tentáculos, que suelen medir entre 60 y 120 cm. de largo. La característica más peculiar del slign es su órgano visual, un sólo ojo situado al final de su tronco, por encima de la boca, que está llena de dientes afilados como dagas. Los slign suelen ser bastante solitarios, y suelen cazar de una de las dos siguientes maneras: o bien permanecen sumergidos en el agua, a la espera de emboscar a su presa, con el ojo sobresaliendo por encima de la superficie, o bien se mantienen suspendidos del techo de una cueva, perfectamente camuflados y esperando pacientemente a dejarse caer encima de su incauta víctima. En ambos casos, el slign intenta constreñir, estrangular a su presa con los tentáculos, y morderla con su boca, inyectando un veneno (de nivel 5) que suele ser fatal. Aunque los orcos odian y temen a los slign, nunca han conseguido exterminar por completo a esta plaga de las cavernas.

Además de estos habitantes más comunes del Monte Gundabad, los aventureros realmente atrevidos podrían llegar a encontrar bestias de tamaño y poder mucho mayor. Las Grandes Águilas controlan los cielos por encima de las Montañas Nubladas, y planean sobre sus picos más elevados y por encima de los Valles del Anduin, observando las actividades de los orcos y otras razas. Sin embargo, en muy pocas ocasiones suelen aproximarse al Monte Gundabad propiamente dicho; además de los miles de arqueros orcos que hay apostados en las cercanías, encuentran tremendamente desagradable el hedor procedente de las factorías de los orcos.

En las alturas de las montañas, donde los campos de nieve forman las fuentes del Glaciar Oglorb, acecha un cruel y malicioso dragón de hielo. Sus escamas de color blanco plateado resplandecen como hielo bajo el sol, pero su afilado borde brilla con un color azul, como el corazón del mismo glaciar. El nombre de este gusano es Gorlos (S. "Horror de las Nieves"), y duerme en una caverna helada llena de pilares congelados, encima del montón de plata y diamantes que comprenden su botín. Gorlos es un dragón excéntrico, y sólo conservará aquellos tesoros cuyo pálido brillo le recuerde a la nieve y el hielo. A pesar de esta peculiaridad, ha acumulado una cantidad respetable de tesoros (incluyendo hasta 80,000 mp, 30 diamantes valorados en 10-1000 mo cada uno, un enorme tazón plateado en el que se encuentra el penacho de Vidugavia, una cota de malla forjada con plata verdadera y un cinturón de eslabones de plata, con incrusta-

ciones de perlas y diamantes). Gorlos caza en el traicionero Glaciar Oglorb y en las profundas aguas del Lago Hyord. Disfruta especialmente cuando lucha contra los kraken de agua dulce.

Los dragones de las Ered Mithrin tienen sus guaridas más al este. Al igual que las Grandes Águilas, estas criaturas se mantienen a una distancia prudencial de la ciudad orca; aunque su fuego y hollín no les molesta, los dragones son criaturas solitarias. Y las hordas de orcos del Monte Gundabad son una fuerza contra la que incluso el más viejo de los dragones dudaría en enfrentarse. Sin embargo, a menudo se puede contemplar algún dragón de fuego desde la ciudadela, volando hacia los cercanos picos de las Montañas Grises; además, ningún dragón se mostraría reacio a suplementar su dieta con algún que otro pequeño grupo de aventureros.

3.5 LOS ORCOS

Los amos del Monte Gundabad tienen muchos nombres, todos ellos malditos en los idiomas de otros pueblos. Esta raza creada por la Oscuridad es universalmente odiada y temida en toda la Tierra Media. Para los hombres del norte de los Valles del Anduin son los trasgos, para los elfos del Bosque Negro y Lórien, son yrch (sing. orch), y entre ellos mismos son los uruk; pero su nombre en la Lengua Común, y el usado y odiado con más frecuencia, es el de orcos.

Se dice que durante los Días Antiguos, Morgoth alteró y degeneró las formas de los elfos cautivos en los pozos llameantes de su ciudadela septentrional, Utumno, para crear la raza de los orcos como trabajadores y guerreros prescindibles, y también como burla y mofa hacia los hermosos Primeros Nacidos. Desde el principio, los orcos se han mostrado predispuestos a servir a poderosos amos maléficos, aunque en sus oscuros corazones anida un resentimiento profundamente enterrado hacia su creador y hacia su propia horrenda condición, que suele aflorar de manera impredecible en forma de rebeliones y traiciones al más mínimo signo de debilidad por parte de su amo.

Desde los últimos años de la Primera Edad, los orcos han dominado la zona en torno al Monte Gundabad y el norte de las Montañas Nubladas. Pocos de sus vecinos tienen buenas relaciones con ellos. Los trolls de la región pueden colaborar en sus maléficas incursiones, o incluso servir como mercenarios en una hueste de orcos, ya que son apreciados por los orcos por su tremenda fuerza aunque en secreto se burlean de su igualmente fenomenal estupidez. Los sirvientes y esclavos humanos de Angmar luchan junto a los orcos bajo el estandarte del Rey Brujo cuando se les ordena, pero existe poca camaradería entre los nórdicos estaravi y los montañeses, por un lado, y los orcos por otra. Antes de la llegada del Rey Brujo al norte, los montañeses, y especialmente los estaravi, eran las víctimas más frecuentes de los salvajes ataques de los orcos sobre sus aislados campamentos y hogares. Incluso hoy en día, los hombres y los orcos al servicio del Rey Brujo colaboran entre ellos en muy pocas ocasiones, y están listos para enfrentarse entre sí mismos cuando no hay ningún líder de gran voluntad que los guíe. Aunque se sabe de algunos casos de enanos pervertidos que han ayudado a los orcos, ambos pueblos son acérrimos enemigos. Y entre los elfos y los orcos existe un odio mutuo y perpetuo, causado por las guerras que libraron estos dos pueblos durante la Primera Edad; lo más probable es que cuando se encuentren un elfo y un orco, acaben luchando el uno contra el otro.

APARIENCIA, HABILIDADES Y DEBILIDADES

Los orcos están divididos en dos castas y razas distintas. Los orcos comunes son la raza original, y son de largo los más numerosos. Entre ellos vive una raza de élite formada por los grandes orcos, los formidables uruk-hai, que descienden de los orcos superiores criados originalmente en Mordor y que se entremezclaron con las tribus del norte y su casa gobernante, los herederos de Skorg y otros poderosos guerreros orcos. En la actualidad, los uruk-hai se cuidan mucho de aparearse únicamente con miembros de su grupo, y como son superiores, tanto en intelecto como en potencia física, a los orcos comunes, suelen actuar como líderes tribales y guardaespaldas de los gobernantes orcos. (No aparecerán en grandes números hasta los últimos años de la Tercera Edad, tras la reconstrucción de la Torre Oscura.) A menudo, los hombres del norte llaman “grantrascos” a los uruk-hai.

Todos los orcos tienen la piel de color cetrino u oscuro, un grueso pellejo peludo, las manos en forma de garras, unas grotescas caras planas y anchas, colmillos amarillos, ojos achinados con unos ardientes iris rojos sin pupila, y el cabello negro totalmente descuidado. Son de constitución simiesca, con las piernas cortas y torcidas y los brazos extremadamente largos. Gozan de una tremenda resistencia, y cuando se les presiona sólo necesitan descansar una vez cada tres días. Son muy resistentes al calor y el frío extremos, y pueden actuar casi en cualquier clima, por lo cual es muy de agradecer que ellos prefieran situar su residencia en las zonas más desoladas e inhóspitas.

Los orcos comunes miden entre 90 y 150 cm. de altura, y de lejos se les puede confundir con un enano, un hobbit de gran tamaño o un elfo muy pequeño. Gozan de una visión nocturna superior a la normal, y pueden ver en una noche estrellada como cualquier otra raza vería durante el día, e incluso en la más absoluta oscuridad pueden llegar a percibir las formas a poca distancia. A la luz del día, sin embargo, su visión es bastante defectuosa, y están seriamente debilitados y desorientados. El sentido del olfato de los orcos comunes es muy agudo, y con el entrenamiento adecuado podrían llegar a rastrear basándose únicamente en el olfato.

Los uruk-hai miden entre 1,50 y 1,80 metros de altura, siendo casi tan altos como un hombre y de complexión más fuerte. Tienen un aspecto ligeramente más humano que sus hermanos menores, aunque de cerca nadie en su sano juicio podría confundirles con un hombre. Aunque su visión nocturna también es bastante buena, es inferior a la de los orcos comunes, y por lo tanto prefieren utilizar algún tipo de iluminación artificial, como antorchas, particularmente en los subterráneos sumidos en la más absoluta oscuridad. Sin embargo, suplen esta deficiencia gracias a su habilidad de actuar libremente y sin ninguna penalización bajo la luz del día.

ACTITUD Y ESTILO DE VIDA

La vida de un orco podría resumirse con los siguientes adjetivos: desagradable, brutal y corta. Los orcos son traicioneros, crueles y sanguinarios, y su naturaleza es de lo más vil. Raramente están contentos salvo cuando están comiendo, luchando o torturando a sus prisioneros. Los orcos desconfían los unos de los otros, normalmente con razón, y luchan entre ellos mismos si no hay ningún enemigo común a mano. Debido a su obstinada rebeldía, egoísmo y codicia, los orcos deben ser dominados mediante las demostraciones constantes de una fuerza superior por parte de su líder. La amabilidad y la piedad son interpretadas siempre como una muestra de debilidad, y siempre que pueden, los orcos se aprovechan de el tipo de gente que suele realizar tales muestras.

Aunque los orcos odian el trabajo, no carecen de una cierta habilidad para realizar sus tareas. Pueden excavar y extraer mineral de forma casi tan eficiente como los enanos, y cuando están bajo el dominio de un líder de voluntad fuerte, son capaces de realizar trabajos ciertamente prodigiosos. No tienen ninguna apreciación de la belleza, y sus obras suelen ser muy sencillas, grotescas o absolutamente horribles, pero siempre son completamente útiles y serviciales. La utilidad es el objetivo principal. Los herreros orcos son especialmente conocidos por su maestría en la forja de armas, artefactos de guerra y herramientas de tortura. El Monte Gundabad en particular es el centro de la industria de los orcos, y sus productos son considerados como los mejores de todas las tribus de orcos del norte. Los orcos de Gundabad reciben encargos para realizar las más complicadas tareas en la forja que pueda necesitar el Rey Brujo. Los sanadores orcos también son reconocidos por sus métodos de rapidísimo efecto; un soldado herido puede regresar al combate en una hora o menos. Debe decirse que estos sanadores no se preocupan en absoluto por el dolor que puedan causar o las cicatrices que puedan dejar, ya que no son sino señales que incrementan la reputación de un trasco en particular.

ESTRUCTURA SOCIAL

La violencia y el miedo forman los cimientos de la sociedad orca. Cuando no está bajo el control directo del Señor Oscuro, una comunidad de trascos es un inestable grupo de unidades tribales. En el caso de una ciudad orca como el Monte Gundabad, puede haber numerosas facciones y tribus de menor tamaño dentro de la sociedad, luchando a menudo entre ellas, y reuniéndose únicamente cuando son sometidas por un líder poderoso.

Aunque los lazos familiares entre los orcos del Monte Gundabad son semejantes a los patrones habituales en toda sociedad orca, la enorme población de la ciudadela permite, y en realidad exige, un mayor nivel de especialización y crianza rígida para todos los orcos. Los orcos se reproducen de la manera habitual, pero no se casan; más bien se aparean. Las hembras orcas que están en edad de dar a luz viven juntas en zonas restringidas dentro de las guaridas de los orcos, bien protegidas y sólo accesibles a los machos más fuertes; nunca se permite a los extranjeros ver a una hembra orca. Algunas están agrupadas en “harenes”, o pozos de apareamiento generales para los guerreros, mientras que otras se convierten en las posesiones personales de los señores orcos, pero sólo mientras dichos señores conserven su poder. Estas prácticas, pese a estar carentes de cualquier tipo de sentimiento, aseguran que los orcos que nacerán formarán la progenie más fuerte posible. Los orcos se pueden reproducir de forma más prolífica que los elfos, que los enanos y que los hombres, y cuando su apareamiento ha sido provocado por la voluntad de un poderoso líder, su número sólo se ve limitado por los recursos disponibles para sustentar a la progenie. Una tribu que ha perdido a la mayor parte de sus guerreros puede recuperar su fuerza en unas pocas generaciones si las hembras han sobrevivido ilesas, aunque la recuperación será mucho más lenta si no es acelerada por una voluntad más poderosa.

Los orcos jóvenes, conocidos como “crías”, son criados todos juntos por las hembras más viejas que ya no están en condiciones de aparearse; las crías sólo conocen a sus padres. Esta infancia desequilibrada acentúa el lado masculino de las crías —orientándolas hacia el combate, la agresividad y el trabajo duro—, a expensas de cualquier resto de amor o ternura que pudieran tener. Las “cavernas de crías” de los



Hembra orca

orcas son peores que el más horrible orfanato de los hombres, ya que en su interior se enseña rápidamente a los niños que la supervivencia se gana gracias a la habilidad y la fuerza bruta. Desde el principio se da preferencia a los niños, reduciendo el papel de las hembras jóvenes a algo semejante a un mueble. Las crías más débiles son devoradas, de forma que no representen una carga para la comunidad.

Cuando los orcos comunes macho llegan a la edad de nueve años —la madurez—, son asignados a un lurg, una unidad formada por 10-15 guerreros que trabajan y luchan juntos, y en la cual el orco pasará con probabilidad todo el resto de su vida. La mayoría de los orcos comunes son asignados sin ningún tipo de ceremonias a diversos lurgs, listos para realizar misiones de caza, forrajeo, excavación o incursiones, y siempre preparados para entrar en combate. Sin embargo, los machos que han demostrado alguna habilidad especial durante su adolescencia son asignados a lurgs más especializados, como los lurgs de rastreadores, herreros, forjadores, armeros, carniceros o cervecedores. Estos lurgs suelen ser mantenidos en la reserva de la ciudadela y no son expuestos a ningún peligro a menos que sea absolutamente necesario, ya que el entrenamiento y el conocimiento de sus miembros les hace difíciles de reemplazar. Lo más alto que un orco común puede aspirar a ascender es al mando de su lurg o, en el caso de los que han sido entrenados en diferentes oficios, al rango de maestro artesano (L.N. Durb-aritha). Cuando las hembras orcas alcanzan la mayoría de edad no son emplazadas de forma tan rígida, ni en los pozos de apareamiento ni en sus labores cotidianas. Los papeles del macho y la hembra están claramente diferenciados; sólo los machos son entrenados en el uso de las armas y se les permite trabajar fuera de la guarida. Las hembras son completamente responsables de las tareas domésticas, como tejer la ropa, preparar las comidas, recoger setas y criar a los más jóvenes.

Para los uruk-hai la crianza es muy diferente, ya que estos individuos de élite gobernarán algún día a las masas de orcos comunes. Las crías uruk son criadas de forma colecti-

va, pero separadas de las de los orcos comunes (pues de lo contrario las matarían sin piedad), y se les inculca un fuerte sentido de su superioridad y de las proezas de sus ancestros. Cuando alcanzan la madurez, los menos inteligentes de los uruk-hai son designados miembros de una hoerk, o unidad de guardaespaldas de un señor orco, mientras que los más destacados son nombrados oficiales, sacerdotes o sanadores. Los descendientes de la casa real —la “Semilla de Skorg”— reciben un trato todavía más preferente; todos ellos saben que desde que nacieron están destinados a gobernar, y que algún día, si son lo suficientemente astutos, traicioneros y fuertes, podrán sentarse en el trono del Monte Gundabad, y mantenerlo en su propiedad hasta que sean desafiados por algún individuo más poderoso. Los miembros de la Semilla de Skorg suelen ocupar los puestos de mayor autoridad en el Monte Gundabad, esperando a aprovechar la primera oportunidad de conseguir el control absoluto de la ciudadela. Pese a ser infinitamente inferiores a los machos, las hembras uruk-hai no están tan marginadas como lo están las hembras orcas comunes. Una hembra uruk puede llegar a gozar de ciertas comodidades y de un relativo rango como concubina de un señor orco, y han existido casos —todos ellos bastante despreciables para los orcos macho— en los que ejercían un considerable poder sin que nadie se diera cuenta.

ECONOMÍA

Para un hombre o un enano, que valoran la riqueza del comercio, o para un elfo, que aprecia los objetos preciosos por su belleza inherente, la economía de los orcos puede parecer perversa e incomprensible. Los orcos no trabajan a cambio de una paga, ni por el placer de crear algo con sus propias manos o mentes, sino porque sus señores les obligan, quienes les recompensan con todos los productos necesarios para mantenerles trabajando. El pueblo de los trasgos busca los tesoros debido principalmente al prestigio que suelen conferir los grandes montones de oro y joyas, demostrando la fuerza y el poder de su poseedor, de igual manera que un dragón se mantiene tumbado en un cruel esplendor sobre su botín acumulado con el paso de los años. Cada orco guarda su propio tesoro personal, desde el puñado de monedas de cobre del soldado regular hasta los impresionantes cofres de los señores uruk, según su propia capacidad de mantenerlo y protegerlo mediante su espada y sus garras. Al mismo tiempo, un orco siempre intenta aumentar su botín saqueando los botines de sus enemigos y de los trasgos más débiles, ya que la cantidad de tesoro puede hacer aumentar su prestigio entre sus hermanos orcos. (Por lo tanto, un general uruk nunca matará a un soldado regular por conseguir las pocas monedas que pueda poseer, ya que el esfuerzo no merece la pena.)

Como los orcos no son recompensados por su trabajo, normalmente intentan evitar los castigos que se les infligen por realizar su trabajo de manera defectuosa. Sin embargo, a menudo los artesanos orcos producen objetos de gran calidad; normalmente suelen ser “presentados” a un oficial o señor para ganarse el favor de ese orco y su protección contra cualquier ataque por parte de otros trasgos. Los orcos se toman muchas molestias a la hora de proteger sus tesoros, ya que el robo es algo muy común en sus comunidades. Pero nunca intentan ocultar la cantidad de tesoro que poseen, ya que eso iría en contra del principal propósito que tiene la acumulación de riquezas; de hecho, suelen fanfarronear en público sobre la cantidad de dinero que tienen.

En el Monte Gundabad, la riqueza y el bienestar están directamente relacionados con el rango de cada orco en particular. Las monedas que tienen los orcos proceden en su tota-

lidad de los robos efectuados en sus incursiones, y el botín se distribuye según el poder de cada individuo; la mayor parte del tesoro va a parar a los señores y los oficiales, mientras que los orcos comunes se quedan con los restos. Cada orco tiene derecho a una ración básica de comida, ropa y, en el caso de los machos, armas y armadura, que pueden variar en calidad y cantidad según el rango del soldado. Otros servicios, como la curación, son suministrados según sea necesario. Cada orco puede, con el botín que posee, intentar sobornar a sus hermanos para mejorar sus raciones o adquirir algunos placeres. En el caso de la mayoría de los orcos comunes, dichos placeres suelen aparecer en forma de licores. Los tesoros inmensamente superiores que tienen los uruk-hai les permiten acceder a lujos mucho más caros: bebida superior, ropas elegantes, drogas y armas mágicas, por nombrar sólo unos cuantos, aunque la mayoría de las posesiones de mejor calidad de los uruk-hai fueron robadas en alguno de los pueblos saqueados. El comercio entre los orcos y otros pueblos es raro, pero como el Monte Gundabad está asociado con el reino de Angmar y los nórdicos estaravi, hay una cantidad de productos asombrosamente grande que llegan hasta el interior del dominio de los orcos. Marfil de Umbar, raros venenos procedentes del este y extrañas armas enviadas por los numerosos súbditos humanos del Señor Oscuro son sólo algunos ejemplos.

Una parte crucial de la economía del Monte Gundabad es el trabajo de los esclavos. En cualquier momento, miles de cautivos, principalmente hombres, aunque también hay algunos enanos y un puñado de hobbits, trabajan en el interior de la montaña. Son los responsables de realizar los trabajos más peligrosos y desagradables, como la eliminación de los desechos y la excavación de los pasajes de minas llenos de gases. Algunos realizan ciertas tareas especializadas que los orcos no han llegado a dominar o no se preocupan por aprender. Y, además, los esclavos dan al más ruin y mezquino de los orcos comunes la posibilidad de maltratar y dominar a alguien que todavía es más inferior. El grupo de esclavos es realmente grotesco. Se les alimenta lo estrictamente necesario para mantenerles vivos y en condiciones de trabajar, normalmente van vestidos con harapos, y son cruelmente eliminados si son heridos, de varias formas demasiado desagradables para describir, ya que la carne de hombre es todo un manjar para los orcos.

IDIOMA

No hay un solo idioma orco, sino una variedad de dialectos mutuamente ininteligibles, todos ellos formados por sonidos ásperos, sin ningún tipo de gramática y llenos de obscenidades. Para la comunicación inter-tribal, los orcos utilizan el oestron, la Lengua Común, en una variación bastante pervertida. Los ciudadanos del Monte Gundabad, al igual que todos los orcos de las Montañas Nubladas, han adoptado esta versión degenerada del oestron como su lengua nativa. Está muy influida por el dialecto de los orcos y mezclada con ciertos elementos de la Lengua Negra de Sauron. Alguien que esté familiarizado con la Lengua Común podría comprender lo que dicen. Sólo los uruk-hai utilizan la Lengua Negra en una forma relativamente pura. Los orcos escriben y tallan inscripciones utilizando una versión de las cirith élficas, corrompida por sus propios descuidos y su falta de habilidad literaria, y denominadas "runas orcas", aunque no han sido diseñadas por los propios orcos.

RELIGIÓN

Para los orcos, sólo el poder y la Oscuridad son dignos de reverencia. Por lo tanto, la mayoría adoran a Sauron co-

mo dios, y por encima de todo temen su habilidad para inspirar el terror más absoluto. Los habitantes del Monte Gundabad tienen un sacerdocio muy avanzado, antiguo y temido, encargado de realizar los numerosos rituales que pretenden aplacar al Señor Oscuro y de mantener los registros de la tribu. Los sacerdotes orcos suelen ser elegidos entre los uruk-hai. Los rituales suelen consistir en unos cánticos entonados en masa, sacrificios humanos y piras ardientes. Siempre son realizados por la noche y preferiblemente durante las tormentas más salvajes, cuyos relámpagos contribuyen a aumentar los efectos espectaculares y aterradores que mantienen en vilo a toda la congregación. Siempre se debe recordar que la religión de los orcos está diseñada para que los amos de los orcos se beneficien de ella, y es utilizada como otra herramienta de dominio y control; cualquier beneficio que pueda recibir un devoto es meramente circunstancial.

ESPERANZA DE VIDA Y MUERTE

Los orcos pueden vivir varios cientos de años, e incluso más. Pero muy pocos alcanzan esa edad; la mayoría mueren en combate, asesinados por miembros de su propia comunidad o por causa de accidentes mineros, antes de llegar a los cincuenta años. Quienes escapan a todos estos peligros todavía deben enfrentarse a las enfermedades, a pesar de su innata forma física, ya que las condiciones poco higiénicas en las que viven les hacen vulnerables a todo tipo de males.

Los orcos temen a la muerte ya que, a pesar de sus elaboradas adoraciones hacia la Oscuridad, no saben qué es lo que les espera. La mayoría de los muertos de Gundabad—los orcos comunes—son depositados con pocas ceremonias en huecos abandonados de las minas o en pozos, que a continuación son sellados. (Ocasionalmente, cuando la comida es escasa, son descuartizados y añadidos al estofado comunitario.) Los uruk-hai, en particular los gobernantes y otros oficiales de alto rango, son enterrados con más rituales en criptas especialmente preparadas para ellos. Esta costumbre no tiene nada que ver con el respeto hacia los muertos, sino que simplemente acentúa todavía más la diferencia entre los gobernantes y los gobernados. Los orcos realizan pocos esfuerzos por recuperar los cuerpos de los compañeros caídos en combate, ya que no ven ninguna razón para arriesgar la vida por el beneficio de quienes ya no están vivos.

3.6 TROLLS

Después de los orcos, los trolls son probablemente los habitantes más comunes de la región de Gundabad. En aquella zona acechan en todas sus horrendas y diversas variaciones. Los trolls de piedra abundan en las colinas falderas de las Montañas Nubladas y las Montañas Grises, mientras que los trolls de las colinas y los trolls de las montañas habitan en los salientes y picos más elevados. Por debajo de las montañas, y especialmente en los túneles del Monte Gundabad, donde algunos se han aliado con los orcos, habitan los trolls de las cavernas, los más horribles de todas las razas. Finalmente, los trolls de las nieves ocupan la zona del Glaciar Oglorb y la tundra de Forodwaith.

Los Sabios creen que Morgoth creó los primeros trolls (S. Tereg, sing. Torog) durante la Gran Oscuridad como burla de los ents, basándose quizás en la raza de los gigantes para conseguirlo. Dio a sus criaturas la substancia de la piedra, con una fuerza, dureza, resistencia e intelecto equivalentes a dicho elemento. Los trolls son una raza colosal, ya que sue-

len medir entre 2,7 y 3,3 metros de estatura, con unos gruesos torsos y extremidades y un grueso pellejo formado por escamas superpuestas. La mayoría son de un repugnante color verdoso o grisáceo, pero la variación más rara, los trolls de las nieves, son de un blanco puro. La sangre de troll es negra y humeante. La fuerza de los trolls es legendaria, y en combate su cegadora ferocidad aterroriza a sus oponentes y muy frecuentemente a sus propios aliados. No temen a nada, y suelen utilizar unas toscas armas hechas de piedra o sus garras y colmillos desnudos, persistiendo hasta que se alzan con la victoria o mueren en el intento. Al igual que los orcos comunes, los trolls pueden ver por la noche como si fuera de día, y poseen una limitada visión cuando se encuentran en la más absoluta oscuridad subterránea. Los trolls de las cavernas son los que gozan de una visión más aguda. Todos los trolls temen a la luz del sol, que los transforma en un pedazo de piedra sin vida. Además de esta vulnerabilidad, su principal obstáculo es su estupidez, que a veces les lleva a ser engañados por sus enemigos y vergonzosamente manipulados por sus aliados. Afortunadamente para otras razas, los trolls no son especialmente prolíficos, en gran medida debido a la escasez de hembras trolls. La mayoría se suelen desplazar en solitario o en pequeñas bandas de caza.

3.7 NÓRDICOS ESTARAVI

De todos los pueblos de los hombres, los que se suelen encontrar con más frecuencia en las cercanías del Monte Gundabad son los nórdicos estaravi. No es este el momento de describir por completo su cultura, pero, como es probable que los viajeros se encuentren alguna vez con los estaravi en su camino de ida o vuelta hacia el Monte Gundabad, a



continuación sigue una breve descripción. Desde la Segunda Edad, los estaravi han habitado cerca de las fuentes del Valle del Anduin, por debajo de la Repisa de Gundalok, que marca la frontera de sus tierras y los dominios de los orcos.

Son un pueblo pastoril, que vive en hogares y aldeas aisladas, en agrupaciones fortificadas de edificios hechos de madera y habitados por una extensa familia; sólo cuentan con una ciudad de importancia, su capital situada cerca de la confluencia de los ríos Langwell y Greylin. Los estaravi son un pueblo de piel clara, con el pelo oscuro o rojo, relativamente altos y con los ojos de color azul o verde. Suelen vivir de la agricultura y la ganadería.

La cercanía al Monte Gundabad les ha vuelto un tanto belicosos; en los días anteriores al nacimiento de Angmar, eran las principales víctimas de las incursiones de los orcos. Actualmente sus conflictos han disminuido, ya que los estaravi son apreciados por el Rey Brujo como una fuente de provisiones para su enorme ejército y como campo de reclutamiento de tropas de hombres. Son buenos arqueros, y forman unas buenas tropas de caballería media, aunque la mayoría suele luchar a pie, con espadas o hachas.

De todos los súbditos humanos de Angmar, los estaravi son los que menos aceptan la tiránica dominación del Rey Brujo, debido a su estilo de vida tradicionalmente independiente. Pero no se atreven a alzarse de forma abierta por temor a los orcos, que se lanzarían en contra suya al menor signo de rebelión. Por lo tanto, pagan su tributo de comida y prestan sus milicias al ejército de Angmar sin demora. Sin embargo, en secreto algunos de los estaravi prestan su ayuda a los enemigos de Angmar. Quienes se aventuran para desafiar el poder del Monte Gundabad, o quienes escapan de sus profundidades, pueden encontrar refugio en una granja estaravë, bajo la protección de la noche. Pero el Rey Brujo tiene muchos sirvientes en esta región, y algunos han sido corrompidos por causa de la Oscuridad. Cualquier estancia prolongada en la región de los estaravi entraña ciertos peligros.

4. POLÍTICA Y PODER

4.1 POBLACIÓN

A mediados de la Tercera Edad, en torno al año 1604 T.E., el Monte Gundabad cuenta con una población de unos 12,600 orcos, lo que lo convierte de largo en la mayor acumulación de orcos en el norte. Tiene una densidad de población cinco veces superior a la siguiente comunidad de gran tamaño en las Montañas Nubladas, la Puerta de los Trasgos, y es una verdadera ciudad orca; ¡de hecho, su población es superior a la de ciertas comunidades de hombres, como Fornost Erain o Dol Amroth!

De estos orcos, la gran mayoría son comunes, entre los que se cuentan 5800 machos adultos, 3700 hembras adultas y 2500 crías de ambos sexos. La élite de los uruk-hai, o grandes orcos, está formada por un pequeño porcentaje de la población total: 600 en total, incluyendo 290 machos adultos, 185 hembras adultas y 125 crías.

Además, Gundabad acoge a otros "huéspedes", algunos de los cuales permanecen allí por gusto, otros por obligación. 20 trolls de las cavernas sirven como mercenarios aliados; 500 huargos son utilizados como aliados y monturas muy útiles. Entre otros sirvientes más salvajes se encuentran los

innumerables murciélagos vampiro gigantes y 3000 cabras o ganado doméstico bastante antipáticos que suelen pastar en la Repisa de Gundalok o en las cuevas que hay por debajo de la montaña. Finalmente, los pozos del Monte Gundabad contienen 1500 esclavos cautivos. La mayoría de estos desgraciados son humanos: principalmente nórdicos, hombres de los bosques, y beórnicas, aunque también hay bastantes dúnedain capturados en las guerras del Rey Brujo y un puñado de extraños montañeses u orientales, que forman parte del ejército de Angmar pero han sido esclavizados como castigo por alguna insubordinación, desertión, o alguna ofensa menos mortal. Una pequeña porción de los prisioneros son enanos, procedentes de las pequeñas comunidades enanas de las Montañas Nubladas o Grises que fueron arrasadas por el creciente poder de los orcos, o que formaban parte de grupos exploradores de largo alcance enviados desde Khazad-dûm. Los pocos esclavos restantes son hobbits arrancados de sus viviendas en los Campos Gladios o elfos del Bosque Negro que se mantienen aquí para ser sacrificados; de todos los esclavos, los elfos son los que tienen más números para tener una estancia muy breve.

4.2 POLÍTICA

Se dice que los orcos tienen diez mil reglas, pero ninguna ley, ni tradición, ni consenso que forme los cimientos y mantenga unida la sociedad orca; el poder es la manifestación de la fuerza personal multiplicada por el número de subordinados que puede llegar a agrupar o impresionar un individuo en particular. La vida es regulada con enorme detalle, pero todo puede cambiar con la desaparición de un tirano y el ascenso al trono de otro diferente.

En un clima semejante, no es muy sorprendente que toda la política se centre en la voluntad y los caprichos del señor del Monte Gundabad, el Ashdurbûk (L.N. "Gobernante Único") o rey de los trasgos. El autoproclamado "Señor del Norte" se mueve en tres esferas diferentes de poder político, como soberano del Monte Gundabad, como señor reconocido de todas las belicosas confederaciones de tribus de orcos de las Montañas y como gobernante súbdito y aliado inferior de Angmar y el Rey Brujo. Cada una de esas esferas debe ser analizada por separado.

4.21 LA JERARQUÍA DE LA CIUDADELA

Naturalmente, el verdadero poder en el Monte Gundabad está centrado en la oligarquía uruk, formada por menos de trescientos machos, y para ser más precisos, en la Semilla de Skorg, las tres docenas de grandes orcos que pueden trazar de manera plausible su descendencia desde el fundador del Monte Gundabad y que forman una "casa real" bárbara y mutuamente enfrentada. Las indiscriminadas prácticas de apareamiento de los monarcas orcos suelen rellenar las filas de la Semilla de Skorg, aunque la vida de un potencial aspirante al trono del norte es indudablemente la más peligrosa e incierta de todos los ciudadanos de la capital orca. La sucesión es hereditaria, pero cualquier rey trasgo razonablemente inteligente dejará muchos hijos vivos tras su muerte, así como una progenie de parientes lejanos ansiosos por aferrarse al trono. Como dijo Skorg en sus últimos estertores, tras la muerte de un ashdurbûk da comienzo una lucha por el dominio del Monte Gundabad tan llena de derramamientos de sangre, asesinatos y viles traiciones que podría calentar hasta el mismísimo corazón del Señor Oscuro. Finalmente, un nuevo rey trasgo se sienta en el trono y es coronado

por el sacerdocio orco con los símbolos de la soberanía consagrados a la Oscuridad: el Estandarte Ghrazîm, una bandera de color rojo sangre con un emblema negro en el centro con la forma de tres picos y colocada en un bastón de hierro coronado por un cráneo de bestia maligna; el Yelmo de Hielo, hecho de mithril y con diamantes engarzados; y la gran cimitarra de laen conocida como Thrakurghash (L.N. "Portadora de la Llama"). Pero ni siquiera entonces puede el rey permitirse un momento de respiro; el monarca debe estar continuamente vigilante, a la busca de algún veneno, algún cuchillo en la oscuridad, o de algún pariente real que pudiera aprovecharse de algún defecto propio para reunir una facción de descontentos y enfrentarse al rey orco en un duelo a muerte.

Afortunadamente, el gobernante del Monte Gundabad no carece de los medios necesarios para eliminar a sus enemigos más incautos o de asegurar su poder. Las estancias de palacio en la Gran Cima están constantemente protegidas por una hoerk completa de soldados uruk, temibles y hábiles guerreros, comandados por un gran orco escogido por su incuestionable lealtad. Por toda la ciudad orca, acechando en cada esquina y espionando a cualquier enemigo potencial se encuentran los rastreadores de élite, los Husmeadores Nocturnos (L.N. Burzsnûtu), cuya tarea en lo que respecta a los gobernantes de élite es revelar al rey trasgo las maquinaciones de sus poco escrupulosos enemigos y las quejas incesantes de los insatisfechos. Los mercenarios trolls pueden ser enviados para aplastar hasta los rebeldes más osados. Además, el monarca no duda en utilizar a sus sirvientes realmente poderosos, tanto medio-orcos como otros viles estudiantes de la hechicería, para causar una destrucción terrible y repentina entre sus enemigos.

Aun así, en el Monte Gundabad siempre hierven las intrigas entre los principales servidores del ashdurbûk. Entre ellos, los dos de mayor rango, elegidos siempre entre los miembros de la Semilla de Skorg, son nombrados señores de la guerra. Comandan las huestes de guerra del ejército, y cada uno está al mando de una ciudadela separada: una en la Cima Retorcida y otra en la Cima Hendida. Juntas, las fuerzas que tienen a su disposición los dos señores de la guerra son casi equivalentes a las del rey orco, pero raramente suelen llegar a algún acuerdo estos rivales naturales en la sucesión al trono. El Capitán de la Puerta del Dragón, la principal entrada al Monte Gundabad, suele decantar la balanza en una lucha por el poder cuando lanza su hueste de guerra hacia una refriega en un momento crítico. Y tampoco se deben olvidar las malignas intrigas del Sumo Sacerdote de la Oscuridad, el señor uruk de todo el sacerdocio orco. No capitanea ninguna tropa, pero su acceso a los sortilegios, los venenos y los secretos de la tribu lo convierten en un peligroso enemigo, y su apoyo es indispensable para cualquier golpe de estado que pretenda tener éxito. Además, siempre está presente el poder de los gremios de artesanos de los orcos. Los artesanos forman probablemente la facción más benigna de la sociedad orca, ya que no son muy belicosos, pero suelen estar fieramente unidos en defensa de sus privilegios; en el caso de que así lo desearan, las siempre rugientes forjas del Monte Gundabad, los cimientos del dominio orco en el norte, podrían enfriarse y quedar completamente silenciosas, haciendo tambalear el poder del más temible rey trasgo.

Aparte de los traicioneros rastreadores y los artesanos, el resto de la masa social de los orcos comunes cuenta más bien poco en la estructura de poder del Monte Gundabad. No tienen ni voz ni voto, y son vergonzosamente manipulados, in-

crepados y eliminados por sus señores. A estos miserables súbditos les importa bien poco quién sea el vencedor de la incesante lucha por el poder, ya que su único derecho y deber es trabajar, luchar y morir por sus amos. El despreciativo término con el que los uruk-hai se dirigen hacia ellos –snaga– lo resume todo a la perfección: el orco común nace, vive y muere como un esclavo.

4.22 LAS TRIBUS ORCAS DE LAS MONTAÑAS

Los orcos de las Montañas Nubladas –así como los que acechan en las Montañas Grises, las Montañas de Angmar y las mesetas del este de Eriador– están divididos en nueve *confederaciones tribales que comprenden un total superior a las treinta tribus*. Todas ellas deben en cierto modo lealtad al ashdurbûk del Monte Gundabad, siempre azuzadas por las hordas de orcos al servicio del monarca orco y el poder del Rey Brujo, que es menos espectacular pero mucho más aterrador. Cada una de estas tribus entrega un tributo anual al rey orco en forma de botín, mineral, pieles y pellejos, y, si así lo desea el monarca orco, deben enviar sus milicias de soldados trasgos para reunirse en el norte al servicio del Rey Brujo.

Pero el control del ashdurbûk sobre las tribus de trasgos va haciéndose más tenue según la lejanía a la que se encuentre la tribu. A pesar de su lealtad nominal y del impuesto obligado que deben entregar, algunas de las tribus de orcos más grandes, ricas y mejor fortificadas, como las del Paso Alto y el Monte Gram, llevan una política completamente independiente con total impunidad. Este desafío es tolerado por el Rey Brujo porque le sirve para mantener a raya al Monte Gundabad; el rey trasgo debe dispersar su aterrador ejército para mantener su imperio de miedo, y por lo tanto es menos capaz de negarse a aceptar las órdenes procedentes de Angmar. En realidad, las disputas entre las tribus orcas son bastante comunes, aunque normalmente se suelen evitar los sangrientos e inútiles combates abiertos de antaño.

Las tierras sometidas por los orcos se extienden hacia todos lados. Una tercera parte de los trasgos que sirven al ashdurbûk habitan en el oeste de Angmar, a lo largo de la frontera de ese reino con Arthedain. Y la mitad de los orcos de las montañas infestan las Montañas Nubladas con sus comunidades, guaridas y túneles. El resto están esparcidos al este del Monte Gundabad en las Montañas Grises. Potencialmente, el rey orco podría llegar a reunir una colosal horda formada por 35,000 guerreros orcos; pero raramente se ha llegado a reunir un ejército formado por la mitad de esos soldados, y la cantidad de recursos necesarios para mantener a una masa violenta y sedienta de sangre de ese tamaño durante más de unas semanas es impresionante. Los 6000 guerreros orcos bajo las órdenes directas del rey orco forman parte de cuatro tribus, que juntas forman la confederación conocida como la Hueste de Gundabad. Las unidades tribales, que corresponden a las principales divisiones del ejército del Monte Gundabad, son las siguientes.

HUVORGH

Esta tribu está formada por los habitantes originales del Monte Gundabad, los supervivientes de la huida de Angband bajo el mando de Skorg, y se enorgullece de formar a los guerreros más fieros de todo el Monte Gundabad, así como a la mayor parte de uruk-hai. Los guardias de la Puerta del Dragón y las patrullas fronterizas de la ciudadela (que tienen la mejor oportunidad para realizar pillajes) están formadas por miembros de la tribu huvorgha. Su estandarte tribal lo forman dos cimitarras rojas cruzadas sobre fondo negro.

BURZATH

Incluidos en la Hueste de Gundabad –aunque hay quien diría más bien “esclavizados”– cuando se descubrieron las enormes venas de mineral bajo la montaña de triple cumbre, los miembros de la tribu burzath proporcionan la mayor cantidad de excavadores, mineros y constructores de la capital orca. Capitaneados en combate por el señor de la guerra de la Cima Hendida, son más rápidos, aunque menos fieros, que los huvorgha, y juegan un papel muy importante en los asedios y las acciones de retaguardia. Su estandarte tribal es un pico y una piedra partida en dos de color negro sobre fondo rojo.

KRACH-UL

La tercera de las tribus en unirse a la Hueste de Gundabad, los krach-ul, mostraron su valía en el tremendo calor de las grandes forjas, donde destacan a la hora de fundir y pulir los metales. Otras tribus se refieren a los krach-ul con el término despreciativo de “pieles quemadas”, aunque ellos han adoptado el insulto como una cuestión de honor. Los krach-ul están capitaneados por el señor de la guerra de la Cima Retorcida, y son tristemente conocidos por su conducta sádica y brutal en el campo de batalla y en el trato con sus cautivos. Su estandarte tribal es una bandera de fondo negro con llamas rojas.

ILGUZ

La última de las tribus de la Hueste de Gundabad que se sometió al poder del rey orco fue la de los ilguz, que a primera vista pueden parecer los menos belicosos de todos los orcos, casi los polos opuestos de los salvajes huvorgha. Los ilguz son lentos a la hora de atacar y sólo luchan cuando es estrictamente necesario, pero han destacado en otros aspectos. Son sutiles y astutos, y la mayor parte de los rastreadores de élite proceden de esta tribu, así como gran parte de los artesanos orcos más hábiles; el rey trasgo reconoce su valía y les mantiene bajo su autoridad personal directa. En tiempos de guerra, los ilguz son los mejores arqueros y exploradores, dejando el camino libre a las tribus más agresivas cuando la lucha cuerpo a cuerpo es inminente. Su estandarte tribal es una bandera de fondo rojo con una serpiente negra enroscada en torno a una figura humana.

Estas cuatro tribus tienen un tamaño aproximadamente equivalente, siendo los burzath los más numerosos y los ilguz los más escasos. Difieren del resto de los orcos de las montañas en el hecho de que, como parte de la confederación de la Hueste de Gundabad, son vasallos directos del rey trasgo y no unos simples súbditos que se limitan a entregar su tributo; todos habitan en la capital o en alguna de sus fortalezas fronterizas.

Los estandartes tribales de las cuatro tribus de la Hueste de Gundabad son una de sus posesiones más preciadas, sólo inferiores a los atuendos reales y al Estandarte Ghrazîm de la confederación general. Los estandartes son protegidos a cualquier precio, y en el caso de que algún enemigo consiguiera robar alguno, constituiría una gran desgracia para la tribu implicada. Los orcos no escatiman esfuerzos para recuperar un estandarte robado.

4.23 EL MONTE GUNDABAD Y ANGMAR

Las relaciones entre el Rey Brujo y el señor del Monte Gundabad no son nunca abiertamente hostiles, pero siempre suelen ser bastante tensas. El Nazgûl intenta reducir el dominio de los orcos hasta convertirlos en un mero estado súbdito de Angmar, mientras que el rey trasgo presiona a su se-



ñor para conseguir una mayor independencia y una mayor categoría en esta asociación de bribones. Ambas facciones libran cuidadosamente una lucha política en la que las apuestas son extremadamente elevadas, ya que la continuidad de la alianza es vital para los dos. De entre todas las tierras sometidas por el Rey Brujo, la ciudad de los orcos es el mayor centro de población, y sus enormes forjas y armerías no tienen igual en todo el reino de Angmar. Con el Monte Gundabad como firme aliado, el Rey Brujo tiene aseguradas suficientes armas, artefactos de guerra y equipo militar para sus guerras contra Arthedain. Al mismo tiempo, el Monte Gundabad no puede alimentar a sus hordas de orcos trabajadores sin los suministros procedentes de las tierras de los estaravi, bajo el dominio del Espectro del Anillo.

Por lo tanto, el ashdurbûk se limita a mandar escrupulosamente todo los soldados y el armamento que exige el Rey Brujo, para no provocar la cólera del tirano de Angmar. Igualmente, el nazgûl no deja ninguna duda en las mentes de los jefes de las tribus y confederaciones orcas de menor importancia de que él apoya la supremacía del Monte Gundabad, y por lo tanto mantiene llenas de tributos las arcas del ashdurbûk. Incluso llega a tolerar ciertas muestras ocasionales de rebeldía entre las tribus más lejanas, siempre que la rebelión sólo se enfrente al ashdurbûk y no interfiera con sus propios planes. Y cuando las fuerzas del Monte Gundabad se unen a las huestes de Angmar, permanecen bajo el mando de sus propios oficiales orcos y sólo reciben órdenes del propio Rey Brujo, y no de sus generales humanos o trolls.

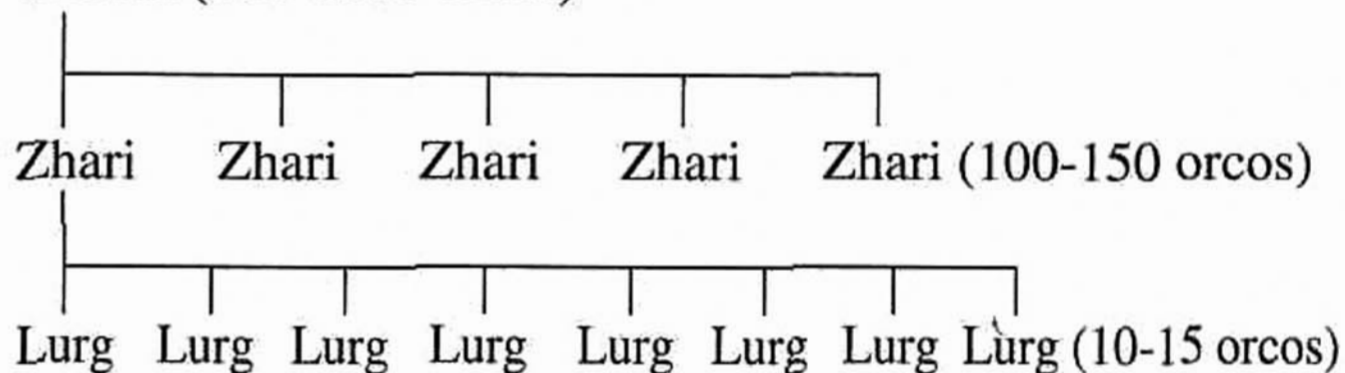
Tanto el Rey Brujo como el ashdurbûk mantienen sendas embajadas formales en la corte de su aliado, y algunos de los pueblos súbditos de Angmar, en particular los estaravi, suelen enviar legados a la corte del Monte Gundabad. Pero además de estas misiones públicas, los dos maléficos amos del norte mantienen una constante vigilancia sobre su rival mediante una red de espías infiltrados en el reino del otro. Tanto en la Lengua Negra como en el idioma de los orcos, la palabra "confianza" es sinónimo de "locura", y ninguno de los dos se considera un loco.

4.3 FUERZAS MILITARES

Para los orcos, una raza creada para intervenir en conflictos y conquistas constantes, la guerra no es más que la expresión de su propio y violento orden político. La sociedad orca está constantemente organizada y lista para entrar en combate. Cada macho adulto es un guerrero o sirve al ejército o su tribu de alguna manera. Como la unidad social bá-

sica, el lurg, un grupo de 10-15 orcos comunes bajo el mando de un drartul (L.N. "Sargento"), es tanto un equipo de trabajo como una formación militar de mínimo tamaño; toda la tribu puede encontrarse lista para el combate en unas pocas horas. Las "compañías" militares de mayor tamaño, conocidas como zhari, están formadas por diez lurgs. Están capitaneadas por un oficial uruk conocido como gothai (L.N. "Gran amo") y son capaces de actuar de manera independiente en combate o en campaña. Varios zharis forman la hueste tribal o "estandarte" (Or. "Urhoth"). Además de estas fuerzas de orcos comunes, un ejército orco suele contar con una guardia de élite conocida como hoerk cuyo propósito es proteger al líder de la hueste; entre sus filas sólo hay uruk-hai y trolls mercenarios. La hoerk siempre se mantiene en reserva hasta los momentos más decisivos de la batalla.

Urhoth (500-1500 orcos)



Las armas preferidas por los orcos de las montañas son las cimitarras, forjadas con hierro o incluso acero para los uruk-hai, las lanzas pesadas o armas de asta de punta ancha, los martillos o las mazas, y los arcos cortos hechos de cuerno. Los uruk-hai son también conocidos por empuñar hachas u otras armas habituales entre los hombres, y normalmente sustituyen los arcos cortos por arcos largos de diseño humano hechos de madera de tejo, ya que su mayor estatura les permite utilizar armas más grandes y poderosas. A menudo (10% de probabilidades para los orcos comunes, 30% para los uruk-hai), las armas están empapadas con algún tipo de veneno. Los venenos que utilizan en combate los orcos suelen ser de tipo paralizante o irritante, y casi nunca mortales, debido al alto riesgo que existe de herir a los soldados compañeros o incluso a uno mismo con un arma impregnada de veneno.

La mayoría de orcos luchan con una armadura de cuero rígido reforzada con metal, mientras que los orcos comunes de mayor categoría, así como todos los uruk-hai, tienen acceso a armaduras completas de cota de malla, forjadas con gruesos eslabones. Algunos de los señores orcos pueden llegar incluso a vestir corazas. Las armaduras de los orcos están diseñadas específicamente para los anchos cuerpos de los trasgos, y son bastante incómodas para los que no son orcos, aumentando las penalizaciones a la maniobra. Todos los sol-

dados tienen acceso a los yelmos de hierro. Los escudos suelen ser bastante pobres, hechos de madera cubierta de piel o hierro, especialmente para los orcos comunes, aunque pueden estar hechos completamente de hierro en el caso de los oficiales uruk.

Las tácticas de los orcos se basan en el ataque, y ciertamente, los comandantes orcos son mucho menos hábiles en las estrategias defensivas. Sus asaltos intentan sacar ventaja de la superioridad numérica que suelen tener los trasgos sobre sus enemigos, y suelen lanzarse en una serie de "olas" contra varios puntos específicos de la línea enemiga, mientras que otras tropas se van moviendo en torno a los flancos del ejército enemigo. El avance queda oculto por una mortal caballería de vanguardia formada por orcos montados a lomos de los huargos, que gracias a sus aterradores ataques hacen huir en desbandada a la caballería rival. Dada la vulnerabilidad de los orcos comunes ante la luz del sol, los orcos prefieren luchar de noche, durante un día nublado o cuando están protegidos por una nube de murciélagos vampiro gigantes, que frecuentemente suelen acompañar a los trasgos a la guerra. El comandante orco no suele luchar en primera línea de combate, sino que permanece en retaguardia dirigiendo la batalla, esperando al último momento para entrar en la refriega, acompañado de su hoerk. Esto no refleja una falta de valentía personal, sino la creencia de que es mejor sacrificar a subordinados menos valiosos que desgasten al enemigo antes que arriesgar tropas de élite, y que la obligación de un general es supervisar todo el conflicto, lo que normalmente suele ser completamente imposible si se encuentra en primera línea de combate. Más de un señor de los hombres se ha visto obligado a reconocer a regañadientes la efectividad de la filosofía orca de los mandos (siempre que, por supuesto, tengan a su disposición una horda enorme de tropas de calidad inferior dispuestas a ser utilizadas como carne de cañón).

El principal punto vulnerable de los guerreros trasgos es su moral; son extraordinariamente feroces cuando comienza la batalla, presionando en el asalto aunque sufran unas terribles pérdidas, pero pueden romper filas con mucha facilidad ante cualquier contraataque inesperado. Además, los ejércitos orcos son difíciles de mantener unidos durante campañas prolongadas; dependen principalmente del forrajeo y el pillaje para mantener al ejército, y pierden cohesión y se dispersan en cuanto pasan algunas semanas o meses. Sólo una voluntad al mando inusualmente potente, unida a una durísima disciplina, puede mantener unido a un ejército orco de gran tamaño.

El orden de batalla de la Hueste de Gundabad, el ejército del rey trasgo, es inusualmente preciso y formal, lo que refleja el nivel de organización superior presente en el reino orco. A continuación se describe con más detalle. Sin embargo, sólo se puede reunir la Hueste al completo en el interior de la ciudadela; cuando los orcos salen de su guarida, sólo un máximo de tres cuartas partes del ejército marchan hacia el combate, y normalmente suelen ser muchos menos. En la ciudadela deben permanecer una buena parte de las fuerza de cada una de las cuatro tribus que comprenden la confederación de Gundabad, para proteger los tesoros, las hembras y los esclavos, y para procrear nuevos orcos en el caso de que el ejército que marcha hacia la batalla sufra algún desastre.

URHOTH HUVORGHHA

Comandados por el Capitán de la Puerta del Dragón, la hueste tribal de los huvorgha está formada por 1,300 orcos

comunes y 15 oficiales uruk. Cada soldado pertenece a uno de los 100 lurgs que están agrupados en 10 zhari, cada uno de los cuales está capitaneado por un uruk. Cada lurg contiene un rastreador, un orco común que no es un guerrero sino un explorador. Este urhoth goza de una proporción inusualmente alta de soldados de caballería, ya que dos zhari completos están formados por jinetes de huargos. Las cimitarras son sus armas favoritas; cada orco tiene una. Las lanzas o los arcos cortos son armas secundarias. Los cinco uruk-hai que no comandan un zhari son los guardias personales del líder, llamados "Garras". El urhoth huvorgha suele formar tradicionalmente el centro y la vanguardia de la Hueste de Gundabad, el lugar de honor tras el cual se encuentra estacionado el ashdurbûk junto a su hoerk.

URHOTH BURZATH

La mayor de todas las huestes tribales, la urhoth burzath, está capitaneada por el señor de la guerra de la Cima Retorcida. Está formada por 1,500 orcos comunes (120 lurgs que forman 13 zhari) y 18 oficiales uruk-hai. Sólo uno de los zhari está formado íntegramente por jinetes de huargos. Aunque las cimitarras son bastante comunes, hay una mayor preferencia por los martillos u otras armas de aplastamiento que en otras tribus; y los arcos son más escasos. Seis uruk-hai, que no están al mando de ningún zhari, actúan como las "Garras" personales del líder. El urhoth burzath suele formar el ala derecha de la Hueste de Gundabad.

URHOTH KRACH-UL

Bajo el mando del señor de la guerra de la Cima Retorcida, este urhoth está formado por 1,400 orcos comunes (110 lurgs agrupados en 11 zhari) y 17 oficiales uruk-hai. Un zhari está formado íntegramente por jinetes de huargos. El urhoth krach-ul utiliza varias armas típicas de los orcos, que suelen ser de mejor calidad que las del resto de tribus, al igual que las armaduras, yelmos y escudos de los krach-ul. Los seis uruk-hai que no están al mando de ningún zhari actúan como las "Garras" personales del señor de la guerra. El urhoth krach-ul suele formar el ala izquierda de la Hueste de Gundabad.

URHOTH ILGUZ

La más pequeña de las huestes tribales, la urhoth ilguz, está formada sólo por 1,000 orcos comunes (80 lurgs que forman 8 zhari) y 13 oficiales uruk-hai. No tiene ningún comandante propio, sino que están sujetos a la autoridad personal del rey orco. Ninguno de los zharis está formado por jinetes de huargos. Aunque los ilguz, como todas las demás huestes tribales, incorporan un rastreador orco común en cada uno de los lurgs, los de este urhoth tienen un especial renombre; se dice que un ilguz puede rastrear el olor que deja una piedra fría, ¡y utilizando sólo un orificio de la nariz! Las armas del urhoth ilguz están casi completamente basadas en el tipo de proyectiles; la mitad de los orcos comunes utilizan arcos cortos como arma principal. Los cinco uruk-hai que no están al mando de ningún zhari permanecen dispuestos para ejecutar las órdenes del ashdurbûk, y también son considerados como las "Garras del rey". En combate, el urhoth ilguz protege al ejército principal, apoyando las cargas con andanadas de flechas, y realiza maniobras para flanquear al enemigo.

Cada urhoth lleva su estandarte tribal como bandera, y los orcos de ese urhoth tienen los yelmos blasonados con el símbolo de su estandarte, de forma que puedan ser distinguidos fácilmente.

LA HOERK REAL

Comandada por el capitán de la Hoerk Real, esta guardia está formada por 100 uruk-hai. Sus miembros están armados con cimitarras y arcos largos. Están equipados con las armas y cotas de malla de acero de mejor calidad de todo el Monte Gundabad, y en combate son una fuerza impresionante que ha luchado en primera línea de batalla en más de una refriega al servicio de su monarca. La Hoerk Real tomó parte en la destrucción de la Cima de los Vientos y la aniquilación del ejército dúnadan de Cardolan; más adelante en la Tercera Edad, soportaron los más feroces ataques por parte de Thorin y los enanos de las Colinas de Hierro, cediendo sólo ante el hombre-oso Beorn, en la Batalla de los Cinco Ejércitos. Juraron proteger la persona del ashdurbûk, y los uruk-hai de la Hoerk Real son excepcionalmente leales, debido a los privilegios de los que gozan y a los durísimos castigos a los que deberían hacer frente en caso de cobardía o traición. Tienen el elevado honor de llevar el símbolo de la Hueste de Gundabad, un triple pico, blasonado en sus yelmos.

HOERKS MENORES

Los señores de la guerra de la Cima Hendida y la Cima Retorcida tienen cada uno a su servicio una hoerk menor, formada por 30 fuertes uruk-hai dedicados exclusivamente a protegerles; el tamaño de esta guardia está deliberadamente restringido por el ashdurbûk. Incluso combinadas, no podrían hacer frente a la Hoerk Real. Las armas y armaduras son similares a las de los guardaespaldas del rey orco, y los yelmos de los soldados están blasonados con el símbolo de la urhoth que comanda su señor.

HUSMEADORES NOCTURNOS

Esta unidad está formada por 190 rastreadores orcos comunes, todos ellos exploradores y ladrones entrenados bajo el mando del Maestro Espía. Estos rastreadores de élite no son utilizados nunca en combates cuerpo a cuerpo, ya que son demasiado valiosos como para desperdiciarlos. Por el contrario, se les reserva para las misiones de reconocimiento, emboscadas o infiltración en los campamentos enemigos para asesinar a los generales, todas ellas tareas en las que sobresalen por su habilidad. Los Husmeadores Nocturnos también actúan como informadores dentro de la Hueste de Gundabad, descubriendo a los traidores y los disidentes ante el monarca. Los rastreadores de élite son casi imposibles de distinguir de un explorador normal, ya que ambos visten con una armadura de cuero, una capa oscura y unas botas acolchadas de cuero suave, y utilizan las mismas armas: cimitarras, dagas y arcos cortos. Sin embargo, cada Husmeador lleva oculto un emblema de plata con la forma de los tres picos de Gundabad, que le identifica como un sirviente del rey orco. ¡Cuidado, sus armas están siempre envenenadas!

GUARDIA DE TROLLS

La guardia de trolls del ashdurbûk es una tropa tremendamente poderosa formada por 20 trolls de las cavernas liderados por su jefe. Raramente son empleados fuera del Monte Gundabad debido a la vulnerabilidad de los trolls ante la luz del sol, e inspiran un profundo miedo entre los orcos comunes, así como una respetuosa cautela entre los uruk-hai. Los trolls no necesitan ninguna armadura, sólo escudos. Empuñan unas macizas mazas de hierro y unas hachas arrojadas hechas de piedra. Ninguno de los guardias respeta la autoridad de los orcos, con la única excepción del mismísimo rey orco.

TREN DE ASEDIO

Único entre todas las fuerzas militares del Monte Gundabad, el Tren de Asedio es famoso en todo Angmar y muy temido por los dúnadan de Eriador. El Rey Brujo lo convoca siempre que va a iniciar una campaña de importancia. El Tren de Asedio está formado por 360 orcos comunes, formados a partes iguales por miembros de cada una de las cuatro tribus de la confederación de Gundabad, y 5 oficiales uruk. Los miembros de cada tribu tienen asignadas unas funciones muy específicas. Los guerreros huvorgha, como reconocimiento a su fuerza y habilidad en combate, protegen el tren y empujan los arietes. Los soldados burzath construyen murallas de tierra, excavan zanjas y minan las murallas de las fortalezas enemigas. Las tropas de los krach-ul construyen y mantienen las torres y artefactos de asedio, como las catapultas, las balistas, arietes y barrenas. Los soldados ilguz se encargan de disparar los artefactos de proyectiles. Un oficial uruk, elegido por su intelecto y talento en la ingeniería, lidera cada grupo tribal; el quinto uruk-hai es el jefe del Tren de Asedio, y goza de una autoridad total.

El Tren de Asedio tiene acceso a una soberbia reserva de artefactos de guerra diseñados por los orcos, fabricados en las armerías del Monte Gundabad. Los artefactos son almacenados y transportados por piezas, en carromatos o trineos tirados por animales de carga que proporciona el Rey Brujo, o que son requisados a los estaravi. Si es necesario, los mismos orcos tiran de los carros. Una vez se llega a la fortaleza enemiga, los orcos comienzan a montar y preparar todos los artefactos que vayan a utilizar, teniéndolos listos en menos de un día; antes de que pase una semana, incluso el castillo mejor defendido estará a punto de hundirse: sus murallas estarán medio derruidas y socavadas, y sus puertas estarán a punto de quebrarse. Una de las tácticas favoritas de los orcos es arrojar bolas de brea ardiendo sobre los pueblos cuyos edificios están hechos de madera o con el techo de paja; también suelen provocar la explosión de minas llenas de pólvora o enviar un rebaño de animales enfermos para extender la plaga en una ciudad asediada. Los orcos tampoco se muestran muy reacios a enviar a los prisioneros vivos de vuelta con sus compañeros mediante el uso de sus catapultas más potentes.

El Tren de Asedio logró su victoria más importante cuando logró tomar la supuestamente inexpugnable fortaleza dúnadan de la Cima de los Vientos en el año 1409 T.E. Tras ese triunfo, el tren regresó al Monte Gundabad, y de esta forma escapó a la subsiguiente derrota del Rey Brujo a manos de los caballeros de Arthedain. El Tren de Asedio todavía lleva clavado en la punta del bastón donde ondea su estandarte de guerra —una torre negra partida por la mitad sobre fondo rojo— el cráneo de uno de los comandantes dúnadan de la guarnición de la Cima de los Vientos, un premio que el rey de Arthedain estaría más que dispuesto a recuperar.

CURANDEROS Y SACERDOTES

Un contingente de 40 sanadores y 15 sacerdotes de la Oscuridad permanecen listos para servir a la Hueste de Gundabad en cualquier momento. No participan en el combate, sino que permanecen en retaguardia del combate o resguardados en la seguridad de la ciudadela. Los soldados más seriamente heridos son arrastrados hasta las tiendas de enfermería o transportados en carros hasta las montañas por los compañeros menos dañados. Los sanadores y sacerdotes nunca corren ningún peligro innecesario. Cada urhoth tiene asignados cinco curanderos, y el resto están a disposición del rey orco. Los sacerdotes de la Oscuridad son servidores del Sumo

Sacerdote del Monte Gundabad, y pocos llegan a salir en algún momento de la fortaleza montañosa.

4.4 ANILLOS DE PRODUCCIÓN

Entre los orcos comunes del Monte Gundabad, los que más respeto reciben son los miembros de los experimentados Anillos de Producción (L.N. Nazg-artha; sing. Nazg-arth), y en especial los maestros artesanos orcos (L.N. Durb-artha; sing. Durb-arth). Los Anillos de Producción son gremios encargados del entrenamiento y disciplina de los orcos asignados a una profesión especializada, como contraposición a los trasgos que simplemente se dedican a luchar y realizar tareas generales. Aunque los miembros de los nazg-artha (L.N. Artha-hai) forman parte de la Hueste de Gundabad, y por lo tanto han sido entrenados en el uso de las armas, suelen ser los últimos en partir hacia la batalla desde la fortaleza. En su ausencia, todas las redes de manufacturación quedan detenidas.

Los nazg-artha son una de las instituciones únicas de la ciudad orca que es el Monte Gundabad; hay pocas guaridas orcas que tengan la población suficiente como para permitir unas organizaciones tan especializadas. Su nombre, que pretende simbolizar la imagen de círculo cerrado que forman sus miembros, también hace referencia al Anillo Único de Sauron, el producto más famoso de un inventor maléfico.

Todos los Anillos de Producción se encuentran bajo la autoridad general de los Señores de las Forjas. Sin embargo, en la práctica actúan con una independencia considerable, y son los únicos medios a través de los cuales los orcos comunes pueden llegar a hacer caso omiso de las órdenes del rey orco y su oligarquía de uruk-hai. Los principales anillos de producción del Monte Gundabad son los siguientes:

Ong-krimparal (L.N. “Usuarios del hierro”). Son los responsables de todas las formas de forja de metales, producción de moldes y fabricación de artilugios y objetos de metal, con la excepción de las armas y las armaduras, que están reservadas para otros nazg-arth. Los ong-krimparal forman uno de los mayores grupos de artesanos de todo el Monte Gundabad. La mayoría de sus miembros son de la tribu de los krach-ul.

Hûrghashlu (L.N. “Los que encienden el fuego”). La fundición y la extracción de los metales a partir del mineral son las principales tareas de los miembros de este nazg-arth, que también está dominado por miembros de la tribu de los krach-ul.

Khangaral (L.N. “Fabricantes de armaduras”). De todos los nazg-artha, los miembros del khangaral son los que deben someterse a un entrenamiento más largo y son los más difíciles de reemplazar; por lo tanto, gozan de la mayor categoría y son los últimos soldados que se arriesgan en combate. La mayoría se limitan a producir yelmos, armaduras de cuero reforzadas con metal y cotas de malla. Un puñado de los maestros artesanos pueden llegar a forjar corazas, trabajando con aleaciones de acero y mithril. Los miembros de este nazg-artha son casi exclusivamente orcos krach-ul.

Voraklu (L.N. “Fabricantes de armas”). Este nazg-arth incluye a los fabricantes de espadas, arcos, y todos los orcos entrenados en las técnicas de la producción de armas. Su talento puede llegar a incluir hasta los conocimientos necesarios para manejar aleaciones de acero y mithril; uno o dos de los durb-artha incluso trabajan el laen. Los voraklu suelen ser en su mayor parte krach-ul, aunque hay una buena parte de ellos que proceden de la tribu de los huvorgha y los ilguz (estos últimos suelen ser los fabricantes de arcos). Este ani-

llo de producción sigue una extraña política por la cual se asegura una artesanía de alta calidad. Un artesano debe poner su marca en cada uno de sus productos; si algún arma se rompe en combate, el artesano que la fabricó es azotado; en el caso de que el fallo provocara la muerte de quien empuñaba el arma, el herrero será ejecutado.

Brusszal (L.N. “Cerveceros”). La mezcla y preparación de licores es responsabilidad de este respetado nazg-arth, cuyos miembros proceden principalmente de la tribu de los ilguz, aunque también hay algunos huvorgha. Aunque el gremio suele producir unas enormes cantidades del barato (y fuerte) licor conocido como skak para los orcos comunes, sus miembros también preparan algunos licores especialmente fuertes para la élite de uruk-hai: ogg, goki y el infame tongkûn. El licor orco es uno de los pocos productos de su cultura que puede ser utilizado para comerciar en cualquier otro sitio, pudiendo incluso sacar algo de beneficio; un barril de tongkûn puede llegar a valer 30 monedas de oro en la ciudad oriental de Riavod, en las orillas del Mar de Rhûn.

Fakhtchal (L.N. “Carniceros”). La matanza de los animales domésticos y el proceso de despellejar y trocear los cadáveres de los animales sacrificados y cazados es responsabilidad de este anillo de producción. Está dominado casi por completo por miembros de la tribu huvorgha, ya que las habilidades de combate de estos artha-hai son extremadamente útiles en su trabajo. Los miembros del fakhtchal, a diferencia de la mayoría de orcos, suelen disfrutar de su trabajo e incluso llegan a entonar unas extrañas canciones durante las matanzas especialmente productivas. Una de las tareas más desagradables de los fakhtchal es la preparación de los esclavos heridos o muertos para las mesas de los uruk-hai.

Mukhardar (L.N. “Pedreros”). Los miembros del mukhardar son los albañiles de Gundabad, y proceden principalmente de la tribu de los burzath. Son el nazg-arth de mayor tamaño, ya que sus habilidades están en constante demanda en la ciudad subterránea.

Tûzantû-vob (L.N. “Los Iluminados”). Los tûzantû-nob se encargan de las tareas de ingeniería y arquitectura, y proceden básicamente de las tribus de los ilguz y los burzath. Normalmente, hay más inteligencia acumulada en los miembros de este nazg-arth, que es el más pequeño de los nueve, que en todo el resto de la población del Monte Gundabad. Puede que algunos de los tûzantû-nob sean los mejores diseñadores de laberintos de toda la Tierra Media.

Iak-thrakal (L.N. “Portadores del dolor”). Entre los orcos, la tortura ha sido elevada hasta la categoría de profesión y de arte. Los miembros del iak-thrakal son en su mayor parte ilguz, cuya sutileza es muy útil a la hora de conseguir información de los cautivos más recalcitrantes, o de castigar a los que han desagradado al rey orco.

5. PANORÁMICA GENERAL DEL MONTE GUNDABAD

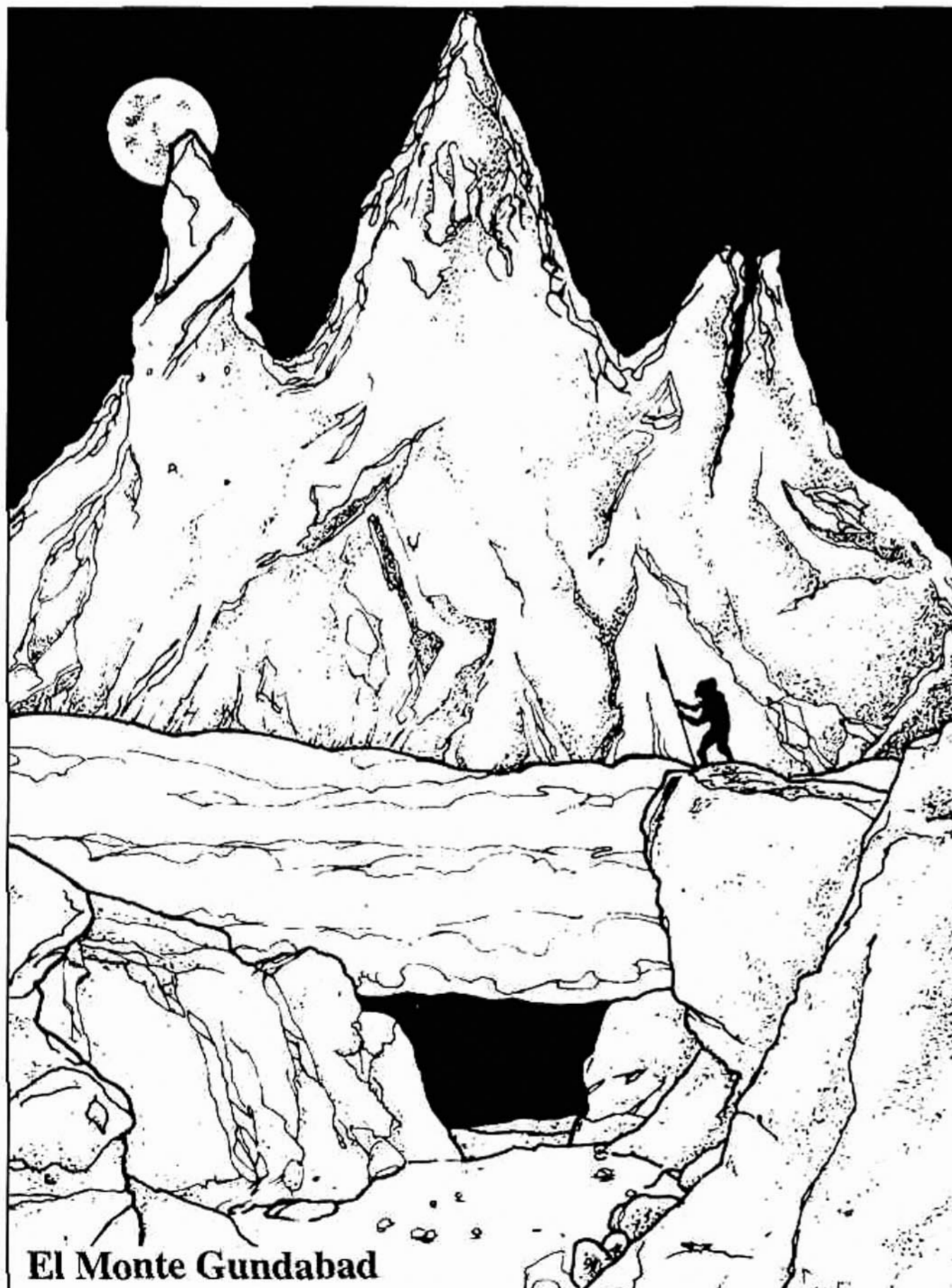
Por debajo del Monte Gundabad yace un mundo subterráneo de proporciones y complejidad casi inconcebibles, y se puede decir que alcanza el máximo grado de civilización posible dentro del pueblo de los orcos (o, según el punto de vida, el máximo grado de barbarie). Sólo quienes están acostumbrados a moverse por las aparentemente interminables

estancias y pasajes de Khazad-dûm o las mazmorras de Barad-dûr pueden llegar a comprender el alcance del reino de los orcos. El Monte Gundabad comprende varias regiones distintas pero interconectadas entre sí, cada una de las cuales llevaría semanas o incluso meses explorar.

Existen ciertas características comunes en todo el complejo. La ciudad-fortaleza de las montañas no debería ser confundida con otros reinos orcos como la Puerta de los Trasgos, que fue construida en torno a unas cavernas de piedra caliza. Por el contrario, en el Monte Gundabad, sus túneles y cámaras originales fueron formadas por los flujos de lava y las bolsas de aire que quedaron cuando los tres picos todavía escupían llamas y humo de origen volcánico y no orco. Como resultado, suelen estar completamente secas y libres de estalactitas, estalagmitas, pilares u otras maravillas naturales que distinguen a las cavernas creadas por la filtración del agua. En el Monte Gundabad no existe la belleza, sólo una esterilidad sobrecogedora, aligerada en algunos puntos gracias a las aterradoras obras de los orcos y la brutal majestad de sus colosales factorías.

En los cuatro mil quinientos años que han pasado desde que los orcos reclamaron por primera vez la montaña como propia, la incansable energía y maestría de los mineros e ingenieros trasgos ha dado forma a las cámaras de lava originales, creando una red de pasajes, estancias, entradas, residencias y talleres interconectados. El Monte Gundabad está en constante evolución, y en cualquier momento se están realizando obras de reparación o construcción en algún punto.

La arquitectura de los orcos se caracteriza por los pasajes de poca altura, bastante difíciles de atravesar por cualquier criatura de tamaño muy superior al de un enano, que deberá agacharse para poder avanzar. Los uruk-hai corren agachados y dando grandes zancadas, y tras varios años de hacer el mismo movimiento están muy acostumbrados a él



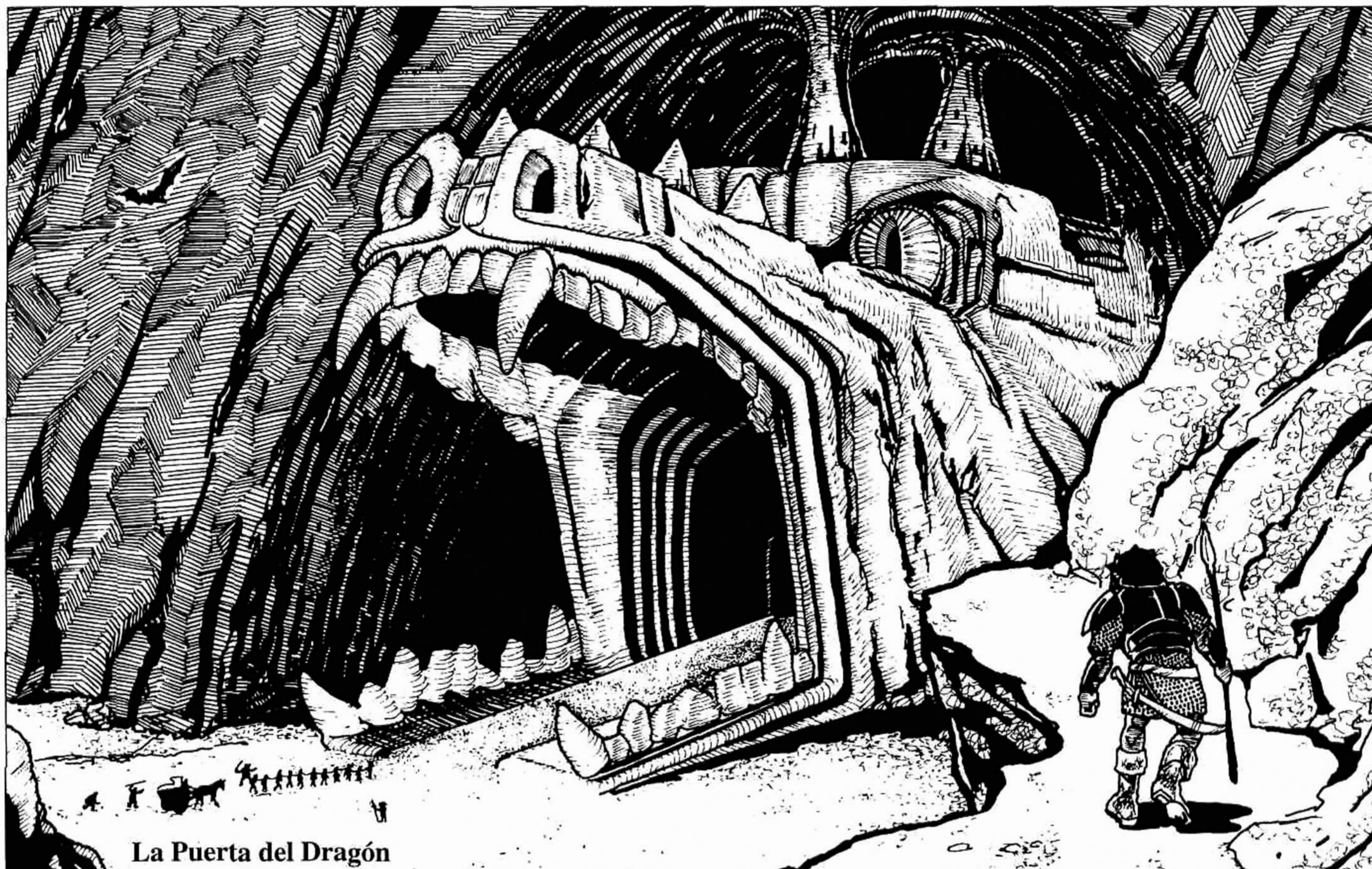
El Monte Gundabad

y no se sienten incómodos en absoluto. Los enmarañados corredores se cruzan, giran y vuelven hacia atrás varias veces, confundiendo por completo a cualquier intruso que no esté familiarizado con los símbolos secretos de los orcos, que se encuentran grabados en forma de dibujos aparentemente aleatorios sobre las paredes de roca. Dichos signos sirven para guiar a los que están familiarizados en estos misterios. En algunos puntos, los pasajes más importantes se convierten en verdaderos laberintos. Un laberinto orco es una imagen realmente maravillosa que ejemplifica las retorcidas mentes de sus creadores elevadas a la máxima expresión; los que se encuentran en el Monte Gundabad son los máximos exponentes de este arte. Muros cambiantes, callejones sin salida y pasajes duplicados garantizan una completa desorientación por parte de los invasores incautos; los espías y esclavos fugados que intentan cruzar los laberintos suelen acabar muriendo de hambre o desesperación. Los enloquecedores diseños de los pasajes y los laberintos son básicos para el sistema defensivo de los orcos, ya que anula la posible ventaja de la sorpresa que puedan tener los enemigos y aísla de manera efectiva a los invasores mientras los trasgos se dedican a reunir sus fuerzas para contraatacar.

En general, los corredores y cámaras del Monte Gundabad están bien contruidos, y los derrumbamientos son bastante escasos. El trabajo de los orcos en la piedra parece tosco y rudo, y sale bastante desfavorecido cuando se le compara con la calidad de los maravillosamente embellecidos y finalizados rasgos arquitectónicos de las ciudades enanas. Pero las apariencias engañan. Bellezas aparte —ya que los orcos no sienten ningún tipo de apreciación estética—, el trabajo de los orcos es sólido, estable y asombrosamente adecuado a su papel, funcional y puramente servicial.

El Monte Gundabad no contenía ningún depósito de agua en su interior, lo que constituía un serio contratiempo para la ciudadela. Para remediar este defecto, los orcos realizaron un impresionante esquema hidráulico mediante el cual se canalizarían las aguas del cercano Lago Hyord. El resultado de este ambicioso proyecto no es otro que las "Vías Húmedas", una serie de canales, cisternas y depósitos de bombeo situados por toda la fortaleza y que permiten acceder a una buena cantidad de agua potable, así como permitir la construcción de un sistema de alcantarillado. Muchos de los pasajes de las Vías Húmedas, medio llenos de agua, son lo suficientemente anchos y altos como para ser navegados por embarcaciones de poco tamaño. Para transportar las cargas más pesadas, los orcos mantienen una flota de barcas de hierro oxidado que se mueven entre los diferentes niveles de la ciudad mediante un sistema de esclusas de agua. Uno de los acontecimientos más extraños que pueden tener lugar en el Monte Gundabad es el encuentro con una de estas decrepitas embarcaciones, iluminada por una única linterna humeante e impulsada por los trasgos a través de un curso de agua completamente sumido en la oscuridad. Desgraciadamente para los orcos y para cualquier explorador, las Vías Húmedas están completamente infestadas por los sligh; más de un piloto ha sido estrangulado antes de que se diera cuenta de lo que estaba pasando. Llegado un punto, las Vías Húmedas desembocan en un enorme lago artificial situado en el interior del Monte Gundabad, que se mantiene lleno de peces ciegos, todo un manjar para el paladar de los orcos.

A continuación hay una descripción general de las principales regiones del Monte Gundabad. Se puede encontrar una descripción más detallada de estas regiones en la sección 7.



La Puerta del Dragón

LAS CIMAS

Hay tres Cimas diferentes, cada una situada al final de los triples picos del Monte Gundabad: la Gran Cima, la Cima Hendida y la Cima Retorcida. Aunque originalmente las Cimas contenían una gran cantidad de fisuras y cavidades naturales, los orcos han realizado un desarrollo artificial mucho más extenso en su interior. Sus monstruosas y resonantes estancias contienen las estructuras más importantes de la ciudad, así como los dormitorios de la mayoría de los uruk-hai. Los pasajes tienden a tener una mayor altura, y las cámaras son más grandes que las de los Pozos, ya que la estructura fue diseñada para acoger a los grandes orcos, que son más altos que los comunes. Las Cimas están provistas de una buena cantidad de agua procedente del Lago Hyord, pero los canales navegables de las Vías Húmedas no llegan hasta esta altura. El acceso al recinto de los uruk-hai desde la ciudad inferior no es más que un serpenteante y ancho pasaje y unas escaleras de varios kilómetros que se tardan varias horas en atravesar. Estas cámaras superiores están iluminadas por una tenue luz crepuscular que ciertamente es un alivio si se la compara con la total oscuridad que reina en el resto del Monte Gundabad. Los uruk-hai, con su inferior visión nocturna y su inmunidad a la luz solar, prefieren este entorno. La luz puede proceder de linternas, antorchas y hogares de fuego, o incluso de grietas excavadas en la superficie de la montaña y cubiertas por un postigo translúcido de piedra.

La Gran Cima, que está formada por cuatro niveles, acoge el palacio del rey trago, el principal Templo de la Oscuridad, las barracas de la Hoerk Real, la Guardia de Trolls y numerosas estructuras adyacentes, entre las que se encuentra la tesorería real. La Cima Hendida y la Cima Retorcida contienen dos niveles cada una, en cuyo interior se encuentran las estancias de los señores de la guerra, de muchos otros orcos de alto rango y, algo realmente extraño en el Monte Gundabad, de un buen número de medio-orcos.

Los diferentes niveles de las cimas están conectados mediante unas serpenteantes escaleras y túneles, así como algunas rampas o huecos para descender.

LA PUERTA DEL DRAGÓN

Aunque el Monte Gundabad cuenta con numerosos portales oscuros y conexiones con los caminos subterráneos que comunican las Montañas Nubladas, las Ered Mithrin y Angmar, sólo hay una puerta principal e indiscutible. Se trata de la Puerta del Dragón, situada en la vertiente meridional de la montaña, y por ella salen y entran los ejércitos, los mensajeros, los exploradores y los encargados de traer los tributos. Tallada en la ladera de la montaña, tiene la forma de una estilizada cabeza de dragón con las fauces abiertas y dispuesto a escupir su flamígero aliento. Dentro de la colosal boca del dragón hay un juego de tres puertas forjadas con acero. La cabeza de dragón, así como la ladera de la montaña que la rodea, está plagada de estructuras defensivas, incluyendo galerías para permitir disparar a los arqueros y agujeros para derramar aceite hirviendo, que hace las funciones de aliento flamígero desde la boca del dragón. Tras la Puerta del Dragón yace un extenso laberinto y un enorme complejo con barracas, almacenes y otras cámaras, que oscurecen los pasajes que conducen hasta el corazón del Monte Gundabad. La Puerta está constantemente guardada por casi una cuarta parte de la Hueste de Gundabad. Esa puerta es bastante conocida, y sería el principal objetivo de cualquier asalto a gran escala; ninguna otra entrada permitiría a las fuerzas invasoras un acceso tan rápido al centro del Monte Gundabad.

LOS POZOS

La mayoría de los orcos comunes guerreros, trabajadores, hembras, crías y esclavos habitan en el enorme complejo de la Ciudad Subterránea, también conocido (desgraciadamen-

te para los esclavos) como los Pozos de Gundabad. Este sofocante infierno oscuro se encuentra en la base de la montaña; a partir de la Puerta del Dragón, uno debe descender a lo largo de una amplia avenida con forma de túnel que conduce hasta la Ciudad Subterránea. Cuatro Descensos, cada uno formado por todo un nivel de estrechos pasajes interconectados, barracas de lurgs, harenas, guarderías para crías, enormes factorías cavernosas, almacenes y versiones orcas de tabernas, llenan las entrañas de la montaña. Cada Descenso tiene varios kilómetros de anchura, y está conectado con los demás mediante una serie de túneles de descenso, huecos y agujeros, y, por encima de todo, por las Vías Húmedas, que serpentean a través de todos los Pozos. Se puede acceder con facilidad a las Vías Húmedas desde cualquiera de los fondeaderos preparados para las embarcaciones orcas. Varias poternas, ocultas desde el exterior como parte de la montaña, proporcionan sendas vías de escape desde los Pozos hasta el mundo de la superficie, así como un medio de entrar de forma subrepticia para quienes están familiarizados con ellas.

Los cuatro Descensos están asignados, en lo que a residencias se refiere, a las cuatro tribus de la confederación de Gundabad. Los huvorgha ocupan el primer Descenso (el de mayor altura), aunque muchos de sus miembros están estacionados en la Puerta del Dragón. Los ilguz ocupan el segundo Descenso, los krach-ul el tercero, y los burzath ocupan el cuarto Descenso, el más inferior. Las estructuras más habituales de los Pozos incluyen las enormes forjas y fundiciones de los orcos, su complejo de armerías en el Tercer Descenso —un lugar de sofocante calor, humo acongojante y constante hollín—, así como la gran Arena de Gundabad en el Segundo Descenso, utilizada para el entrenamiento militar de las tropas y también para celebrar los infames Juegos de Gundabad, competiciones a muerte entre animales, monstruos y cautivos.

LAS CAVERNAS DE HONGOS

En las profundidades de los Pozos se extienden una serie de cavernas, irrigadas por el sistema de canales de los orcos y pobladas por una asombrosa cantidad de bosques de setas gigantes, malolientes y húmedas. Estos hongos son cultivados y cosechados por las hembras orcas y los esclavos, mientras que en las zonas más despejadas se crían bueyes y cabras domésticas. En el centro de las Cavernas de Hongos un estanque sin ninguna luz, alimentado por las aguas del Lago Hyord procedentes del mundo exterior y lleno de peces ciegos, refleja el deforme crecimiento de las formaciones que crecen alrededor de sus silenciosas orillas. Muchas de las cavernas están tenuemente iluminadas por grupos de hongos fosforescentes colgados de los techos, que brillan con extraños tonos verdosos o anaranjados. Las Cavernas de Hongos son tan vastas que algunas de sus cavernas no son visitadas durante años, y son un excelente refugio para los esclavos fugados o los aventureros que necesitan algún tiempo para recuperarse. Naturalmente, siempre está el problema de volver a salir, ya que no hay ningún pasaje que conecte directamente las Cavernas de Hongos con el mundo exterior.

LAS MINAS

Muy por debajo de las Cavernas de Hongos yacen los túneles de las minas excavadas por los trasgos durante miles de años para llegar a las venas principales de hierro, cobre y estaño. Los pasajes descienden de manera bastante abrupta, y en algunos puntos llegan a convertirse en meros huecos verticales. Muchos puntos están conectados por un primiti-

vo sistema de guías de metal sobre las que se desplazan las vagonetas de mineral, que son transportadas hasta la Ciudad Subterránea mediante un sistema de poleas que hacen funcionar los esclavos. En otros puntos, las Minas se internan tanto en las profundidades de la montaña que han llegado a comunicarse con el temido reino bajo tierra de los Subterráneos, donde ni siquiera los orcos se atreven a aventurarse. Los trasgos intentan sellar estas desgraciadas conexiones para evitar que los sligh u otras monstruosidades intenten invadir su ciudad. Ocasionalmente, los enemigos descubren las brechas demasiado pronto, y en tales casos los orcos se ven obligados a abandonar su trabajo de forma precipitada.

6. AVENTURAS EN LA CIUDAD DE LOS ORCOS

El Monte Gundabad contiene uno de los desafíos más peligrosos a los que puede enfrentarse cualquier aventurero de toda la Tierra Media, aunque también constituye una oportunidad de sacar grandes beneficios y correr emocionantes aventuras. Los peligros son evidentes. Más de seis mil guerreros orcos, respaldados por trolls, huargos, monstruos y un grupo de poderosos señores uruk, protegen la ciudad del rey de los trasgos. Además, estos enemigos son ayudados por el laberíntico diseño de la fortaleza subterránea, llena de trampas listas para atrapar a los incautos. Ningún grupo de personajes jugadores podría soñar con montar un asalto directo sobre el Monte Gundabad, y menos aún un intento de conquista. Pero existen algunas posibilidades de éxito para quienes sean sigilosos y hábiles en el uso de la espada y de los sortilegios. La Hueste de Gundabad está dispersa entre la Puerta del Dragón, las Cimas, los Pozos, las Cavernas de Hongos y las Minas; y muchas partes de la ciudad son visitadas con muy poca frecuencia. Aunque la Puerta del Dragón es casi impenetrable (sólo fue forzada una vez en toda la Tercera Edad, tras el ataque combinado de las Siete Casas de los enanos), hay varios pasajes menos conocidos y más accesibles a través de los cuales se puede entrar en el Monte Gundabad. Una vez dentro, una pequeña y cautelosa banda de aventureros podría intentar deslizarse a través de los túneles para llegar a su objetivo sin tener que enfrentarse a una urthoth entera de orcos. Las recompensas para los supervivientes son suficientes como para saciar la codicia del enano más avaro. Siglos de botines acumulados, tributos, armas y armaduras, y poderosos artefactos, esperan a quienes sean astutos y valientes; cientos de esclavos aguardan para ser rescatados, y la gratitud de sus pueblos en el rescate ofrecido por su libertad podría convertirse en una tentación realmente succulenta.

Las siguientes tres aventuras están ambientadas en el Monte Gundabad en el año 1640 de la Tercera Edad. Con las modificaciones adecuadas (al final del módulo se encuentran las notas generales para convertir módulos en diferentes periodos), podrían ser utilizadas en cualquier momento de la Tercera Edad y principios de la Cuarta. Cada una está diseñada para un grupo de personajes jugadores de diferente potencia.

Después de las aventuras se encuentra una descripción de las principales figuras del Monte Gundabad, cualquiera de las cuales pueden ser encontradas mientras se explora la

ciudad. Cada una es un enemigo potencialmente muy peligroso, y que puede tener acceso a una gran cantidad de recursos, armas y objetos de poder que hagan todavía más formidable al individuo. Los más importantes de estos objetos de poder son también descritos con detalle.

Mientras se desarrollen las aventuras en el Monte Gundabad, se debería tener en cuenta que los orcos no son estúpidos ni inválidos. Están muy familiarizados con la ciudad, y la utilizarán para sacar ventaja de sus oponentes. Los uruk-hai son especialmente hábiles, valientes y astutos, y raramente cometerán algún error de gran importancia. Sus debilidades no son más que las que tienen los orcos y su sociedad desde que existen como tales. Temen a la autoridad, y se muestran bastante reacios a tomar la iniciativa si eso significa desobedecer las órdenes. Como sus vidas están totalmente controladas, pueden quedar confundidos cuando se encuentren con algún acontecimiento inesperado. La pérdida de un líder suele provocar el pánico entre sus tropas. Son codiciosos y sangrientos, y prefieren pararse para saquear o matar a un enemigo antes que perseguir a los oponentes que huyen. Los aventureros acostumbrados a luchar contra los trasgos se desenvolverán mejor en el Monte Gundabad que los novatos.

6.1 UN MENSAJE PARA LOS REBELDES

Situación: El Monte Gundabad y sus alrededores.

Requisitos: Un grupo de aventureros de nivel bajo o medio (1-6). Al menos algún miembro del grupo debería haberse enfrentado a los orcos y explorado guaridas orcas de menor importancia anteriormente. Sería muy útil la presencia de uno o más enanos y exploradores. Los personajes jugadores alineados a favor de los Pueblos Libres o de disposición neutral son los ideales para emprender esta misión.

Ayudas: Se les proporcionará un mapa de la zona superior de los Valles del Anduin, así como ciertos contactos en el territorio de los nórdicos estaravi. En su interior, dichos contactos odian al Rey Brujo, y harán todo lo posible por que los personajes jugadores lleguen hasta las cercanías del Monte Gundabad sin ser detectados por los agentes de Angmar. Finalmente, el grupo será informado de la existencia de un portal secreto que conduce hasta los Pozos de Gundabad y no está demasiado protegido.

6.11 LA TRAMA

El rey Thranduil, señor de los elfos del Bosque Negro, ha sabido, mediante un elfo que recientemente escapó del cautiverio del Monte Gundabad, que una pequeña banda de rebeldes está intentando enfrentarse contra los orcos en los Pozos de la ciudadela. Se dice que los rebeldes son esclavos fugados, que son apenas unas pocas decenas, y que están liderados por un guerrero nórdico. Thranduil desea prestar alguna ayuda y ánimo a los rebeldes, con la esperanza de que consigan montar un levantamiento general entre los esclavos, debilitando de esta forma el poder del rey trasgo. Por lo tanto, el rey élfico está buscando un grupo de aventureros de confianza que estén dispuestos a entrar en el Monte Gundabad y entregar un mensaje y un regalo al líder de los rebeldes. El mensaje no es otra cosa que una carta sellada que contiene una promesa de amistad y ayuda futuras, así como ciertas cuestiones respecto a la situación y la fuerza de los rebeldes. El regalo de Thranduil es una espada larga élfica

de gran calidad, con un pomo de plata coronado por un berilo; la hoja contiene la propiedad mágica de detectar orcos en un radio de 30 metros, e indica su presencia con un tenue destello azul procedente de su filo.

Los aventureros podrían saber de la misión de Thranduil mientras están visitando a los elfos del bosque, o pueden ser contactados mediante un mensajero élfico en cualquier punto cercano a los Valles del Anduin o las Montañas Nubladas. Si los miembros del grupo están dispuestos a emprender la misión, se les informará de los contactos gracias a los cuales podrán cruzar la región de los estaravi sin temor a ningún ataque, y también se les revelará la existencia de un pasaje secreto que comunica con el Monte Gundabad y que fue descubierto por un cautivo elfo cuando logró escapar. Thranduil prometerá a cada uno de los aventureros supervivientes una recompensa de 100 monedas de plata (o, si lo prefieren, el lanzamiento de algún sortilegio menor); si tienen éxito, también se ganarán la amistad de los elfos del bosque, algo bastante útil en esta zona de la Tierra Media. Aunque Thranduil conoce ciertos detalles respecto a los rebeldes, en particular el nombre de su líder nórdico, no proporcionará esta información a los aventureros por adelantado. De esta forma, Thranduil se asegura de evitar que cualquier bribón se lleve la espada y se invente alguna respuesta falsa de parte de los rebeldes para conseguir cobrar la recompensa.

Con los contactos que les proporcionará Thranduil es posible cruzar las tierras fronterizas de los estaravi sin correr demasiados peligros. Sin embargo, una vez haya alcanzado la Repisa de Gundalok, el grupo se encontrará en terreno orco y deberá evitar las patrullas orcas hasta llegar al Monte Gundabad y localizar el pasaje secreto. Como dicho pasaje se encuentra a media ascensión de la montaña, la escalada de la ladera montañosa presenta un peligro considerable. Una vez en el interior de la fortaleza, los aventureros deberán recabar información entre los esclavos o esperar a un encuentro aleatorio con los rebeldes, mientras intentan evitar cualquier combate innecesario contra los orcos que podría dar la alarma en la ciudad. Afortunadamente, es probable que los orcos confundan cualquier grupo de poco tamaño con los rebeldes, de forma que aunque tenga lugar alguna escaramuza, es bastante poco probable que los orcos se dediquen a investigar el asunto.

La base de los rebeldes está situada en una cámara en las Cavernas de Hongos, olvidada por los orcos y cuidadosamente oculta detrás de numerosos escombros y setas gigantes. Sin embargo, una vez hayan encontrado a los rebeldes la misión no habrá acabado. En un principio, los rebeldes tratarán al grupo con suspicacia, pensando que pueden ser un grupo de espías enviado por los orcos, ya que la lugarteniente de los rebeldes, una hembra enana, desconfía por completo de cualquier enviado del rey Thranduil (¡el rey élfico no sabía nada sobre ella!). Por lo tanto, aunque los rebeldes acepten el regalo, los aventureros deberán demostrar su sinceridad realizando algún “pequeño trabajito”, como capturar un oficial orco para interrogarle o rescatar a un miembro de la banda de rebeldes que fue capturado por los orcos. Esa es la única forma de ganarse su confianza. Si tienen éxito en el “trabajito”, los rebeldes dejarán de dudar sobre ellos; además, la presencia de un enano en el grupo (si es que hay alguno) podría contribuir a calmar las suspicacias de la lugarteniente rebelde. Por otro lado, si en el grupo hay varios elfos, el “pequeño trabajito” podría consistir en algo tan sencillo como apoderarse de alguno de los estandartes de batalla de los orcos...

Si los aventureros logran persuadir a los rebeldes de su buena fe, éstos prepararán una respuesta para el rey Thranduil e intentarán guiar al grupo hasta que logren salir de Gundabad, intentando evitar cualquier encuentro por el camino. Tras realizar algunas preguntas delicadas sobre los rebeldes y sus enemigos orcos, Thranduil pagará gustosamente la recompensa prometida cuando el grupo regrese con la misiva del capitán rebelde.

6.12 SUPERVISIÓN DE LAS OPERACIONES

En esta aventura se pueden aplicar todos los planos, datos de personajes y otro tipo de información respecto al Monte Gundabad. Las características para los orcos y sus aliados, así como las de los personajes principales, se encuentran al final de este módulo, en la Tabla General Militar y la Tabla General de PNJs.

En el momento en que son descubiertos por el grupo, el grupo rebelde estará formado por cincuenta hombres. Su capitán es un montaraz nórdico de nivel 9, llamado Barlof. Su lugarteniente, la hembra enana, es una exploradora de nivel 7 llamada Dirn. Las filas rebeldes están formadas por 30 hombres de diferentes orígenes (nórdicos, dúnedain, montañeses, etc.) y 15 enanos, así como tres hobbits. Por causa de Dirn, no se acepta ningún elfo en el grupo, aunque Barlof siente cierta lástima por ellos (después de todo, suelen ser sacrificados por los sacerdotes orcos), y frecuentemente intenta ayudar a los elfos a escapar del Monte Gundabad.

Los rebeldes no son todavía lo suficientemente fuertes como para montar un ataque a gran escala contra los tragos. Por el contrario, se limitan a actuar en las Minas, en las Cavernas de Hongos y en los Pozos, en grupos de 5-10 hombres que intentan emboscar y aniquilar a partidas de orcos de poco tamaño, liberar grupos de trabajo y de esclavos, o incluso capturar e interrogar algún oficial orco (que son eliminados sin causarles demasiado dolor). La banda siempre incluye al menos un explorador o un montaraz, ya que la mayor amenaza para los rebeldes son los Husmeadores Nocturnos, y siempre deben acordarse de eliminar todas sus huellas. Una vez han liberado algún esclavo, le ofrecen la oportunidad de unirse a los rebeldes. Muchos lo hacen con la esperanza de vengarse de los orcos o simplemente porque es menos arriesgado que intentar escapar en solitario. Considerando sus escasas fuerzas, los rebeldes no se atreven a intentar invadir una de las Cimas o abrir la Puerta del Dragón. Sin embargo, llegado el momento, Barlof y Dirn esperan montar un ejército mucho mayor que pueda llegar a derrotar a los orcos o como mínimo sacudir los cimientos de su gobierno y liberar a todos los esclavos. Al final del módulo se encuentran las características de los rebeldes.

6.2 LA DESTRUCCIÓN DE GROND

Situación: El Monte Gundabad y sus alrededores, en particular los Pozos de Gundabad y las Montañas Nubladas.

Requisitos: Un grupo de aventureros de nivel medio o elevado (niveles 3-8). Los enanos y los exploradores serán especialmente útiles para el grupo a la hora de conseguir el objetivo, y al menos un mago es absolutamente esencial para completar la misión. Como la misión es bastante perjudicial para el Monte Gundabad, el Rey Brujo e, indirectamente, Sauron, sólo los personajes alineados a favor de los Pueblos Libres deberían aceptarla, aunque los personajes de tipo neu-

tral podrían acompañarles si hay de por medio alguna recompensa lo suficientemente jugosa, o simplemente por un odio personal hacia los orcos.

Ayudas: El grupo recibirá toda una serie de mapas de las rutas que cruzan las Montañas Nubladas hasta llegar al Monte Gundabad, y se les informará de la localización de un portal secreto que conduce hasta los Pozos del Monte Gundabad (que puede ser el mismo pasaje de la aventura anterior u otro completamente diferente). Finalmente, el grupo recibirá un pergamino mágico que contiene un sortilegio esencial para el éxito de la misión, y que debe ser lanzado por un mago. Tras lanzarlo de la manera adecuada, el sortilegio del pergamino también activará un poderoso sortilegio de Teleportación (lista de Magos, Puente Sublime) que devolverá a todos los que se encuentren en un radio de 9 metros en torno al portador a la ciudad dúnadan de Fornost Erain (incluyendo, desgraciadamente, a cualquier orco que se encuentre cerca).

6.21 LA TRAMA

Los sacerdotes de la Oscuridad han contado durante mucho tiempo la historia de Grond, el Martillo del Submundo empuñado por Morgoth durante la Primera Edad. Es el epítome del arma invencible del mal. Ahora, los herreros orcos del Monte Gundabad, los más hábiles de todo Angmar en la forja de artefactos de guerra, han recibido la orden de parte del rey trago de construir un ariete/barrena de tal poder que pudiera derrumbar las por ahora indestructibles murallas de Fornost Erain y asegurar de esta forma el triunfo del Rey Brujo sobre los dúnedain de Arthedain. La construcción del poderoso ariete, de más de treinta metros de longitud y con una cabeza de dragón hecha de una aleación de acero forjada especialmente por los orcos, está casi terminada. Dos de los tres oscuros sortilegios necesarios para asegurar su fuer-



Barlof

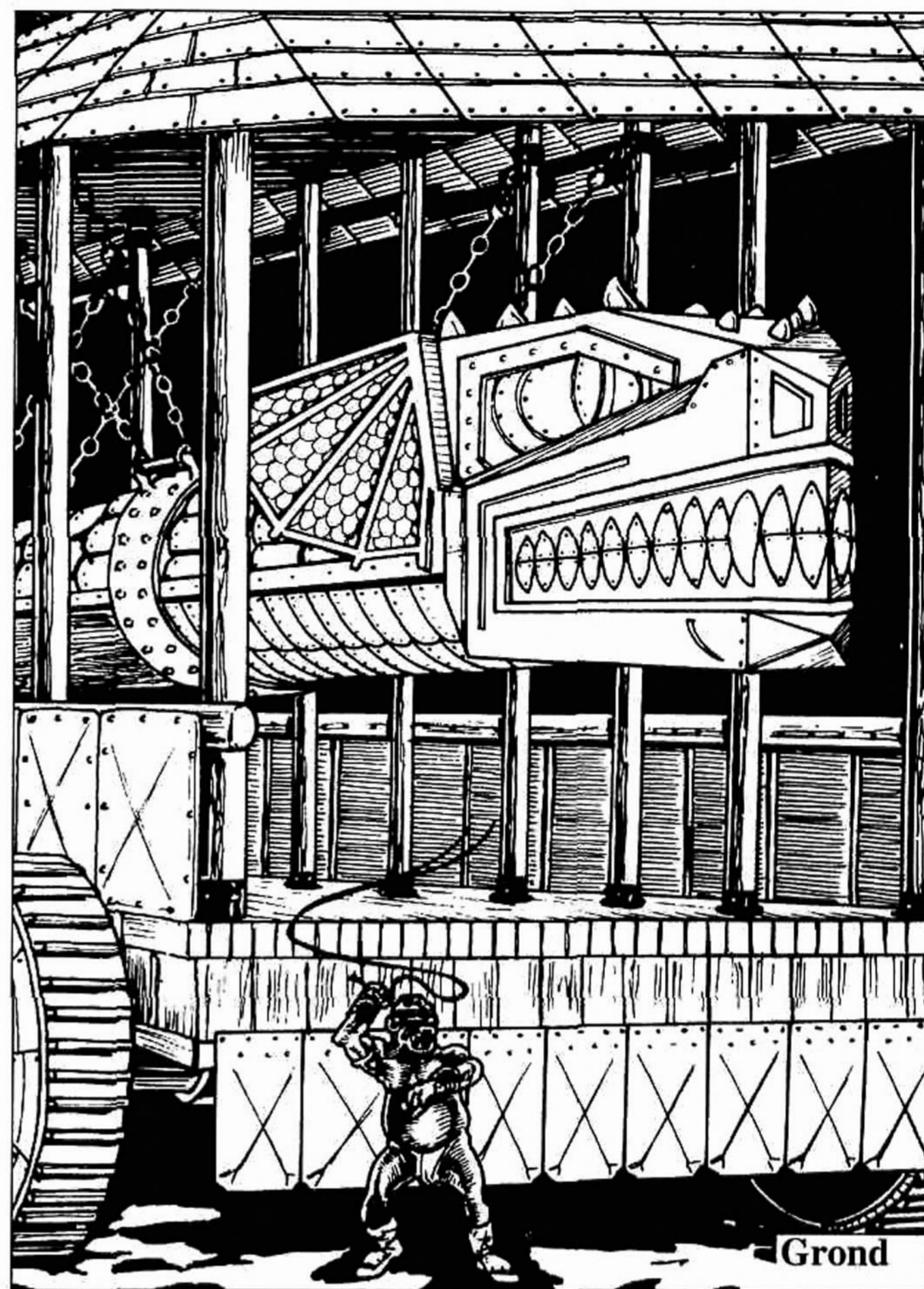
za destructiva han sido lanzados. El tercero aguarda a la llegada del mismo Rey Brujo dentro de un mes. Hasta su llegada, el ariete, que ha sido bautizado como Grond (al igual que el artefacto de asedio de cabeza de lobo que rompería las puertas de Minas Tirith en el año 3019 T.E.), aguarda en las forjas del Monte Gundabad, colgando de unas macizas cadenas sobre su armazón de techo y ruedas de hierro.

El rey de Arthedain, que en 1640 T.E. es Argeleb II, ha sabido de la existencia de esta mortal amenaza para su reino gracias a un caballero dúnadan que recientemente escapó de la cautividad en la ciudad orca. Tras haber consultado a los visores Videntes de Arthedain, Argeleb II ha sabido que, una vez se haya lanzado el tercer sortilegio, Grond será irrompible, pero hasta que no se hayan lanzado los tres sortilegios sobre el ariete, es vulnerable debido al desequilibrio de poder mágico que contiene en su interior. Para contrarrestar este peligro, los Videntes han preparado un pergamino mágico que, cuando sea recitado por un mago que esté tocando el ariete, lo destruirá por completo, más allá de cualquier posibilidad de reconstrucción.

El mago debe llegar al Monte Gundabad y realizar su misión durante el mes que falta para la llegada del Rey Brujo. Si el grupo se encuentra en Fornost Erain o en Arthedain, el grupo será visitado por un heraldo del rey y conducido hasta la presencia de Argeleb II para oír su propuesta (que, al proceder de un poderoso monarca, es difícil de rechazar). Si se encuentran en puntos más lejanos, los aventureros podrían oír hablar de la misión de boca de un mensajero real o posiblemente algún personaje poderoso que esté realizando un favor para el rey, como Gandalf el Gris. Si el grupo emprende la misión, las recompensas son grandes: 500 monedas de plata para cada superviviente o, como alternativa para los guerreros o los montaraces, la concesión de parcelas de tierra y del título de caballero (ya que ambos sobran bastante en Arthedain después de la Gran Plaga de 1636).

Utilizando los mapas que se pueden encontrar en la biblioteca real de Arthedain, un grupo hábil podría conseguir cruzar las Montañas Nubladas y llegar hasta el Monte Gundabad sin demasiadas pérdidas, aunque sin duda tendrán alguna aventura en campo abierto durante el camino. Una vez los aventureros hayan localizado la entrada secreta al Monte Gundabad y hayan entrado en la ciudad orca, deberán explorar los Pozos de Gundabad y descubrir las Forjas sin involucrarse en alguna escaramuza que pueda alertar a toda la ciudad de su presencia. La batalla más épica llegará en el clímax de la aventura, en las Forjas, contra los orcos a los que se les ha asignado la protección de Grond. En caso de que el grupo consiga que el mago se acerque lo suficiente como para tocar el ariete e impida que sea acribillado por las emplumadas flechas de los trasgos antes de leer el pergamino, habrá una tremenda explosión y Grond será destruido. Justo en el segundo anterior a la catástrofe, los aventureros supervivientes serán teleportados de vuelta a Fornost Erain para recoger su recompensa tan duramente ganada. El pergamino no puede ser utilizado únicamente para escapar, y sólo funcionará si quien lo lanza está tocando a Grond en el momento de leerlo.

El éxito en esta misión hará que el grupo se gane el odio de los orcos y del Rey Brujo; es probable que alguno de ellos intente vengarse a partir de ahora. La destrucción de Grond será un duro golpe en favor de los Pueblos Libres, ya que se tardó mucho en forjar el artefacto, y no puede ser reconstruido fácilmente. En realidad, las fuerzas de Sauron no volverán a construir ningún artefacto de guerra tan poderoso en toda la Tercera Edad hasta el asedio de Minas Tirith.



6.22 SUPERVISIÓN DE LAS OPERACIONES

En esta aventura se pueden aplicar todos los planos, datos de personajes y otro tipo de información respecto al Monte Gundabad. Las características para los señores individuales del Monte Gundabad y de los soldados orcos y sus aliados se encuentran al final de este módulo.

La principal modificación que se debe realizar con los datos del Monte Gundabad es la presencia de Grond, inmóvil como un dragón durmiente, en medio de las llamas, el humo y un resplandeciente tono rojizo, en las Forjas de Gundabad. Además de los trabajadores orcos y los esclavos que habitualmente se encuentran trabajando en las Forjas, Grond está constantemente protegido por un destacamento de 90 orcos procedentes del Tren de Asedio, bajo el mando de uno de los oficiales uruk del Tren. Estos orcos de guardia proceden en igual número de cada una de las cuatro tribus que componen el Tren: guerreros huvorgha, excavadores burzath, constructores krach-ul y artilleros ilguz. Son sustituidos cada seis horas, y el rey trasgo les ha comunicado que, en caso de que el ariete reciba algún daño, pagarán por ello con sus vidas. Los soldados lucharán a muerte aunque su oficial haya caído en combate. Los demás trasgos de las Forjas se les unirán para defender a Grond, pero no son responsables personalmente de su seguridad, de forma que pueden retirarse si sufren muchas bajas. Finalmente, muchos de los esclavos intentarán ayudar a los aventureros, siempre que se les proporcionen armas y siempre que los aventureros parezcan tener alguna posibilidad de salir ganando.

En la descripción de los Pozos se encuentra el plano de las Forjas de Gundabad. Las características de los miembros del Tren de Asedio y los demás orcos y esclavos se encuentran al final del módulo.

6.3 TRES REYES EN GUNDABAD

Situación: El Monte Gundabad, especialmente sus tres Cimas.

Requisitos: Esta aventura sólo debería ser emprendida por personajes de nivel medio o alto (5-10). Casi cualquier tipo de personaje puede participar en la misión, aunque los elfos no serán muy bien recibidos en el Monte Gundabad bajo ninguna circunstancia, y un grupo formado por varios elfos no será aceptado en ningún caso. Sin embargo, la facción en particular a la que puedan apoyar los personajes quedará determinada según la orientación general del grupo, en favor de los Pueblos Libres, en favor de Sauron o simplemente siguiendo un interés personal completamente neutral.

Ayudas: El grupo recibirá un guía y un salvoconducto hasta el umbral del Monte Gundabad. Lo que ocurra en su interior es otro problema.

6.31 LA TRAMA

El descontento largamente contenido en el Monte Gundabad y provocado por la conducta del rey orco, a quien consideran cada vez más dominado por su consorte, ha explotado finalmente en una rebelión y una guerra abierta. Los dos señores de la guerra intentan por separado derrocar al rey trasgo con un golpe en palacio. Sus esfuerzos iniciales fallaron porque sus fuerzas se anularon mutuamente, y muchos orcos permanecieron leales al monarca por miedo e incertidumbre o por no haber decidido a qué facción apoyar. Por lo tanto, cada uno de los señores de la guerra se ha proclamado ashdurbûk y ha fortificado su Cima contra cualquier ataque, mientras que el gobernante original sigue controlando el complejo de palacio en la Gran Cima y conserva la lealtad de su hoerk personal de uruk-hai y la Guardia de Trolls. Sus rivales intentan ganarse a las masas de orcos comunes que trabajan en los Pozos, pero hasta ahora cada uno de ellos sólo ha conseguido la lealtad de una cuarta parte de la Hueste de Gundabad: la mayoría de los burzath se han puesto del lado del señor de la guerra de la Cima Hendida, los krach-ul se han unido al señor de la guerra de la Cima Retorcida y los ilguz han mantenido su fidelidad hacia el rey trasgo. Los huvorgha bajo el mando del Capitán de la Puerta del Dragón, se han negado a unirse a una facción determinada. Los nazgartha, por orden del Maestro de las Forjas, también se han negado a entrar en el conflicto, y todos los artesanos orcos, cualesquiera que sean sus tribus, han continuado sus trabajos sin ser molestados. Más sorprendente es todavía el hecho de que los Husmeadores Nocturnos se hayan dividido en cuatro grupos, el mayor de los cuales, formado por orcos ilguz, mantiene su fidelidad al rey trasgo, aunque el resto de componentes de otras tribus se unieron a los comandantes de sus urhoth tribales y abandonaron el palacio. Otras figuras poderosas, como el Sumo Sacerdote de la Oscuridad y el Brujo de Gundabad, están jugando a dos bandas, intentando ponerse de lado de la facción ganadora sin ser detectados demasiado pronto. Ninguno de los rivales que pretenden el trono ha sido capaz de reunir un ejército de tamaño suficiente. Los pasillos del Monte Gundabad están teñidos de negro por la sangre de los orcos, mientras bandas de trasgos apoyando a uno u otro de los tres reyes intenta emboscar y masacrar a los seguidores de los otros contendientes.

Los aventureros deberían ser introducidos a esta aventura al escuchar los cotilleos de los nórdicos estaravi respecto al conflicto que está teniendo lugar en el interior de la ciu-



dad de los orcos. Los PJs particularmente emprendedores podrían no necesitar ningún otro aliciente para salir en busca del peligro y la gloria. Los aventureros más cautelosos pueden recibir la visita de un heraldo del rey de Khazad-dûm, un mensajero de Gandalf el Gris o un espía del Rey Brujo, según las orientaciones de cada grupo. Serán informados de la situación política, y se les comunicará que uno de los reyes, el gobernante "legítimo" de Gundabad, necesita ayuda procedente del exterior para desequilibrar la balanza y convertirse en señor indiscutible de todo el norte. Los personajes orientados hacia el bien de los Pueblos Libres probablemente preferirán al señor de la guerra de la Cima Hendida, que es el más honesto (término que siempre es muy relativo cuando se trata de orcos) de los rivales, y el que pretende lograr una mayor independencia entre el Monte Gundabad y Angmar, lo que podría debilitar el poder del Rey Brujo. Los personajes que se guíen únicamente por el interés propio preferirán al verdadero rey trasgo, simplemente porque es el que tiene más posibilidades de ganar y quien puede ofrecer mayores recompensas, lo que permitiría un acceso inmediato a la tesorería. Es probable que los personajes fieles a Sauron apoyen al señor de la guerra de la Cima Retorcida, que es realmente perverso y desea fortalecer los vínculos con Angmar y emprender una guerra a gran escala contra los dúnedain.

El objeto de esta misión es capitanear un asalto sobre una de las Cimas y derrotar a un rey rival, asimilando a las fuerzas que sobrevivan; los ejércitos combinados del vencedor deberían tener la fuerza suficiente como para obligar al último enemigo a rendirse. Como preludio al gran ataque, los personajes deberán realizar otras aventuras para alistar al servicio de su rey a algunas de las principales figuras del Monte Gundabad, que todavía no están decididas.

Las recompensas para una empresa de esta magnitud y riesgo serán pagadas por el rey vencedor, y deberán ser negociadas según el caso, aunque no deberían ser inferiores a las 500 monedas de oro para cada superviviente, o el equi-

valente en objetos mágicos de poco poder, que los orcos no utilizan nunca. Además, los aventureros tendrán la oportunidad de recoger en privado algo de tesoro en las estancias del Monte Gundabad mientras realizan las aventuras secundarias. La cuestión de si los personajes reciben finalmente la paga de manos del rey vencedor depende de una serie de factores: cuánto han hecho en realidad por la causa, cuántos supervivientes quedan para reclamar la recompensa y en qué medida parecen los aventureros haber saqueado los tesoros de los orcos. Es totalmente posible que si sólo sobreviven dos miembros del grupo, su “recompensa” sea un montón de paja en una tranquila celda.

6.32 SUPERVISIÓN DE LAS OPERACIONES

Cuando los aventureros anuncien sus propósitos serán admitidos en el Monte Gundabad por el Capitán de la Puerta del Dragón, a quien no le importa enfrentarse a un gobernante potencial. Rápidamente venderá la información de la llegada de los personajes a las otras dos facciones para mantener las buenas relaciones con ambos lados. Se invitará a los aventureros a desplazarse hasta la Cima controlada por su facción, que servirá de territorio seguro y como base para sus operaciones. Las otras dos Cimas serán probablemente hostiles, aunque es posible entrar en su interior con un pretexto plausible, como una oferta para cambiar de bando. Es vital tener en cuenta qué tribu de trasgos predomina en cada uno de los Descensos de los Pozos, en el caso de que los aventureros entren en dichas regiones, algo que puede ser necesario para realizar reuniones clandestinas con una de las figuras neutrales. Generalmente, los aventureros se encontrarán seguros en los Descensos ocupados por los orcos comunes que están de lado de su facción, y sólo correrán un peligro normal en zonas no declaradas como el Descenso de los huvorgha o las factorías y estancias de los nazg-artha. En caso de que tengan que cruzar un nivel controlado por una tribu hostil, estarán en peligro constante. Los encuentros en las Minas o en las Cavernas de Hongos requerirán una declaración de lealtad de cada uno de los orcos comunes con los que se encuentren. Existen las mismas posibilidades de que un orco sea amistoso (siempre que los miembros del grupo muestren que también lo son), neutral o dispuesto a evitar el combate si los orcos están en desventaja, u hostil o leal a uno de los reyes rivales (25% de probabilidades cada opción).

En esta aventura se pueden aplicar todos los planos, datos de personajes y otro tipo de información respecto al Monte Gundabad. Las características para los orcos y sus aliados se encuentran al final de este módulo. Las principales diferencias en la disposición general es que los Husmeadores Nocturnos que permanecen en la Gran Cima son sólo 80; cada uno de los señores de la guerra ha alistado en sus filas otros 40 Husmeadores, y los otros 30 se han aliado con el Capitán de la Puerta del Dragón y están acuartelados en su territorio. El Maestro Espía permanece en la Gran Cima, pero ha dado muestras de que se puede comprar su apoyo. Se ha doblado la fuerza de las guardias uruk en las puertas que conducen a cada una de las Cimas, y se negará la admisión a quienes no demuestren su lealtad hacia el señor que reina en su interior u ofrezcan algún pretexto plausible para realizar la visita.

En estas circunstancias, las lealtades suelen cambiar con mucha facilidad, y existen numerosas oportunidades para realizar intrigas con muchas de las principales figuras de la ciudad además de los reyes; el Capitán de la Puerta del Dragón, el Sumo Sacerdote, el Maestro de las Forjas, el Brujo y el

Maestro Espía podrían ser cruciales para desequilibrar la balanza del poder. Dichas figuras permanecen en sus residencias habituales, pero pueden entrar y salir de las Cimas y los Pozos, ya que ningún rey se atreve a rechazarles. En el caso de que el verdadero rey trasgo fuera asesinado, su consorte usaría todo sus poderes de persuasión para hacer un trato con los aventureros para lograr su propia seguridad, ya que tiene guardadas una buena cantidad de riquezas; ambos señores de la guerra la odian a muerte, y disfrutarían arrojándola a la Arena.

Este escenario presenta en potencia el mayor riesgo de combates de los tres que se incluyen en esta sección, pero también requiere una buena dosis de diplomacia y astucia. A diferencia de los otros dos escenarios, los más poderosos líderes de los orcos son conscientes de la presencia de los aventureros, y de la causa de su aparición; su única esperanza de supervivencia es intentar por todos los medios que su facción sea la ganadora cuando hayan acabado las puñaladas. Deberán asimilar rápidamente cualquier cambio de circunstancias e intentar eliminar al resto de facciones rivales; asimismo, cuando el polvo se haya asentado, deberían haber dado al rey vencedor suficientes razones como para no olvidar su promesa de una recompensa.

6.4 PERSONAJES PRINCIPALES

A continuación están descritos los quince personajes no jugadores principales que residen en el Monte Gundabad en torno al año 1640 T.E. Estarán presentes en todas las aventuras descritas previamente, aunque sus personalidades y habilidades son más importantes en el escenario de los Tres Reyes de Gundabad; no obstante, las personalidades de los dos líderes rebeldes son cruciales para el escenario del Mensaje para los Rebeldes. Estos mismos personajes pueden ser utilizados, con pocas modificaciones, en otras aventuras localizadas en otros periodos temporales; sólo se necesita reemplazar al rey trasgo durante los periodos en que Azog y Bolg están reinando. Obviamente, tampoco estarán presentes los embajadores procedentes de Angmar o de las tierras de los estaravi.

ZALG, EL ASHDURBÛK

Zalg, Ashdurbûk de las Treinta Tribus, Señor de Gundabad, Amo del Norte y Tirano de las Montañas, es el rey trasgo en el año 1640 T.E. Es el superviviente más viejo de la Semilla de Skorg, y lleva ocupando el Trono del Norte desde hace más de ciento cincuenta años, habiendo ascendido al mismo después del fallo de la última invasión por parte del Rey Brujo sobre Arthedain. Zalg es un poderoso guerrero uruk, conocido por ser el luchador orco más formidable de todas las tribus de las montañas. Ha llegado a derrotar a varios trolls en combate singular, y por lo tanto se ha ganado el servicio de muchos de estos brutales monstruos, que no reconocen ninguna otra autoridad entre los orcos. Sin embargo, Zalg no sólo depende de su habilidad en combate para mantener su poder. Es un gobernante inteligente y sutil, y ha llegado a dominar una intrincada combinación entre diplomacia, dobles juegos y amenazas que le permite mantener el trono del Monte Gundabad. Asimismo, conoce bastante bien la política de sus tribus orcas vasallas y de la capital del reino del Rey Brujo, Carn Dûm. La política de Zalg ha sido calculada de forma que conserve su autonomía a la vez que da al Rey Brujo, a quien reconoce como una potencia mucho mayor que Gundabad, toda la autoridad que su



relación mutua requiere. Al mismo tiempo, Zalg está sediento de riquezas y poder, y constantemente intenta extender su control sobre las demás tribus orcas de las montañas y aumentar la cantidad de tributos procedentes de las que ya tiene sometidas. El rey trasgo ha sobrevivido a varios intentos de asesinato y a más de una rebelión.

Sin embargo, en la actualidad la autoridad de Zalg se enfrenta a un nuevo desafío como resultado de su cada vez mayor dependencia del consejo de su consorte medio-orca. Esta relación (que se explica más adelante, en la descripción de la consorte) es considerada como muy poco común y varonil por los demás orcos, quienes, siguiendo la tradicional mentalidad de los trasgos, consideran a las hembras como poco más que una propiedad, y nunca tienen en cuenta sus opiniones. Otros miembros de la Semilla de Skorg, rivales potenciales por el trono de Gundabad, se aprovecharon de esta situación para centrar la insatisfacción y el ansia por hacer lo posible para librar al trono de la influencia de esa hembra medio humana.

Las quejas e intrigas de los disidentes no sólo están alimentadas por su propio miedo a perder influencia por causa de la consorte, sino también por las perturbadoras leyendas de las comunidades orcas en las que se narra el hundimiento de una sociedad patriarcal bajo el poder de un liderazgo matriarcal, una vez las hembras se enteraran de que ellas también podían pensar y luchar por sí mismas. Para muchos de los orcos machos de Gundabad, una sociedad orca tradicional como no ha habido otra, el ejemplo de la consorte constituye una gran amenaza para su forma de vida. Debe ser eliminada antes de que otras hembras comiencen a imitar la pose y los actos de la consorte.

Zalg gobierna desde su palacio en la Gran Cima del Monte Gundabad. Físicamente, es un espécimen orco realmente impresionante, ya que mide 1,86 m. de altura, tiene una extraordinaria musculatura, y goza de unos brazos tan

gruesos como las ramas de un árbol y de unas piernas mucho menos arqueadas de lo que suele ser normal entre los orcos. Los grandes y protuberantes ojos rojos de Zalg, unidos a sus largos colmillos amarillos, contribuyen a dar a Zalg un aspecto realmente terrorífico.

Las reliquias de los gobernantes del Monte Gundabad están en posesión de Zalg: el Estandarte Ghrazîm, el Yelmo de Hielo y la cimitarra Thrakurghash. Cuando va a entrar en combate, Zalg viste con su armadura completa de placas negras, y empuña su cimitarra encantada y su poderoso arco largo (se dice que ningún otro orco tiene la fuerza suficiente como para tensarlo). Es un estratega muy hábil, y raramente ha perdido una batalla; en realidad, su simple presencia en el campo de batalla es suficiente para intimidar a un oponente de menor categoría. Como rey trasgo, Zalg goza también de una serie de poderes especiales que le confiere un artefacto maléfico, el Ulûkai de Morgoth (ver la Cripta de Skorg más adelante).

HUROG, SEÑOR DE LA GUERRA DE LA CIMA HENDIDA

Hurog es el hijo mayor de Zalg, aunque antes que él hubo otros dos hermanos que murieron en sendas rebeliones fallidas. Las experiencias de sus hermanos mayores le han enseñado a ser cauteloso, y parece haber decidido que la Semilla de Skorg no debe extinguirse de forma prematura. Hurog ya es reconocido como un poderoso guerrero orco. En realidad, tanto el Rey Brujo como los dúnedain le consideran mejor general que su padre, ya que es más prudente y no suele dejarse llevar por sus ataques de furia. Aunque Hurog no es menos astuto que cualquier otro orco —de lo contrario, a duras penas habría logrado sobrevivir—, es sorprendentemente honesto y claro en sus tratos, y sólo rompe su palabra una o dos veces al mes. La inusual previsión de Hurog le ha llevado a creer que, de seguir ciegamente las ór-



denes del Rey Brujo, todo el Monte Gundabad acabará hundiéndose en el desastre, y por eso prefiere gozar de una mayor independencia de Angmar. Ha reunido en torno a sí mismo un importante grupo de miembros de la oligarquía uruk que tienen opiniones similares, y espera al momento adecuado para desafiar a su padre por el trono.

Hurog es relativamente bajo para ser un señor uruk, ya que sólo mide 1,65 m., pero es lo más parecido que existe a un montón de músculos. Prefiere vestir con capas de piel de oso. En lugar de empuñar la tradicional cimitarra de los orcos, suele utilizar una enorme hacha llamada Cuchilla de Enanos, que ha elegido debido a la particular antipatía que siente hacia esos "rechonchos barbudos".

GRACHUK, CAPITÁN DE LA PUERTA DEL DRAGÓN

Sería difícil encontrar a un orco en todo el Monte Gundabad más malicioso y con menos principios que Grachuk. Los nórdicos estaravi afirman que vendería a su propia madre si supiese quién es. Grachuk no es un miembro de la Semilla de Skorg, y por eso ha quedado excluido de la lucha por la sucesión, lo que permite explicar por qué tanto los dos señores de la guerra como el rey trasgo prefieren mantenerle al mando de la principal entrada al Monte Gundabad, con las mejores tropas a su servicio. Grachuk ha logrado acumular una gran riqueza mientras fingía apoyar a todas las facciones. Sin embargo, es un general muy efectivo y nunca muestra cobardía en combate; sus fuerzas mantienen la Puerta del Dragón a salvo de cualquier ataque y patrullan con frecuencia la región que rodea al Monte Gundabad. El emblema de Grachuk, fácilmente reconocible en cualquier combate, es un yelmo con forma de dragón negro, que puede ser contemplado en cualquier combate, ya que el uruk mide casi 1,80 metros de estatura.

OBAD, CAPITÁN DE LA HOERK REAL

Nadie ha acusado nunca a Obad de ser demasiado astuto, falta que le impediría acceder a numerosos puestos, y puede que ése sea uno de los motivos por los que fue nombrado comandante de la Hoerk Real, la guardia personal del rey trasgo. El ashdurbûk ha rodeado a Obad de privilegios y riquezas, comprando de esta manera su lealtad más absoluta. En cualquier circunstancia, el rey trasgo puede confiar en que su capitán de la guardia no será lo suficientemente inteligente como para preparar un golpe de estado con probabilidades de éxito. Obad no es miembro de la Semilla de Skorg; el rey trasgo no confiaría su seguridad ni al orco más estúpido si tuviera alguna relación con la línea de sucesión al trono. Es un guerrero hábil, capaz de enfrentarse a casi cualquier enemigo que pueda amenazar la persona del rey trasgo. Este uruk tiene un rígido sentido de la disciplina, y mantiene su hoerk muy bien entrenada. Sin embargo, lo que pocos saben es que Obad es un adicto a una extraña droga con forma de hierba, y que se le podría sobornar aprovechándose de esta debilidad. El capitán reside en la Gran Cima del Monte Gundabad.

BRALG, SEÑOR DE LA GUERRA DE LA CIMA RETORCIDA

Bralg es el segundo de los hijos del rey trasgo que han sobrevivido hasta llegar a la madurez, y es un individuo increíblemente feroz, sediento de sangre y medio loco. Sin embargo, se le ha confiado el mando de una Cima y urhoth correspondiente como parte de un movimiento cínico realizado por Zalg para contraponerse al poder de Hurog, ya que los dos hijos del rey trasgo son acérrimos rivales. El carácter de Bralg, que podría resultar bastante desagradable en la ma-



yoría de culturas (disfrutaba torturando a la gente, y se le ha visto descuartizar cautivos vivos para a continuación devorarlos), o incluso merecedor de la horca o del ingreso en un manicomio, es admirado por muchos de los orcos del Monte Gundabad como ejemplo de la verdadera dureza de un orco.

Aunque sus precipitadas cargas y asaltos poco planeados le han llevado a meterse en problemas más de una vez, también le han proporcionado algunas victorias inesperadas; ¿quién podría esperar que ordenara una carga montaña arriba en pleno invierno? Bralg es el líder de otra facción de orcos que está intrigando para provocar una guerra total contra Arthedain, con el Monte Gundabad aliado con Angmar; está seguro de que eso le proporcionará una gran cantidad de botín y que le permitirá participar en incontables matanzas y masacres.

Bralg mide 1,75 metros de estatura y es de complexión no muy musculosa pero sí muy resistente; es extraordinariamente feo, circunstancia que se ve aumentada por el hecho de que perdió un ojo cuando le alcanzó una flecha dúnadan (ahora lleva un parche de metal). Su asignamiento a la Cima Retorcida fue considerado como la mayor broma por parte del rey trasgo, que declaró que la ladera de esa cumbre no tenía un aspecto tan deforme como la cara de su amo. Bralg suele entrar en combate armado con una curiosa cimitarra conocida como Rompedora, cuya hoja tiene forma de garfio; disfrutaba hundiéndola en el pecho de un enemigo, desgarrando por completo cuantas costillas se crucen en su camino.

SAVIGA, CONSORTE REAL

Saviga ha alcanzado una posición de poder e influencia jamás conocida por una hembra orca, ya que es la consorte reconocida del ashdurbûk. Es una barda medio-orca, familiarizada tanto con los desagradables cánticos orcos como con las ligeras melodías humanas. Fue criada fuera del Monte Gundabad, entre los nórdicos de la Ciudad de Lago. Fue cap-

turada en una incursión de los trasgos, y se convirtió en posesión del rey trasgo, aunque no se contentó con adoptar el habitual papel servil al que fueron condenadas sus hermanas. Ella y el monarca se relacionarían de forma muy diferente.

La primera noche que Saviga fue conducida hasta las estancias palaciegas de Zalg, el rey trasgo esperaba una breve lucha antes de que la esclava cautiva cediera. Su resistencia le daría un placer añadido, proporcionándole al uruk una posibilidad de derrotarla antes de lograr su objetivo. Así había sucedido con tantas otras hijas de los hombres antes de que Zalg se deshiciera de ellas; disfrutaba más forzando a las esclavas exóticas que apareándose con las sumisas y atemorizadas hembras orcas. Y la posesión de mujeres de otras razas aumentaba su prestigio. Lo que consiguió de Saviga fue la pelea de su vida. Naturalmente, acabó ganando —siempre lo hacía—, pero, por primera vez, estaba completamente exhausto. Pero la verdadera sorpresa llegó a la mañana siguiente, cuando Zalg se despertó para mirar lascivamente a Saviga y disfrutar de su conquista antes de enviarla de vuelta a los Pozos. Ella le abofeteó la cara.

El rey trasgo estaba tan aturdido que no mató a Saviga como habría hecho con cualquier otro guerrero orco que se hubiera atrevido a realizar tal afrenta. Mientras permanecía momentáneamente anonadado, ella comenzó a entonar una canción alabando el orgullo de ella y el poder de él, entretejiendo en las palabras todos los conocimientos mágicos y sortilegios bárdicos que podía recordar. El monarca era demasiado fuerte como para quedar hechizado de forma tan simple, como intuía Saviga. Pero las palabras de la melodía y el embrujo que yacía detrás suyo llevaron a Zalg a soñar con poseer por completo a Saviga. Al día siguiente, fue instalada en las suntuosas estancias adyacentes a las del propio rey trasgo. De nuevo volvió a abordarla en numerosas ocasiones, pero nunca logró quebrantar por completo su voluntad; sin embargo, Saviga se sometía a menudo durante una tarde, y al amanecer se enfrentaba con él con alguna nueva sorpresa u obstáculo para su victoria completa. El monarca siempre quería más. Al final, la consideró una antagonista tan digna como cualquiera de sus guerreros uruk.

Entonces, Zalg decidió dejar hablar a Saviga, a pesar de lo poco que le gustaba la tediosa charla de las mujeres. Quizás eso cansaría a la esclava y le facilitaría un poco el camino. Tal fue su arrogancia que el ashdurbûk creyó que había concebido esa idea por sí solo. En realidad, esa fue la posibilidad que había esperado Saviga y hacia la cual había dirigido todos sus sutiles sortilegios. Para su asombro, Zalg descubrió que podía hacer unos comentarios ingeniosos sobre sus principales oficiales, y que podía ofrecerle unos planes prodigiosos para frustrar los de sus enemigos. El talento doble de Saviga, como consejera y como voluntariosa compañera, ha llevado al rey trasgo a considerarla como un igual, mientras que considera a los señores uruk subordinados como poco más que un humano cautivo. Lo que es más importante, el ashdurbûk sabe que puede confiar en Saviga mucho más que en cualquier guerrero orco, ya que los orcos nunca permitirían que ella usurpara el trono. Su supervivencia en el Monte Gundabad está inextricablemente unida a la supervivencia del propio rey trasgo. Zalg no ha perdido ni un ápice de astucia, pero Saviga sabe lo precaria que es su situación en la actualidad.

Saviga parece totalmente humana, pero algunos rasgos particulares de los orcos, como los ojos rasgados y los pequeños colmillos, la vuelven bastante exótica. No viste con la dejadez habitual entre los orcos, sino que sigue el estilo de los hombres, con trajes bordados. La influencia de Saviga

sobre el rey trasgo es despreciada por la oligarquía uruk, cuyos miembros maldicen a la consorte como una extraña de sangre impura que no conoce cuál es su lugar. En el caso de que el rey trasgo fuera depuesto, Saviga no viviría más de una hora, y ella lo sabe; en realidad, ya ha tramado un plan para reunir su tesoro ahorrado y escapar lo antes posible.

GHARDAK, EL MAESTRO ESPÍA

El orco más importante del Monte Gundabad que no forma parte de la oligarquía uruk es Ghardak, un orco común explorador. Es el jefe de la compañía de rastreadores de élite, los Husmeadores Nocturnos, que reúnen la información en el Monte Gundabad y en sus alrededores. Ghardak suele realizar personalmente algunas misiones de espionaje en el territorio de los enemigos de los orcos. Ghardak es excepcionalmente discreto y reservado, y siempre lleva una máscara sobre la cara salvo cuando está disfrazado; nadie en el Monte Gundabad, salvo el rey trasgo, conoce su verdadera apariencia. Otra de sus particularidades es que prefiere no enfrentarse nunca en combate cuerpo a cuerpo contra un enemigo cuando puede apuñalarle por la espalda o emboscarlo de alguna otra forma. Ghardak es muy hábil con el arco corto y las dagas arrojadas. Es un miembro de la tribu ilguz, y reside en la Gran Cima.

ZARBAG, EL MAESTRO DE LAS FORJAS

Zarbag es un orco realmente inusual, ya que, pese a ser un miembro de la Semilla de Skorg y un guerrero renombrado, rehuye todas las intrigas y tramas por la sucesión al trono y se dedica únicamente a su trabajo. De hecho, esta decisión es muy sensata y aumenta considerable su esperanza de vida. Como Maestro de las Forjas, Zarbag es el supervisor de los Pozos y el principal armero e ingeniero de Gundabad. Es un guerrero uruk de nivel 17. La posición de Zarbag le confiere una gran autoridad e influencia, ya que los nazg-aritha y todas las actividades industriales del Monte Gundabad están bajo su autoridad. Entre los placeres más particulares del Maestro de las Forjas se encuentran el diseño de artefactos de guerra y herramientas de tortura y el castigo a los esclavos desobedientes. Zarbag es un orco especialmente pesado, y algunos le consideran incluso gordo; camina con un paso ondulante que le da una apariencia casi cómica cuando se combina con el habitual tembleque de su tripa. Vive en los Pozos, cerca de las Forjas.

AKARGÛN, BRUJO DE GUNDABAD

Rara vez aparece un mago entre los orcos, y por lo tanto es bastante sorprendente encontrarse con un hechicero de considerable poder en el Monte Gundabad. Pero Akargûn no es en absoluto un trasgo normal. Se dice que es un hijo no reconocido del rey trasgo, engendrado tras una relación de este último con una mujer nórdica cautiva. Mientras fue joven el resto de los orcos le despreciaron, y fue asignado a un puesto realmente bajo, el de soldado común en un lurg. Akargûn fue capturado rápidamente por los elfos del Bosque Negro en su primera misión. Le perdonaron la vida porque sus facciones eran muy parecidas a las de un humano, lo que le permitió hacerse pasar por un hombre en lugar de por un orco. Como prisionero de los elfos de Thranduil, Akargûn descubrió un talento latente en su interior para aprender magia, y aprendió de forma subrepticia varios sortilegios. Finalmente, el medio-orco consiguió escapar y regresó al Monte Gundabad, donde sus recién descubiertos e incipientes talentos le alzaron hasta un rango más apropiado para su categoría. Akargûn es con mucho el individuo más inteli-

gente del Monte Gundabad. Decidió situar su residencia y su laboratorio mágico en la Cima Hendida, de forma que estuviera bajo la protección de Hurog y no bajo la de su veleidoso padre. El brujo es muy reclusivo, y siempre está envuelto en una atmósfera de misterio; ningún orco está seguro del verdadero alcance de sus poderes. Akargûn y Saviga, pese a sentir celos el uno del otro, han formado una alianza secreta para escapar del Monte Gundabad en el caso de que la facción de Bralg se haga con el poder. El brujo tiene en su poder un artefacto especialmente poderoso: el Bastón Enroscado. Akargûn lo descubrió en la tesorería real y se apropió del bastón mágico, ya que los trasgos no tenían otro uso mejor para el objeto.

THOB, JEFE TROLL

No hay ningún habitante del Monte Gundabad, salvo quizás el mismo rey trasgo, que se pueda enfrentar en combate con Thob con alguna posibilidad de vencerle. Este aterrador guerrero troll de las cavernas sólo respeta las órdenes del monarca, y trata a todos los demás orcos como si fueran basura (“apláztaloz y ze romperán”). Thob suele emborracharse con bastante frecuencia, ya que tiene pocas cosas que hacer salvo mantener en guardia a su banda de trolls de las cavernas, y aplastar alguna rebelión ocasional. Parece ser fenomenalmente estúpido, con sus ojos en constante movimiento y su lengua colgando de sus fauces abiertas, pero las apariencias engañan. Cuando quiere, Thob puede mostrar una astucia brutal, difícil de encontrar en un troll, y gracias a la cual suele tomar a su enemigo por sorpresa. El arma preferida del troll es una maciza maza de hierro claveteada que pocos orcos pueden llegar a levantar, y menos aún empuñar; Thob la maneja a una mano. Su cubil se encuentra en la Gran Cima.

KARAGAT, SUMO SACERDOTE DE LA OSCURIDAD

Karagat es probablemente el orco vivo más viejo de todo el Monte Gundabad, y es un animista uruk. Tiene una apariencia vetusta, maléfica y marchita, y es un completo devoto de los poderes de la Oscuridad y el mal. Parece alargar indefinidamente su vida (tiene más de mil años) mediante una serie de sortilegios y sacrificios sangrientos. Los orcos comunes sienten un profundo terror hacia Karagat, de quien creen que bebe la sangre de los hombres y orcos vivos. Dicha creencia no anda muy lejos de la verdad; su servicio a la causa de Sauron le ha proporcionado un talismán que le transforma en un murciélago vampiro gigante. Karagat nunca sale del Monte Gundabad en forma de orco, ya que permanece en el Gran Templo y vigila a los sacerdotes menores de la Oscuridad; aun así, hay quien susurra que se le ha visto salir volando en su forma de murciélago, en busca de nuevas víctimas de las que extraer sangre fresca.

VOISIOL, BOCA DEL REY BRUJO

Voisiol es un mago procedente de Rhûn, y también el legado de Carn Dûm en el Monte Gundabad, responsable de comunicar al ashdurbûk la voluntad del Rey Brujo e informar a su señor sobre cualquier acontecimiento importante que tenga lugar en la ciudadela. Tiene una inmunidad completa para ir y venir según desee por todo el Monte Gundabad. Aunque su poder está limitado —existen varios magos de habilidad muy superior a la suya en Carn Dûm, sin contar al Rey Brujo—, compensa este pequeño defecto con su astucia y completa devoción hacia el mal. De haber enviado un mago más poderoso, los orcos del Monte Gundabad lo habrían considerado un desafío para su autonomía. Voisiol es un aristócrata bastante arrogante a la hora de tratar con los orcos

que se encuentran por debajo del rango de los más grandes señores uruk, pero su intimidatoria conversación le hacen ganarse un gran respeto, ya que los orcos esperan cualquier abuso de sus superiores. Habitualmente, la Boca del Rey Brujo suele vestir con una túnica negra con los bordes de piel de lobo blanco, y un pequeño yelmo negro con los mismos adornos. Voisiol es bastante bajo, apenas 1,65 m., y tiene una cara semejante a la de un halcón. Sus estancias se encuentran en el palacio real, en la Gran Cima.

FYLARIC, EMBAJADOR ESTARAVË

Totalmente diferente a la posición de Voisiol en el Monte Gundabad es la del desafortunado Fylaric, un animista nórdico. Los estaravi son sólo uno de los pueblos sometidos al Rey Brujo, y el Monte Gundabad ocupa un lugar superior en la jerarquía de Angmar. El trabajo poco agradecido de Fylaric es mantener unas relaciones tolerantes entre los orcos de Gundabad y los estaravi que viven en la zona superior de los Valles del Anduin, quienes proporcionan la mayor parte de las provisiones importadas a los orcos, así como una gran cantidad de comida a Angmar. Atrapado entre los frecuentes ataques de furia del rey trasgo y las quejas de su propio pueblo por los excesos de los orcos, Fylaric, que no es más que un pobre hombre decente que no quería este trabajo, suele sumirse en unos ridículos ataques de nervios y desesperación. No es malvado, aunque algunos miembros de su pueblo creen que sí debido a la docilidad con la que trata a los trasgos; sin embargo, cree que cualquier resistencia no tiene sentido, de forma que intenta sacar el máximo beneficio posible de una situación tan mala como ésta. Es un hombre anciano con el pelo canoso, que camina con un bastón y viste con el atuendo típico de los nórdicos. Fylaric está bastante encorvado por el peso de las responsabilidades que reposan sobre él. Sus estancias se encuentran en el palacio real, en la Gran Cima.



BARLOF, CAPITÁN DE LOS REBELDES

Barlof es un montaraz nórdico del pueblo de los estaravi. Fue enviado al ejército del Rey Brujo en cuanto fue capaz de empuñar un arma, y pronto sintió una repulsa total por las conductas que presenció, desertando después de tres años al servicio de Angmar. Sin embargo, fue capturado por los rastreadores orcos y se le envió al Monte Gundabad como esclavo como castigo por su desertión. Condenado a trabajar en las Minas, Barlof volvió a escapar y esta vez se refugió en las Cavernas de Hongos. Allí logró reunir una banda de fugitivos semejantes a él, y formó un grupo rebelde dedicado a vengarse de los servidores del rey trasgo. Barlof utiliza a sus rebeldes en una guerra de emboscadas y ataques por sorpresa en los Pozos, las Minas y las Cavernas de Hongos. Intenta conservar cada una de sus vidas siempre que puede, sin correr ningún riesgo innecesario y exponiéndose a menudo a un peligro mortal para salvar a sus hombres; ha conseguido ganarse su lealtad y respeto más absolutos. Sin embargo, Barlof es más un guerrero que un estratega, y depende por completo de su lugarteniente en jefe a la hora de realizar los planes y las estrategias. Es alto, pues mide más de 1,85 m. de estatura, lo que puede ser una desventaja en los túneles de los orcos. Tiene el pelo rubio, barba y rasgos duros; viste con pieles de huargo, y constituye una figura imponente como líder de una rebelión. Las armas preferidas de Barlof son su hacha de combate y su arco largo.

DIRN, LUGARTENIENTE REBELDE

Originalmente, Dirn formaba parte del Pueblo de Durin, y fue criada en Khazad-dûm, por lo que está muy familiarizada con la vida y la guerra en los subterráneos. Es una exploradora, y desde muy joven estuvo más interesada en las aventuras que en las tareas habituales de las hembras enanas. Fue capturada por los orcos del Monte Gundabad durante uno de sus viajes, pero escapó rápidamente y, tras unirse a Barlof, le ayudó a fundar su banda rebelde. Como Dirn conoce los subterráneos mucho mejor que cualquier hombre, su consejo es indispensable para los rebeldes; ella es la verdadera mente maestra que hay detrás de cada operación. Dirn tiene la estatura habitual de un enano, tiene el pelo rojo y, a su manera, es bastante atractiva. Lucha con una espada corta y una serie de dagas arrojadas. Sólo hay una pega en esta mujer tan impresionante: odia a los elfos casi con tanta intensidad como odia a los orcos, y jamás les admitirá en las filas de los rebeldes, causa por la cual sus soldados carecen por completo de cualquier tipo de ayuda mágica.

6.5 OBJETOS DE PODER

En el año 1640 T.E. (y en otros periodos históricos) se pueden encontrar en el Monte Gundabad una serie de objetos mágicos interesantes e inusuales. Todos los siguientes objetos tienen o bien un propietario específico o una localización predeterminada en la que reposan.

6.51 OBJETOS MÁS PODEROSOS

EL ULÛKAI DE MORGOTH

Al final de la Primera Edad, el Enemigo Negro se enfrentó a la inexorable e inevitable venganza de los valar, y su juicio le exilió al Vacío, separado de los Círculos del Mundo hasta el final de los tiempos. Pero Morgoth había tenido un presentimiento de su destrucción, ¿pues acaso no era

originalmente un vala exaltado, aunque más tarde hubiera caído en desgracia? En secreto, esperaba que un día podría regresar a través de las Puertas de la Noche para el enfrentamiento final por el destino de Arda, si aunque sólo fuera un residuo de mal llegaba a sobrevivir en el mundo después de su derrota. Por lo tanto, en el último periodo de su altivo reinado en Angband, antes del ataque de los valar, Morgoth creó un artefacto terrible, el Ulûkai.

El Ulûkai es una enorme gema multicolor de tonos constantemente cambiantes que parece palpitar con una horrible vida propia. Es la misma esencia del mal, pues contiene una parte del propio ser maléfico de Morgoth, y por lo tanto contiene un poder que se encuentra más allá de la comprensión de los Hijos de Ilúvatar. Tan fuerte es el aura de Oscuridad que irradia que aun sin lanzar ningún sortilegio se puede apreciar vagamente su tremendo poder, mientras que cualquier hechicero que intente adivinar su verdadera naturaleza deberá hacer una TR contra un sortilegio de nivel 10 o perderá inmediatamente todos sus puntos de poder. La función del Ulûkai es simple: extender el mal. Allá donde esté escondido, la oscuridad se extiende como las ondas de un estanque, engullendo las tierras circundantes.

Nadie "controla" al Ulûkai; más bien, la piedra permite ser utilizada por seres que parezcan tener un poder suficiente como para servir a sus propósitos. Para empezar, si su poseedor no es completamente maligno, cada mes que se encuentre en las cercanías del artefacto deberá resistir un ataque de sortilegio para evitar sucumbir a la Oscuridad. El sortilegio comienza en nivel 10 y asciende rápidamente en incrementos de 2 niveles hasta llegar a nivel 50. No es necesario que se lleve puesto el Ulûkai para utilizar sus poderes, ni para ser afectado por su fuerza. Una vez el artefacto es cogido con las manos, su propietario sólo podrá abandonarlo si no es completamente maligno y consigue superar la maldición de nivel 50 que mantiene esclavizado al pobre desgraciado; otra manera de librarse de él sería destruir el Ulûkai.

Los siguientes son los poderes que el Ulûkai confiere a su propietario, que pueden ser invocados siempre que se necesiten:

Dominación. Utilizando su voluntad, el portador puede subyugar las mentes de las criaturas de nivel inferior cuyo nivel total no superen el nivel propio del portador. Por lo tanto, un guerrero uruk de nivel 20 podría dominar a 20 seres de nivel 1 o una criatura de nivel 19. Cada una de las criaturas dominadas de esta manera hará todo lo que se le ordene, ya que han perdido su voluntad independiente. Los seres dominados pueden intentar resistir el sortilegio, restando el nivel del lanzador de la tirada de resistencia, para quedar libres del efecto. Si la tirada de resistencia falla, la dominación continúa durante tanto tiempo como siga concentrado el portador del Ulûkai; si queda aturdido o se distrae de otra manera, el sortilegio se rompe.

Percepción de las sombras. Todos los objetos y seres que se encuentren dentro del mundo de las sombras, las ilusiones y de lo invisible quedan revelados en sus formas verdaderas aunque se encuentren en un día soleado. Sin embargo, mientras se utiliza este poder, la vista en el mundo normal queda un tanto perjudicada, y se vuelve un poco borrosa (-30).

Voluntad concentrada. El portador del Ulûkai puede, de igual manera que hacían Morgoth y Sauron, aunque a una escala muy inferior, adquirir la voluntad necesaria para gobernar a grandes masas de seres maléficos y monstruos, obligándoles a cooperar en las misiones y a reproducirse. Este poder permite a un individuo gobernar de forma efectiva un

dominio de gran tamaño de la Oscuridad como lo es el Monte Gundabad. Utilizando el poder de la voluntad concentrada, se puede ordenar a un número de seres maléficos igual al nivel que tiene el portador, multiplicado por 1,000. Así, Sauron podría controlar una fuerza de 240,000 soldados o el Rey Brujo un total de 60,000, mientras que un rey trasgo de nivel 20 podría controlar un máximo de 20,000 orcos a la vez. La concentración de voluntad se diferencia de la dominación en que los seres sometidos a la voluntad concentrada conservan las facultades para actuar de forma independiente y son capaces, individualmente, de traicionar a su amo; simplemente están motivados según los deseos generales del gobernante, y quedarán bastante confundidos si éste muere.

Aumento de poder. Cualquier hechicero que posea el Ulûkai tendrá en su poder un multiplicador de sortilegios x8 y el conocimiento completo de todos los sortilegios malvados hasta su propio nivel. Los no hechiceros, como los típicos reyes trasgos, no reciben este beneficio, pero adquieren la Maestría de las Armas, una habilidad que les permite empuñar cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo como si fuera su mejor arma, y sin cometer nunca ninguna pifia.

Protección contra la no-vida. Todos los muertos vivientes reconocerán al propietario de la Ulûkai como su superior si es de nivel superior o como su aliado si es de nivel igual o inferior al suyo. No atacarán al ser protegido, y si son de nivel inferior pueden ser sometidos al efecto de dominación.

La presencia de este poderoso artefacto en el Monte Gundabad no es ningún accidente, ya que en realidad aumenta la resistencia de esta maléfico reino. La fuga de Skorg de Angband con el Ulûkai fue una de las últimas estrategias de Morgoth, quien maliciosamente intuyó que algún orco podría llegar a escapar de los valar y ser subestimado allí donde cualquier otro ser más poderoso hubiera sido interceptado. Como primer propietario del Ulûkai, Skorg consiguió encontrar un reino duradero para la Oscuridad, y cada uno de los reyes trasgos que se enfrenta al temible examen del espectro de Skorg también pone las manos sobre la piedra y tiene acceso a los poderes del Ulûkai durante todo su reinado. Durante miles de años, y sin que lo supiera nadie salvo los mismos reyes trasgos del Monte Gundabad y su Sumo Sacerdote, el Ulûkai ha permanecido allí, mientras Morgoth languidece fuera de los Círculos del Mundo. En cierto sentido, el Monte Gundabad, sus habitantes orcos y sus señores existen para perpetuar el mal que el Enemigo Negro extendió por primera vez sobre la Tierra Media.

Aunque el Ulûkai se encuentra más allá de cualquier valoración monetaria, nadie la podría identificar como un tipo de gema conocida, y por lo tanto, en el caso de que sea robado, probablemente será imposible de vender. Como artefacto, no puede ser destruido mediante los métodos normales. Llegar a saber cómo utilizarlo, en el caso de que pueda ser sacado de la Cripta de Skorg, podría ser otra misión realmente arriesgada.

EL ESTANDARTE GHRAZÎM

El Estandarte Ghrazîm, símbolo de la unidad de la Hueste de Gundabad, es considerado por los orcos de la ciudadela como su posesión más sagrada y preciosa. El estandarte es un gran rectángulo de seda de color rojo sangre, con un emblema de los tres picos del Monte Gundabad en color negro en su centro; el estandarte está montado sobre un macizo bastón de acero coronado por un cráneo de bestia maligna. Desde la Segunda Edad, el Estandarte Ghrazîm ha sido portado en combate por los guardias del rey trasgo siempre que el monarca salía al campo de batalla en persona. Nunca ha caído

en manos del enemigo. Dicen las leyendas que el bastón fue traído desde Angband por el mismo Skorg. Cuando se lleva el Estandarte Ghrazîm a la batalla, la ferocidad y coraje de todos los orcos aumenta; los soldados orcos que se encuentren a menos de 60 metros del estandarte añaden +20 a todos sus ataques cuerpo a cuerpo, y nunca romperán filas mientras viva el rey trasgo. De hecho, estos beneficios proceden de los sortilegios que han sido lanzados sobre el bastón, y el estandarte sólo no tiene ningún valor, aunque los orcos no lo saben. Además, el bastón proporcionará las mismas ventajas a cualquier ejército, tenga el estandarte que tenga suspendido encima suyo. El bastón también confiere una protección (+100) contra todos los ataques cuerpo a cuerpo y de proyectiles que se realicen sobre el individuo que lo lleva (como un sortilegio de Desviar y Desvío de Hoja). El Estandarte Ghrazîm acompaña al ashdurbûk allá donde va.

THRAKURGHASH

La Thrakurghash (L.N. "Portadora de las Llamas") es una gigantesca cimitarra de más de 1,5 metros de longitud forjada con laen negro, un cristal volcánico. Su empuñadura está envuelta en un forro de piel de dragón rojo, y el pomo es una garra de dragón hecha de mithril coronada por un rubí. La cimitarra fue creada por el más renombrado de los herreros del Monte Gundabad para el ashdurbûk durante la Segunda Edad, y encantada por algunos magos procedentes de Mordor. La hoja de laen de Thrakurghash, que nunca necesita ser afilada, es +25. Quien la empuña se encuentra constantemente bajo los efectos de un sortilegio de Protección III (-30 a los ataques de sortilegios elementales, +30 a la TRs contra sortilegios). Si se le ordena, Thrakurghash puede generar un Aura de Fuego que inflige un crítico "B" sobre cualquier individuo golpeado por la hoja; esta Aura puede ser utilizada con cualquier frecuencia, pero debe ser invocada antes de intentar un golpe; las tropas aliadas con el portador que sean golpeadas por error también serán afectadas por el Aura. Finalmente, Thrakurghash confiere los efectos de un sortilegio de Desviar sobre el portador (-100 a todos los ataques de proyectiles) y Desvío de Hoja (-100 a los ataques cuerpo a cuerpo), cada uno de los cuales puede ser invocado hasta cuatro veces al día. Esta arma irradia un aura mágica muy poderosa, y tiene una fuerte voluntad propia, orientada hacia la Oscuridad; un orco u otro sirviente de la Oscuridad puede empuñarla sin dificultad, pero cualquier miembro de los Pueblos Libres se dará cuenta de que es extraordinariamente difícil utilizar a Thrakurghash con algún buen propósito, y podría -si no posee una poderosa voluntad- acabar siendo dominado por el arma. La cimitarra siempre se encuentra cerca del rey trasgo.

6.52 OBJETOS PODEROSOS

EL YELMO DE HIELO

El Yelmo de Hielo es un gran yelmo hecho de mithril con dos cuernos y varias incrustaciones de diamantes, y es la "corona" del Monte Gundabad, aunque el rey trasgo sólo la lleva durante las ocasiones más ceremoniales. Su superficie ha sido oscurecida para acentuar el brillo de las gemas, por lo que el yelmo parece ser de un color gris negruzco. Su portador recibe dos beneficios. En primer lugar, todos los impactos críticos que recibe en la cabeza son ignorados automáticamente. En segundo lugar, el Yelmo de Hielo puede crear hasta dos veces al día un Muro de Hielo en torno al portador. El rey trasgo no puede utilizar este sortilegio defensivo a la vez que invoca el Aura de Fuego de la cimitarra

Thrakurghash, ya que los dos se cancelan mutuamente. El Yelmo de Hielo es propiedad del ashdurbûk.

CUCHILLA DE ENANOS

Cuchilla de Enanos es una temible hacha de combate con la hoja de mithril y la empuñadura hecha de madera de lebethron. Está encantada y es +20, además de ser “Exterminadora” de enanos, sobre los que inflige un crítico secundario +10 además de cualquier otro crítico que logra. El mango del hacha tiene grabadas varias runas orcas pronunciando varias maldiciones contra las Siete Casas de los khazad. Cualquier enano que intente empuñarla sufrirá instantáneamente sus efectos “exterminadores”. El arma pertenece al señor de la guerra de la Cima Hendida.

TALISMÁN DEL MURCIÉLAGO

El talismán consiste en un gran rubí con la imagen grabada de un murciélago, que cuelga de una cadena de acero negro. Fue tallado en los pozos de Dol Guldur, y el mismo Sauron intervino en su encantamiento. Una vez al día, y durante nueve horas, el portador del talismán puede transformarse en un murciélago vampiro gigante. Debido a la maligna influencia del Señor Oscuro, el talismán sólo puede ser llevado sin recibir daño por una persona totalmente dedicada a la causa de la Oscuridad. Los demás individuos se encontrarán atrapados en su forma animal. El talismán es también un multiplicador de sortilegios x2 para cualquier profesión. El Talismán del Murciélago es propiedad del Sumo Sacerdote de la Oscuridad.

BASTÓN ENROSCADO

Originalmente, el Bastón Enroscado era propiedad de un mago humano que murió acribillado por las flechas orcas antes de que pudiera llegar a utilizarlo. Es un cetro metálico retorcido de una forma muy extraña, y coronado por un pequeño globo cristalino de color negro. En total mide aproximadamente 1,8 metros. Normalmente actúa como un multiplicador de sortilegios x3 para Esencia. Sin embargo, dos veces al día puede lanzar desde el globo un Relámpago con un alcance de 30 metros. Después de haber lanzado doce de estos rayos, este poder del bastón queda agotado, y debe ser colocado a la intemperie bajo una tormenta con relámpagos para ser recargado. El Bastón Enroscado es propiedad del Brujo de Gundabad.

6.53 OBJETOS NORMALES

ROMPEDORA

Esta larga cimitarra con una desagradable forma curva está forjada con una aleación de acero. Rompedora es el arma favorita del cruel señor de la guerra Bralg. La hoja mide 1,35 m. de longitud. Es +15, y cuando consigue un impacto crítico se puede hacer que el garfio penetre en la carne del enemigo; si quien empuña la espada tiene 90 ó más en FUE, podrá hacer que se desprenda el garfio, infligiendo otro crítico “D” de tajo. Cinco veces al día, el portador puede lanzar sobre sí mismo un sortilegio de Caer o Saltar.

MAZA DE THOB

La maza de Thob es una colosal arma hecha de una aleación de acero y de más de 1,8 metros de longitud, remachada con numerosos pinchos. Está encantada y es +15, pero sólo puede ser empuñada de manera efectiva por un individuo con una FUE de 100 ó más. Debido a su tremendo peso, cualquier crítico que inflija va acompañado de otro

crítico “C” de aplastamiento y un crítico “B” de perforación. El jefe de la guardia de trolls empuña esta arma.

YELMO DRAGÓN

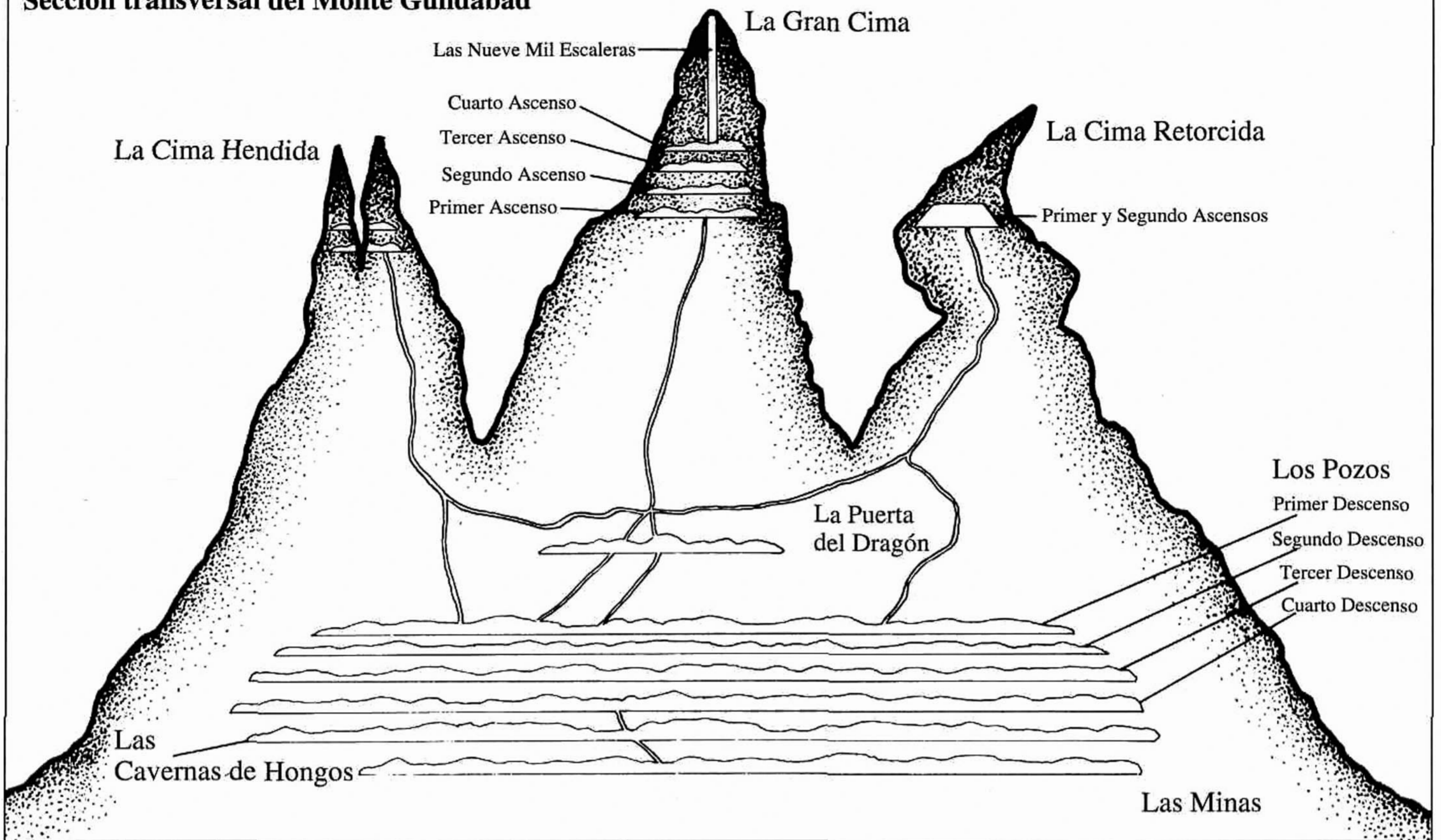
Forjado con una aleación de acero y equipado con un visor y una celada con forma de cabeza de dragón, este yelmo negro suele ser llevado tradicionalmente por el capitán de la Puerta del Dragón. Además de sus cualidades protectoras, permite al portador hablar en la lengua de los dragones y, tres veces al día, lanzar una Canción Encantamiento que sólo afecta a los dragones, con una penalización a la TR de -40.

7. PLANOS DEL MONTE GUNDABAD

El Monte Gundabad es demasiado grande como para mostrar aquí todo su mapeado y describirlo con todo detalle. Por el contrario, en esta sección se proporcionan los mapas de ruta, que describen a grandes rasgos las comunicaciones entre las regiones principales, los pasajes principales, las estancias primarias y las localizaciones más importantes, así como una serie de mapas detallados que permiten una representación más precisa de las áreas más importantes: la Puerta del Dragón y las Tres Cimas. Aunque los Pozos sólo son mostrados por completo en los mapas de ruta, algunos mapas detallados describen secciones particulares de las zonas en las que es probable que se centren algunas de las aventuras. Los mapas de ruta, a diferencia de los mapas detallados, no muestran los cientos de cámaras más pequeñas, pasajes menores, trampas y fenómenos naturales de cada zona. Dichas características deben ser desarrolladas utilizando la Tabla de Características Aleatorias, situada al final del módulo. Sin embargo, sí que se indican la situación de cada uno de los Descensos de los Pozos, la frecuencia con la que se encuentran las barracas más pequeñas, los almacenes, las tabernas y otras características semejantes. El DJ debería tener estos datos en cuenta a medida que se van explorando los niveles. Las Cavernas de Hongos y las Minas son mucho más abiertas, y, como se encuentran por debajo del Monte Gundabad y no propiamente en su interior, pueden extenderse potencialmente tanto como lo pueda desear el DJ.

Los pasajes del Monte Gundabad tienen un tamaño variable. Los corredores principales, que se muestran en los mapas de ruta, suelen tener seis metros de anchura y 4,5 metros de altura, aunque pueden llegar a alcanzar una anchura de 12 metros. Los pasajes menores, más comunes, suelen medir tres metros de anchura y 1,8 metros de altura, aunque en algunos puntos estos túneles secundarios pueden estrecharse hasta los 1,5 metros de anchura y 1,2 metros de altura (algo que ocurre con muy poca frecuencia en las Cimas). La mayoría de las cavernas de menor tamaño suelen medir 3-4,5 metros de altura y acostumbran a tener un tamaño bastante irregular, a menos que se indique lo contrario. Las puertas se suelen utilizar con muy poca frecuencia, y normalmente indican la presencia de algo importante detrás suyo; a menos que se especifique lo contrario, son losas de piedra, reforzadas con hierro, de 1,8-2,4 metros de altura, 1,2 metros de anchura y 15 cm. de grosor, montadas sobre pivotes de hierro. Las cerraduras de las puertas suelen ser de una dificultad media a la hora de forzarlas. Las llaves están en propiedad de quien esté al mando de la zona; el señor orco responsable de cada una de las regiones principales tiene un

Sección transversal del Monte Gundabad



juego completo de las puertas de su dominio, y el rey trasgo posee un juego maestro de las puertas de toda la ciudad.

Los pasajes y las cavernas suelen estar sin iluminar, salvo en las zonas utilizadas en la actualidad, que están iluminadas por una débil luz procedente de las antorchas y pozos de fuego que emiten un acre humo y provocan unas densas sombras. Las regiones donde viven los uruk están mejor iluminadas que las que están habitadas por los orcos comunes; las cámaras principales de cada una de las Cimas tienen escotillas que permiten el paso de la luz, equipadas con cristales ahumados para proteger a los orcos comunes de la dañina luz solar.

La comunicación y los transportes representan una gran dificultad en una ciudad tan grande, con cientos de kilómetros de pasillos. Para las distancias cortas, los corredores orcos son los encargados de entregar los mensajes por medio oral. Los murciélagos vampiro gigantes entrenados permiten una mayor velocidad a la hora de recorrer mayores distancias, llevando los mensajes enganchados en sus garras. Tras alcanzar su destino, un murciélago mensajero es recompensado con un trago de sangre fresca extraída de algunos de los esclavos. Las cargas de suministros más pesadas son transportadas en las embarcaciones que recorren las Vías Húmedas. Como las Cimas no están conectadas directamente con las Vías Húmedas, las provisiones son transportadas hasta la cumbre mediante una serie de huecos en los que se han instalado varios mecanismos de poleas, semejantes a los utilizados en las Minas para sacar las vagonetas de mineral hasta la superficie.

TRAMPAS

Los orcos sienten una perversa fascinación por los artilugios mecánicos, y sus retorcidas y maliciosas mentes han inventado y situado numerosas trampas por todos los confines del Monte Gundabad. La mayoría están diseñadas para atrapar a los intrusos y los espías y convertirlos en esclavos,

a la vez que causan un ligero daño como castigo. Los orcos prefieren no matar a sus víctimas directamente, ya que suelen reservarse ese placer una vez hayan realizado otras maniobras más desagradables. Las zonas que contienen trampas están marcadas con unas sutiles señales talladas en las paredes de forma que otros orcos se den cuenta y puedan evitarlas. Quienes no estén familiarizados con los glifos orcos deberán hacer una maniobra Extremadamente Difícil para detectar las trampas del Monte Gundabad, y eso en el caso de que estén buscando activamente las trampas.

Existen cinco tipos de trampas bastante comunes en el Monte Gundabad, que se describen a continuación. Las trampas más inusuales y sofisticadas son descritas en las zonas en las que se encuentra cada una.

POZO PRISIÓN

Se trata de un hueco de seis metros de profundidad cubierto por una losa de piedra disimulada como si formara parte del suelo circundante. Mide entre 1,5 y 3 metros de anchura, según el tamaño del corredor o la cámara en la que se encuentre. La trampilla funciona mediante un mecanismo de contrapesos. Cuando se colocan 25 kilos o más de peso sobre la sección, la losa se hunde, haciendo caer a la víctima en el interior del pozo, por lo cual recibirá el daño correspondiente a la caída contra el suelo de piedra. Inmediatamente, la trampilla vuelve a cerrarse, atrapando a quienes se encuentren dentro. La trampilla no se puede abrir desde el interior.

POZO ASESINO

Esta es una variante de la típica trampa del pozo prisión, en la cual la víctima cae a un pozo cuyo fondo está cubierto de afiladas cuchillas de hierro que infligen 1-4 críticos "D" de perforación. Las cuchillas están aserradas, de forma que la víctima quedará enganchada al suelo a menos que intente librarse desgarrando su propia carne, lo que implica recibir otro crítico "D" de perforación.





GLEN ANGUS

MUROS DESLIZANTES

En esta trampa, una presión de 25 kilos o más sobre una piedra concreta del suelo activa un par de losas de piedra de 60 cm. de grosor que salen desde las paredes del pasaje, atrapando a todos los que se encuentren en el interior de ese segmento de pasaje. El mecanismo de activación está oculto fuera de la zona de efecto de la trampa. Los orcos revisan regularmente todas las trampas de muros deslizantes, ya que la única alternativa a la rendición es ahogarse irremediablemente.

DARDOS ENVENENADOS

Esta trampa también se activa, al igual que la trampa de muros deslizantes, cuando se colocan 25 kilos o más encima de una piedra determinada, disparando 5-10 dardos montados sobre ballestas ocultas en las paredes. Los dardos están impregnados de un hongo venenoso paralítico. El veneno ataca con una potencia de nivel 5, y quienes sufran sus efectos permanecerán comatosos durante 48 horas, menos una hora por cada punto de bonificación en la característica de Constitución.

Los dardos apuntan aleatoriamente a cualquier punto dentro de la zona de efecto, de 3 metros cuadrados, que está situada junto a la piedra de activación. Una vez se ha activado la trampa de dardos envenenados, los orcos no volverán a activarla durante 1-20 horas.

CAÍDA A LAS VÍAS HÚMEDAS

Esta es una trampa que pretende aprovechar los extensos conductos acuáticos del Monte Gundabad. La caída a las Vías Húmedas, como las trampas de pozo, se abre cuando se colocan 25 kilos o más de peso sobre una piedra determinada, y se cierra cuando la víctima ya ha caído. Sin embargo, en lugar de caer sobre un duro suelo de piedra, la víctima goza de un agradable chapuzón en una Vía Húmeda menor sin iluminar que corre por debajo del suelo. El canal desciende, y la víctima es empujada irremediablemente a lo largo de una cisterna que no puede ser abierta desde el interior y de la que los orcos suelen sacar regularmente a los cautivos medio ahogados. En todo momento hay suficiente aire para respirar, pero el desgraciado que caiga en el agua deberá deshacerse de su armadura, su mochila y su tesoro para evitar ahogarse, ya que todos los canales de las Vías Húmedas miden al menos tres metros de profundidad.

LABERINTOS

En el Monte Gundabad se pueden encontrar bastantes laberintos, desde el gigantesco Gran Laberinto que protege la Puerta del Dragón hasta los sofisticados y mortales laberintos de las tres Cimas, pasando por los laberintos menores pero ni mucho menos simples dispuestos a lo largo de los Pozos. Los cuatro laberintos más importantes, situados en la Puerta del Dragón y en las tres Cimas, están descritos con detalle en esas zonas, mientras que los laberintos menores deben ser desarrollados mediante la Tabla de Laberintos Aleatorios, situada al final del módulo. Todos los laberintos están salpicados de trampas diseñadas para frustrar, obstaculizar o confundir a los exploradores intrusos. Los muros deslizantes son bastante comunes, y muchos de los pasajes fueron diseñados para parecer idénticos entre ellos. Normalmente, siempre suele haber alguna sorpresa desagradable esperando en el centro de cada laberinto. Los orcos atraviesan los laberintos y evitan las trampas gracias a las señales orcas que hay inscritas en las piedras.

7.1 LA PUERTA DEL DRAGÓN (PD)

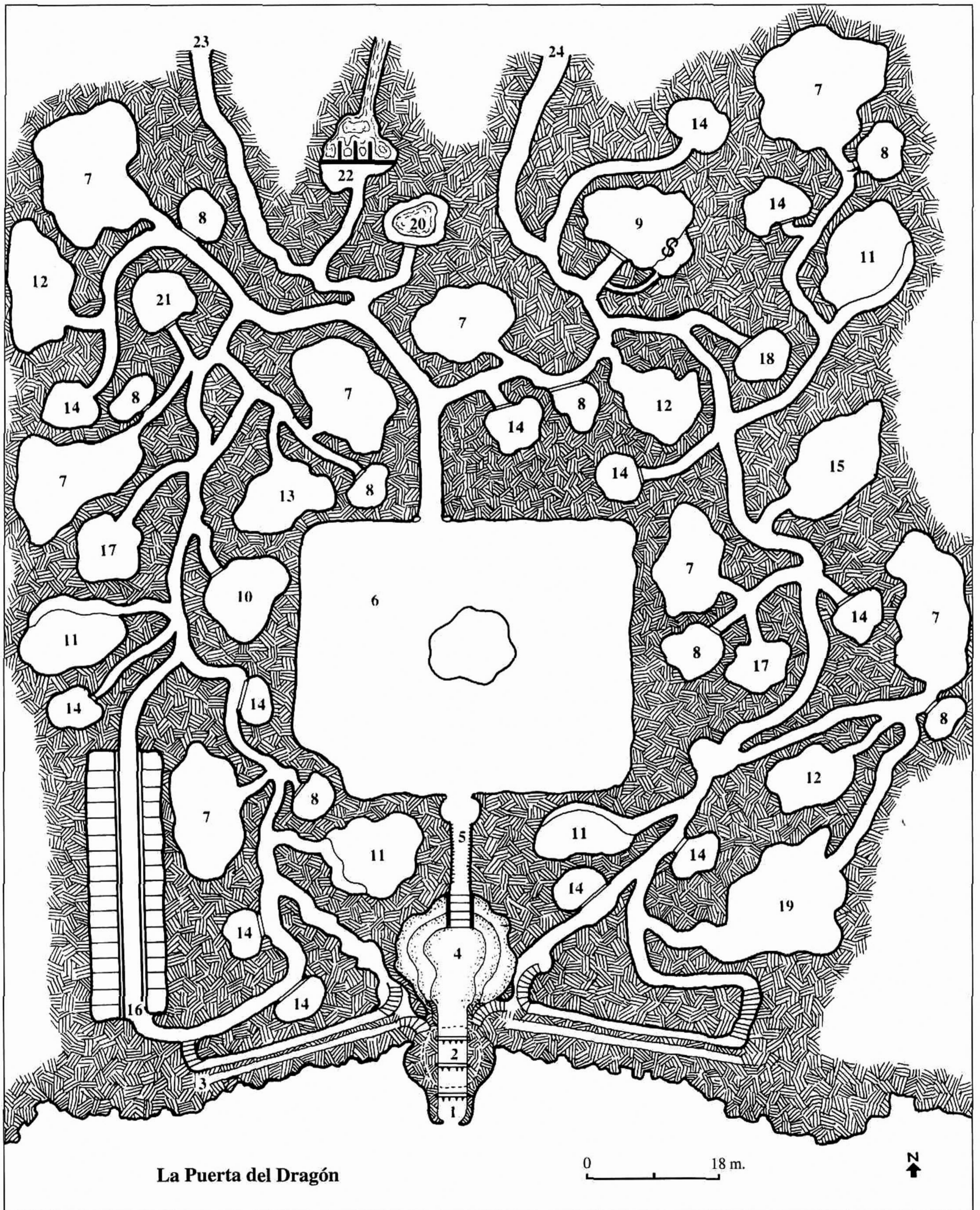
PD 1. Puerta triple. Para entrar en el Monte Gundabad a través de la Puerta del Dragón, se deben cruzar tres macizas puertas dobles de acero, cada una de las cuales mide 6 metros de altura, casi 5 metros de anchura y más de 1 metro de grosor. Están situadas dentro de la boca de la gran cabeza de dragón tallada en torno al portal. La parte exterior de cada una de las puertas está cubierta por cuchillas de hierro de más de treinta centímetros de longitud. Las puertas son demasiado pesadas como para ser abiertas o cerradas mediante la fuerza bruta, y por lo tanto son manejadas mediante un sistema de cadenas y manivelas centradas en torno a un mecanismo de poleas. Aun así, se necesita el trabajo conjunto de todo un lurg de orcos comunes para mover cada mitad de una puerta. Las hojas giran sobre bisagras montadas en la misma pared rocosa. Dos barras de hierro sirven para asegurar todavía más las puertas en el caso de un ataque directo.

PD 2. Hocico del dragón. Por encima de las puertas se eleva la parte del dragón esculpido que forma los ojos y la nariz. A ambos lados de las puertas hay una serie de escaleras de caracol que conducen hasta la cámara hueca que hay en el interior de la nariz, y que está protegida constantemente por un lurg de 10-15 orcos comunes, normalmente de la tribu de los krach-ul. Aquí se guardan unas ollas que siempre están llenas de aceite hirviendo listo para ser derramado sobre los enemigos a través del hocico del dragón y por los agujeros que perforan el pasaje que cruza las puertas. Unas enormes linternas de cristales rojos, que son encendidas por la noche, resplandecen a modo de ojos del dragón, aumentando su impresionante efecto y actuando como señal para grupos de exploración que se hayan extraviado.

PD 3. Galerías y troneras. Varias puertas de piedra conducen hasta diferentes grupos de pasajes excavados en la ladera de la montaña por encima o a los lados de las puertas. Estas galerías están perforadas por numerosas troneras estrechas, de menos de 30 cm. de anchura, desde las que se pueden lanzar todo tipo de proyectiles sobre los atacantes. Cuatro lurgs de orcos comunes, totalizando unos 40-60 soldados, todos ellos armados con arcos y la mitad procedentes del grupo de arqueros de los ilguz, permanecen listos para defender las puertas contra los atacantes mientras las fuerzas del interior ganan tiempo para reunir los ejércitos.

PD 4. Caverna del acantonamiento. En esta enorme cámara, situada justo por debajo de la triple puerta, es donde el Capitán de la Puerta del Dragón revisa sus tropas antes de enviarlas en incursiones; los grupos de cazadores y recolectores que regresan depositan aquí el fruto de sus saqueos y sus presas. Seis lurgs de orcos huvorgha, totalizando entre 60 y 90 soldados, permanecen estacionados aquí en todo momento para proteger y manejar la puerta triple. La caverna es una cámara dispuesta a modo de arena, con una amplia rampa y una escalera que asciende hasta la salida principal. En el caso de que los invasores lograsen atravesar las puertas, una enorme masa de arqueros orcos acribillarían a los enemigos desde las troneras a medida que fueran apareciendo mientras las mejores tropas de combate cuerpo a cuerpo se enfrentarían a los atacantes desde una ventajosa posición en las escaleras.

PD 5. Camino del Dragón. El pasaje principal que sale de la caverna del acantonamiento está adornado con esculturas de pórfido rojo que representan cabezas de dragón y sobresalen de las paredes; hay un total de 30 esculturas, cada una



La Puerta del Dragón

de ellas separadas a intervalos de 3 metros a ambos lados del pasillo, mirándose mutuamente. Normalmente las cabezas de dragón son inofensivas, pero pueden convertir este pasillo en una trampa mortal con dos variaciones. En primer lugar, si algún grupo de invasores accede al Camino del Dragón desde la caverna del acantonamiento, el lurg de orcos comunes que hay estacionado en el otro extremo activa una palanca,

haciendo que las cabezas de dragón escupan un "fuego líquido" de origen químico, que tiene un radio de 3 metros en torno a cada cabeza y que equivale a un ataque de Bola de Fuego sobre todos los individuos que se encuentren dentro del alcance. En segundo lugar, las cabezas de dragón detectan, y disparan su llama automáticamente contra cualquier individuo que se mueva por el pasaje bajo cualquier tipo de

ocultación mágica. El único lugar potencialmente seguro cuando las cabezas disparan su fuego es colocarse contra la sección de pared que hay entre ellas, lo que reduce el efecto del fuego en un -30. Como la trampa necesita 10 minutos para recargarse, un grupo rápido podría salir por el otro extremo del pasillo antes de que las cabezas volvieran a disparar.

PD 6. El Gran Laberinto. El Camino del Dragón desemboca en el Gran Laberinto, a través del cual se pueden retirar los guardias si se encuentran en desventaja. Es el más extenso de los diversos laberintos del Monte Gundabad, y un invasor podría vagar a través de sus enloquecedores túneles y pasajes sin salida durante días; muchos nunca vuelven a salir con vida. En el corazón del Gran Laberinto yace un dragón de frío, joven para los dragones pero demasiado grande para salir de la caverna central. Numerosos exploradores han servido de comida a esta bestia cubierta de escamas, y ha acumulado un botín considerable con el paso de los años, formado por 1800 mo (principalmente en monedas de plata y cobre, aunque también hay varias armas y armaduras de malla de origen enano o humano con bonificaciones +5 ó +10; predominan las espadas largas y las hachas). Las características del dragón de frío, que se llama Moraxar, son las siguientes: Nivel 20, Velocidad MR, PV 360, CA CO/20, BD 40, Ataques 120GMO/120GGa/120ETo/80ECu, Tamaño E. A diferencia de los exploradores devorados, los orcos se mueven rápidamente por el laberinto y evitan al dragón de frío; el Capitán de la Puerta del Dragón controla al monstruo cuando es necesario con el Yelmo Dragón. Suele hacerlo con frecuencia para recuperar alguna pieza especialmente valiosa de algún tesoro.

PD 7. Barracas de los zhari. (8). Para lograr una mayor eficiencia, los soldados orcos estacionados en la Puerta del Dragón no son acuartelados en pequeñas cavernas de lurgs, como ocurre en la Ciudad Subterránea, sino que se agrupan en enormes barracas ocupadas por un zhari entero, formado por 10 lurgs (para un total de 100-150 orcos comunes). Sin embargo, sólo la mitad de la guarnición se encuentra presente normalmente en cada una de estas resonantes cavernas, ya que el resto suele realizar diferentes misiones de incursiones, recolección o guardias. De los 50-75 orcos que hay presentes, 5 son líderes de un lurg, 5 son rastreadores, hay 10-15 guerreros experimentados, 20-31 guerreros adultos y 10-19 guerreros jóvenes (inmaduros). Con ellos suelen vivir también 40-60 hembras orcas, que son consideradas como propiedades de los líderes y de los guerreros más viejos. Las hembras suelen realizar la mayoría de las tareas domésticas, como cocinar, lavar las cazuelas, zurcir los uniformes y vaciar los cubos que se utilizan como letrinas. Siempre suele haber presentes 20-35 hembras; el resto están trabajando en algún otro sitio, cumpliendo su deber habitual. Las esquinas de las cavernas están llenas de jergones de paja, mientras que los únicos muebles son una serie de mesas y bancos de granito y un gran hogar de fuego que hay en el centro de la cámara. El suelo está cubierto por grandes cantidades de desperdicios, huesos y excrementos de todo tipo. Los guerreros y rastreadores orcos que hay acuartelados aquí poseen 1-5 mb y 6-10 mc cada uno, mientras que los líderes (drartulu) tienen cada uno 6-10 mp y 12-30 mb. Cinco de las barracas de los zhari están ocupadas por los orcos de la tribu huvorgha, y son parte de las fuerzas bajo la autoridad del Capitán y estacionadas en los Pozos. Son las tropas de mayor confianza. Cada uno de los otros zhari está formado por orcos de la tribu burzath, krach-ul e ilguz respectivamente. Aunque se considera que mientras permanecen aquí se encuentran bajo las órdenes del Capitán, en realidad siempre

están atentos a cualquier acontecimiento que pueda interesar a su verdadero señor.

PD 8. Cavernas de los oficiales (8). Junto a cada una de las cavernas de los zhari se encuentra la guarida privada del oficial uruk al mando. La puerta está marcada con una placa de bronce, y está cerrada. Además del oficial, siempre hay 1-3 hembras orcas que realizan las tareas domésticas. Existe una posibilidad del 60% de que en cualquier momento el oficial y sus servidoras estén ocupando la caverna. Los muebles se limitan a una mesa y unos asientos de granito, una cama formada por una losa de piedra arenisca cubierta de pieles, un barril de madera lleno de goki rojo y cubierto por una tapa de cobre, y un amplio hogar de fuego rodeado por una pantalla de bronce. El tesoro de un oficial uruk, que suele llevarlo siempre consigo, está formado por 11-15 mo y 21-25 mp.

PD 9. Caverna del capitán. Esta caverna, cuya categoría se encuentra muy por encima de lo habitual para cualquier orco, acoge a uno de los grandes señores del Monte Gundabad. Por lo tanto, su puerta, marcada con una placa de plata y con el emblema de las cimitarras cruzadas de la tribu de los huvorgha, está cerrada (Difícil, -10, de abrir) y protegida en el exterior por un lurg de 10-15 orcos comunes huvorgha. En el interior, estas opulentas estancias están amuebladas con una amplia mesa de mármol negro pulido, varios asientos de basalto tallados con brazos de dragón, una amplia losa de obsidiana cubierta de pieles de marta que hace las funciones de cama, y unas impresionantes reservas tanto del licor orco tongkûn como de todo tipo de licores humanos, guardados en una docena de cubas de madera con grifos de plata. Resguardado por una pantalla de bronce flanqueada por cuatro trípodes de latón en sus esquinas, el hogar de fuego resplandece con unas vívidas llamas. Los numerosos trofeos de batalla del capitán, entre los que se encuentran varios cráneos humanos, de enanos y de elfos, así como otros recuerdos, cuelgan de varias cadenas o descansan sobre repisas de hierro. Entre los más famosos se encuentran los ojos encantados del dragón Usuarch, que se dice que pueden ver por debajo de las raíces de las montañas, y que ahora están guardados en dos recipientes de cristal. Hay una probabilidad del 70% de que el capitán de la Puerta del Dragón se encuentre en sus estancias en cualquier momento, con 5-8 servidoras orcas y una hembra uruk-hai.

Encadenado al suelo y a la vista de todo aquél que entre en la habitación, el capitán tiene un gran cofre de hierro (que es Muy Difícil, -20, de abrir), que contiene el tesoro que se utiliza para realizar los sobornos, pagar a los mercaderes estaravi y atraer a los ladrones poco inquisitivos. Contiene 2000 mp, 5000 mb y 8000 mc. Sus tesoros más valiosos, así como sus armas, su armadura y el Yelmo del Dragón cuando no las lleva puestas, se encuentran en una pequeña cámara adyacente oculta detrás de una puerta secreta (Extremadamente Difícil, -30, de descubrir y de abrir). El botín particular del capitán es sencillamente asombroso, y representa su insaciable avaricia: 10,000 mo, 20,000 mp y 30 topacios y 25 jacintos valorado cada uno en 10-100 mo, estos últimos preparados como botín con el que se pueda escapar rápidamente. Todo ello está guardado en cinco cofres de hierro cerrados (Muy Difíciles de abrir). El capitán también guarda aquí toda una serie de hongos y hierbas venenosas, que utiliza para impregnar un arma o para cometer alguna traición. La cerradura de cada cofre contiene una dosis de uno de estos venenos, que ataca con una potencia de nivel 8 y mata instantáneamente a los pobres desgraciados que fallen la TR. Además, en el caso de que se levante la ta-

pa de un cofre sin eliminar antes la trampa (lo que requiere una maniobra Extremadamente Difícil), se dispararán 10 dardos montados en un sistema de muelles que hay en el interior de la tapa; cada uno de los dardos está impregnado con el mismo veneno.

El capitán es un orco prudente, y por eso tiene un pasillo privado que sale de su guarida. Se trata de un pasaje secreto que parte de la cámara del tesoro y conduce hasta el exterior a través de otra puerta secreta que sólo puede ser abierta desde el interior del pasaje.

PD 10. Caverna de los sanadores. Dos de los cinco sanadores uruk asignados a la tribu huvorgha residen aquí, proporcionando servicios de curación de emergencia a los guerreros heridos antes de que sean enviados a los Pozos o a la Gran Cima para ser curados de forma más cuidadosa. La caverna está protegida por una puerta cerrada que tiene clavada una placa de cobre. Los orcos agradecen bastante la presencia de la puerta, pues el hedor que reina en el interior, procedente de las apestosas medicinas orcas que son preparadas en unas burbujeantes tinas de hierro, es capaz de enviar al herido más grave de vuelta a la línea del frente. Los únicos muebles son una simple mesa de granito, dos losas de piedra arenisca cubiertas de pieles de lagarto que hacen las funciones de camas, y varios recipientes de cobre y barriles de madera que contienen todo tipo de hierbas y hongos curativos. Hay un 80% de probabilidades de que los sanadores estén presentes en cualquier momento dado, y en caso de ser así, también existe una posibilidad del 50% de que les acompañen 1-10 soldados orcos comunes cuyas heridas están siendo tratadas con dolorosas cataplasmas y cuyos miembros están siendo arreglados. Los sanadores animan a sus pacientes, que gimen de dolor y aguantan la respiración para no tener que soportar el apestoso hedor, a “apretar sus colmillos y aguantar como un orco”.

El tesoro personal de cada sanador está formado por 11-20 mo y 22-40 mp. Sobre unas repisas de piedra descansan 20-100 recipientes llenos de un ungüento oscuro, la cataplasma universal de los orcos. Una aplicación de esta pasta cura instantáneamente 1-10 puntos de vida, pero arde como el fuego y frecuentemente deja cicatrices permanentes. Dos aplicaciones más en un mismo día pueden llegar a tener un efecto contrario, provocando la pérdida de 1-10 puntos de vida. Los orcos de Gundabad han preparado una variación más potente, que cura 2-20 puntos de vida en su primera aplicación pero que puede matar (20% de probabilidades) a alguien que no sea orco; es reservada para los casos más críticos, y es exactamente igual que el ungüento de menor potencia. Los recipientes en los que se guarda están identificados con una runa orca.

PD 11. Cubil de los huargos (4). Toda la caballería de huargos del Monte Gundabad, más que suficiente para formar cuatro zharis completos, está estacionada en la Puerta del Dragón, y vive en estos establos. Se trata de una cámara hundida tres metros por debajo del nivel de la entrada, y sólo se puede acceder a ella mediante una rampa que desciende siguiendo el muro interior de la cámara. Montones de huesos totalmente limpios yacen encima de la tierra apisonada. Cada guarida acoge a un total de 100-150 huargos, junto con sus crías. Al igual que ocurre con sus jinetes, sólo 50-75 permanecen normalmente en el interior de la caverna, ya que el resto se encuentran de caza o expedición. Los huargos no son bestias cautivas o estúpidas, sino aliados mercenarios que acceden a ser montados por los orcos a cambio de una buena dieta de carne fresca. Ocasionalmente, los orcos abandonan un enloquecido cautivo en la entrada de la caverna pa-

ra que los huargos lo despedacen y lo devoren; una simple amenaza es una buena herramienta para mantener la disciplina. Los huargos tienen una libertad completa para moverse por el Monte Gundabad, y los orcos los encuentran particularmente valiosos a la hora de rastrear mediante su olfato a los enemigos ocultos.

PD 12. Cocinas (3). En cada uno de estos grasientos agujeros se preparan las raciones de comida normales y las festividades para los soldados orcos y sus líderes. Las cocinas suelen estar ocupadas por un total de 21-30 hembras orcas comunes, procedentes de las barracas, supervisadas por una hembra uruk. Sobre un enorme hogar de fuego central se encuentran clavados varios espetones para asar carne, mientras que todo el perímetro de la caverna está salpicado de hornos para cocinar el pan, mesas de preparación hechas de granito, y varios hogares de menor tamaño sobre los cuales hierven sendos calderos burbujeantes. Utensilios de extraño aspecto cuelgan de cadenas. Los contenidos de la mayoría de los platos son desagradables en el mejor de los casos: los hongos y una extraña carne de color gris y de origen incierto parecen ser los principales ingredientes del rancho habitual. De vez en cuando, en la cocina se puede contemplar el horrendo espectáculo de ver a un hombre ser cocinado para las mesas de los oficiales y señores uruk.

PD 13. Ahumadero. En esta habitación arde un pequeño fuego alimentado con madera que llena el aire de una constante neblina parecida al humo que no es del todo desagradable. Todo tipo de cuerpos cuelgan del techo, enganchados con garfios: principalmente se trata de cabras montesas, bueyes o renos, pero también hay algún resto de hombres o de elfos.

PD 14. Almacenes (12). Unas puertas con placas de hierro marcan las despensas y los almacenes de suministros de los orcos. Los orcos no han sido nunca un pueblo muy ordenado, y por lo tanto en el interior de sus almacenes reina el desorden más caótico: los productos están amontonados unos encima de otros, incluyendo barriles de licor, montones de pellejos, raciones de comida secas, ropas y pieles, botas, antorchas, carbón, madera, aceite, muchas flechas y numerosos proyectiles, calderos, cadenas, jergones de paja y cualquier objeto de cualquier tipo para el que los orcos no han podido encontrar todavía un uso, y que por lo tanto han olvidado. Es bastante poco probable que se pueda encontrar algún objeto de valor en los almacenes, aunque la mayoría de los suministros son aprovechables desde el punto de vista mundano. Sólo los oficiales y el Capitán de la Puerta del Dragón tienen las llaves que pueden abrir los almacenes. Normalmente, suelen estar cerrados y totalmente a oscuras, pero en ocasiones (10%) hay un lurg de 10-15 orcos comunes recogiendo provisiones para su unidad. Los orcos depositan las sobras de sus botines en los almacenes tras realizar una incursión con éxito; pueden apropiarse de algún producto que se halle en su interior con el permiso de un oficial, mediante un soborno o incluso robándolo.

PD 15. Herrería. Aquí no se forjan armas ni armaduras, sino que se guardan en buenas condiciones, se reparan y se afilan las que llegan procedentes de otros sitios. Los principales muebles son los diferentes yunques de hierro y fuelles, los dos hogares de fuego y la amplia mesa de trabajo hecha de basalto y que está cubierta de herramientas orcas de extraño pero práctico diseño. En cualquier momento habrá aquí tres lurgs, totalizando 30-45 orcos, martilleando y reparando su equipo. Al menos uno de estos lurgs será de la tribu de los krach-ul.

PD 16. Celdas (30). Estas pequeñas celdillas de 3 x 3 metros, cerradas mediante unas puertas de hierro cruzadas ho-

rizontalmente por una barra (Muy Difícil, -20, de abrir), contienen a los nuevos cautivos antes de que sean enviados a la esclavitud de los Pozos. Hay un 50% de probabilidades de que en cualquier celda haya 1-4 cautivos. El bloque de celdas está protegido por un lurg de 10-15 orcos, normalmente de la tribu de los huvorgha.

PD 17. Tabernas (2). Sería difícil imaginar un lugar más triste y gris que una taberna orca, con su amargado posadero y sus belicosos parroquianos. Muchos de los soldados que no están de guardia pasan aquí el tiempo, emborrachándose y jugando a cartas, a los dados, o con los laberintos de ratas. En cualquier momento habrá 20-30 orcos comunes en la taberna, eructando, vomitando y listos para desenvainar su espada contra sus compañeros, de los cuales sospechan (a menudo con razón) que les han engañado alimentando a sus ratas con hongos adulterados. Detrás de la barra de piedra se encuentran 5-10 barriles llenos de varios tipos de bebidas orcas, todas de un gusto muy fuerte y muy estimulantes. En la caja hay un total de 10-20 mp, 30-50 mb y 50-100 mc. El tabernero es un veterano orco guerrero, y suele practicar bastante sus habilidades militares. Los muebles se limitan a varias mesas de granito macizo, varios bancos y algunas antorchas colocadas en antorcheras de hierro forjado.

PD 18. Dormitorio para huéspedes. Esta caverna, que se reserva para las escasas visitas genuinamente humanas, está inusualmente limpia para lo que suele ser normal entre los orcos, y cuenta con una puerta sin ninguna marca que le proporciona una cierta intimidad. Contiene tres grandes lechos de madera de roble, sobre los que yacen numerosas pieles de oso, que desgraciadamente están plagadas de pulgas. Los demás muebles son un amplio hogar de fuego, una mesa y unas sillas de piedra arenisca, una tina de cobre llena de agua y un cubo para utilizar como letrina (para satisfacer las extrañas costumbres higiénicas de los humanos) y varias perchas de latón para colgar las ropas, así como un gran espejo de borde dorado, que casi con toda seguridad fue robado de algún otro sitio.

PD 19. Colonia de murciélagos. Esta enorme caverna sumida en la más absoluta oscuridad apesta a guano. Está llena de innumerables enjambres de murciélagos vampiro gigantes que salen a la superficie a través de un estrecho pasaje que hay en el techo. Más de un centenar de estas terribles bestias, que han sido entrenadas por los orcos como mensajeros, cuelgan boca abajo de la bóveda que forma el techo. La luz brillante suele agitarles, confundirles y ponerles furiosos. Una sola chispa podría hacer prender el guano, provocando una gran explosión.

PD 20. Cisterna. Esta gran cisterna, cuyo contenido procede de las Vías Húmedas, contiene suficiente agua como para satisfacer todas las necesidades de los orcos; está bastante limpia debido a la acción de su sistema de alcantarillado. La cámara donde se encuentra la cisterna es húmeda y fría, y la entrada se encuentra por encima del nivel del agua, desde la cual una tarima de 1,5 metros de anchura recorre todo el perímetro de la caverna; varios cubos de madera colgados de sendas poleas son utilizados para sacar agua del pozo. Los túneles que entran en la cisterna por debajo del nivel del agua depositan aquí a los intrusos que han sido atrapados en la corriente de las Vías Húmedas. Como las paredes de la cisterna son completamente lisas, es necesario realizar una maniobra Absurda (-70) para salir del estanque sin ninguna ayuda procedente del exterior. El agua, que llega hasta aquí desde el lago Hyord, tiene un sabor bastante amargo y metálico, pero es totalmente potable.

PD 21. Cámara de bombeo. El complejo mecanismo que

controla el flujo de las Vías Húmedas se controla desde aquí, detrás de una puerta cerrada sin ninguna marca (Extremadamente Difícil, -30, de abrir). Se puede manipular para drenar los túneles de las Vías Húmedas, o para hacer que se desborde la cisterna. Todo aquél que no esté familiarizado con el sistema de bombeo tiene sólo un 10% de posibilidades, más el modificador de Inteligencia, de deducir cómo funcionan todas las palancas y las tuberías. En el caso de que realicen alguna prueba, puede que no se logre nada (60%), que consiga el resultado deseado (10%) o que provoque alguna catástrofe inesperada (30%).

PD 22. Fondeaderos de las Vías Húmedas. Aquí hay atracadas, sin ninguna protección, entre dos y cuatro de las oxidadas embarcaciones de hierro que suelen circular por las Vías Húmedas. Junto al fondeadero hay un montón de largos postes de acero, linternas y viales de cobre llenos de aceite. Cada embarcación puede transportar un máximo de seis personas, o 2000 kilos de peso en suministros. Un pasaje lleno de agua y que se extiende a través de varios kilómetros conecta la región de la Puerta del Dragón con los Pozos de Gundabad. A medida que desciende, va cruzando varias esclusas que los pilotos de las embarcaciones deben saber manejar, o bien quedarán atrapados hasta que sean descubiertos.

PD 23. Pasaje descendente. Este túnel mide 12 metros de anchura, e inicia un descenso de varios kilómetros de giros y curvas que conduce hasta los Pozos de Gundabad. A lo largo de todo el camino, el viajero debe cruzar varias playas de granito, estanques de agua y puestos de guardia.

PD 24. Pasaje ascendente. Este otro corredor de 12 metros de anchura asciende, mediante varios tramos de escaleras extremadamente inclinados, hasta las Cimas de Gundabad. En varios puntos de la ruta se pueden encontrar varios bancos hechos de basalto y algunos barriles de skak para refrescar al escalador exhausto, así como algunos puestos de guardia en los que los visitantes no autorizados serán interrogados.

7.2 LA GRAN CIMA (GC)

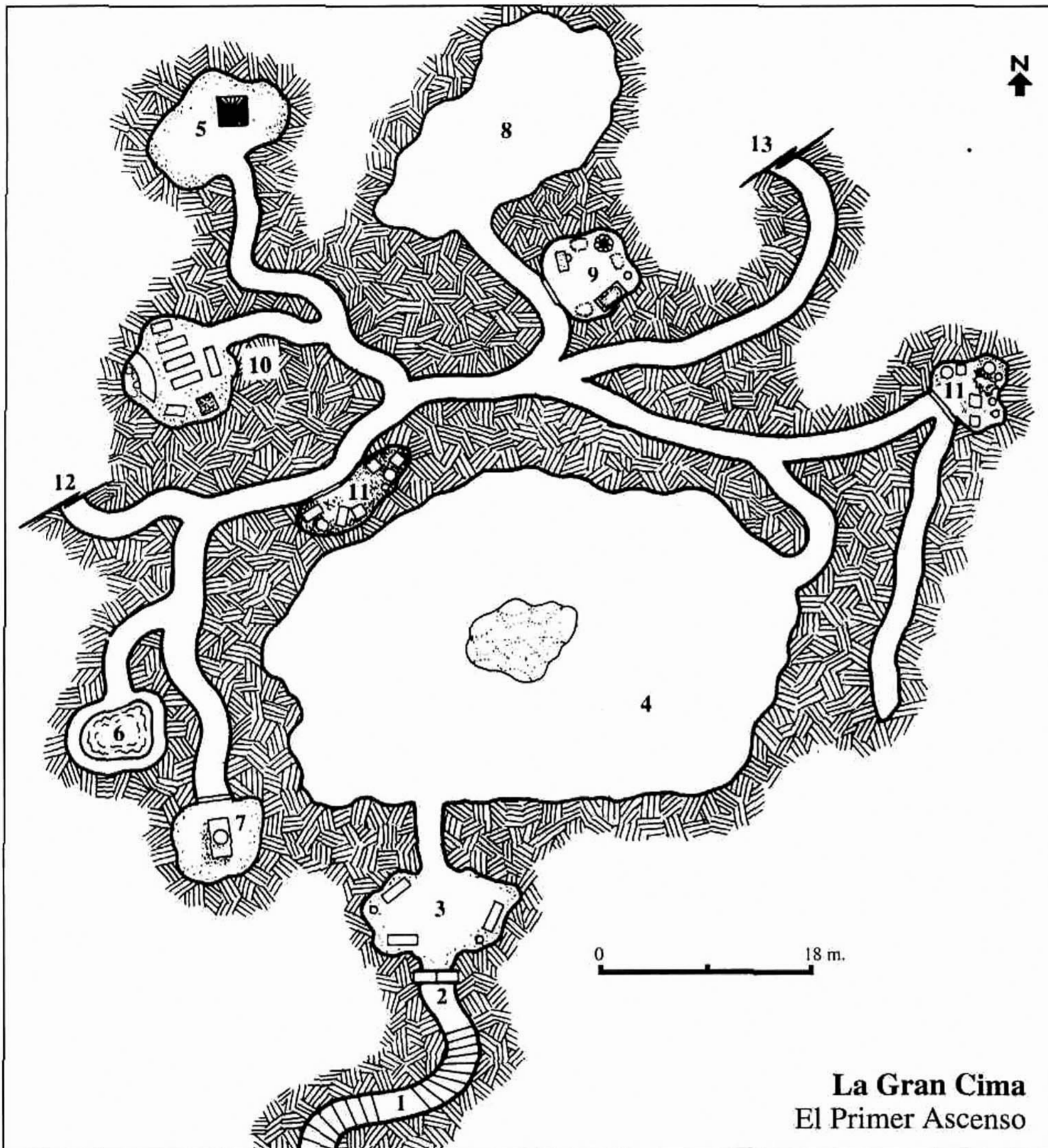
GC 1. Pasaje descendente. Este corredor principal comunica las puertas de la Gran Cima con la Puerta del Dragón y el nivel superior de los Pozos mediante una serie de rampas y escaleras de caracol.

PRIMER ASCENSO (ASCENSO INFERIOR)

GC 2. Puertas de la Gran Cima. Estas dobles puertas hechas de una aleación de acero y marcadas en el exterior con un relieve de los tres picos de Gundabad, ocupan todo el pasillo, de más de cuatro metros de altura y otros cuatro metros de anchura. Las puertas miden 12 cm. de grosor, y giran sobre bisagras clavadas sobre las paredes. Se abren hacia adentro, y es necesario todo un grupo de guardias uruk para manejar el mecanismo de poleas que las accionan. Una barra hecha de una aleación de acero permite reforzar la puerta contra cualquier ataque. Los visitantes deben avisar de su presencia golpeando un gong de bronce con un martillo de hierro que hay en el exterior.

GC 3. Sala de guardia. Amueblada con unos pocos asientos de granito y un barril del buen licor orco goki, esta caverna está ocupada por un grupo de 10 guardias uruk procedentes de la Hoerk Real.

GC 4. Laberinto real. El laberinto real no es el más grande de Gundabad pero sí el más intrincado de todos los que hay en el interior de la montaña, ya que está completamente plagado de trampas y mecanismos. En su centro habita una



La Gran Cima
El Primer Ascenso

colonia de doce arañas gigantes. Sus estadísticas son las siguientes: Nivel 5, Velocidad N/MdR, PV 45, CA C/8, BD 30, Ataques 45Pi/50PAg/veneno, Tamaño M. Las arañas se ocultan en la telaraña que hay en el techo de la caverna central, y probablemente no sean detectadas hasta que sea demasiado tarde. Su tesoro, arrebatado a sus desafortunadas víctimas, consiste en 200 mo y 700 mp. Es necesario cruzar el laberinto para llegar desde la sala de guardia hasta el resto de estancias de la Gran Cima, aunque hay formas de rodear la caverna central.

GC 5. Hueco de la polea. En el suelo hay un agujero que conecta con el primer descenso de los Pozos, más de un kilómetro y medio por debajo de este ascenso. Encima del hueco, que mide 3 x 3 metros, hay montado un mecanismo de poleas que se maneja mediante una manivela y un largo y fino cable hecho de una aleación de acero. El cable aguanta una plataforma de hierro que puede soportar el peso de tres individuos o 500 kilos de peso. El mecanismo de la polea es tan sofisticado que sólo se necesita la fuerza de dos personas para subir y bajar la plataforma cargada. El agujero contiene una serie de topes de seguridad colocados a intervalos, para detener la plataforma en el caso de que el cable se rompiera; sin embargo, no hay ninguna otra forma de acceder a los Pozos, de forma que la plataforma permanecería atascada hasta que se le conectara otro cable.

GC 6. Cisterna. Igual que PD 20, con la excepción de que no hay ningún túnel inferior por debajo del nivel del agua, ya que no hay túneles de las Vías Húmedas en la Gran Cima.

GC 7. Cámara de bombeo. El mecanismo de esta cámara es similar al de PD 21, pero su única función es sacar agua

de la cisterna desde la Ciudad Subterránea, ya que no hay ninguna Vía Húmeda en la zona.

GC 8. Barracas de los zhari. En estas barracas hay estacionado un zhari de orcos comunes ilguz, que han recibido el honor especial de realizar las guardias en el palacio real. Naturalmente, las funciones más importantes son llevadas a cabo por la Hoerk Real y no por estos orcos; los ilguz simplemente patrullan los pasillos y ayudan en combate a la Hoerk. En su mayor parte, estas barracas son similares a las de PD 7. No obstante, como está situada en el palacio, es más espaciosa, y los orcos que están acuartelados en su interior tienen un equipo de calidad superior a la normal.

GC 9. Caverna del oficial. Esta cámara está ocupada por el oficial uruk al mando del zhari de orcos ilguz y sus servidoras orcas, y tiene un diseño muy similar a PD 8, aunque algunos toscos grabados representando escenas de batalla adornan las paredes.

GC 10. Taberna. Este establecimiento, frecuentado por los orcos comunes que no están de guardia en palacio, es muy semejante al de PD 17. Sólo 10-15 orcos ocupan sus estancias además del tabernero. Además, abundan mucho más los licores orcos de mejor calidad.

GC 11. Almacenes (2).

GC 12. Rampa. Este es el extremo inferior de un inclinado pasaje utilizado para deslizar los suministros desde el Segundo Ascenso, en GC 28, o para subirlos hasta allí mediante el uso de cuerdas. La rampa es lo suficientemente ancha como para que una persona se pueda deslizar por ella.

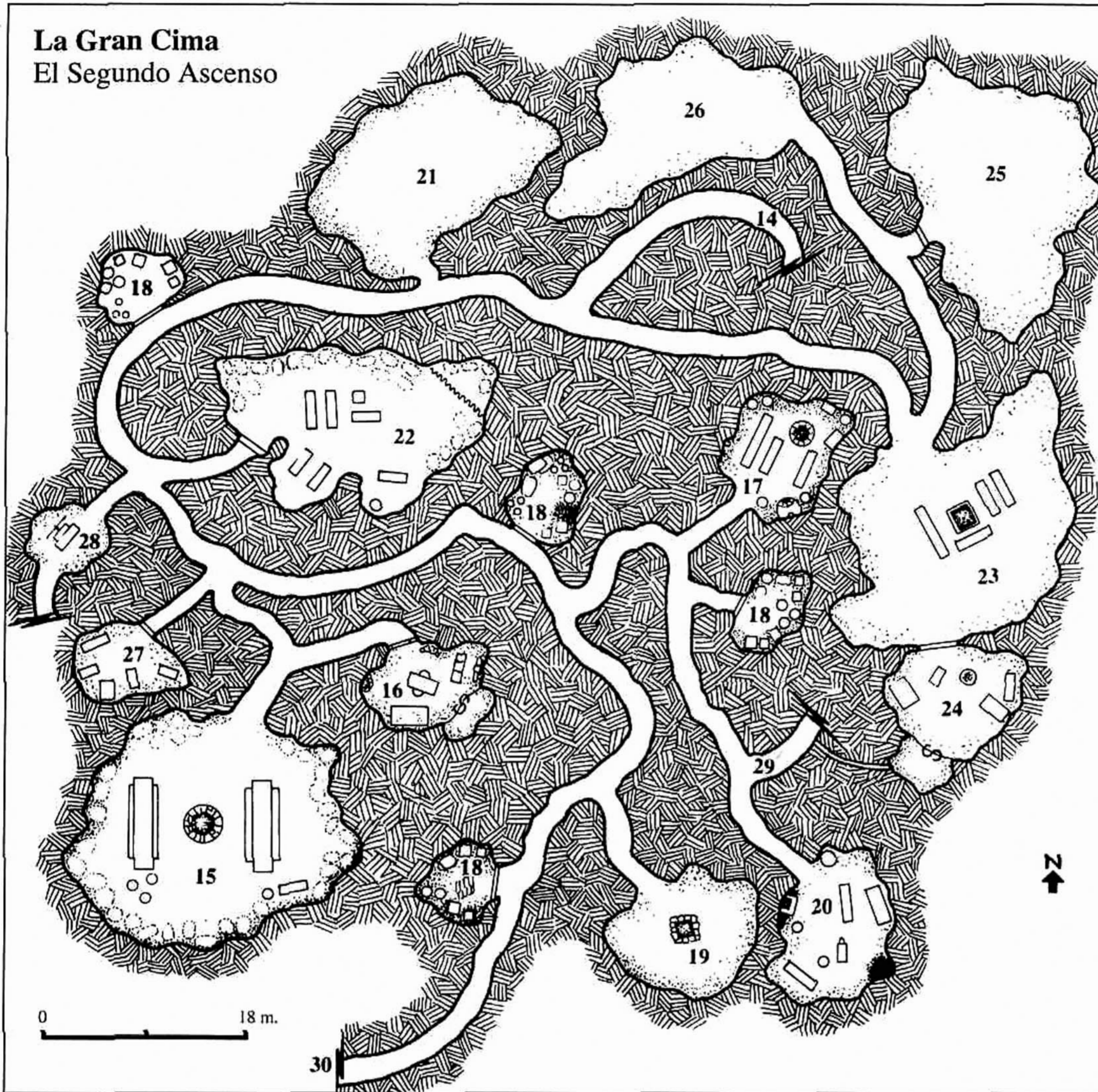
GC 13. Pasaje ascendente. Este corredor conduce, a través de unos cuantos giros y curvas, hasta el Segundo Ascenso de la Gran Cima.

SEGUNDO ASCENSO

GC 14. Pasaje ascendente. Este corredor comienza en GC 13 y finaliza en el Segundo Ascenso del palacio.

GC 15. Barracas de la Hoerk Real. Estacionada en una gran caverna, extremadamente lujosa para lo que suele ser habitual entre los orcos, se encuentra la Hoerk Real, la guardia personal del rey trasgo, formada por 100 uruk-hai. En cualquier momento habrá presentes entre 40 y 60 de sus miembros en el interior de la caverna, mientras que los demás se encuentran realizando sus tareas de guardia (los uruk-hai nunca trabajan o salen a forrajear a la superficie). Los muebles son similares a los que hay en las barracas de zhari de los orcos comunes (ver PD 7); sin embargo, los uruk-hai no sólo gozan del típico jergón de paja, las mesas y los bancos de granito y el hogar de fuego, sino que también cuentan con una colección de ostentosos trofeos y estandartes de batalla, así como los cráneos y las armas de los enemigos a los que han derrotado. Las paredes de esta caverna uruk tienen grabados bajorrelieves describiendo las legendarias batallas de la Primera Edad, en las que los orcos siempre pa-

La Gran Cima
El Segundo Ascenso



recían salir ganando. Las barracas cuentan con una buena provisión de barriles de los licores orcos ogg y goki, de gran calidad, lo que les evita el tedioso paseo que significaría tener que desplazarse hasta la taberna. En el interior de esta caverna residen también cuarenta hembras orcas comunes, que se dedican a realizar las tareas domésticas de los uruk-hai. Las barracas de la Hoerk Real son un lugar violento y perturbador, ya que los principales pasatiempos a que se dedican los guerreros uruk cuando no están de guardia son la lucha y las juergas. El tesoro personal de cada uno de los guardias uruk es de 6-10 mo y 16-20 mp.

En el caso de que el rey trasgo esté reunido con la corte en el Salón del Trono, todos los guardias uruk-hai de las barracas le acompañarán, y toda esta zona estará vacía, con la excepción de las hembras.

GC 16. Caverna del capitán de la guardia. Esta cámara de muebles relativamente espartanos se encuentra tras una puerta marcada con una placa de plata. Está equipada con una simple cama formada por una losa de piedra pómez cubierta por varias pieles de lobo y una mesa de granito pulido rodeada por algunas toscas sillas de esteatita, junto con un hogar de fuego inusualmente pequeño para un señor orco (el capitán prefiere llevar una vida sin demasiadas comodidades). Junto a la pared se encuentran un puñado de trofeos de batalla y un juego de muñecos de madera medio quemados con los cuales el capitán suele practicar su esgrima.

Es extraño, pero las estancias del capitán contienen una gran colección de laberintos de ratas llenos de roedores. Este hecho es debido a una cruel broma que le gastó el Brujo de Gundabad, que llegó a decir que el capitán perdería cinco de

cada seis veces que intentara salir de un laberinto de ratas antes que el otro roedor. El capitán se tomó en serio el comentario, y en la actualidad está intentando mejorar su astucia, por lo que pasa varias horas seguidas estudiando los laberintos. Ahora sólo pierde dos de cada tres veces.

Hay un 60% de posibilidades de que el capitán se encuentre en la estancia en un momento dado, con sus 4-7 criadas orcas y una hembra uruk.

Un pequeño armario secreto, Muy Difícil (-20) de detectar, contiene el tesoro del capitán, así como el botín acumulado por la Hoerk Real. La entrada tiene una trampa, que también es Muy Difícil de detectar y desactivar. Cuando se cruza el umbral del armario, varias barras de metal acabadas en punta salen disparadas horizontalmente desde las paredes, infligiendo 1-4 críticos "C" de perforación, y bloqueando la puerta, ya que permanecen clavadas hasta que son desactivadas y retiradas.

En el interior, en un cofre de hierro cerrado y Difícil (-10) de abrir, hay 1500 mo y 8000 mp que pertenecen a los guardias uruk. La caja de piedra que hay junto al cofre (que también está cerrada y es Muy Difícil de abrir) contiene el botín privado del capitán, formado por 2500 mo y 15000 mp. Sobre una repisa que hay en el interior del armario descansa una caja de acero cerrada con llave, que es Extremadamente Difícil (-30) de abrir. En su interior hay 12 dosis de la rara hierba conocida como Ionnse, cada una de ellas valorada en 500 mo. Esta hierba, que es cultivada en las cercanías del Mar de Rhûn, provoca un estado de euforia y audacia que dura 24 horas. Desgraciadamente, cada vez que se consume una dosis hay un 5% de probabilidades de perder un punto de Inteligencia, y además la Ionnse es extremadamente adictiva. El capitán gasta la mayor parte del tesoro que le concede el rey trasgo en este vicio. Si el rey trasgo se encuentra en el Salón del Trono, el capitán también estará allí.

GC 17. Cocinas. Todos los mostradores están cubiertos por diferentes clases de comida de calidad relativamente alta y en diferentes estados de preparación. Las características de la zona son más o menos las mismas que las de PD 12. Sin embargo, hay un 50% de posibilidades de que cualquier comida destinada a la mesa real o al rancho de los guardias esté basada en la carne humana. Siempre hay un guardia en la estancia, asegurándose de que no se cuele ningún veneno en las fiestas reales; él es el encargado de probar cada uno de los platos destinados para el rey trasgo.

GC 18. Almacenes (4). Aunque estos almacenes generales son muy parecidos a los de PD 14, la calidad de las provisiones es especialmente elevada.

GC 19. Ahumadero. Como PD 13, pero los cadáveres humanos son más abundantes.

GC 20. Herrería. Aunque esta caverna está diseñada de forma muy similar a la de PD 15, sólo suele estar ocupada por un lurg de 10-15 orcos comunes ilguz y 3-6 uruk-hai que son los encargados de realizar los trabajos de mayor calidad y de ordenar a los snaga; a los guardias les gusta asegurarse de que sus armas y armaduras son tratadas de la manera adecuada.

GC 21. Colonia de murciélagos. Los doscientos murciélagos vampiro gigantes habitan una caverna semejante a la de PD 19; un estrecho pasaje permite a los murciélagos salir por la ladera de la montaña.

GC 22. Gran salón de los sanadores. Se trata de una enorme caverna con un techo muy elevado y con forma de bóveda. Este es el principal hospital del Monte Gundabad, y su equipo de 20 sanadores uruk están a disposición del ashdurbûk. Normalmente hay 50-80 orcos comunes y 5-10 uruk-hai recuperándose aquí de cualquier herida grave, enfermedad y amputación que puedan sufrir. A lo largo de sus extensas paredes se suceden, uno tras otro, innumerables jergones de paja; el extremo más alejado de la entrada está equipado con unas cortinas que proporcionan una cierta intimidad a las camas de piedra pómez cubierta de pieles que ocupan los uruk-hai. Tres hogares de fuego en el centro de la estancia calientan la cámara, que está bien iluminada gracias a las numerosas linternas de aceite que cuelgan de sendas cadenas.

En una cámara adyacente, para que los pacientes no sean envenenados, los sanadores preparan sus medicinas. Los únicos muebles presentes son un par de grandes mesas de granito cubiertos de morteros y majares, así como varios hogares de fuego sobre los que cuelgan sendos negros calderos burbujeantes que emiten un chirrido infernal. En el interior de los barriles de madera y las tinas de cobre u ónice hay almacenados numerosos hongos y hierbas. Hay un 80% de posibilidades de encontrar cualquier hierba común, y un 40% de posibilidades de encontrar cualquier hierba rara, en cantidad suficiente como para tratar a 1-10 pacientes. Sin embargo, el 10% de las hierbas están medio podridas o mal conservadas, y pueden envenenar a cualquier individuo no orco que sea tratado con ellas (ataque de nivel 2-8, los efectos pueden variar según la potencia de la hierba en su forma original). Unas repisas de piedra contienen 500-1000 recipientes con el típico unguento curativo orco (ver PD 10), y 10-100 recipientes con la versión más potente (ver PD 10).

Otra cámara adyacente contiene las 20 camas de los sanadores, formadas por losas de pizarra y cubiertas con pieles de rata; además, hay una gran mesa de pórfido con una serie de bancos, junto con un amplio hogar de fuego. En varias estanterías se encuentran los libros que forman la biblioteca médica de los orcos, escritos en tabletas de piedra caliza, y entre ellos se encuentra la fórmula para preparar los unguentos curativos. El tesoro personal de cada sanador es de 11-20 mo y 22-40 mp. En cualquier momento habrá 16-20 sanadores en el Gran Salón, mientras que los que estén ausentes se encontrarán recolectando hierbas o completando "misiones piadosas".

El Gran Salón de los sanadores tiene una gran puerta doble, con sus dos hojas marcadas por una placa de bronce, y normalmente está cerrada. Un gong de alarma situado en el exterior permite avisar a los sanadores de la llegada de nuevos pacientes.

GC 23. Guarida de los Husmeadores Nocturnos. Aquí reside el grupo de élite de exploradores y espías al servicio

del rey trasgo. La puerta que permite acceder a esta enorme caverna es de hierro, y tiene una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir. De los 190 rastreadores de élite, se pueden encontrar 80-100 en el interior de la estancia en cualquier momento, mientras que el resto se encuentra realizando misiones en el propio Monte Gundabad o en el exterior. Este gremio de ladrones orcos comunes goza de unos privilegios especiales y recibe grandes recompensas; su calidad de vida es muy superior a la de sus otros hermanos, y llega a rivalizar con la comodidad con la que viven los miembros de la oligarquía uruk. Además de los jergones de paja y las mesas y bancos de granito, los Husmeadores Nocturnos cuentan con un gran hogar de fuego, varios barriles del mejor goki y ogg orco, y varias bandejas con los más exquisitos manjares, incluyendo la carne de hombre. Junto a las paredes yacen amontonados los trofeos robados, y en el centro de la caverna se eleva un pilar hecho de madera de pino, con sendos grabados en cada uno de sus cuatro costados representando a un elfo, un hombre, un enano y un hobbit; los orcos utilizan el pilar para practicar su puntería. Todavía más fascinante es la colección de herramientas de ladrón, botas acolchadas, capas negras con capucha y máscaras, y armas para realizar emboscadas y asesinatos (dagas arrojadas, garrotes, hojas con cámaras huecas en sus empuñaduras para introducir veneno, etc.) que se encuentran esparcidas por toda la guarida.

En la caverna hay siempre presentes 20-30 hembras orcas comunes realizando las tareas domésticas, y además los rastreadores de élite tienen derecho a acceder a los harenes. El tesoro personal de cada Husmeador es de 5-10 mo, 5-30 mp y 10-60 mb.

GC 24. Guarida del Maestro Espía. Junto a la caverna de los rastreadores de élite, y protegida por una puerta de acero con una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir, se encuentra la guarida privada del Maestro Espía. Hay un 50% de posibilidades de que se encuentre en el interior de la cámara en cualquier momento, acompañado por 4-5 hembras orcas comunes. No hay ningún orco común en todo el Monte Gundabad que viva entre más lujos que el Maestro Espía; su cama formada por una losa de obsidiana y una gran cantidad de pieles de oso, la mesa y las sillas de granito pulido, el cálido hogar de fuego, y la asombrosa cantidad de herramientas y mecanismos de ladrón de primera calidad depositados sobre las estanterías de las paredes o colgados de las perchas (que proporcionan una bonificación de entre +30 y +50 a maniobras de abrir puertas, desactivar trampas o trepar paredes) dejan clara su posición social. Muchas de las herramientas fueron diseñadas por el mismo Maestro Espía, y es probable que su funcionamiento no se comprenda a la primera. Un barril de mármol verde cerrado con una tapa contiene la reserva de máscaras y disfraces del Maestro Espía, con los que se puede hacer pasar por un enano, un hobbit o un elfo de poca estatura, utilizando algunos de sus Óleos de Confusión, que enturbian la visión de todos los que le miran durante todo un día cuando son utilizados de la manera adecuada.

Un armario secreto, Extremadamente Difícil (-30) de detectar, contiene el tesoro general de los rastreadores de élite, la fortuna personal del Maestro Espía y sus reservas de veneno. La trampa de la que está dotada la puerta es muy sutil, y es Extremadamente Difícil (-30) de detectar y desactivar; se puede entrar de manera normal en el armario, pero una vez dentro, la puerta de piedra se vuelve a cerrar sola y no puede ser abierta desde el interior. Una vez se ha sellado la cámara, un mecanismo comenzará a despedir un gas venenoso que ataca a una potencia de nivel 7 y cuyo efecto es la muerte instantánea (en cinco asaltos) de todos aquéllos

que estén expuestos. La única escapatoria es lograr encontrar la otra puerta secreta, Muy Difícil de detectar, y que conduce, a través de un estrecho pasaje, hasta un corredor cercano. Sin embargo, vale la pena correr el riesgo si se tiene en cuenta el tamaño del tesoro: el cofre de hierro cerrado donde se guarda el botín de los Husmeadores contiene 1800 mo, 10,000 mp y 20,000 mb, mientras que el otro cofre de hierro, que es propiedad del Maestro Espía, y que tiene una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir, contiene 2000 mo, 8000 mp, 30 berilos y turmalinas valoradas en 10-100 mo cada una, y un collar de mithril con diamantes incrustados; el collar está valorado en 5000 mo, y antaño perteneció a una reina enana. La reserva de venenos del Maestro Espía, utilizada según sea necesario por los rastreadores en sus misiones, contiene 5-20 dosis de cada veneno común (70% de probabilidades de encontrar cualquier veneno determinado) y 1-6 dosis de cada veneno raro (30% de probabilidades de encontrar cualquier veneno determinado). Los venenos están guardados en cajas de esteatita y bronce.

GC 25. Harén real. En esta caverna de apareamientos desmesurados, que está protegida por dos guardias uruk de confianza procedentes de la Hoerk Real, residen 60 de las más jóvenes y atractivas (para los gustos de los orcos) de las hembras uruk. Sólo el rey trasgo y los demás señores y oficiales uruk puede acceder de forma regular a los placeres de este exclusivo burdel orco, que está lujosamente amueblado con una gran cantidad de pieles exóticas, alcobas con cortinas y braseros donde arde el carbón cuyas llamas iluminan y calientan la estancia. En ocasiones, se concede a los uruk-hai que forman la Hoerk Real el acceso al harén como recompensa por alguna hazaña especialmente meritoria en combate. Ocasionalmente, se introduce en el harén a alguna doncella humana especialmente atractiva para satisfacer los excéntricos y diversos gustos del rey trasgo. En todo momento habrá 1-3 uruk-hai en la caverna, y existe un 10% de probabilidades de que también se encuentre presente algún señor orco importante.

GC 26. Guardería. Imaginaros un internado que sólo acogiera a los más rebeldes hijos de los aristócratas; ese aterrador panorama no es nada comparado con la guardería real, donde se crían los 125 jóvenes uruk-hai, de los cuales una décima parte son descendientes de pura sangre negra de la Semilla de Skorg. Los jóvenes pronto aprenden a desenvolverse en una jerarquía basada en la fuerza personal y la categoría de sus padres; los que tienen sangre real no pueden ser tocados por ningún adulto que no pertenezca a la Semilla de Skorg, y cada uno de ellos tiene su chivo expiatorio personal, escogido entre los jóvenes de categoría inferior. 30 hembras uruk, de las cuales algunas son de sangre real, son las encargadas de proteger la guardería y de asegurarse de la supervivencia del máximo número de crías posible hasta que alcancen la madurez; sin embargo, se da por sentado que los más débiles no conseguirán sobrevivir.

GC 28. Dormitorio para huéspedes. Esta caverna está diseñada de manera muy similar a la de PD 18, y está destinada a ser ocupada por los huéspedes humanos que reciba el rey trasgo. No hay ningún insecto en toda la habitación. Tres camas normales quedan medio escondidas bajo la sombra de una enorme alcoba hecha de madera negra de dír, protegida por unas cortinas rojas y equipada con sábanas y almohadas de seda, así como con las más lujosas pieles de marta; la habitación suele ser reservada para el Rey Brujo durante las escasas visitas que realiza al Monte Gundabad.

GC 29. Rampa. Este es el extremo superior de la rampa que hay en GC 12, en el Primer Ascenso, y está equipada con

una polea y un mecanismo de manivelas para subir las cargas pesadas.

GC 30. Rampa. Este es el extremo inferior de una rampa procedente del Tercer Ascenso de la Gran Cima; el extremo superior se encuentra en GC 43.

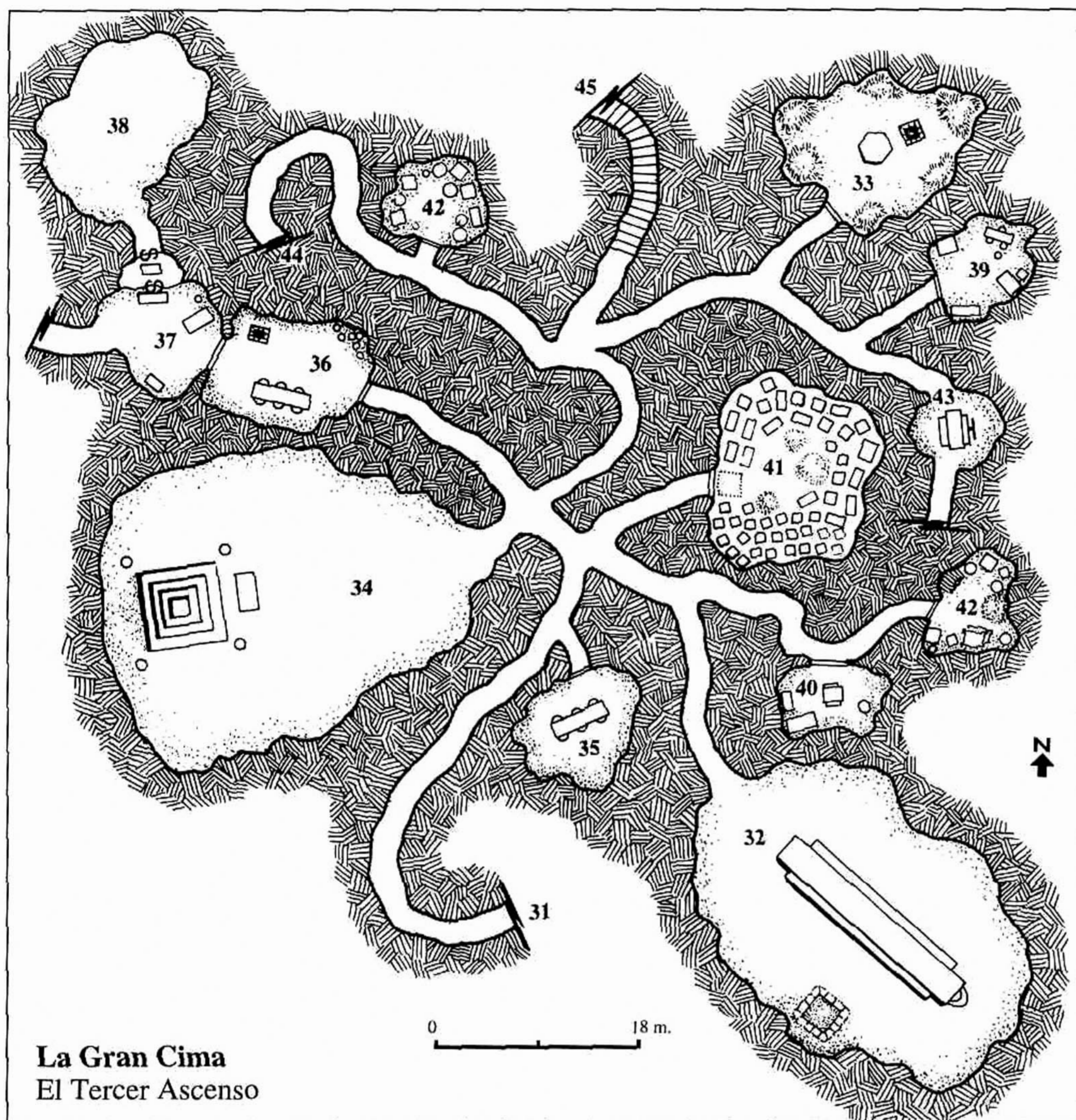
GC 31. Pasaje ascendente. Este corredor asciende a través de serpenteantes pasajes hasta el Tercer Ascenso de la Gran Cima.

TERCER ASCENSO

GC 31. Pasaje descendente. Este es el extremo superior del pasaje de GC 30.

GC 32. Salón de tributos. Esta enorme caverna, soportada por unos macizos pilares hexagonales de basalto, es el Salón de los Tributos, el escenario tradicional donde las delegaciones procedentes de las tribus menores de orcos depositan sus tributos y donde deben permanecer durante su visita al Monte Gundabad. Las paredes de la estancia están cubiertas de grandes escudos de hierro que ostentan los emblemas de cada una de las Treinta Tribus. Naturalmente, el lugar de honor situado en el extremo de la caverna está ocupado por los cuatro escudos de los huvorgha, los burzath, los krach-ul y los ilguz, flanqueados por las tribus súbditas más poderosas, la de los uruk-tarkhnarb de la Puerta de los Trasgos y la de los thrakburzum del Monte Gram (estos últimos no son especialmente numerosos, pero son enormemente ricos, y sus miembros son grandes armeros). En el extremo más cercano a la puerta se encuentran los escudos de las tribus deshonradas en combate o que han pagado su tributo con retraso. El mueble más importante de la sala es la larga mesa de granito pulido flanqueada por bancos a ambos lados y con un enorme trono de mármol negro tallado en la cabeza de la misma; por encima de la mesa, colgando de varias cadenas, hay dos filas de linternas ahumadas con cristales dorados. Cada año, el ashdurbûk celebra una espléndida fiesta a la que asisten los representantes de todas las tribus; las bandejas casi se desbordan de comida, y el licor fluye abundantemente. Cuando la fiesta finaliza, los orcos están hinchados, terriblemente borrachos y contentos de cumplir su papel como súbditos del rey trasgo. Sin embargo, rara es la fiesta en la que un antiguo conflicto tribal no desemboca en al menos una pelea violenta, lo que sólo hace que aumentar la alegría de los orcos.

GC 33. Cubil de los trolls. El hedor que sale de esta caverna de techo alto es tan fuerte que es muy probable que cualquier visitante quede aturdido (100% menos la Constitución del individuo). Aquí viven 20 trolls de las cavernas junto con su jefe; 10-15 de los trolls están presentes en todo momento, y hay un 70% de probabilidades de que el jefe también se encuentre en la caverna. Una puerta de hierro cerrada protege el Cubil, para beneficio tanto de los orcos como de los trolls. Los únicos muebles que hay son varios montones de paja podrida e infestada de pulgas, una enorme mesa de piedra y hierro muy sólida y un cálido hogar de fuego, sobre el cual cuelgan tres calderos del tamaño de un hombre. Por todo el cubil yacen tirados varios barriles de skak y ogg, algunos llenos y otros vacíos; los trolls juegan de vez en cuando a atraparse entre ellos con las tinas vacías, aunque a veces también pueden lanzárselas a cualquier visitante que abra la puerta. Montones de huesos, cráneos, restos de carne podrida y otros deshechos de antiguas comidas yacen esparcidos por todo el suelo de la caverna. Una campana de alarma que cuelga del techo permite al rey trasgo convocar a sus soldados trolls para que vayan hasta las Estancias Reales en el Cuarto Ascenso de la Gran Cima. El resto de los días, los or-



La Gran Cima
El Tercer Ascenso

cos eligen un cautivo al que atan y abandonan a la puerta del cubil una vez han llamado a la "campana de la comida" que hay en la entrada. El botín de los trolls de las cavernas está recogido en varios sacos, que están ocultos en un pozo situado bajo un montón de paja especialmente maloliente donde viven 10 ratas gigantes. Dicho botín está formado por 3000 mo, 5000 mp y 7000 mo en gemas de poco valor, como circones y ágatas, de las cuales ninguna vale más de 20 mo la pieza.

GC 34. Gran Templo de la Oscuridad. Aquí se reúne la oligarquía del Monte Gundabad, acompañada por los orcos comunes con cargos de importancia, durante las noches de luna nueva. Cantan y alaban al Señor Oscuro con una horrenda y malsonante letanía. Los sacerdotes ofrecen sacrificios (los elfos son los favoritos) para acelerar el retorno del Señor de la Tierra y su triunfo sobre los malditos eldar de cara blanca y el resto de los Pueblos Libres, a quienes los orcos consideran rebeldes, de igual forma que consideran a todos quienes se oponen a Sauron. Bajo el gran altar de basalto negro y forma piramidal, rodeado de braseros encendidos, se pueden amontonar hasta 1000 orcos durante las misas. Los sacerdotes uruk degüellan las gargantas de sus víctimas y lanzan sus sangrientos restos a un brillante fuego que arde en el centro de la pirámide. Junto a dicho fuego hay un montón de cráneos y huesos chamuscados que ha alcanzado la altura de un hombre. Siempre se intenta que los rituales coincidan con alguna tormenta en el exterior. El elevado techo abovedado del Templo, ennegrecido por el hollín, ha sido equipado con una serie de alambres de cobre que conectan con unas barras que hay clavadas en la superficie del Monte

Gundabad. Los relámpagos que golpean las barras son transportados hasta el templo, donde van saltando entre los huecos de los cables, formando un espectáculo impresionante. Si a eso se le añaden las llamas, el retumbar de los tambores de piel humana, el sonido de las trompetas y los gritos de las víctimas de los sacrificios, queda claro que el ritual de la Oscuridad puede llegar a poner los pelos de punta a cualquier orco y hacer huir aterrorizado a cualquier intruso.

Cuando no se está celebrando ningún ritual, el Templo suele estar vacío, pero el aire parece ser especialmente frío y húmedo. Hay un 30% de posibilidades de que cualquier intruso se encuentre con el fantasma de una de las víctimas de los sacrificios, atada al lugar mediante los oscuros sortilegios de los sacerdotes. Les atacará inmediatamente, ya que lo único que quiere es ser destruido para que su espíritu pueda viajar hasta las Estancias de Mandos. Sus estadísticas son las siguientes: Guerrero de nivel 7, 90 PV, CA CM/14, BO cuerpo a cuerpo 95Go, sólo puede ser dañado por armas encantadas. Cualquier

individuo que vea un fantasma debe hacer una TR contra un ataque de Miedo, como el sortilegio de bardo, o saldrá huyendo aterrorizado.

GC 35. Cámara de las tablillas. Tras la puerta de hierro que protege esta caverna se encuentra toda la historia del Monte Gundabad, grabada en runas orcas sobre miles de tablillas de piedra caliza que descansan en diferentes estanterías apoyadas sobre las toscas paredes. En el centro de la cámara abovedada se encuentra una mesa de lectura hecha de mármol negro pulido, con una humeante linterna de paneles de plata suspendida desde una cadena que cuelga del techo. Varias sillas de pórfido rojo rodean la mesa. Hay un 20% de probabilidades de que en cualquier momento dado haya 1-3 sacerdotes uruk de la Oscuridad en la biblioteca, consultando viejos registros o escribiendo alguno nuevo. La mayoría de los registros históricos tienen un estilo bastante rimbombante y extremadamente repetitivo, pero son medianamente precisos, considerando lo propensos que son los orcos a mentir. En el caso de que alguien que entienda bastante bien la Lengua Negra y el idioma de los orcos se dedique a buscar en los registros durante todo un día, encontrará dos objetos bastante útiles: (1) un mapa completo del Monte Gundabad; y (2) el secreto de la Cripta de Skorg. Para quienes estén interesados en las estadísticas militares, también es posible encontrar un orden de batalla completamente detallado de las Treinta Tribus orcas de las montañas, por el que el rey de Arthedain pagaría 500 mo.

GC 36. Caverna de los chamanes. La puerta que permite el acceso a esta caverna tiene un emblema en forma de murciélago y está protegida por una cerradura Muy Difícil (-20)

de abrir. En su interior habitan los 15 sacerdotes menores de la Oscuridad que residen en el Monte Gundabad, todos ellos uruk-hai. Del techo cuelgan una gran cantidad de plantas venenosas y otras hierbas, mientras que en las paredes hay también colgadas algunas túnicas rituales manchadas de sangre, varias máscaras demoníacas capaces de aterrorizar incluso a un orco y numerosos cuchillos aserrados para los sacrificios (+5), encantados y marcados con maléficas runas. Entre todos estos horrendos y extraños adornos yacen algunos muebles medianamente convencionales: camas formadas por losas de pórfido rojo cubiertas de pieles de oso, una larga mesa con sus sillas, todas hechas de piedra, un gran hogar de fuego, y una buena reserva de barriles de ogg y goki. En cualquier momento habrá presentes entre 10 y 15 sacerdotes en la caverna, salvo en los casos en los que se esté celebrando algún ritual en el Templo, en cuyo caso todos los acólitos del Sumo Sacerdote le estarán ayudando en el interior del Templo. El tesoro personal de cada uno de los acólitos es de 20-25 mo, 31-50 mp y 60-100 mb.

GC 37. Caverna del Sumo Sacerdote. Torvas y horribles son las imágenes que contempla cualquier visitante que entre en la estancia tras haber superado la puerta de hierro cerrada, marcada con una placa de plata, y a la que sólo se puede acceder desde la caverna de los chamanes. La guarida privada del Sumo Sacerdote contiene varios muebles, diversas colecciones de plantas, diferentes herramientas rituales y unas vestimentas semejantes a las de sus acólitos, aunque, obviamente, son de mayor calidad y más caras. Pero también se pueden encontrar, encadenados a las paredes, un puñado de esclavos, la mayoría humanos, a los que el Sumo Sacerdote va drenando regularmente la sangre para utilizarla en los sortilegios que le permiten prolongar su vida; en la actualidad están extremadamente pálidos y débiles. Sobre una mesa de trabajo hecha de malaquita y manchada de sangre se encuentran toda una serie de ingredientes mágicos, incluyendo frascos, retortas, balanzas y cajas con polvos, sales y hierbas molidas, con los cuales el Sumo Sacerdote prepara sus elixires.

Detrás de la mesa de trabajo se esconde un pequeño nicho secreto, Extremadamente Difícil (-30) de detectar, que contiene un cofre de hierro cerrado en cuyo interior yacen 4000 mo y 9000 mp en “donaciones” al templo, junto con otras 5000 mo en gemas (la mayoría rubíes y piedras de sangre) y joyas (brazales y collares de plata con topacios incrustados y una gran corona dorada procedente de Rhûn con varias amatistas incrustadas). En caso de que no se consiga desactivar la trampa Extremadamente Difícil (-30) que hay en el cofre, la apertura del mismo conllevará también la apertura de la puerta secreta que comunica la caverna con la colonia de los Grandes Murciélagos (GC 38). Acto seguido, los murciélagos vampiro gigantes de la caverna adyacente se precipitarán hacia el interior del nicho para atacar a los intrusos.

Desde la guarida del Sumo Sacerdote parte un pasaje bastante visible que se extiende hasta llegar a una especie de balcón que comunica con la ladera de la Gran Cima del Monte Gundabad. Es aquí donde el malvado clérigo orco asume su forma de murciélagos vampiro gigante y sale volando. El Sumo Sacerdote suele permanecer en su guarida el 60% de las veces, pero siempre está ausente cuando se están celebrando los rituales en el Templo.

GC 38. Colonia de los Grandes Murciélagos. En esta caverna viven los 30 murciélagos vampiro gigantes que tienen un tamaño el doble de grande de lo normal, y por lo tanto el doble de puntos vida. Son las mascotas especiales del Sumo Sacerdote. En los demás aspectos, la caverna es igual

a la de PD 19. Un estrecho pasaje conduce hasta el exterior de la Gran Cima.

GC 39. Cámara de la Boca. Amueblada con el típico estilo de los hombres, esta caverna, que está protegida por una puerta cuya cerradura es Muy Difícil (-20) de abrir, es la residencia de la Boca del Rey Brujo. Las paredes de granito están salpicadas de vetas de pórfido rojo, como homenaje a Carn Dûm. Los únicos muebles que hay son una gran cama de madera de roble con un baldaquín negro y cubierta de pieles de lobo blanco, una mesa y unos asientos de obsidiana pulida, una brasero de carbón, un armario de caoba y una mesa sobre la que se encuentra amontonada la limitada reserva de ingredientes y esencias mágicas de la Boca. Un cofre de hierro, con una cerradura Difícil (-10) de abrir y con una trampa con una aguja envenenada (veneno mortal de nivel 5) que también es Difícil de detectar y desactivar, contiene 500 mo y 300 mp en gemas. Hay un 60% de posibilidades de encontrar aquí a la Boca en cualquier momento. Escondidos bajo el colchón de la cama se encuentran los informes codificados que la Boca planea enviar al Rey Brujo; podrían ser vendidos por 200 mo a Thranduil o al rey de Arthedain, siempre que consigan descifrar el código.

GC 40. Cámara del embajador estaravë. La residencia del embajador nórdico es mucho menos lujosa que las estancias de la Boca, ya que sólo cuenta con una sencilla cama de madera de pino, una mesa de granito con sus bancos, un hogar de fuego y varios percheros colgados en la pared. La pequeña reserva de dinero del embajador, unas 100 mo y 500 mp, yace guardada en un cofre de madera reforzado con hierro, oculto bajo sus ropas usadas. Para desgracia del embajador, del techo de la estancia cuelga una campana que está conectada directamente con las estancias del rey trasgo, mediante la cual el monarca puede llamar al desdichado legado en cualquier momento para acosarle con cualquier asunto que se le ocurra (a veces, el rey orco utiliza la campana únicamente para divertirse viendo cómo llega corriendo el pobre anciano). El embajador ha ido guardando una serie de notas, codificadas de forma que sólo él las entiende, respecto al estado de los esclavos rebeldes; dichas notas serían especialmente útiles para cualquier individuo que deseara contactar con los rebeldes. Hay un 60% de posibilidades de que el embajador esté en su cámara en cualquier momento.

GC 41. Tesorería real. Sin ninguna duda, aquí yace la veta principal, el inalcanzable sueño de un millar de aventureros y ladrones, el lugar donde reposan los frutos de miles de años de botines orcos acumulados. La maciza puerta de acero de la tesorería, que mide 60 cm. de grosor y tiene una cerradura triple –Locura Completa (-50) de abrir– está constantemente protegida por 10 uruk-hai procedentes de la Hoerk Real. Justo detrás de la puerta hay oculta una trampa asesina, Absurda (-70) de detectar y desactivar. Clavadas por debajo de la losa de 3 x 3 metros que hay tras la puerta hay una gran cantidad de finas barras de acero afiladas y montadas sobre un sistema de muelles. En el caso de que se depositen más de 25 kilos de peso sobre la losa, se dispararán el 25% de las barras, causando 3-6 críticos “D” de perforación a todos los que se encuentren sobre la losa. Cada individuo adicional que entre después en la habitación disparará otro 25% de las barras, hasta que todas ellas hayan sido disparadas, momento en el cual bloquearán la puerta hasta que sean desarmadas y desactivadas. Además de ser mortales por su filo, las barras están envenenadas; por cada crítico recibido, una víctima deberá hacer también una TR contra un veneno de nivel 5 que matará instantáneamente si tiene efecto. Para quienes conocen las defensas de la Tesorería, no es

ninguna sorpresa que las riquezas de los trasgos hayan permanecido tanto tiempo en el mismo sitio. Además, como sorpresa adicional para quienes puedan saltar, volar o levitar por encima del umbral, los orcos han tensado una serie de finos y afiladísimos alambres, Extremadamente Difíciles (-30) de detectar, situados a intervalos de 15 cm., comenzando a una altura de 1,8 metros hasta un punto por encima del dintel de la puerta, y que cortarán en rodajas a cualquier intruso (4-7 críticos "C" de Perforación). Los alambres, que han sido tejidos con una aleación especial de acero orco, sólo pueden ser cortados por un arma hecha de mithril o una sustancia más fuerte. Finalmente, quienes intenten atravesar las paredes o derrumbarlas mediante el uso de sortilegios se verán igualmente frustrados, ya que en el interior de las paredes de piedra hay varios trozos del mineral kregora, que cancela cualquier uso de magia.

El astuto ladrón que consiga atravesar todas estas protecciones se dará cuenta de que todo el esfuerzo ha merecido la pena. El suelo de la caverna está completamente cubierto de montañas de monedas de poco valor (400,000 mc y 100,000 mb) con el emblema de un centenar de naciones y reyes diferentes. Cincuenta cofres de hierro cerrados, todos ellos Muy Difíciles (-20) de abrir, y equipados con una trampa de aguja envenenada (veneno de nivel 5 que mata instantáneamente), también Muy Difícil de detectar y desactivar, contienen la mayor parte del tesoro de los orcos. Los cofres 1-20 contienen 5000 mp cada uno. Los cofres 21-40 contienen 3000 mo cada uno. Los cofres 41 y 42 contienen 2000 mm cada uno. Los cofres 43, 44 y 45 contienen 8000 mo cada uno en gemas cuyo valor individual oscila entre las 10 y las 1000 mo, incluyendo diamantes, zafiros, berilos, aguamarinas y otros tipos de piedras. Los cofres del 46 al 49 contienen objetos mágicos, como rapiers, mayales y otras armas que los orcos no saben utilizar, todas ellas +5, +10 ó +15. También hay armaduras hechas por los enanos, los elfos o los hombres, de tamaño demasiado grande para los orcos. Finalmente, el cofre 50 contiene los objetos más preciados de toda la tesorería: los Ojos de Skorg, dos enormes rubíes que se hallaron en las profundidades del Monte Gundabad, y cuyo valor es de unas 50,000 mo cada uno. En el caso de que alguien consiguiera robar estas gemas, inconfundibles sólo por su tamaño, se vería perseguido por orcos asesinos durante toda su vida hasta que las gemas fueran recuperadas. Esparcidas por el suelo hay montones de armas convencionales, así como armaduras y otros

objetos de cierto valor (pero sin ninguna propiedad especial) conseguidos en cualquier incursión. Sólo intentar evaluar todos los objetos puede llevar varios días.

GC 42. Almacenes (2). Son muy similares al resto de almacenes del palacio, aunque contienen objetos de buena calidad, tan caóticamente dispuestos como los de PD 14; sin embargo, una buena cantidad de productos están muy descuidados, y algunos alimentos han llegado a pudrirse.

GC 43. Rampa. El extremo superior de GC 29 en el Segundo Ascenso; está equipada con un mecanismo de poleas y manivelas.

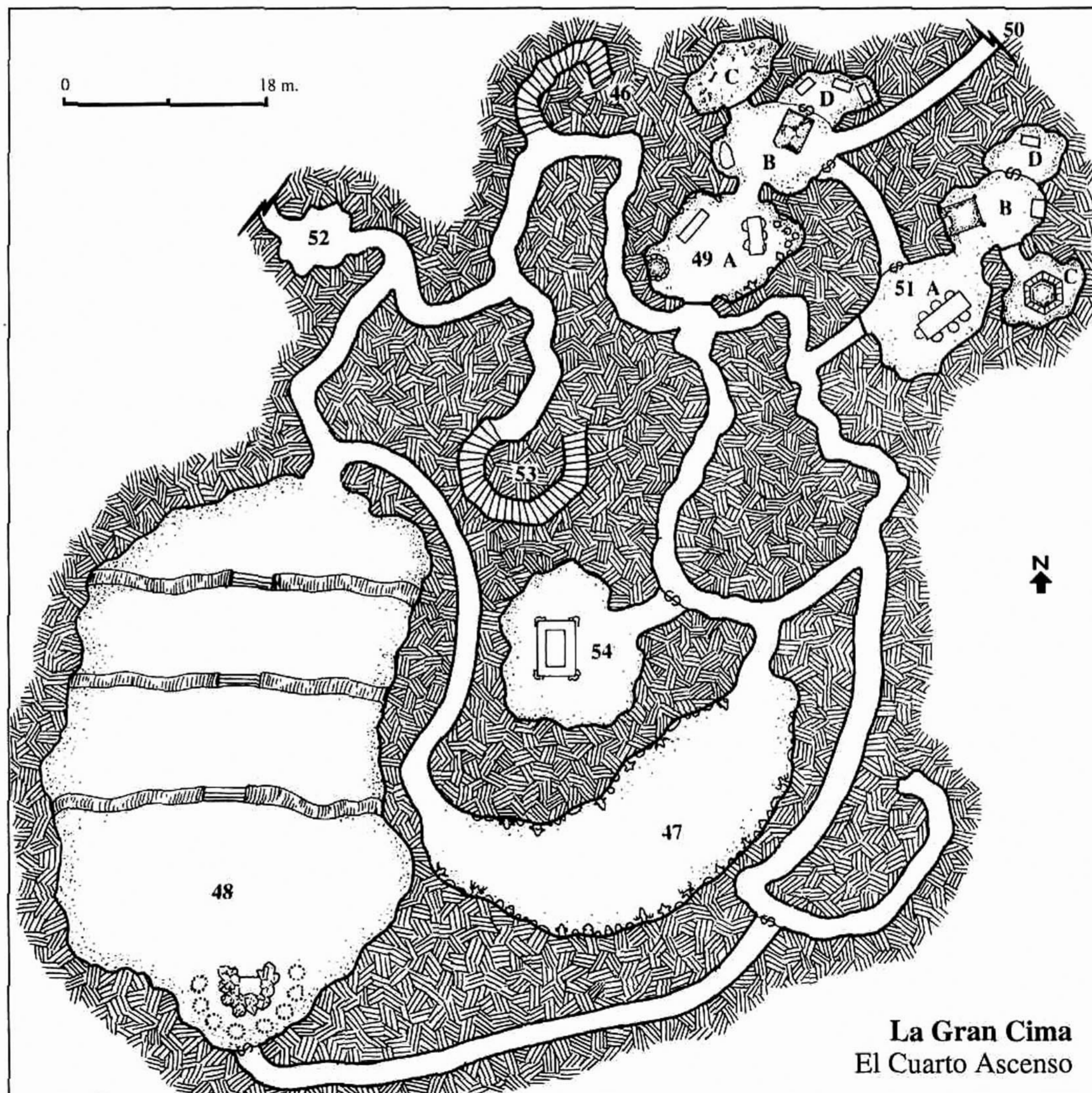
GC 44. Rampa. El extremo inferior de la rampa que conecta el Tercer y el Cuarto Ascensos; su extremo superior se encuentra en GC 52.

GC 45. Pasaje ascendente. Esta serpenteante escalera de caracol conduce hasta el Cuarto Ascenso de la Gran Cima.

CUARTO ASCENSO

GC 46. Pasaje descendente. Este es el extremo superior del pasaje ascendente (GC 45) que conduce hasta el Cuarto Ascenso.

GC 47. Salón de trofeos. Esta alargada caverna con forma de media luna creciente está iluminada por varias linternas humeantes que cuelgan de cadenas desde el techo y por una serie de agujeros acristalados que permiten la entrada del resplandor crepuscular desde el exterior de la montaña. Aquí se muestran los trofeos de combate del rey trasgo, para que los contemplen tanto sus súbditos como los emisarios de otras tribus y reinos independientes. Se trata de un museo real-



La Gran Cima
El Cuarto Ascenso

mente salvaje en el que se pueden encontrar hasta un centenar de cráneos y otros restos de los enemigos dispuestos de forma sorprendentemente imaginativa a la vez que grotesca. Por ejemplo, la cabeza del señor enano Rugi, tras haber sido cortada y rellena, se encuentra en el interior de las fauces abiertas de su mayor enemigo, el dragón de fuego Ichashu. Espadas, escudos y estandartes con los emblemas de los señores élficos y enanos y las casas nobles de los hombres adornan las paredes; las adquisiciones más recientes proceden principalmente de los dúnedain de Eriador, y muchas conmemoran la derrota decisiva del ejército de Cardolan en el año 1409 T.E. El trofeo más valorado, que está atado a las paredes con cadenas y con una cerradura que es Locura Completa (-50) de abrir, es la Ardagormag del rey Argeleb I de Arthedain, la gran espada larga capturada en 1536 T.E. Dos guardias uruk procedentes de la Hoerk Real patrullan constantemente la cámara.

GC 48. Salón del Trono. De todas las cavernas y cámaras de la Gran Cima, el Salón del Trono del rey trasgo es la más grande e impresionante. Se trata de una caverna natural formada en torno a una gigantesca burbuja de aire, y a través de los siglos los orcos le han ido dando la forma necesaria para sus propósitos, aunque sus características originales le proporcionan una grandeza que el arte orco jamás habría conseguido diseñar. Las paredes están formadas por unas enormes cortinas de lava ondulantes, que se elevan desde el suelo de la caverna hasta la bóveda del techo, situado 90 metros por encima. El suelo de granito va formando una serie de niveles, a los que se puede acceder mediante unos amplios escalones, hasta alcanzar una agreste gruta de columnas de basalto cuyos capiteles son figuras de trolls encorvadas bajo el terrible peso de la piedra que hay por encima suyo. Bajo sus sombras yace un montón irregular de cristales de cuarzo de color rojo sangre, que tiene la forma de un asiento con los brazos prominentes y un respaldo muy alto y curvado: el legendario Trono del Norte. El Salón del Trono está iluminado por la luz procedente de un agujero que se extiende hasta alcanzar la superficie de la montaña, además de sus abrasadores hogares de fuego y las antorchas situadas en los muros, y aunque un humano consideraría la iluminación un tanto tenue, para un orco es una verdadera gloria resplandeciente. Las crepitantes hogueras se reflejan y dispersan sobre las cortinas pétreas de los muros, incidiendo sobre el trono cristalino, lo que provoca la sensación de que el tirano trasgo está constantemente envuelto en un infierno de llamas aunque permanece siempre ileso.

Es probable que el rey trasgo se encuentre en la sala (30%), dando la bienvenida a los embajadores, juzgando a sus súbditos, inspeccionando a los cautivos de alto rango o presidiendo las torturas rituales que se realizan sobre los enemigos particularmente odiados. Cuando está presente en la sala, el trono siempre está rodeado por 40-60 uruk-hai procedentes de la Hoerk Real, completamente armados y liderados por su capitán. El monarca orco lleva puesto el Yelmo de Hielo, y el Estandarte Ghrazîm está montado a su lado. Cuando el gobernante del Monte Gundabad está gobernando en el salón, también le acompañan 40-60 orcos comunes y 1-4 oficiales uruk-hai, esperando sus órdenes o informando de las noticias recibidas. Hay un 40% de posibilidades de que uno de los personajes principales del Monte Gundabad, como el Brujo o el Sumo Sacerdote o un señor de la guerra, se encuentren ayudando al ashdurbûk.

Detrás del trono hay una puerta secreta de piedra, Extremadamente Difícil (-30) de detectar, que permite al rey trasgo acceder a una ruta rápida de escape en el caso de que

tenga lugar algún ataque por sorpresa. Sin embargo, no es muy probable que se vea obligado a utilizar ese pasaje. Además de sus tropas, el gobernante está protegido por el mismo Trono del Norte. Esta peculiar estructura cristalina formada por macizas gemas puede anular cualquier tipo de sortilegio mágico que sea lanzado contra el individuo que hay sentado encima suyo. En el caso de que el Trono del Norte fuera transportado fuera de la estancia, sería un tesoro realmente inapreciable; sólo sus gemas valen un total de más de 200,000 mo. Sin embargo, para alterar un ápice su posición sería necesario el trabajo de cientos de hombres muy fuertes, ya que pesa varias toneladas. (Ni siquiera los enanos, cuando conquistaron durante un breve periodo de tiempo el Monte Gundabad durante la Guerra entre Enanos y Orcos, consiguieron solucionar este problema, y no se decidieron a demoler el trono, ya que uno de sus sabios indicó acertadamente que era el único objeto hermoso de toda la ciudad orca.)

GC 49. Estancias reales. En las estancias privadas ocupadas por el ashdurbûk se ha dado rienda suelta a la vulgaridad tan habitual entre los orcos. Tras la puerta marcada con una placa de mithril con la forma de los Tres Picos, que tiene una cerradura Extremadamente Difícil (-30) de abrir y está protegida por tres trolls de las cavernas en todo momento, yacen las estancias reales, el hogar del amo del Monte Gundabad y sus cinco servidoras uruk y quince servidoras orcas comunes, especialmente elegidas para cumplir todos sus deseos.

Existen cuatro zonas separadas dentro de las estancias reales. El salón exterior (A) está amueblado con una amplia mesa de obsidiana pulida y unos enormes asientos de obsidiana con el dorso curvado, un gran hogar de fuego rodeado por un protector dorado, varios estandartes y trofeos de batalla colgando de las paredes, los cráneos de los enemigos vencidos convertidos en copas para beber vino con amatistas incrustadas (cada una valdría unas 150 mo; hay un total de 30), una docena de barriles (con la tapa de oro) llenos del mejor tongkûn orco, varias bandejas de oro llenas de los mejores manjares asados de los orcos (normalmente carne humana), numerosos braseros de bronce con carbón en el interior, todo tipo de objetos metidos en cofres y tirados por el suelo y, finalmente, los jergones de paja donde duermen las criadas del rey trasgo. Las paredes están toscamente adornadas con sangrientas escenas extraídas de las batallas libradas por los orcos. El ashdurbûk se ha apropiado de algunos muebles de manufactura humana que están bastante desgastados, como la barra de madera de roble adornada con fragmentos de ónice sobre la cual descansan los cráneos que utiliza a modo de copa.

La cámara interior (B) contiene la cama del rey trasgo, una enorme losa de mármol negro con vetas blancas flanqueada por unos cortinajes de seda roja y negra. Sobre la losa descansan las más lujosas y raras pieles de marta, visón y lobo blanco. Los postes de la cama, que también son de mármol, están decorados con caras demoníacas y burlonas. De uno de los postes cuelga un cinto con su vaina, hecho de piel de dragón negro. A poca distancia de la cama hay dos cadenas doradas; una permite llamar al tembloroso embajador estaravë, mientras que la otra convoca inmediatamente a 10-15 trolls de las cavernas y a su capitán (que llegarán a las estancias reales en menos de 15 minutos). Aunque parezca extraño, la cámara interior también contiene una enorme bañera de cobre con un grifo en funcionamiento. Este extraño mueble (para estar en la guarida de un orco) fue un regalo de la Consorte Real, que anteriormente lo había robado en una

mansión dúnadan con la esperanza de mejorar la higiene del rey trasgo. El proyecto no tuvo mucho éxito, ya que el monarca ha conectado en secreto la bañera con uno de los barriles de tongkûn.

El cubil del huargo (c) acoge a la única criatura en la que confía por completo el rey trasgo: Grum, un huargo de enorme tamaño y piel azul. Sus características son las siguientes: Nivel 10, PV 200, CA C/4, BD 70, ataques 120Mo, Tamaño G. Grum puede moverse libremente por las estancias reales y, a diferencia del resto de los trasgos, defenderá fielmente al rey trasgo hasta la muerte. El cubil del huargo está lleno de huesos humanos, ya que el rey trasgo entrega a Grum los restos de los banquetes reales.

Finalmente, el almacén secreto (D) es la cámara del tesoro privado del rey trasgo, y se encuentra oculto tras una puerta de piedra que es Locura Completa (-50) de detectar. El gobernante orco guarda su tesoro personal en tres cofres de hierro cerrados, todos ellos Muy Difíciles (-20) de abrir; el primero contiene 9000 mo, el segundo 3000 mm y el tercero 12,000 mo en diamantes, zafiros, ópalos, turquesas y perlas cuyo valor individual oscila entre las 10 y las 1000 mo. Aquí también se guardan el Yelmo de Hielo y el Estandarte Ghrazîm cuando el rey trasgo está en las estancias reales (aunque siempre lleva a Thrakurghash colgando de su cinto). Una trampa mortal, Extremadamente Difícil (-30) de detectar y desactivar, protege el almacén secreto. 10 asaltos después de haber entrado en el almacén secreto, la puerta de piedra se cierra repentinamente. Un sistema de bombeo oculto va absorbiendo el aire de la habitación hasta que queda tan poco que los intrusos se ahogan (en diez asaltos más a menos que alguien que se encuentre en el exterior vuelva a abrir la puerta). Colocar algún tope en la puerta no impedirá que ésta se cierre, ya que el mecanismo es lo suficientemente potente como para aplastar cualquier cosa menos resistente que un bloque de mithril.

Existe un 50% de probabilidades de que el rey trasgo se encuentre presente en las estancias reales, acompañado por todas sus sirvientas, vestidas con atuendos exóticos; cuando esté ausente, sólo habrá 1-4 hembras uruk y 5-10 hembras orcas comunes, ya que el resto estarán realizando las tareas domésticas. Cuando el rey trasgo está en sus estancias, existe un 20% de probabilidades de que le acompañe la Consorte Real. Un pasaje secreto, Muy Difícil (-20) de detectar por ambos extremos, comunica las estancias reales con las estancias de la Consorte.

GC 50. Anfiteatro del rey trasgo. Este pasaje conecta las estancias reales con un amplio anfiteatro que va a dar a la ladera de la montaña, en la parte más elevada de la Gran Cima. El monarca suele desplazarse hasta aquí para contemplar las tierras que le rodean y para detectar el acercamiento de cualquier enemigo. El anfiteatro mira hacia el norte, más allá del Lago Hyord, y permite contemplar la asombrosa panorámica del congelado yermo de Forodwaith y el Glaciar Oglorb... o así sería, si no fuera por el impenetrable humo que despiden los hornos orcos. Una puerta de acero, que no puede ser abierta desde el exterior, aísla el anfiteatro del pasaje que conduce hasta las estancias reales.

GC 51. Estancias de la Consorte. Aquí reside la temida y odiada mujer que actúa como la reina del Monte Gundabad aunque no ostenta ningún título. La puerta de hierro de sus estancias, que cuenta con una cerradura Extremadamente Difícil (-30) de abrir, está protegida por un troll de las cavernas, ya que la Consorte sabe bien que no puede confiarle su seguridad a ningún orco. El interior está dividido en cuatro cavernas separadas, amuebladas con un estilo que

combina los mejores elementos de la cultura nórdica y los más tolerables de la cultura orca. Es bastante probable (70%) que la Consorte esté presente en las estancias en cualquier momento dado, acompañada de 4-7 esclavas humanas, que son mucho más fiables que las orcas. El comedor (A) está amueblado con una gran mesa de madera de roble con sus correspondientes sillas, hermosamente talladas con escenas domésticas y obviamente procedentes de alguna granja nórdica saqueada hace tiempo. Un tazón hecho de ágata, valorado en 200 mo y lleno de caramelos especiados, yace en el centro de la mesa (desde que Saviga ha llegado, se ha dado cuenta de que comparte el gusto de los orcos por la carne humana). La luz y el calor necesario los proporcionan las linternas que cuelgan del techo y el amplio hogar de fuego resguardado por unos paneles de bronce. Junto a las paredes se encuentran los jergones de paja para las criadas. La Consorte tiene la costumbre de pedir a una de sus esclavas que pruebe cada plato de comida antes que ella. Una elegante cama de caoba con cortinajes de seda negra y plateada domina el dormitorio (B), junto con un armario lleno a rebosar de elegantes trajes, peines dorados con esmeraldas incrustadas y un espejo de cuerpo completo con el marco dorado. El baño acortinado (c) contiene una bañera hecha de mármol que puede ser llenada con agua mineral procedente de un grifo de cobre; la Consorte insiste en que los trasgos deben utilizar las bañeras, pero lo único que consigue son las burlas de los sucios y degradados trasgos. Sin embargo, las esclavas lo agradecen mucho; para mantener su fidelidad, les permite bañarse regularmente cuando ella no está en su estancia. Finalmente, el armario del tesoro (D) está oculto detrás de una puerta secreta de piedra que es Locura Completa (-50) de detectar. No tiene ninguna trampa, ya que la Consorte cree que en alguna ocasión podría necesitar acceder rápidamente a su tesoro, y teme que cualquier mecanismo defensivo pudiera obstaculizarla. Sólo hay un cofre de hierro en el interior, que también es Locura Completa (-50) de abrir, y contiene 2000 mo, 300 mm y 4000 mo en zafiros, topacios y citrinos que la Consorte ha ido acumulando como sobornos por manipular al rey trasgo en determinados aspectos políticos. El cofre también contiene una figurita de jade. Este objeto, que la Consorte adquirió del Brujo, se supone que puede invocar, al pronunciar la frase orca "Thrakha Uharlok", a un dragón de frío alado que sacará a Saviga hasta la superficie a través del anfiteatro del rey trasgo en el caso de que su posición y seguridad hubieran desaparecido. En realidad, sólo tiene un 30% de posibilidades de convocar a un dragón sumiso; el 20% de las veces, el monstruo ni siquiera aparecerá; y el 50% restante, el dragón aparecerá, pero muy malhumorado.

Un pasaje secreto, Muy Difícil (-20) de detectar por ambos lados, comunica esta cámara con las estancias reales. Es por este pasillo por donde, ocasionalmente, la Consorte sorprende al rey trasgo en sus citas nocturnas. También puede utilizarlo como vía de escape rápido.

GC 52. Rampa. Este es el extremo superior de GC 44, que comienza en el Tercer Ascenso; está equipada con un mecanismo de poleas y manivelas.

GC 53. Los Nueve Mil Escalones. Entre los habitantes del Monte Gundabad y los de Khazad-dûm existe una constante rivalidad en lo que se refiere a logros arquitectónicos. Cuando un antiguo rey trasgo supo de la existencia de la Escalera Interminable que asciende hasta el pico del Zirakzigil, insistió en que su propio reino debería contar con una estructura semejante. Después de un siglo de trabajos, su sueño se vio realizado, y ahora las Nueve Mil Escaleras

se extienden desde las cámaras más elevadas del palacio real hasta el mismo cénit de la Gran Cima. Para atravesar todo el serpenteante recorrido se necesita realizar un agotador viaje de muchas horas de duración; a lo largo del camino hay diferentes plataformas donde se puede descansar. En la cima hay una trampilla de hierro que sólo puede ser abierta desde dentro, y que protege la Cima. (Se sabe de ciertos monarcas orcos que han abandonado a sus peores enemigos en la cima de la montaña y han esperado a que murieran congelados).

GC 54. La Cripta de Skorg. El mayor secreto de todo el Monte Gundabad es esta caverna oculta (detrás de una puerta de piedra que es Absurda, -70, de detectar). El rey trasgo siente un pánico absoluto hacia ella, al igual que han sentido todos sus predecesores desde la fundación de la ciudad orca. Sólo el monarca orco y el Sumo Sacerdote de la Oscuridad son conscientes del emplazamiento de la caverna; para los demás orcos no es más que un rumor que, no obstante, les inspira el terror más absoluto. La cripta está sumida en la oscuridad total, y contiene un solo objeto: un enorme sepulcro de mármol negro, sobre el cual hay escrita una sola frase en runas orcas pero utilizando la Lengua Negra: Aquí yace Skorg, primer Ashdurbûk del Monte Gundabad, Primero y Eterno Señor del Norte. En cada una de las cuatro esquinas de la cripta, el mármol está tallado hasta formar la imagen de un temible balrog. La tapa de la tumba sólo puede ser levantada mediante el esfuerzo combinado de ocho hombres o uruk-hai excepcionalmente fuertes. En su interior se encuentra el cráneo de un orco excepcional –el mismísimo Skorg– y una extraña gema multicolor del tamaño de un huevo de Gran Águila: el Ulûkai de Morgoth.

Sin embargo, es muy poco probable que los intrusos lleguen a tener la suerte de contemplar el Ulûkai, ya que el espíritu de Skorg, pervertido como estaba por los innumerables crímenes que había cometido, no abandonó la ciudad que había creado ni viajó hasta el Vacío. Permanece en la cripta. Cada nuevo rey trasgo se ve obligado por el sacerdocio a pasar la primera noche de su reinado en la Cripta de Skorg. Al día siguiente, sólo pueden pasar dos cosas: o bien sale de la caverna confirmando su derecho a gobernar, o bien nunca vuelve a salir (puesto que se supone que no posee la fuerza necesaria para suceder a Skorg). Cualquier otro individuo que no sea el rey trasgo o el Sumo Sacerdote de la Oscuridad y entre en la Cripta de Skorg se encontrará frente a frente con su maléfico espíritu (tarda unos 10 asaltos en materializarse, o bien aparece inmediatamente si alguien toca el sepulcro), que intenta destruir inmediatamente a cualquier intruso. El espectro de Skorg es de nivel 30, tiene 350 PV, CA CO/19, BD 120 y tiene un ataque +220 con una cimitarra tan etérea como él mismo. El fantasma sólo puede ser alcanzado por las armas encantadas, y todos los que se enfrenten con él deben hacer una TR contra Miedo con una penalización de -50 o huirán aterrados. En ningún caso el espectro perseguirá a sus enemigos hasta el exterior de la Cripta. En el caso de que fuera destruido, puede volver a asumir su forma en un día, siempre que el Ulûkai de Morgoth permanezca en su lugar.



7.3 LA CIMA HENDIDA (CH)

CH 1. Pasaje descendente. Este corredor principal conduce desde las puertas de la Cima Hendida, y a través de una escalera de caracol y varias rampas, hasta la Puerta del Dragón y el Descenso superior de los Pozos, dividiéndose en un punto determinado de su ruta.

PRIMER ASCENSO (ASCENSO INFERIOR)

CH 2. Puertas de la Cima Hendida. El portal de 3,6 metros de altura y otros 3 metros de anchura está ocupado por una puerta doble hecha de una aleación de acero y marcada en su superficie exterior con relieves representando un puente. Las puertas miden 10 cm. de grosor, y giran sobre unas bisagras que hay montadas en las paredes. Desde dentro las manejan un grupo de guardias uruk que pueden abrirlas mediante un mecanismo de poleas y manivelas; una barra, también hecha de la misma aleación de acero, permite reforzarlas contra cualquier asalto procedente del exterior. Los visitantes deben indicar su presencia golpeando un enorme tambor hecho de piel humana que se encuentra justo al lado de la puerta, acompañado de dos mazas de madera de roble.

CH 3. Sala de guardia. Ocupada por cinco guardias uruk procedentes de la Hoerk personal del señor de la guerra de la Cima Hendida, esta cámara contiene dos bancos de basalto y un barril de ogg.

CH 4. El Laberinto de la Cima Hendida. Este laberinto, considerablemente complejo, no es más que una enmarañada red de pasajes en cuyo centro se encuentra una caverna completamente vacía y con lo que parece ser un montón de monedas de oro en el centro. En realidad, son monedas de estaño pintadas de dorado, y cuando se colocan más de 150 kilos de peso sobre el suelo de la caverna central, se desprenden cuatro secciones en forma de cuña, hundiéndose esa parte del suelo y a todos los desgraciados que se encuentren encima suyo en un pozo ocupado por centenares de ratas gigantes. La caverna puede ser atravesada sin recibir ningún daño, siempre que vaya pasando una única persona cada vez. Como es casi imposible matar a todas las ratas antes de ser devorado, la única esperanza de supervivencia para cualquiera que caiga en el pozo es ser rescatado con una cuerda por alguien que se encuentre en el exterior.

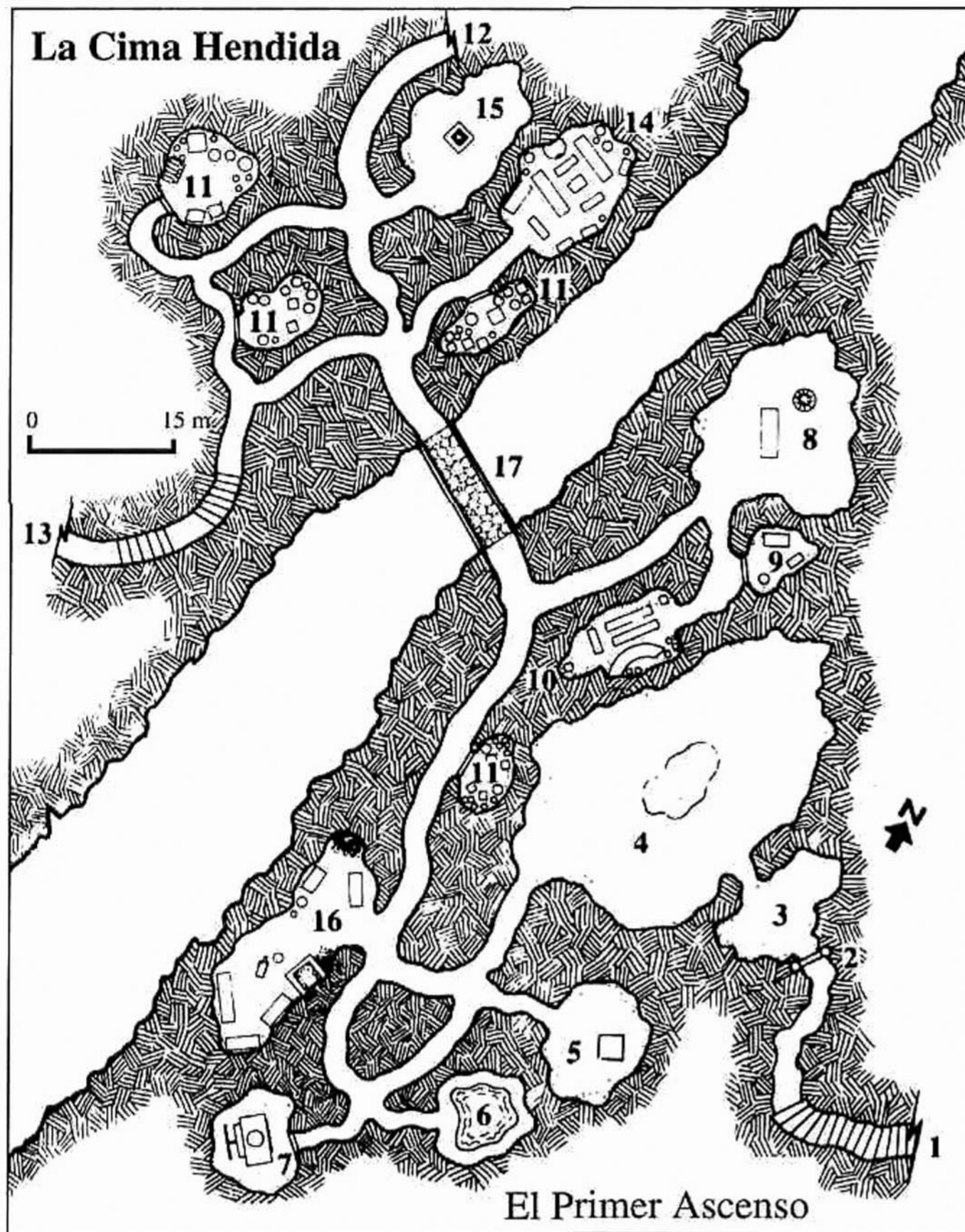
CH 5. Hueco con polea.

CH 6. Cisterna.

CH 7. Sala de bombeo.

CH 8. Barracas del zhari. Estas barracas están ocupadas por un zhari de orcos burzath, que han sido especialmente escogidos entre todos los miembros de su tribu para tener el honor de proteger la Cima Hendida. Sus principales tareas son patrullar los pasillos y ayudar a la hoerk personal de uruk-hai del señor de la guerra en cualquier combate. Los muebles son similares a los de las demás barracas. Sin embargo, los deshechos son limpiados más a menudo, ya que el señor de la guerra de esta cima teme mucho la aparición de cualquier plaga.

CH 9. Caverna del oficial. Esta caverna está ocupada por el oficial uruk que está al mando de los burzath que se encuentran acuartelados en las barracas del zhari (CH 8) y por sus sirvientas orcas. Envuelta en trapos y escondida detrás de la cama hay una esfera de cristal valorada en 5 mo; el capitán orco cree que en realidad es una piedra vidente, pero todavía no ha tenido oportunidad de darse cuenta de su error, ya que, obviamente, no sabe cómo funciona una piedra vidente.



CH 10. Taberna. El lugar donde se relajan los guardias orcos de la Cima Hendida es muy similar al de la Puerta del Dragón. Además del tabernero, siempre habrá presentes 10-15 orcos. El skak y el goki son los licores más abundantes. Colgada en la pared hay una diana de madera con la cara mal dibujada de un rey élfico con la cual practican el lanzamiento de cuchillos.

CH 11. Almacenes (4). La calidad de las provisiones no es tan alta como la de los almacenes de palacio, pero es superior a la de los productos que se pueden encontrar en la Puerta del Dragón (PD 14). Las llaves de los almacenes las tienen los oficiales de la zona y el señor de la guerra.

CH 12. Rampa. Este pasaje extremadamente inclinado, lo suficientemente ancho como para que un hombre pueda arrastrarse a través de él, conduce hasta el Segundo Ascenso.

CH 13. Pasaje ascendente. Este corredor asciende, después de cruzar varias curvas y tramos de escaleras, hasta el Segundo Ascenso de la Cima Hendida.

CH 14. Cocinas. Las mesas de esta cocina están llenas de una comida de calidad superior a la que se produce en las cocinas de la Puerta del Dragón. Existe un 40% de posibilidades de que la carne sea de hombre, y esté destinada a la mesa del señor de la guerra y su hoerk personal.

CH 15. Ahumadero.

CH 16. Herrería. Sólo está ocupada por un lurg de 10-15 orcos comunes burzath y 1-3 uruk-hai que se encargan de realizar los trabajos más delicados y de ordenar las tareas de los orcos snaga.

CH 17. Puente. Este es el más inferior de los dos puentes que conectan las dos mitades de la Cima Hendida. Se trata de un arco de piedra de seis metros de anchura y cuenta con una vía de hierro para impedir que quienes lo cruzan se vean precipitados al abismo por causa de los fuertes vientos que suelen azotar estas cumbres. La vía mide 1,2 metros de altura y puede ser utilizada como un agarradero seguro, ya que la caída hasta el fondo de la montaña es de varios cien-

tos de metros; a menos que pueda volar, cualquier individuo que caiga morirá irremediamente.

SEGUNDO ASCENSO

CH 18. Pasaje descendente. Este es el extremo superior del pasaje ascendente (CH 13) que se adentra en el Segundo Ascenso de la Cima Hendida.

CH 19. Barracas de la hoerk. Estas barracas, que son más pequeñas que las de la Hoerk Real, acogen a 30 uruk-hai de la hoerk personal del señor de la guerra de la Cima Hendida. Entre los muebles se encuentran varios jergones de paja, algunas mesas de basalto con sus correspondientes sillas, un hogar de fuego protegido por un panel de latón, y un peculiar candelabro con forma de kraken; cada uno de los tentáculos agarra una vela grasienta. De las paredes cuelgan numerosas armaduras enanas medio desgastadas procedentes de antiguos enfrentamientos. En cualquier momento habrá presentes 10-15 guardias; en las barracas también residen 12-15 hembras orcas comunes que cumplen todos los caprichos de la guardia de uruk-hai. El tesoro personal de cada guardia uruk es de 9-15 mo y 21-30 mp; estos guardias son muy competentes y bastante avariciosos. Cuando el señor de la guerra se encuentra en el Gran Salón, todos los uruk-hai se encontrarán allí sirviéndole.

CH 20. Colonia de murciélagos. Un estrecho pasaje conduce desde la colonia de murciélagos hasta la superficie, y a través suyo los murciélagos pueden salir de la Cima Hendida.

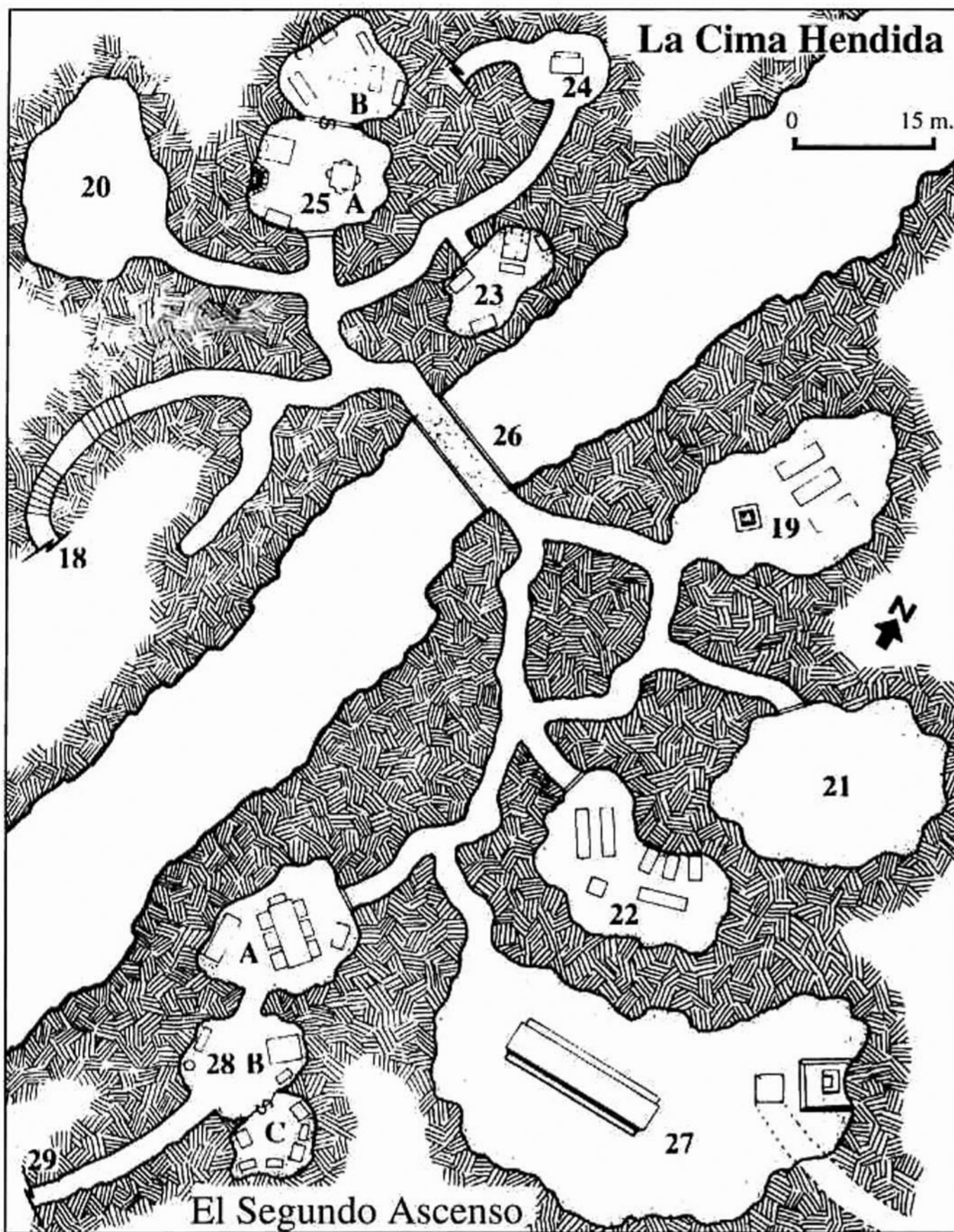
CH 21. Harén del señor de la guerra. Esta caverna, que está diseñada de manera semejante al Harén Real (GC 25) aunque es un poco más pequeña, acoge a 20 hembras uruk en edad de apareamiento. Sólo el señor de la guerra, sus oficiales y los soldados de su hoerk tienen acceso regular al harén. En cualquier momento se pueden encontrar 1-2 uruk-hai en la caverna, y existe un 10% de que algún PNJ orco de cierta importancia esté presente. Un guardia uruk de aspecto (y olor) violento procedente de la hoerk del señor de la guerra monta guardia en la puerta para comprobar las credenciales de todo aquél que entra en la caverna.

CH 22. Caverna de los sanadores. En este establecimiento, ocupado por dos sanadores uruk-hai elegidos de entre los que son asignados a la tribu de los burzath, se cuida y cura a los soldados de la hoerk del señor de la guerra y al resto de tropas estacionadas en la Cima Hendida. Los casos más serios suelen ser enviados hasta el hospital general en la Gran Cima (GC 22). Las características de la caverna son más o menos las mismas que las de PD 10; además de los dos sanadores, que estarán presentes el 80% de las veces, existe otro 50% de posibilidades de que haya 1-10 guerreros orcos comunes y 1-2 uruk-hai siendo tratados en esta enfermería.

CH 23. Dormitorio para huéspedes. Esta caverna, similar al dormitorio para huéspedes que hay en la Puerta del Dragón (PD 18), está menos infestada de insectos, y suele ser reservada para los visitantes humanos que vienen a ver al señor de la guerra.

CH 24. Rampa. Este es el extremo superior de la rampa de CH 12, y está equipada con un mecanismo de poleas y manivelas para subir las provisiones de mucho peso.

CH 25. Caverna del Brujo. Incluso la élite de los uruk-hai tiembla cuando pasa junto a la puerta de hierro que comunica con esta caverna, y que está blasonada con la runa orca del Miedo. Por encima del dintel se encuentra colgado el cuerpo relleno de un slign, con las fauces abiertas. Hará la misma pregunta a todos los que se detengan junto a la puerta, con una voz siseante: "¿Por qué perturbáis el reposo del Gran Brujo de Gundabad? La respuesta correcta, que hará



que la puerta se abra si el Brujo está en el interior de la cámara (de lo contrario, la puerta no se abrirá), es cualquiera que incluya la frase: "Para gusto del Gran Brujo". En caso de dar una respuesta incorrecta, todos los que se encuentren a menos de tres metros de la puerta serán rociados con el poderoso ácido procedente de la boca del sligh, sufriendo un crítico "E" de calor. La puerta está cerrada mágicamente y no puede ser abierta de ninguna manera, a menos que se utilice algún sortilegio o un ariete.

En el interior, la caverna está dividida en dos zonas separadas. El dormitorio del Brujo, en la zona exterior (A), contiene profusas muestras del libre acceso que tiene el Brujo a los productos importados; está amueblado con una cama de cobre de estilo humano, cubierta con numerosas pieles de león procedentes de Harad, una mesa de cuarzo pulido cuyas patas tienen la forma de enanos sobre cuyas manos levantadas descansa la parte superior, varias sillas hechas de madera de lebethron con los brazos en forma de cabeza de dragón, un gran hogar de fuego, varios braseros de carbón, una linterna de cristales púrpura que cuelga de un gancho en el techo y varias estanterías que contienen una impresionante biblioteca de tomos forrados de piel y que hablan sobre historia, política, plantas y criaturas, minerales y otros temas generales (cada uno de los 450 volúmenes, de los cuales la mayoría fueron robados y todavía tienen las placas de sus propietarios originales, tiene un valor medio de 10 mo). Además del Brujo, que suele permanecer en sus estancias el 50% de las veces, hay otros dos habitantes que siempre están presentes. El aprendiz del Brujo, un esclavo procedente de Rhûn llamado Dvari Hos, estará siempre ocupado con las tareas domésticas mientras su amo permanezca cerca, aunque cuando el Brujo sale de la caverna suele tumbarse en su jergón de paja mientras lee con toda atención alguno de los libros del Brujo. Dvari Hos es un mago de nivel 2, PV 20, CA SA, BD 15, ataque +10 con una daga, PP 4, y conoce tres listas de sortilegios. Es bastante inteligente y rápido. y

tiene una vena bastante manipuladora y traicionera. Si es descubierto cuando está solo fingirá que quiere ser rescatado, aunque en realidad es completamente leal al Brujo, de quien espera aprender sus numerosos secretos mágicos. Traicionará a los enemigos de su amo en cuanto tenga una oportunidad. El otro habitante es Yassi, el familiar del Brujo, un gato negro muy grande con los ojos de color amarillo brillante. Debido a los encantamientos del Brujo, Yassi puede conversar en Lengua Común, y pedirá a todos los intrusos que "por favor, sáquenme inmediatamente de este lugar tan horrible". Si así lo hacen, en la primera oportunidad en que el sigilo general del grupo sea muy importante, maullará con todas sus fuerzas, se hará invisible y saldrá corriendo.

La habitación interior, el laboratorio del Brujo (B), está protegida por otra puerta de hierro, también cerrada mágicamente y protegida por un sortilegio de Miedo; todos los que fallen la TR deberán huir aterrorizados. El laboratorio es una caverna de techo abovedado, iluminada por varias velas introducidas en huecos de las paredes, y que despiden el desagradable olor de una hierba que se dice que es útil a la hora de reducir a los demonios. En el centro del suelo hay un pentáculo trazado con tiza escarlata. La mesa de trabajo, hecha de cobre, y los diferentes armarios de puerta de cristal y coronados por sonrientes gárgolas de piedra, están rebosantes de ingredientes necesarios para preparar fórmulas mágicas, aunque en algunos de sus recipientes también se guardan costosas esencias, sales, hierbas y fragmentos de extrañas bestias (garras de dragón, ojos de kraken, etc.). Un cofre de hierro encadenado al suelo y equipado con una cerradura que es Locura Completa (-50) de abrir, y que está dotada de una trampa de aguja envenenada igual de difícil de detectar y desactivar (el veneno, de nivel 5, mata instantáneamente), contiene los libros de sortilegios del Brujo y su saco del tesoro: 6000 mo, 800 mm y 7000 mo en zafiros, piedras de sangre y piedras lunares. Los libros de sortilegios, un total de 15, describen cada uno en su interior una lista de Esencia o de mago hasta nivel 10, y están forrados con piel de dragón negro y grabados con el sello del Brujo, que no es otro que el del "Bastón Enroscado" en plata; cada uno de ellos podría ser vendido por 500 mo a un hechicero humano, pero ningún elfo los adquirirá, ni siquiera gratis, debido a su maléfica aura.

CH 26. Puente. Este arqueado puente de piedra conecta las dos mitades del Segundo Ascenso de la Cima Hendida. Está flanqueado por ambos lados por columnas de hierro unidas por cadenas de bronce. En el caso de que alguien cayera por su borde, existe una posibilidad (aunque se debería realizar una maniobra Extremadamente Difícil, -30) de que pudiera agarrarse al puente inferior, situado en CH 17, 24 metros por debajo.

CH 27. Bóveda del Ala Negra. Esta enorme caverna es el escenario de grandes fiestas orcas, solemnes audiencias ceremoniales y revisiones de tropas regulares, y sólo es superada en grandeza por el salón del trono del rey trasgo. Ambos lados de la caverna están flanqueados por macizos pilares cuadrados hechos de basalto, decorados con escenas que conmemoran la excavación y la construcción de la ciudad orca y la derrota de los enanos de la Casa de Thelór mediante maliciosas traiciones, así como algunas de las mayores victorias de la tribu de los burzath. Dos filas de humeantes linternas de cristales verdes, colgadas de cadenas de hierro, iluminan la larga mesa de granito pulido, flanqueada por unas robustas sillas y bancos de granito. Entre los pilares hay numerosos hogares de fuego. En el extremo más alejado de la sala, sobre una tarima hecha de malaquita, se encuentra el

trono del señor de la guerra: un solo bloque de mármol negro cuyo respaldo tiene la forma de dos alas de murciélago extendidas. Una palanca situada junto al trono del señor de la guerra permite abrir el suelo en un área de 6 x 6 metros justo delante de la tarima, precipitando a todos los que se encuentren encima suyo por una resbaladiza tubería que desemboca en la ladera de la Cima Hendida, a cientos de metros por encima del nivel del mar. El señor de la guerra permanece en esta sala el 30% de las ocasiones, y siempre que está presente, el trono estará protegido por 10-15 uruk-hai procedentes de la hoerk del señor de la guerra. También habrá otros 20-30 orcos sirviendo al señor de la guerra, entregándole mensajes o permaneciendo cerca a la espera de recibir órdenes de su señor.

CH 28. Estancias del señor de la guerra. La entrada a este grupo de cavernas está bloqueada por una puerta identificada mediante una placa de oro y que cuenta con una cerradura Extremadamente Difícil (-30) de abrir. En el exterior hay tres uruk-hai de la hoerk del señor montando guardia.

Las estancias del señor de la guerra están divididas en tres habitaciones cavernosas. Cada una de ellas está iluminada por varios braseros de carbón en los que se ha colocado una sal química diferente, obtenida por el Brujo, que le da diferentes tonos a la iluminación de cada habitación. La gruta azul (A) es la cámara más exterior, y se utiliza para celebrar fiestas; su pieza central es una mesa de pórfido pulido rodeada por varios asientos de respaldo alto reforzado con hierro. En varios nichos de las paredes descansan una docena de copas enjoyadas con ópalos y sardónicas, valoradas en 100 mo cada una y robadas en una ciudad enana, y dos quemadores de incienso hechos de jade y que tienen forma de torre, valorado cada uno en 1000 mo y producidos en Fornost Erain. En el suelo hay numerosos barriles del fuerte licor orco conocido como tongkûn, y en las paredes arden dos hogares de fuego. En una esquina de la habitación hay un juego de bolos y una pequeña pirámide de cráneos enanos, utilizados en la versión de los orcos del juego de los bolos. Cerca de las paredes hay varios jergones de paja, destinados para las 7-12 hembras orcas comunes y la hembra uruk que cumplen el más mínimo capricho del señor de la guerra; todas ellas siempre permanecen en el interior de la estancia. Sólo existe un 50% de encontrar en un momento dado al señor de la guerra en el interior de sus estancias. La gruta roja (B) es el dormitorio del señor de la guerra. Está amueblado con una cama formada por una losa de mármol negro cubierta por varias pieles de lobo blanco y un cubo utilizado como letrina que se guarda en un pequeño hueco, ya que el señor de la guerra es un orco inusualmente higiénico, debido a la obsesión que tiene por las enfermedades.

Finalmente, la gruta amarilla (C) es la sala del tesoro del señor de la guerra, oculta detrás de una puerta secreta de piedra Extremadamente Difícil (-30) de detectar. El color de esta caverna fue elegido, naturalmente, para aumentar el bárbaro esplendor del botín del señor de la guerra. Hay seis cofres de hierro, todos ellos protegidos por una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir. El cofre 1 contiene 15,000 mp, el cofre 2 contiene 10,000 mo, el cofre 3 contiene 1000 mm, el cofre 4 contiene 9000 mo en diamantes, aguamarinas y peridotos, el cofre 5 contiene 6000 mo en varias piezas de joyería (10-15), entre las que están incluidos varios anillos de oro con gemas incrustadas, un brazalete de lapislázuli de manufactura élfica, una cadena de plata con perlas incrustadas y un pendiente de turquesas, y el cofre 6 contiene algunos objetos mágicos menores: entre ellos hay varios espaldones dúnedain +5 ó +10, con las empuñaduras envueltas en

piel blanca, un hacha enana +10 con runas grabadas en su hoja, una armadura enana hecha de una aleación de acero, dos talismanes de calcedonia para proteger al portador de los impactos críticos y los ataques elementales respectivamente, y un puñado de supuestos amuletos de la buena suerte que proporcionan una bonificación +10 a las tiradas de resistencia. La gruta amarilla está protegida por una trampa, Extremadamente Difícil (-30) de detectar y desactivar. Cinco asaltos después de que el primer intruso entre en la caverna, los tres braseros de carbón que hay en su interior lanzarán sendas Bolas de Fuego que llenarán por completo toda la zona. Naturalmente, como el tesoro está guardado en el interior de los cofres, no sufrirá ningún daño, y cualquier que vea venir las bolas de fuego y consiga saltar hasta el interior de un cofre abierto (si es que es lo suficientemente pequeño para hacerlo) también resultará ileso.

CH 29. Anfiteatro del señor de la guerra. Desde las estancias del señor de la guerra sale un pasaje que conduce hasta un anfiteatro que va a dar a la ladera de la Cima Hendida, y que mira hacia el oeste, en dirección a Angmar. La entrada desde el exterior está impedida por una trampilla de acero que sólo puede ser abierta desde dentro. El panorama es espectacular: a menos de un kilómetro en dirección oeste se elevan las agrestes cumbres cubiertas de nieve de las Montañas Nubladas; a su lado, una catarata se precipita a través de cientos de metros desde su nacimiento alpino hasta un riachuelo que se une con el Langwell río abajo.

7.4 LA CIMA RETORCIDA (CR)

Aunque la Cima Retorcida se describe como si tuviera Primer y Segundo Ascenso, en realidad este hecho sólo refleja la elevación de las cavernas. Ambos ascensos están presentados en un solo mapa, ya que la Cima fue excavada siguiendo un diseño entrelazado semejante al de una telaraña, y sus pasajes ascienden y descienden constantemente. Las flechas del mapa indican una ruta ascendente y la dirección en la que el pasaje asciende.

CR 1. Pasaje descendente. Este corredor principal conduce desde las puertas de la Cima Retorcida, y a través de varios pasajes y tramos de escaleras inclinados, hasta la Puerta del Dragón y el Primer Descenso de los Pozos, bifurcándose a lo largo del camino.

PRIMER ASCENSO (ASCENSO INFERIOR)

CR 2. Puertas de la Cima Retorcida. El portal de casi cuatro metros de altura y tres metros de anchura está ocupado por una puerta doble hecha de una aleación de acero y de 12 centímetros de grosor, con varios grabados representando una tela de araña en su superficie exterior. Desde dentro, la puerta puede ser abierta por un grupo de uruk-hai que se encargan de manejar un sistema de poleas y manivelas; una barra hecha de la misma aleación de acero permite reforzar la puerta contra cualquier ataque procedente del exterior. Los visitantes deben indicar su presencia haciendo sonar una trompeta que cuelga de una cadena junto a las puertas.

CR 3. Sala de guardia. La sala de guardia está ocupada por 5 uruk-hai procedentes de la hoerk personal del señor de la guerra de la Cima Retorcida, y sólo contiene dos bancos de granito, un barril de goki y un brasero de latón encendido.

CR 4. El laberinto de la Cima Retorcida. Sólo por el aturdimiento que provoca, es casi imposible atravesar el laberinto que protege la Cima Retorcida, que recuerda a las telarañas del antro de Ella-laraña. La única salida aparente es

en realidad un callejón sin salida, y quienes lo sigan se darán cuenta de que el camino de vuelta ha quedado bloqueado por una trampa formada por un muro deslizante que impide el paso. La salida verdadera es la caverna central; una vez se está en el centro, uno debe saltar arriba y abajo dos veces, hasta que después de 5 asaltos una escalerilla de hierro desciende desde el techo, permitiendo la salida del laberinto. Sin embargo, en el caso de que algún explorador demasiado ansioso salte más de dos veces, el suelo de la caverna se hundirá en una sección de 6 x 6 metros bajo él, precipitándolo en una caída de 9 metros hasta un pozo lleno de agua hasta el nivel de la cintura en el que acechan tres slign capturados. Inmediatamente, la trampilla se cerrará para mantener atrapados a los slign.

CR 5. Hueco con polea.

CR 6. Cisterna.

CR 7. Sala de bombeo.

CR 8. Barracas del zhari. En estas barracas se encuentra acuartelado un zhari de 100-150 orcos de la tribu krach-ul, que han sido específicamente escogidos para cumplir la honrosa tarea de proteger la Cima Retorcida. Sus principales funciones son patrullar los pasajes de la Cima Retorcida y ayudar a la hoerk personal del señor de la guerra en cualquier escaramuza. Su disciplina es bastante escasa, y la caverna apesta por causa de los restos de comida podrida y los excrementos de los orcos.

CR 9. Caverna del oficial. Ocupada por el oficial uruk al mando del zhari de orcos krach-ul (CR 8) y sus sirvientas orcas, esta caverna contiene una mesa de esteatita con sus correspondientes asientos, una cama formada por una losa de

piedra pómez, un barril de goki y un hogar de fuego. Hay varias cadenas y grilletes amontonados en una esquina; en ocasiones (20%), el gothai interroga aquí a sus prisioneros.

CR 10. Taberna. Como los krach-ul son considerablemente violentos, existe un 50% de posibilidades de que en cualquier momento haya una pelea en la taberna, que suele estar ocupada por 10-15 orcos. El tabernero suele empuñar una enorme maza con pinchos en un vano intento por mantener el orden.

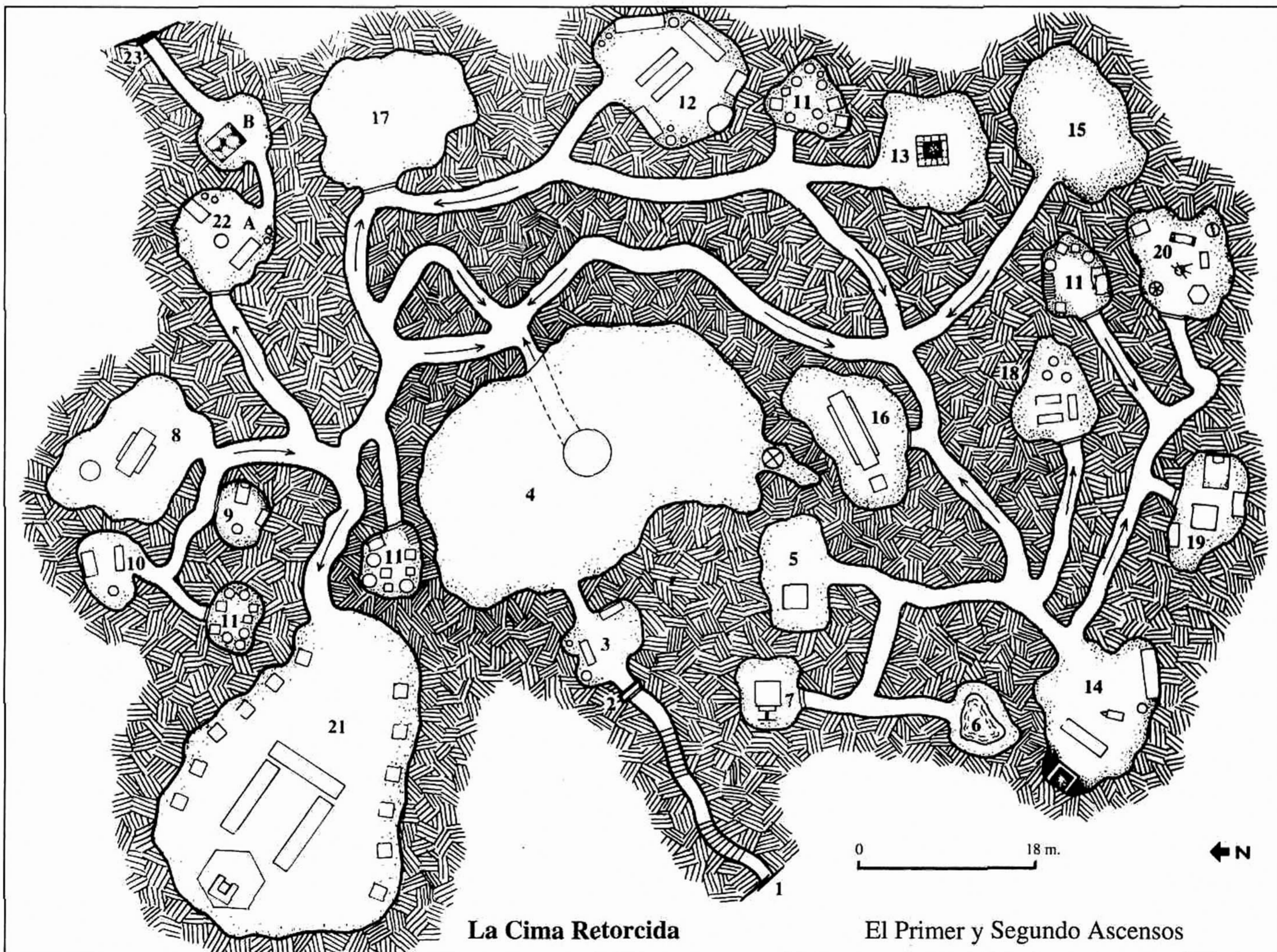
CR 11. Almacenes (4). La calidad de los productos que hay en estos almacenes es superior a la de los suministros de la Puerta del Dragón, pero no tan buena como la de las provisiones de palacio. Al menos una cuarta parte de los productos están podridos o tienen desperfectos. Las llaves están en posesión de los oficiales de la zona y del señor de la guerra.

CR 12. Cocina. Aquí se preparan algunas comidas más apetitosas que el rancho regular de las tropas. La mitad de los platos estarán preparados a base de carne humana, y destinados a la mesa del señor de la guerra y su hoerk personal.

CR 13. Ahumadero. Los cadáveres humanos son bastante abundantes (uno de cada seis).

CR 14. Herrería. Sólo la ocupan un lurg de orcos comunes krach-ul y 1-3 uruk-hai que se encargan de realizar los trabajos más delicados y de ordenar las tareas de los orcos snaga. La caverna contiene un equipo semejante al de las demás herrerías (ver PD 15), pero las herramientas son de una calidad especialmente elevada y pueden ser utilizadas para tratar aleaciones de acero. De todas las herrerías del Monte Gundabad, ésta es la que funciona mejor.

CR 15. Colonia de murciélagos. Un estrecho pasaje con-



duce hasta una salida en la ladera de la Cima Retorcida. Muchos de los murciélagos tienen la rabia.

SEGUNDO ASCENSO

CR 16. Barracas de la hoerk. De las tres hoerks de uruk del Monte Gundabad, la del señor de la guerra de la Cima Retorcida contiene a los orcos más belicosos y violentos, y raro es el momento en que las barracas no retumban por el sonido de las peleas. La caverna está amueblada con jergones de paja, una mesa de basalto y varios bancos, así como un hogar de fuego protegido por un panel de hierro. Los uruk-hai suelen atar a los hobbits prisioneros a un par de grilletes que cuelgan sobre el hogar, hasta que les queman por completo todo el pelo de los pies. Las barracas acogen a un total de 30 uruk-hai de la hoerk del señor de la guerra, de los cuales siempre habrá presentes 10-15. También residen aquí 12-15 hembras orcas comunes, cuidando las necesidades de los uruk-hai. Cuando el señor de la guerra se encuentra en el salón, todos los uruk-hai se encuentran allí protegiéndole. El tesoro personal de cada uruk-hai es de 5-10 mo y 10-15 mp (no es mucho si se lo compara con el botín que poseen otros guardias uruk, pero estos guardias aprecian más otro tipo de recompensas).

CR 17. Harén del señor de la guerra. Diseñada de forma muy similar al harén real (GC 25), esta caverna de apareamiento es el hogar de 25 hembras uruk en edad de dar a luz. Sólo el señor de la guerra y sus soldados uruk pueden acceder de manera regular al harén. En cualquier momento habrá 1-2 uruk-hai en el harén, y existe un 10% de posibilidades de que también haya algún PNJ orco de cierta importancia. En el exterior hay un uruk de la hoerk del señor de la guerra montando guardia y soñando con los placeres que aguardan en el interior.

CR 18. Caverna de los sanadores. Este salón, que suele estar siempre bastante lleno debido a lo violentos que son los sirvientes krach-ul del señor de la guerra, está ocupado por dos sanadores uruk. Ellos son los encargados de suministrar los cuidados más básicos a los miembros de la hoerk del señor de la guerra y a los demás soldados estacionados en la Cima Retorcida, aunque suelen enviar a los casos especialmente graves hasta el hospital principal (GC 22). La caverna contiene unos muebles y suministros muy semejantes a los de la caverna de los sanadores de la Puerta del Dragón (PD 10), pero se pueden distinguir tres tinajas de cobre donde se guarda la sangre con que suelen alimentar a los murciélagos mensajeros. Además de los dos sanadores (que están presentes el 80% de las veces), existe un 70% de posibilidades de que haya 1-10 orcos comunes y 1-2 uruk-hai ingiriendo pociones curativas o sufriendo alguna amputación menor.

CR 19. Dormitorio para huéspedes. Esta caverna suele ser ocupada por los visitantes humanos que vienen a ver al señor de la guerra. Normalmente está bastante sucia, y hay un agujero bajo una de las camas a través del cual existen posibilidades de que entre un grupo de 1-6 ratas gigantes (50% de posibilidades cada noche).

CR 20. Cámara de torturas. Desde detrás de la puerta cerrada de esta estancia se pueden oír los horribles gritos y gemidos de los cautivos, que están siendo sometidos a interrogatorios o simplemente torturados por el placer que ello provoca al sádico señor de la guerra. En el interior hay un verdadero museo de instrumentos de tortura orcos. Siempre suele haber aquí 5-10 orcos comunes y 1-10 esclavos y prisioneros que han disgustado de alguna forma al señor de la guerra. Existe un 10% de posibilidades de que esté presente el mismo señor de la guerra, reclinado sobre una silla de hie-

rrero en el extremo más alejado de la estancia y riendo a grandes carcajadas mientras contempla cualquier tortura.

CR 21. Galería de los Gritos Lóbregos. A diferencia de los salones del rey trasgo y del señor de la guerra rival de la Cima Hendida, esta gran caverna es un lugar lúgubre y sombrío. La única luz procede de varios hogares de fuego parcialmente escondidos por las gigantescas columnas de basalto que están situadas a lo largo de todas las paredes. A cada lado de estos pilares cuadrados hay un bajorrelieve representando diferentes caras élficas, todas ellas deformadas por expresiones de horror y pánico indescriptibles. En el centro de la sala hay tres mesas de granito pulido que forman un cuadrado con el lado superior abierto y que miran hacia una tarima de lapislázuli. El lado exterior de las mesas está ocupado por varios bancos, mientras que sobre la tarima se eleva, apenas visible, el asiento del señor de la guerra, una maciza silla de obsidiana sin ningún adorno. Frecuentemente, el único rasgo que se puede apreciar del Señor de la Cima Retorcida mientras realiza audiencias o preside sus fiestas son un par de ojos rojos que miran penetrantemente desde la oscuridad. Existe un 20% de posibilidades de que el señor de la guerra esté en el salón, y cuando él está presente, 10-15 guardias uruk-hai de su hoerk personal estarán montando guardia junto a la tarima. También habrá otros 20-30 orcos comunes en la sala, esperando las órdenes del señor o entregándole mensajes; a menudo, suelen esconderse temblando tras los pilares para no ser un objetivo demasiado visible de la imaginación sádica de su señor. El elevado asiento está protegido por una trampa, que se puede activar mediante una palanca que hay a un lado del trono; sumida en la oscuridad por encima de la sala cuelga una pesada reja de hierro, cuya parte inferior está dotada de afiladas cuchillas. Cuando se baja la palanca, la reja cae sobre una zona de 6 x 6 metros, causando 1-5 críticos "D" de perforación e inmovilizando a todas las víctimas hasta que se vuelva a levantar.

CR 22. Estancias del señor de la guerra. En la puerta de las estancias privadas del señor de la guerra montan guardia tres soldados uruk-hai. La puerta, que está marcada con una placa dorada, está cerrada con un mecanismo Extremadamente Difícil (-30) de abrir. En el interior sólo hay dos salas. La característica común de ambas salas es lo desproporcionado de su diseño y sus muebles; no parece haber ningún mueble que haga juego con otro.

La cámara principal (A) contiene una mesa de ónice pulido y varios asientos de piedra pómez, un hogar de fuego, varios barriles de tongkún de gran calidad y una tina de plata (valorada en 300 mo) de sangre fresca especiada, diferentes bandejas llenas de carne humana, y seis jarras enjoyadas talladas a partir de sendos cráneos élficos (cada una de ellas vale 120 mo por los berilos y las venas de plata) colocadas sobre una repisa de piedra. También hay un potro de tortura, sobre el cual yace estirado un prisionero élfico. Junto a las paredes se encuentran los jergones de plata donde duermen las 5-10 hembras orcas comunes y la hembra uruk-hai que sirven al señor de la guerra. Existe un 50% de posibilidades de que el señor de la guerra esté presente en sus estancias, aunque sus sirvientas siempre permanecen allí.

La caverna interior (B) tiene como único mueble una gran losa de obsidiana cubierta de pieles de marta que hace las funciones de cama, adornada con cortinas de seda negra; los postes de la cama han sido tallados hasta darle forma de cimitarras curvadas desde la esquina hacia adentro, con las puntas uniéndose en el centro. No existe una cámara del tesoro separada. La maliciosa mente del señor de la guerra le llevó a

deducir que el lugar más seguro para ocultar sus tesoros debía ser el más obvio: literalmente, “debajo de la cama”. Un pivote secreto, Locura Completa (-50) de detectar, permite desplazar la losa de obsidiana con facilidad; de lo contrario, se necesitaría un mûmak para moverla. Debajo se encuentran cinco cofres de hierro con cerraduras Muy Difíciles (-20) de abrir. El cofre 1 contiene 12,000 mp, el cofre 2 contiene 9000 mo, el cofre 3 contiene 8000 mo en granates, aguamarinas y topacios, el cofre 4 contiene 7000 mo en joyas (11-20 piezas, incluyendo una espléndida tiara de plata con perlas incrustadas, cinco broches de electrum y una larga pipa dorada que antaño era propiedad de un thain de la Comarca y que fue robada por un malicioso huésped enano) y el cofre 5 contiene dos espadas cortas +5 ó +10 pertenecientes a caballeros gondorianos, una cota de malla +10 dúnadan y una serie de talismanes hechos de ágatas que maldicen a su portador y que pueden ser endosados a algún viejo amigo.

CR 23. Anfiteatro del señor de la guerra. De las estancias del señor de la guerra sale un pasaje que concluye al llegar a un balcón que sobresale en la ladera de la Cima Retorcida, y que mira hacia el este, en dirección a las Montañas Grises. La entrada desde el exterior la imposibilita una trampilla de acero, que sólo puede ser abierta desde el interior. Un telescopio de latón, robado a un mago dúnadan y valorado en 200 mo, está montado junto al balcón, y con él se pueden ver fácilmente a los dragones que planean en las lejanas montañas, así como cualquier otro ser que se pueda mover a través del Den Lóke.

7.5 LOS POZOS (P)

Como los Pozos son enormemente extensos, no se puede describir cada lugar de forma individual. Por lo tanto, se han desarrollado una serie de áreas específicas mediante la Tabla de Características Aleatorias. Las que tienen una mayor importancia han sido divididas en tres categorías: Características Aleatorias Ilimitadas, que se pueden encontrar en cantidades ilimitadas todas las veces que sea necesario; las Características Aleatorias Limitadas, que también van apareciendo a medida que van saliendo en las tiradas pero que ya no pueden aparecer más veces una vez se ha alcanzado una cantidad específica para cada nivel de los Pozos; y las Características Únicas, que son zonas especiales que sólo se pueden encontrar una vez y que sólo aparecen cuando lo indica su número en el mapa de ruta de ese nivel particular de los Pozos en los que están asignados.

CARACTERÍSTICAS ALEATORIAS ILIMITADAS

Puestos de guardia. Se trata de pequeñas cámaras situadas junto a los pasillos, y amuebladas únicamente con un tosco banco de piedra, un barril del skak más barato y un hogar de fuego bastante escuálido. La guarnición está formada por 2-3 guerreros orcos comunes, uno joven, otro de habilidad media y, si hay tres, un soldado veterano. Pedirán a cualquier extraño que no vaya acompañado de una escolta de orcos los pases y la explicación de su destino y su propósito; si las excusas no son lo suficientemente buenas, atacarán a los enemigos que sean inferiores o iguales en número mientras soplan los cuernos de alarma, o se retirarán ante una fuerza superior para pedir refuerzos, haciendo sonar igualmente sus cuernos. Existe un 30% de posibilidades de que cualquier puesto de guardia esté vacío, bien porque el nuevo turno de guardia llegue tarde o porque los guardias se hayan aburrido y hayan decidido ir a descansar a la taberna más cercana.

Calabozos. Estas celdas de 3 x 3 metros están equipadas cada una con una puerta de hierro que cuenta con una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir, y que suele estar dotada de numerosos agujeros minúsculos que permiten a los guardias mirar al interior. Estas cámaras suelen ser utilizadas para encarcelar a los esclavos desobedientes o a los prisioneros que se encuentran a la espera de ser sacrificados. En algunas ocasiones también son encarcelados los soldados orcos que están a la espera de ser castigados. Existe un 20% de posibilidades de que un calabozo esté ocupado. Los grilletes y las cadenas que hay clavadas en la pared son utilizados para inmovilizar al prisionero. En las ocasiones en que los orcos simplemente se olvidan de dónde han dejado a un prisionero, también existe un 10% de posibilidades de que una celda contenga un esqueleto, totalmente devorado por las ratas gigantes.

Criptas. Estas tumbas son cámaras toscamente excavadas y abovedadas cuya entrada está bloqueada por una reja de barras de hierro cerrada con llave. Contienen los restos de los difuntos señores orcos, o en ocasiones incluso de algún rey trasgo fallecido, en el interior de sarcófagos de granito. Existe un 20% de posibilidades de encontrar, entre los objetos enterrados junto al orco, una pieza de armadura o un arma +5 ó +10, normalmente una cimitarra o una cota de malla orca. Sin embargo, en el caso de que se profanen los sarcófagos, también existe un 10% de posibilidades de despertar al espectro del orco muerto, que atacará inmediatamente hasta que los ladrones huyan o sean destruidos. Las características del espectro son las siguientes: Guerrero de nivel 10, PV 120, CA CM/13, 14 ó 15, BD 20, ataque +110 con una cimitarra, lanza o hacha, sólo puede ser dañado por armas encantadas, los oponentes deben hacer una TR contra un ataque de Miedo o saldrán huyendo aterrorizados.

Armerías menores. Diseñadas para permitir rearmarse rápidamente a los soldados orcos comunes, estos arsenales, protegidos por una puerta cuya cerradura es Muy Difícil (-20) de abrir, suelen contener 12 armaduras de cuero reforzadas con metal, 25 escudos, 20 yelmos de hierro, 4 cotas de malla orcas, 30 cimitarras, 30 lanzas, 15 hachas, 25 arcos cortos sin tensor, 500 flechas y montones de equipo militar de todo tipo (mochilas, botas, etc.). Existe un 10% de posibilidades de que haya un lurg de 10-15 orcos comunes armándose en el interior del arsenal.

Pozos de deshechos. Como su nombre indica, se trata de apestosos agujeros donde los orcos lanzan sus deshechos y sus excrementos. Si alguien tiene el estómago suficiente como para remover la porquería, existe un 10% por cada hora buscando de que encuentre algún objeto de poco valor o una bolsa de monedas tirada por equivocación que contenga 10-20 mc y 5-10 mb; también existe un 20% de posibilidades de contraer una enfermedad desagradable, aunque no mortal. El 50% de las veces, el pozo de deshechos estará habitado por 10-20 ratas gigantes, que atacarán a cualquiera que perturbe su guarida.

Almacenes. Son muy parecidos a los que se pueden encontrar en las Cimas, pero la calidad de los productos es inferior, y la desorganización es todavía más absoluta. Es bastante habitual encontrarse con provisiones totalmente podridas o con otro tipo de desperfectos (40% de posibilidades).

Cisternas. Similares a la descrita en la Puerta del Dragón (PD 20). Están conectadas con las Vías Húmedas mediante varios túneles.

Fondeaderos de las Vías Húmedas. Una vez se ha accedido a una Vía Húmeda mediante un fondeadero, los viajeros

sólo deberán tirar en la tabla de Características Aleatorias en las Vías Húmedas hasta que encuentren otro fondeadero de las Vías Húmedas; en ese punto podrán abandonar las Vías Húmedas si así lo desean. El fondeadero de descarga conduce automáticamente hasta un pasaje menor, y a continuación los exploradores podrán volver a tirar en la Tabla de Características Aleatorias de los Pozos. El diseño de los fondeaderos es igual al descrito en la Puerta del Dragón (PD 22).

Rampas. Una rampa encontrada en el Descenso superior de los Pozos conducirá inevitablemente hacia abajo; en el Descenso inferior, conducirá hacia arriba (75%) o hacia abajo (25%) hasta las Cavernas de Hongos; en los dos Descensos centrales, existen las mismas posibilidades de que una rampa conduzca hacia arriba (50%) o hacia abajo (50%). Las rampas son muy inclinadas (con un ángulo de entre 35 y 45 grados), y son lo suficientemente anchos como para que un hombre se arrastre a través suyo; en el extremo superior hay un mecanismo de poleas y manivelas que se utiliza para transportar cargas. En el caso de que los viajeros intenten seguir una rampa, automáticamente saldrán por la sección inferior o superior apropiada, que les conducirá, mediante un pasaje menor, hasta un nuevo Descenso o hasta las Cavernas de Hongos.

Huecos. Se trata de simples aberturas de 3 x 3 metros, situadas en el suelo o en el techo de una caverna cercana a un corredor, y descienden perpendicularmente hasta una caverna similar, adyacente a otro pasillo, situada en otro Descenso de los Pozos. Los que se encuentran en el Primer Descenso conducen inevitablemente hacia abajo, mientras que los que se encuentran en el Cuarto Descenso pueden conducir hacia arriba (75%) o hacia las Cavernas de Hongos (25%), mientras que los que se encuentran en el Segundo y Tercer Descenso pueden conducir hacia arriba (50%) o hacia abajo (50%). Para ascender o descender por uno de estos huecos se debe utilizar una cuerda y tener ciertos conocimientos de escalada; las paredes son bastante toscas, y por lo tanto un escalador normal podrá encontrar una buena cantidad de asideros.

CARACTERÍSTICAS ALEATORIAS LIMITADAS

Cavernas de lurgs. En cada una de estas cavernas hay un lurg acuartelado, la típica unidad de trabajo y combate formada por 10-15 orcos comunes, incluyendo un líder, un explorador, 2-3 guerreros veteranos, 3-6 adultos y 3-4 adolescentes. Con ellos residen también 4-6 hembras orcas, que son consideradas propiedad del líder y de los guerreros más viejos, y que suelen dedicarse a las tareas domésticas como cocinar, limpiar las cazuelas, zurcir la ropa y limpiar los excrementos. Los únicos muebles son los jergones de paja que hay en las esquinas, una tosca mesa de granito con sus correspondientes asientos y un pequeño hogar de fuego. El suelo está lleno de basura y huesos. Existe un 50% de posibilidades de que los habitantes se encuentren en ese momento en el interior de la caverna. De lo contrario, se encontrarán realizando alguna incursión, montando guardia, patrullando o trabajando. Cada uno de los guerreros tiene 1-5 mb y 6-10 mc, mientras que el líder posee 6-10 mp y 12-30 mb. Cantidad: Primer Descenso (50); Segundo Descenso (60); Tercer Descenso (90); Cuarto Descenso (100). En el Primer Descenso, los lurgs son de orcos huvorgha, en el Segundo Descenso son de orcos ilguz, en el Tercer Descenso son de orcos krach-ul y en el Cuarto Descenso son de orcos burzath.

Pozos de esclavos. Cada uno de estos miserables agujeros sin luz está ocupado por 50 esclavos, de los cuales siempre hay presentes 25, mientras que los demás se encuentran trabajando en un agotador turno de 12 horas. Los exhaustos y

desanimados esclavos se amontonan encima de pilas de paja húmeda. Sólo se puede acceder al suelo del pozo, situado seis metros por debajo del nivel de su puerta de hierro, mediante una escalerilla que bajan los guardias desde arriba. Dichas escalerillas están guardadas en algún almacén cercano. Cantidad: Primer Descenso (6); Segundo Descenso (6); Tercer Descenso (8); Cuarto Descenso (8).

Cavernas de los oficiales: Cada oficial uruk capitanea más de 10 lurgs situados en las cercanías, que juntos forman un zhari. La puerta, que está marcada con una placa de bronce, está cerrada. Los muebles están formados por una mesa de basalto con sus correspondientes asientos, una losa de piedra pómez cubierta de pieles gastadas que hace las funciones de cama, un barril de ogg y un hogar de fuego protegido por una pantalla de hierro. Existe un 60% de posibilidades de que el oficial y sus 1-3 sirvientas orcas se encuentren en el interior de la caverna. La riqueza personal de un oficial es de 10-13 mo y 15-20 mp. Cantidad: Primer Descenso (5); Segundo Descenso (6); Tercer Descenso (9); Cuarto Descenso (10).

Tabernas. En los Pozos, las tabernas son lugares sucios, y raramente suele haber ni siquiera un barril de skak disponible. Detrás de una losa de granito manchada y sucia de escupitajos se encuentra un tabernero de aspecto hosco que sirve una cerveza bastante fuerte. Bastantes orcos comunes muy peleones (20-30) suelen reunirse en torno a las mesas de granito para jugar a cartas, a los dados o apostar en los laberintos de ratas. Normalmente, suele haber una jaula de hierro colgada del techo; contiene las "ratas de la casa" para los jugadores que no tengan ratas propias. Cantidad: Primer Descenso (2); Segundo Descenso (2); Tercer Descenso (3); Cuarto Descenso (3).

Cocinas. Los esclavos orcos trabajan entre la grasa, la sangre seca y los deshechos de las cocinas. En muy pocas ocasiones suele haber disponible un trozo de carne humana. En realidad, los cocineros suelen echar bastantes trozos de carne de orco a sus estofados. Cantidad: Primer Descenso (2); Segundo Descenso (2); Tercer Descenso (3); Cuarto Descenso (3).

Ahumaderos. Un fuego alimentado por poca madera arde para curar y conservar los cadáveres de cabras, bueyes y a veces trasgos muertos que cuelgan del techo en ganchos de acero. Cantidad: uno en cada uno de los cuatro Descensos. Total: 4.

Salas de bombeo. El mecanismo de la sala de bombeo de cada Descenso de los Pozos controla los niveles de agua de las Vías Húmedas y de las diferentes cisternas. Cualquiera que no esté familiarizado con el mecanismo del sistema de bombeo tiene un 10% de posibilidades, modificado por su bonificación de Inteligencia, de comprender los usos de las diferentes palancas y tuberías. En el caso de que se dediquen a experimentar, existe un 60% de posibilidades de que no pase nada, un 10% de que se logre el resultado deseado y un 30% de que se provoque una catástrofe inesperada. Cantidad: uno en cada uno de los cuatro Descensos. Total: 4.

Colonias de murciélagos. Nubes de murciélagos gigantes cuelgan del techo, y el aire apesta por la cantidad de guano acumulado. Los murciélagos no tienen ningún pasaje a través del cual puedan acceder al exterior, y a menudo revolotean libremente por los Pozos. Cantidad: dos en cada Descenso. Total: 8.

Herrerías. Aquí se reparan armas y armaduras, aunque la calidad del trabajo es bastante inferior a la del que se realiza en las Cimas o en la Puerta del Dragón. Tres lurgs, totalizando 30-45 orcos, trabajan en cada herrería, pero ninguno de ellos es de la tribu de los krach-ul. Cantidad: uno en

cada Descenso excepto en el Tercer Descenso (que cuenta con las Forjas). Total: 3.

Esclusas de agua: Estas cámaras sólo pueden ser encontradas mientras se viaja a través de las Vías Húmedas. Consisten en una caverna hueca de 12 metros de diámetro y con dos puertas de piedra, una situada a una altura considerable por encima de la otra. Las puertas son lo suficientemente grandes como para permitir el paso de una embarcación como la que utilizan los orcos a través suyo. Cuando una barca entra en una esclusa, y si el nivel del agua lo permite, la puerta de piedra a través de la que ha pasado se cierra tras ella, y el nivel del agua de la zona cerrada se reduce o aumenta para permitir a la embarcación acceder a un nivel adyacente situado por encima o por debajo. En el Primer Descenso todas las esclusas reducen el nivel del agua, mientras que en el Cuarto Descenso las esclusas pueden elevar el nivel del agua hacia arriba (75%) o hacia abajo, en dirección a las Cavernas de Hongos (25%). En los Descensos centrales, existe un 50% de posibilidades de que la esclusa aumente el nivel del agua y otro tanto de que reduzca el nivel. Cuando se encuentre cualquier esclusa, existe una posibilidad del 50% de que no se pueda acceder a ella porque el nivel del agua está demasiado elevado o demasiado bajo; en tales circunstancias, la puerta de piedra de ese nivel estará cerrada y permanecerá cerrada hasta que alguien utilice la esclusa por el otro lado o hasta que se active la palanca de control que hay oculta detrás de un panel de piedra secreto, Muy Difícil (-20) de detectar. Cantidad: cuatro por cada Descenso. Total: 16.

Laberintos. Se pueden encontrar laberintos tanto en los pasajes principales como los secundarios, y se deben explorar utilizando la Tabla de Laberintos Aleatorios. Se debe diseñar el laberinto de forma que la salida se encuentre en la misma dirección que la entrada, y que, una vez localizada la salida, siempre conducirá hasta un tipo de pasaje idéntico al que conducía hasta la entrada del laberinto. Cantidad: tres en cada Descenso. Total: 12.

Caverna de los sanadores. En las cavernas de los sanadores del Primer, Tercer y Cuarto Descenso residen tres sanadores (con sus correspondientes camas formadas por losas de piedra). La caverna de los sanadores del Segundo Descenso acoge a los cinco sanadores asignados a la tribu de los ilguz, ya que el rey trasgo, teniendo su propia estancia de curación de tamaño mucho mayor de lo normal en la Gran Cima, no encuentra necesario apropiarse de ningún sanador tribal como han hecho los dos señores de la guerra y el *Capitán de la Puerta del Dragón*. Los sanadores de los Pozos son especialmente desagradables y rudos en su trabajo, y se sabe de casos en que han aceptado sobornos por matar a algunos pacientes en particular. Pero eso no quiere decir que cuando es necesario no sean capaces de realizar bien su trabajo, sólo significa que a menudo no se preocupan mucho por intentarlo. Cantidad: una por cada Descenso. Total: 4.

Harenes. Cada una de las cavernas dedicadas al apareamiento en masa, destinadas para los más fuertes y viriles de los orcos comunes, contiene entre 100 y 110 hembras orcas en edad de dar a luz y dotadas de lo que los orcos consideran belleza. Sólo los rastreadores de élite, los líderes de los lurgs y los guerreros más experimentados tienen acceso a los escuálidos placeres que se pueden encontrar aquí; otros individuos pueden ser admitidos como recompensa por alguna hazaña especial o por su habilidad en el oficio. No se realiza ningún esfuerzo por crear una atmósfera romántica, ya que para los orcos el apareamiento se basa en la fuerza, no en el amor; lo único de lo que pueden gozar los harenes de los orcos comunes es de una buena cantidad de paja limpia

y un cálido hogar de fuego. En cualquier momento suele haber aquí 5-10 orcos comunes prolongando su especie. En la puerta suele haber un lurg de 10-15 orcos comunes montando guardia, y en ocasiones los oficiales uruk suelen pasar por los harenes para anular cualquier conducta favoritista o para pasar un rato divertido. En el interior hay una tiránica hembra uruk al mando de todas las habitantes. Cantidad: tres en cada Descenso. Total: 12.

Guarderías. Dentro de estas enormes cavernas resuenan con tremenda potencia los berridos, chillidos y maldiciones de las 300-320 crías de orco que son cuidadas aquí. Pequeños trasgos se van arrastrando por el suelo, rascando y mordiendo a medida que aprenden a luchar y a establecer su posición. En el interior de cada guardería, 25 hembras orcas comunes y una hembra uruk son las encargadas de cuidar y azotar a sus pupilos para mantenerlos dominados en todo momento, así como de impartir la base de la educación de los orcos. Permanecen constantemente en el interior de las guarderías. Cantidad: dos en cada Descenso. Total: 8.

ÁREAS ÚNICAS

PRIMER DESCENSO (DESCENSO SUPERIOR)

P 1. Camino del Dragón. Este pasaje, que es una de las principales rutas de viaje de todo el Monte Gundabad, asciende gradualmente hasta llegar a la Puerta del Dragón.

P 2. Camino real. Aquí se encuentra el extremo inferior del pasaje ascendente (GC 1) que conduce hasta la Gran Cima.

P 3. Camino dividido. Este es el extremo inferior de la gran ruta que conecta con el pasaje ascendente (CH 1) que conduce hasta la Cima Hendida.

P 4. Camino serpenteante. Trepando a través de una enmarañada ruta, este amplio corredor conecta finalmente con el pasaje ascendente (CR 1) de la Cima Retorcida.

P 5. Pasaje con postigos. Siguiendo este pasaje ascendente, se llega hasta una puerta de piedra en la vertiente suroeste del Monte Gundabad, que está disimulada de forma que parece formar parte de la ladera de la montaña y que es Extremadamente Difícil (-30) de detectar y abrir desde el exterior; es Fácil (+10) de encontrar desde el interior de la montaña.

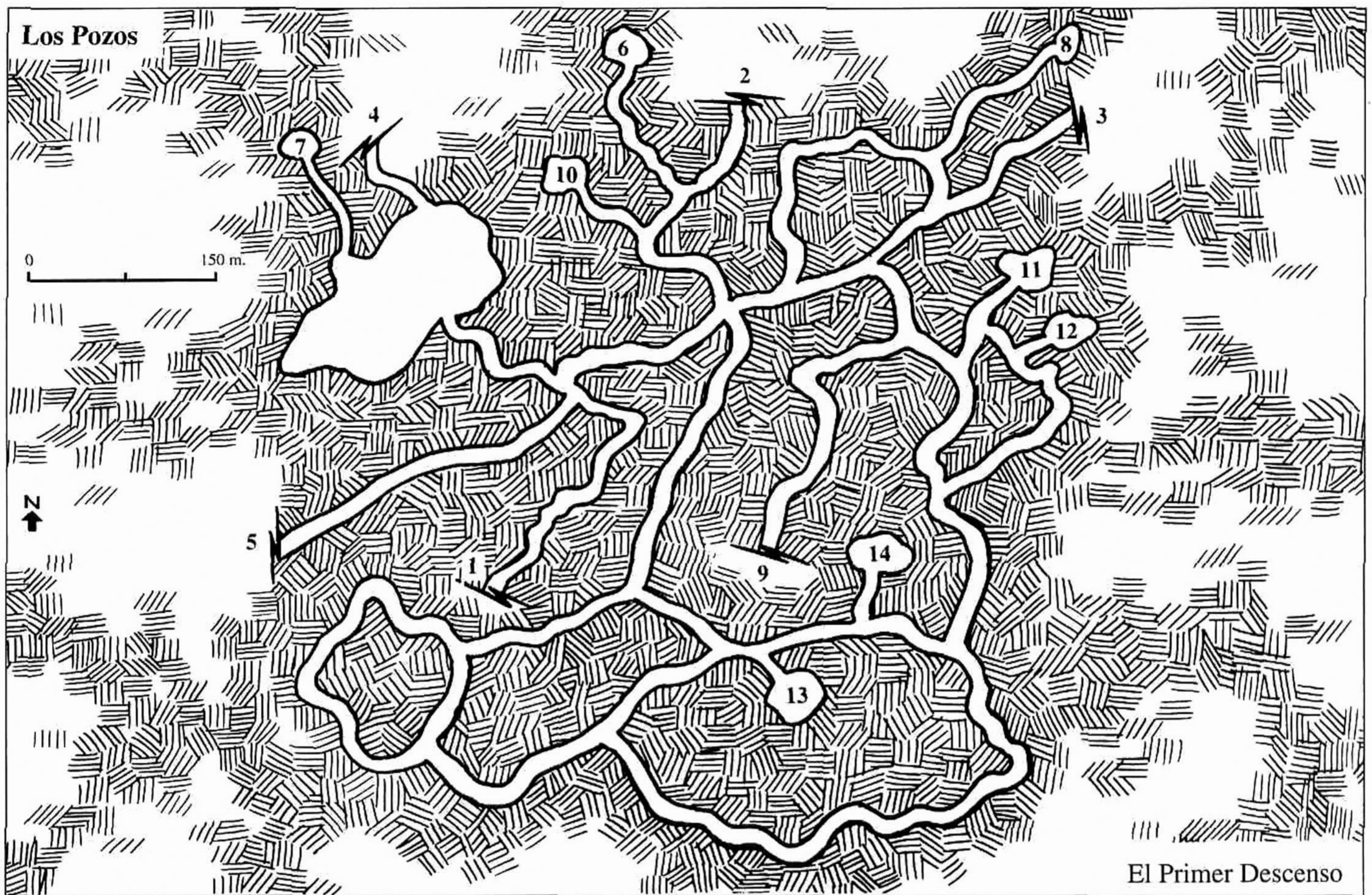
P 6. Hueco hasta la Gran Cima. Este es el extremo inferior del hueco con polea (GC 5) mediante cuya plataforma son enviadas las provisiones desde esta caverna hasta la Gran Cima. Una larga y fina cuerda, conectada con una campana en el otro extremo del hueco, permite a los trasgos de los Pozos dar una señal a los que están arriba cuando la carga está lista.

P 7. Hueco hasta la Cima Hendida. El hueco de esta caverna conecta con una cueva (CH 5) de la Cima Hendida.

P 8. Hueco hasta la Cima Retorcida. Este hueco conecta con una caverna (CR 5) de la Cima Retorcida.

P 9. Pasaje descendente. Esta frecuentada ruta de viajes conduce hacia el Segundo Descenso de los Pozos.

P 10. Molino. En este punto, los orcos han conseguido dominar un torrente de agua que se precipita a través de la caverna procedente de las Vías Húmedas, de forma que mueve un desgastado y aceitoso molino mecánico. Suele ser utilizado para moler el grano que reciben de los estaravi o que es robado en las diferentes incursiones. 50 esclavos, vigilados por un lurg entero de 10-15 orcos comunes, van seleccionando y trillando el grano, para a continuación molerlo hasta convertirlo en harina. Con esta arenosa substancia, los cocineros orcos preparan un pan capaz de partir los dientes a un orco, que suele ser el que llevan las tropas cuando salen en campaña. Las barras se pueden conservar durante



semanas. Este pan es conocido con el nombre de “Glun”, y es la perversión orca del lembas élfico.

P 11. Carnicería. Este es el lugar de trabajo del anillo de producción de los fakhtchal. Esta caverna es un sangriento caos lleno de tajos y descuartizamientos, a medida que los orcos van despellejando y desmembrando los cuerpos de las presas o de las cabras y bueyes domésticos sacrificados (así como algún esclavo ocasional). 20-30 hábiles carniceros orcos, manchados por completo de sangre, trabajan constantemente en la caverna, entonando malsonantes cánticos a la vez que blanden sus enormes hachas y cuchillos de trinchar. Los cuerpos se conservan en montones de hielo hasta que están listos para pasar por el bloque del carnicero o para ser enviados a los ahumaderos.

P 12. Estancia de los fakhtchal. Esta caverna, que está reservada para las reuniones del gremio de los fakhtchal, está bien iluminada por unos grandes hogares de fuego y varios braseros de carbón; su principal mueble es una larga mesa roja de piedra arenisca flanqueada por varios bancos a juego. Los maestros carniceros se sientan a la cabeza de la mesa durante las reuniones. Las reuniones de los fakhtchal son siempre una excusa para realizar magníficos asados y beber en grandes cantidades. Grabados en los muros hay diversos diagramas para matar y despellejar a los animales, que deben ser aprendidos por los miembros más jóvenes.

P 13. Gran salón de los huvorgha. En esta alargada caverna, tenuemente iluminada por algunos hogares de fuego y las difusas llamas de las antorchas que hay en los huecos de las paredes, se reúnen los líderes de lurg y los oficiales uruk que son miembros de la tribu de los huvorgha, presididos por el Capitán de la Puerta del Dragón. Se juntan para tramar estrategias o para honrar las más impresionantes hazañas de combate realizadas por algún guerrero en concreto. La estancia está amueblada con varias mesas de granito y sus co-

rrespondientes bancos, y en un extremo hay una tarima elevada sobre la cual descansa el asiento de mármol negro destinado al Capitán. En todo momento, salvo cuando el urhoth entero marcha hacia la guerra, el gran estandarte de los huvorgha cuelga sobre la tarima. Un lurg de 10-15 orcos comunes lo protege constantemente, y se considera que esta guardia es el mayor honor que puede recibir una unidad; la guardia es cambiada dos veces al día, rotando los dos lurgs de los huvorgha que más méritos han logrado en combate.

P 14. Caverna de las “Garras” huvorgha. En el interior de esta caverna residen cinco oficiales uruk de la tribu de los huvorgha que no capitanean ningún zhari, sino que se encargan de los asuntos tribales más administrativos. Son conocidos como las “Garras de los Huvorgha” o simplemente como las “Garras”. La puerta que permite el acceso a la caverna está marcada con una placa de bronce y el emblema de los huvorgha. En su interior, los únicos muebles que hay son una mesa de obsidiana pulida con sus asientos a juego, cinco losas de piedra pómez cubiertas de pieles que hacen las funciones de camas, un gran hogar de fuego, varios barriles del buen licor orco conocido como ogg y diversas estanterías de piedra que contiene tablillas de piedra donde están grabados los registros de los urhoth. Entre estos registros se puede encontrar el orden de batalla de los huvorgha, así como los mapas y los planes de futuras incursiones. En la caverna hay siempre presente al menos una “Garra”, y existe un 70% de posibilidades de que los demás también se encuentren en el interior. Su riqueza personal es de 11-15 mo y 21-25 mp cada uno.

SEGUNDO DESCENSO

P 15. Pasaje ascendente. Este corredor principal conecta con el que se encuentra en P9 y desciende desde el Primer Descenso de los Pozos.

P 16. Pasaje descendente. Siguiendo este ancho túnel se accede al Tercer Descenso de los Pozos.

P 17. Pasaje con postigo. Este largo corredor asciendo hasta llegar a una puerta de piedra en la vertiente occidental del Monte Gundabad, disimulada de forma que parece formar parte de la ladera. Es Extremadamente Difícil (-30) de detectar y abrir desde el exterior.

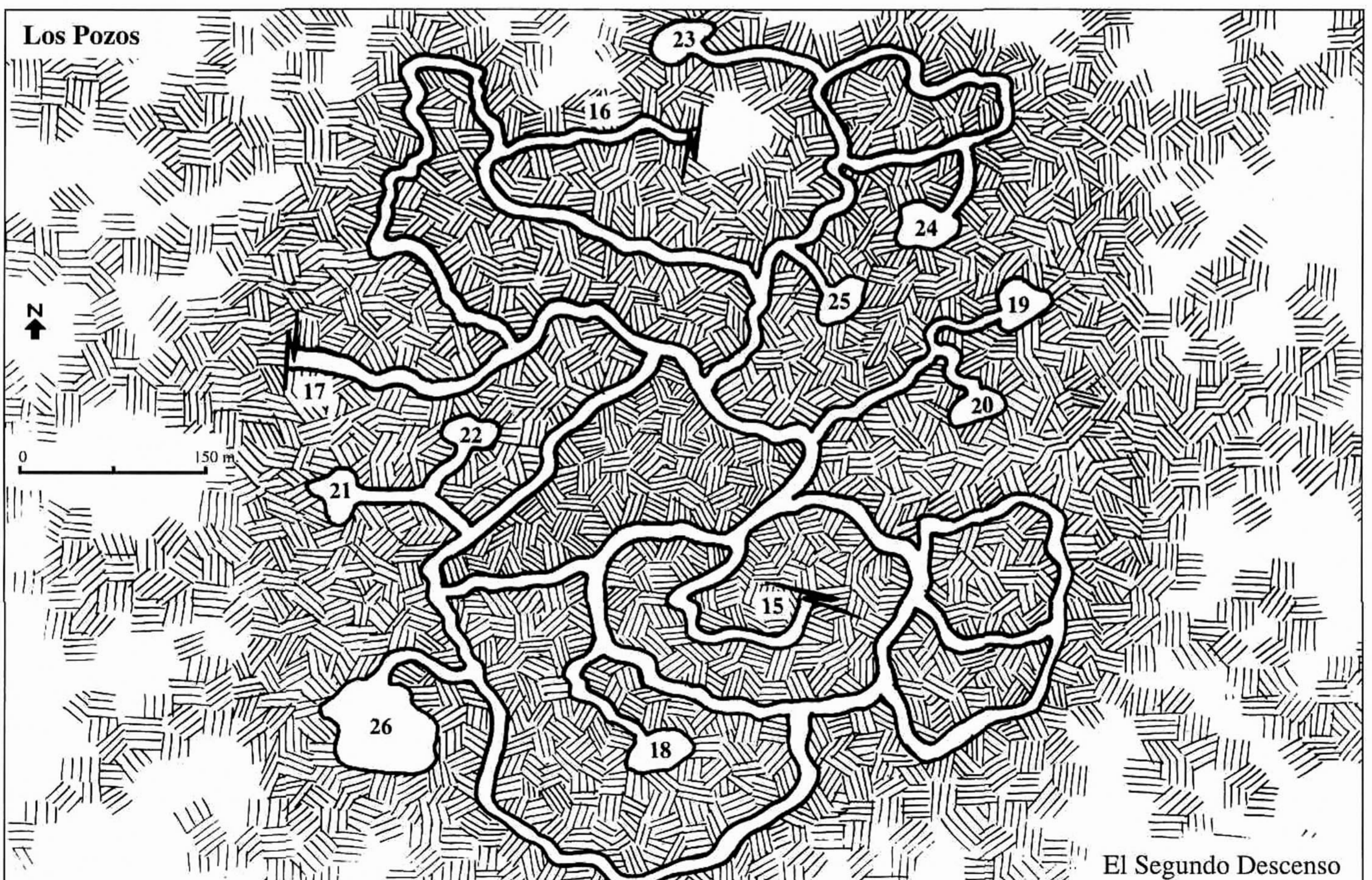
P 18. Taller de ropas. Unas largas mesas de trabajo y bancos hechos piedra, junto con algunas gigantescas tejedores y balas de lana y pelo de cabra se amontonan en esta cálida y ruidosa estancia. 60-90 hembras orcas comunes, supervisadas por 5 hembras uruk-hai, trabajan aquí. Sudan profusamente a medida que trabajan, hilando un resistente hilo rugoso que pica bastante y tejiendo las fibras hasta crear tejidos; también son las encargadas de cortar y coser dichos tejidos hasta darles forma de vestidos o trajes.

P 19. Cervecería. La puerta que permite acceder a esta caverna está siempre cerrada y cuenta con una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir. En su interior se elevan unos enormes toneles de fermentación, tuberías y barriles de madera en los que los orcos preparan y almacenan sus fuertes licores. Suele haber trabajando 30-45 orcos. Los cerveceros son miembros del anillo de producción de los brusszal, y realizan uno de los trabajos más envidiados en todo el Monte Gundabad. A lo largo de las paredes de la cueva se alinean numerosos toneles de licores orcos, a la espera de ser enviados a sus puntos de destino. (Los toneles, que están reforzados con barras de hierro, y están hechos de la peculiar "madera" de hongo que crece en las Cavernas de Hongos, contribuyen bastante a añadir un sabor muy particular a los licores.) Incluso un trago del licor más suave, conocido como skak, es capaz de derribar a cualquier incauto, y suele dejar una sensación de calidez muy reconfortante. Los licores de mejor calidad –el rojo goki, el amarillo ogg y el negro tongkûn, reservado pa-

ra los orcos de la nobleza– son tan fuertes que pueden aturdir a cualquier individuo que no sea orco y tenga una Constitución inferior a 90.

P 20. Estancia de los brusszal. Los cerveceros orcos celebran sus reuniones y sus competiciones de ingestión de alcohol en torno a una mesa ovalada hecha de mármol negro pulido. La caverna está bien iluminada por varios hogares de fuego y braseros de carbón. La competición de ingestión de alcohol que celebran los brusszal es legendaria; los orcos beben a grandes tragos los licores más fuertes, utilizando grandes cuernos de bueyes de Araw importados desde el Mar de Rhûn. Cuando no están siendo utilizados, los cuernos cuelgan de varias tiras de cuero pegadas a las paredes, y cada uno de ellos está valorado en 10 mo. Las tablillas guardadas en las diversas estanterías de piedra contienen las fórmulas de preparación de los licores orcos, inscritas en runas de su propia lengua.

P 21. Cámara de torturas. Esta sala de los horrores es tan aterradora como cuentan las leyendas. Todos los instrumentos más modernos para producir dolor o lisiar a los prisioneros se encuentran guardados en diversas cubas, armarios y estanterías, o simplemente se encuentran tirados ominosamente sobre el suelo manchado de sangre. Perdidas entre este montón de horrores yacen varias innovaciones particularmente crueles realizadas por los orcos; en toda la Tierra Media, ningún pueblo sobrepasa a los tragos en imaginación a la hora de interrogar a los prisioneros. Los penetrantes chillidos y terribles gemidos de las esclavos pueden ser oídos desde el otro lado de la puerta cerrada. Algunas de las víctimas están siendo interrogadas, mientras que otras simplemente han disgustado de alguna manera a sus amos. 20-30 orcos especialmente sádicos, miembros del anillo de producción de los iak-thrakal, protegen, vigilan o atormentan a 5-20 cautivos u orcos que están recibiendo su merecido cas-



tigo. La mitad de ellos están demasiado cerca de la muerte como para que se les pueda rescatar. Existe un 5% de posibilidades de que haya presente un señor orco importante, disfrutando de un rato “divertido”. (Si es el rey trasgo o un señor de la guerra, estarán acompañados de 5 guardias uruk-hai).

P 22. Estancia de los iak-thrakal. La profesión de inquisidor es muy respetada por todos los orcos, y no odiada como suele suceder entre los Pueblos Libres. Por lo tanto, aunque los iak-thrakal no forman el más grande de los anillos de producción, tienen todos los lujos de los que gozan los orcos más nobles. Tres de los lados de un pozo cuadrado que se encuentra hundido en el suelo de la habitación están ocupados por asientos, lo que permite a los miembros del iak-thrakal contemplar las demostraciones de las nuevas técnicas de tortura mientras beben y comen. La estancia está iluminada por algunos hogares de fuego y braseros de carbón. Las paredes están decoradas con desagradables representaciones de las técnicas de tortura, para ilustrar a los nuevos miembros del gremio.

P 23. Estancia de los tûzantû-vob. Esta caverna es utilizada tanto como taller como punto de reunión de los habilidosos tûzantû-vob, o ingenieros orcos, el más pequeño de los anillos de producción. La zona está especialmente bien iluminada por varios hogares de fuego y linternas humeantes que cuelgan de ganchos clavados en el techo. Está amueblada con varias mesas de diseño hechas de pizarra con sus correspondientes bancos. Mapas y planos, dibujados sobre tablillas de barro antes de ser transferidos a las copias permanentes hechas de piedra caliza, yacen tirados por el suelo de la habitación y amontonados en las estanterías. En cualquier momento hay trabajando 10-15 orcos. Es fácil entender el funcionamiento de muchas de las herramientas de los ingenieros orcos, como las escuadras o las plomadas, aunque algunas de ellas son muy especializadas, y será difícil discernir su propósito. En la biblioteca de los ingenieros se pueden encontrar los mapas de cualquier zona de los Pozos. Normalmente, los ingenieros no lucharán a menos que sea inevitable, pero son extremadamente astutos y saben unos cuantos trucos sucios.

P 24. Gran salón de los ilguz. Este es el punto de reunión de los líderes de la tribu de los ilguz, y también el lugar donde se acantonan las tropas y donde se celebran las ceremonias de ensalzamiento o castigo. Se trata de una caverna iluminada por un enorme hogar de fuego rectangular, en torno al cual se encuentran algunas mesas de basalto con bancos en tres de sus lados. El gran estandarte de los ilguz, que siempre está protegido por un respetable lurg de 10-15 orcos comunes, cuelga sobre la tarima donde el mismísimo rey trasgo se sienta en su colosal trono de obsidiana cuando preside las reuniones.

P 25. Caverna de las “Garras” ilguz. En el interior de esta caverna viven las cinco “Garras” uruk de la tribu de los ilguz. Entre sus registros se encuentran un orden de batalla de los ilguz y los planos de alguna futura incursión. Las Garras ilguz, que son considerablemente inteligentes, tienen también una biblioteca formada por 30 tomos sobre tácticas utilizadas por los hombres, los elfos y los enanos.

P 26. Arena de Gundabad. “Ojalá participes en los Juegos de Gundabad” es una famosa maldición entre los nórdicos estaravi, y aquí es donde yace el origen de ese dicho. La Arena es una enorme caverna abovedada iluminada desde arriba mediante el brillo verde y naranja de varios hongos fosforescentes. Es la zona particular de mayor tamaño en todos los Pozos, aunque las cavernas de las Forjas ocupan un

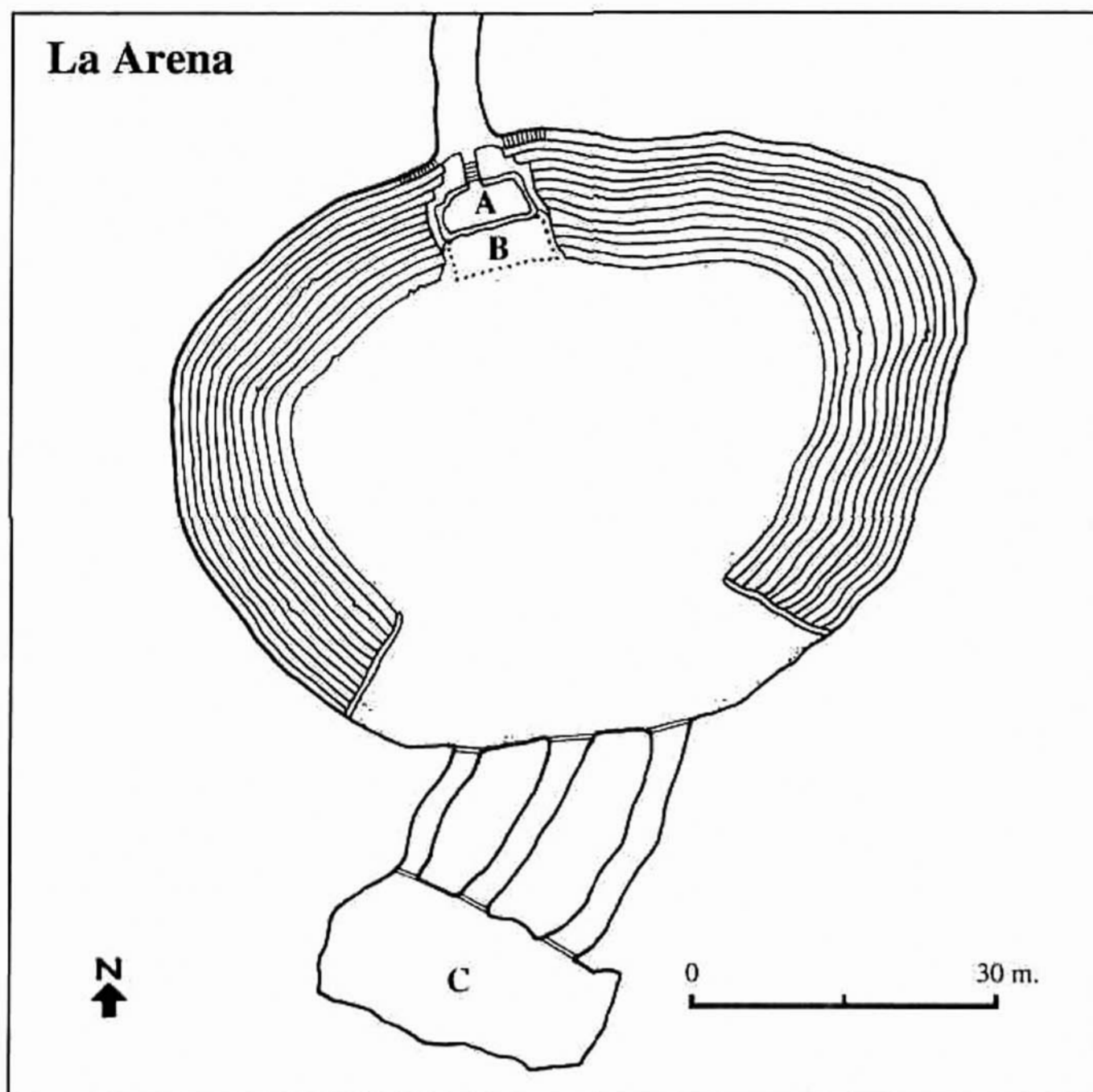
espacio superior si se consideran como una zona única. Hay doce gradas de bancos de granito dispuestas en un semicírculo, partiendo desde la grada real (A), donde se sientan el rey trasgo y sus señores uruk. Los bancos pueden llegar a acomodar a un máximo de 1000 orcos, gritando y abucheando los espectáculos que se celebran en la zona inferior. Una caída de seis metros separa la más baja de las galerías de espectadores del suelo de la Arena. Se puede acceder a las galerías mediante varias escaleras separadas. Enfrente de la grada real se encuentran los túneles desde los que salen las bestias guardadas en la jaula de las fieras. Justo por debajo del anfiteatro real se encuentran las celdas de hierro (B), donde los hombres, enanos y hobbits aguardan a enfrentarse a sus temibles enemigos.

Normalmente, la Arena suele estar bastante tranquila, y su suelo de losas de piedra, cubierto de arena, está ocupado por dos lurgs de 20-30 orcos comunes que practican combates y marchas ficticias. Sin embargo, existe un 10% de posibilidades de que se estén celebrando los legendarios Juegos de Gundabad, y en tal caso las galerías estarán llenas a rebosar de trasgos, mientras que el rey trasgo estará presidiendo la grada real, rodeado por 40-60 guardias uruk procedentes de la Hoerk Real y bajo el mando de su capitán. También existen posibilidades de que algún otro PNJ orco esté asistiendo a los Juegos (20% por cada individuo).

Los Juegos de Gundabad tienen dos aspectos principales. Por una parte tenemos el “Día de la Matanza”. Los cautivos, sin ninguna protección y únicamente equipados con un arma no mágica, deben enfrentarse entre ellos o contra los peores monstruos que se puedan encontrar en la jaula de fieras, en una serie de combates que continúan hasta que sólo queda viva una criatura. El último superviviente de esta sangrienta ronda de combates, sea hombre o bestia, recibe la libertad y se le deja marchar del Monte Gundabad. Algunos prisioneros desesperados llegan a presentarse voluntarios para participar en esta celebración de los Juegos, con la esperanza de conseguir su libertad a pesar de las pocas posibilidades con las que cuentan.

La segunda prueba de los Juegos es el “Laberinto de Caza”, donde no se acepta ningún voluntario y que es muy temida por todos los esclavos. Para esta competición, el suelo de piedra de la Arena, dividido en secciones, es levantado y movido, revelando un colosal laberinto que llena todo el pozo que se encuentra debajo. Las paredes del laberinto son tan altas que alguien que se encuentre en su interior no puede ver por encima suyo, aunque los orcos amontonados más arriba pueden contemplar todos los acontecimientos que tienen lugar más abajo. Como en la prueba anterior, un cautivo recibe un arma no mágica a su elección, pero su objetivo cuando sale de la jaula es encontrar la salida del laberinto. Al mismo tiempo, un monstruo o criatura peligrosa es liberado de la jaula de fieras y se la abandona en otro punto del laberinto, cuyo emplazamiento el cautivo desconoce por completo. Los orcos apuestan sobre si el prisionero conseguirá escapar del laberinto o por el contrario la bestia le encontrará de nuevo, y en caso de encuentro, quién vencerá en el combate. El diseño del laberinto puede ser variado moviendo diferentes secciones de las paredes; si se desea utilizar a un monstruo acuático, el suelo del laberinto también puede ser inundado parcialmente.

La jaula de las fieras (C), situada al final de los túneles que salen de la Arena, es una caverna cuyas jaulas de hierro contienen criaturas de todo tipo y descripción. Hay especímenes de osos, jabalíes, lagartos y serpientes gigantes subterráneos, trolls berserkers, huargos enloquecidos, lobos blan-



cos, arañas gigantes, slign guardados en un tanque y un par de dragones de las cavernas sin alas que han sido criados en el interior de las jaulas desde que eran crías (y que son reservados para los prisioneros más duros y fuertes). Las criaturas están medio muertas de hambre para aumentar su ferocidad, y son completamente salvajes. Si logran escapar, matarán indiscriminadamente tanto a orcos como a sus rescatadores.

TERCER DESCENSO

P 27. Pasaje ascendente. Este corredor principal conduce hasta el pasaje descendente (P 16) que procede del Segundo Descenso de los Pozos.

P 28. Pasaje descendente. Este ancho túnel conduce hacia el Cuarto Descenso de los Pozos.

P 29. Pasaje con postigo. Este largo corredor asciende hasta llegar a una puerta de piedra en la ladera noreste del Monte Gundabad, que está disimulada de manera que parece formar parte de la ladera, y que es Extremadamente Difícil (-30) de detectar y de abrir desde el exterior.

P 30. Gran salón de los krach-ul. Este es el lugar de reunión de los líderes de la tribu de los krach-ul, y es donde se celebran todos los encuentros importantes. El calor y la luz proceden de un estanque lleno de lava que humea en el centro de la caverna. Las mesas y los bancos, igualmente extraños, están formados por bancos petrificados. El gran estandarte de los krach-ul, protegido por un lurg de 10-15 orcos comunes en todo momento, cuelga sobre una tarima donde el señor de la guerra de la Cima Retorcida se sienta sobre un cráneo de dragón forrado de latón durante las reuniones tribales.

P 31. Caverna de las "Garras" krach-ul. Los habitantes de esta caverna son las seis "Garras" uruk de la tribu de los krach-ul. Entre sus registros se pueden encontrar un orden de batalla de la tribu de los krach-ul y varios planes de futuras incursiones. Los sádicos oficiales suelen tener (60% de posibilidades) a un hombre encadenado a la pared, al cual van cortando uno por uno cada uno de los dedos de las manos y de los pies para sazonar su rancho.

P 32. Armería principal. El principal almacén de armas y armaduras del Monte Gundabad está protegido por una puerta de hierro de 30 cm. de grosor, con una doble cerradura que es Extremadamente Difícil (-30) de abrir (hay que realizar

una tirada por cada cerradura). La puerta siempre está protegida por un lurg de 10-15 orcos comunes. Normalmente se suelen almacenar en el interior de la caverna unas 500 armaduras de cuero reforzadas con metal, 200 cotas de malla orcas, 700 escudos, 600 yelmos, 1000 cimitarras, 1000 lanzas, 300 hachas, 500 arcos cortos sin tensar y 60 arcos largos sin tensar, así como unas 10,000 flechas emplumadas de negro y guardadas en carcazas y suficientes provisiones militares (mochilas, botas con clavos de hierro, etc.) como para equipar a todo un urtho. También forman parte del botín de armas de los orcos todas las armas arrebatadas a los cautivos humanos, enanos o élficos. Se trata de armas no mágicas, y se guardan para equipar a los participantes de los Juegos que se celebran en la Arena. Si se busca entre los montones de armamento durante una hora o dos se podrá encontrar algún arma de cualquier tipo, siempre que no sea demasiado exótica o rara.

P 33. Estancia de los ong-krimparal. La primera de las cuatro estancias de anillos de producción que se encuentran cerca de las forjas es el punto de reunión de los ong-krimparal, y está amueblada con una mesa y unos bancos hechos de un pesado hierro negro. La luz procede de algunos hogares de fuego y de unas macizas linternas de hierro, talladas de forma que parecen cabezas de dragón en cuyas bocas hay paneles de cristal teñidos de rojo. Los maestros artesanos tienen cada uno un asiento individual hecho de hierro forjado. Las paredes están completamente cubiertas de muestras de la habilidad de este gremio: herramientas, artilugios, colgantes hechos de una red metálica e ingeniosos mecanismos para hacer trampas.

P 34. Estancia de los hûrghashlu. La característica más destacada de el lugar de reunión de este anillo de producción, dedicado a la fundición, es el enorme hogar de fuego de 9 metros de lado que yace en el centro de la caverna, y que está completamente rodeado de mesas y bancos de basalto. El hogar de fuego, que no está protegido, está constantemente encendido, y se dice que los hûrghashlu son tan fuertes que pueden caminar sobre sus brasas calientes sin recibir ningún daño. De hecho, a veces lo intentan por causa de alguna apuesta.

P 35. Estancia de los khangaral. De todos los anillos de producción, los khangaral son los que gozan de unos mayores lujos, pues cuentan con mesas de lava pulida y con sillas individuales, así como linternas de cobre colgadas del techo y amplios hogares de fuego protegidos por una pantalla de bronce. De las paredes cuelgan varios ejemplos de las armaduras, escudos y yelmos forjados por los maestros armeros. Abundan los barriles llenos del mejor ogg y goki.

P 36. Estancia de los voraklu. La última de las cuatro estancias de los anillos de producción situadas en las cercanías de las Forjas es la de los voraklu. Su lugar de reunión está amueblado con mesas y bancos de cuarzo pulido, varios hogares de fuego, antorchas aguantadas en antorcheras de latón pulido con la forma de dientes de dragón, y numerosos barriles de skak, ogg y goki. Las paredes están adornadas con numerosas cimitarras, lanzas, hachas, arcos y otras armas más especializadas forjadas por los armeros orcos, todas ellas una obra maestra dentro de su género (entre +5 y +15) y con la marca grabada de su creador.

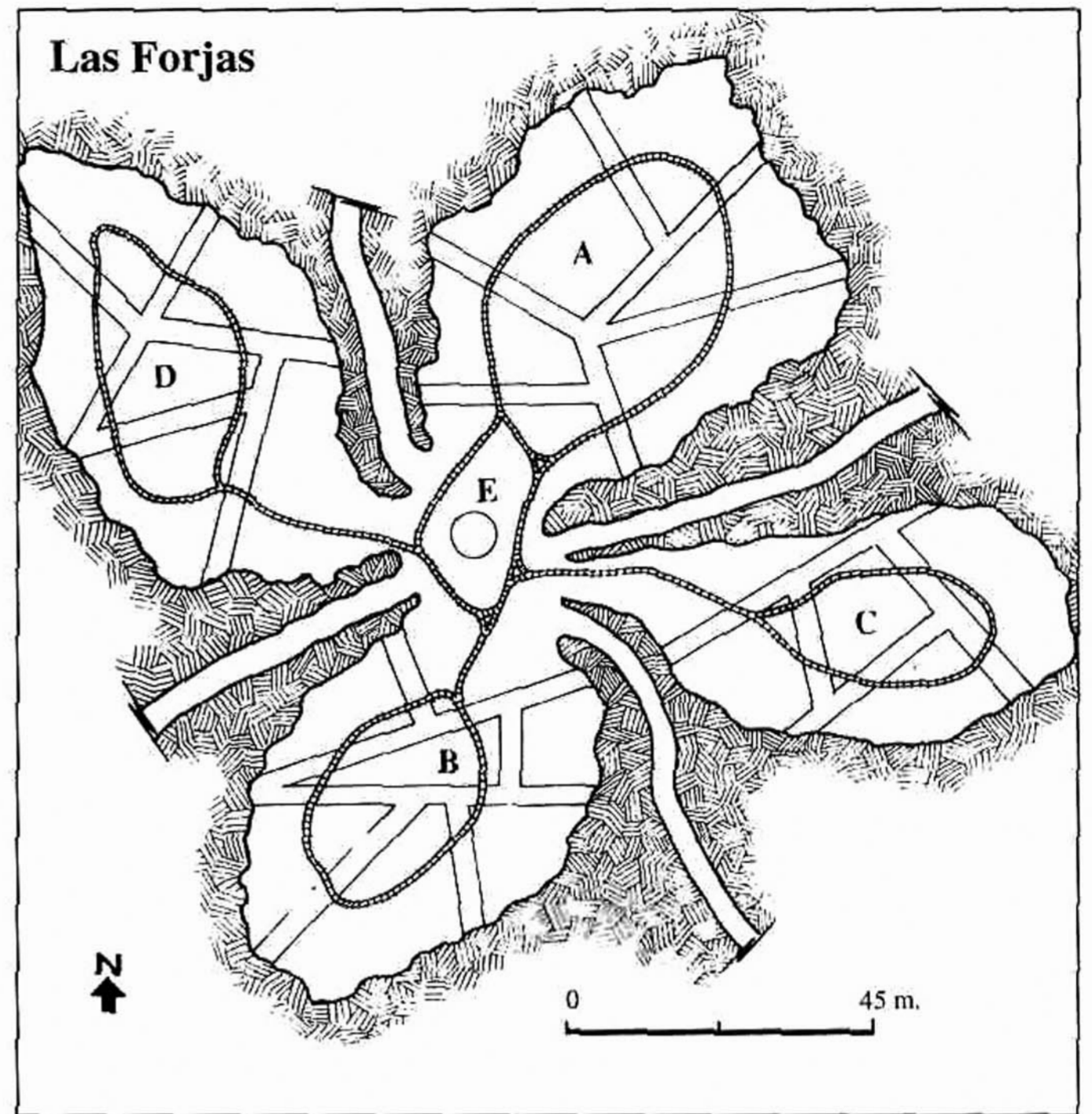
P 37. Las Grandes Forjas de Gundabad. Este es el centro de la industria orca, la fuente de donde salen las armas que utilizan las hueste de Angmar y las Treinta Tribus de los orcos de las Montañas; en definitiva, esta es la base del poder del Monte Gundabad. Con la excepción de los trabajos de los enanos de Khazad-dûm, no hay nada que pueda rivalizar con las obras de los orcos en toda la Tierra Media. Constantemente

activas con el ruido de los motores y el resonar de los martillos sobre los yunques, y sumidas en un sofocante calor procedente de las fundiciones y la forja del hierro y otros metales, las Grandes Forjas son el orgullo de los orcos de Gundabad. No hay un sólo minuto en que los orcos no estén trabajando o los fuegos no estén encendidos; cada doce horas, un nuevo turno de trabajadores entra en las Forjas mientras sus exhaustos predecesores salen de ellas tambaleándose.

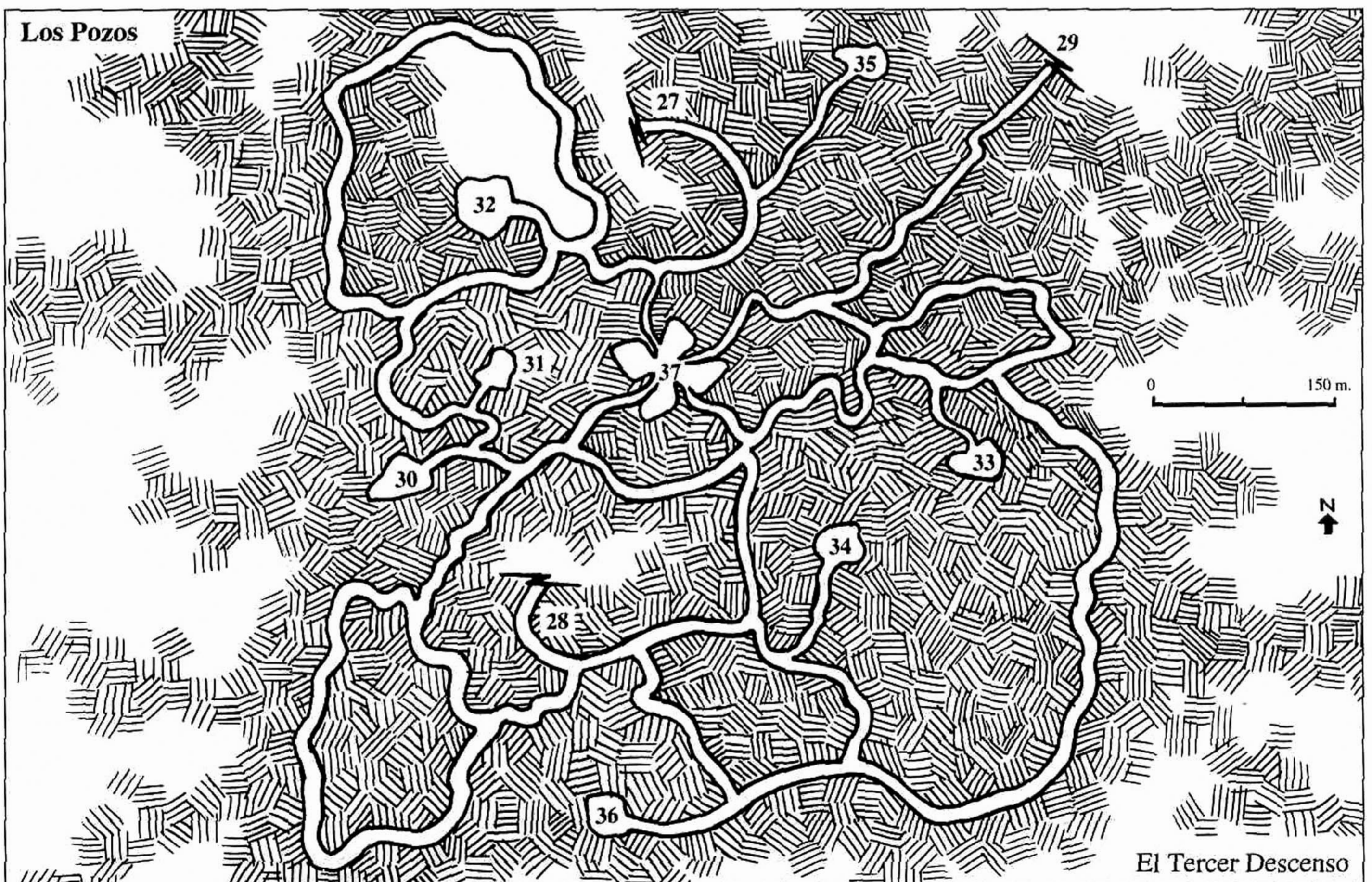
Las Grandes Forjas están formadas por cuatro enormes cavernas de elevado techo y dispuestas en un diagrama en forma de trébol, en cuyo centro se encuentra una quinta caverna abovedada y una torre de piedra, la Fortaleza del Maestro. Una compleja red de guías de hierro para el transporte del material en vagonetas atraviesa la caverna, mientras que en el techo hay otra red de guías de hierro suspendidas a las que se puede acceder mediante varias escaleras de caracol, y por las cuales se pueden desplazar los productos colgados de ganchos. Toda estas guías miden tres metros de anchura y se encuentran a una altura superior a los 15 metros por encima del suelo.

La Caverna de la Fundición (A) está completamente llena de canales, tuberías y recipientes. Los hornos excavados en las paredes de piedra y calentados por pozos de lava subterráneos funden el mineral hasta convertirlo en escoria y hierro fundido. Constantemente entran vagonetas cargadas de mineral y salen carros llenos de escoria, empujados por los esclavos encadenados bajo un yugo. Siempre hay trabajando 45-60 orcos, ayudados por 30-40 esclavos, que frecuentemente suelen perder el conocimiento debido al infernal calor y que en tales casos son trasladados directamente hasta la carnicería de los fakhtchal.

La Caverna de la Forja (B) es la más impresionante de las cuatro. Por el aire vuelan verdaderos torrentes de chispas mientras el metal líquido se precipita desde las cubas en las



que está guardado, algunas de ellas tan grandes como una granja entera, hasta los canales que hay tallados en el suelo de piedra, llegando finalmente hasta los moldes donde se enfría, produciendo enormes nubes de vapor en las cisternas de agua. 50-75 orcos dan forma, martillean e hilan el metal hasta producir láminas, alambres, barras y otros artilugios. En las mesas de granito retumba el interminable trueno que hacen las herramientas al golpear con los yunques. 40-50 esclavos son los encargados de realizar las tareas más sencillas y peligrosas, como llenar y calentar las cubas y hacer girar



las bobinas de alambre; ocasionalmente, un grito desgarrador la cacofonía cuando un esclavo se precipita en el interior de uno de los gigantescos calderos llenos de metal fundido.

Aunque la Caverna de las Armaduras (c) es más fresca que las otras, su alboroto es igual de impresionante, ya que los fabricantes de armaduras orcos suelen trabajar las barras y láminas de metal hasta darles la forma de yelmos, petos y escudos. 20-30 orcos trabajan en esta caverna, acompañados de 15-20 esclavos, encargados de realizar las tareas más rutinarias y de hilar el metal que formará una cota de malla, una tarea increíblemente tediosa. Aun así, los esclavos prefieren cumplir este trabajo, pues al menos la posibilidad de morir es considerablemente inferior.

La última de las cuatro fábricas, la Caverna de las Armas (D), está equipada con grandes mesas de granito y unos pequeños hornos alimentados con carbón. En el interior de esta cueva se fabrican constantemente todo tipo de cimitarras, lanzas, hachas, arcos y otras armas. Hace mucho calor, aunque no tanto como en la forja o en la fundición. Una brisa fría emana de un profundo nicho que hay en un extremo de la caverna. Esta "forja fría" es utilizada para dar forma al lán. En el interior de un gigantesco bloque de hielo arde la madera de helvorn, con sus llamas congeladas. 30-45 orcos trabajan junto a los yunques y los fuelles, ayudados por 20-30 esclavos que mantienen vivas las hogueras, traen suministros desde los barriles del almacén y se encargan de deshacerse de los materiales sobrantes. No se permite a ningún esclavo tocar un arma una vez ha sido finalizada, y tienen las piernas cargadas de cadenas.

El corazón de las Grandes Forjas es la Fortaleza del Maestro (E), una torre de basalto de cuatro pisos con una puerta de hierro, Extremadamente Difícil (-30) de forzar si no se tienen las llaves del Maestro. Estacionado en el piso más bajo se encuentra un lurg de 10-15 orcos comunes que se mantienen preparados para aplastar cualquier rebelión de esclavos que pueda tener lugar en el interior de las Forjas. El segundo piso contiene una mesa y unos asientos de piedra pómez pulida, así como varios jergones de paja para las 4-6 hembras orcas que sirven al Maestro y un hogar de fuego con un caldero de cobre hirviendo encima suyo. En el tercer piso se encuentra la cama del Maestro, formada por una losa de pórfido cubierta de pieles de oso, así como un gran cofre de hierro encadenado al suelo, con una cerradura Extremadamente Difícil (-30) de abrir y una trampa de aguja envenenada (veneno de nivel 5 que mata instantáneamente) que también es Extremadamente Difícil (-30) de detectar y desactivar. El cofre contiene 9000 mp, 7000 mo y 3000 mo en ónicos y heliotropos. Finalmente, el cuarto piso de la torre, situado por debajo de su tejado de pizarra con forma de pico, está dotado de cuatro ventanas que miran cada una hacia la entrada de una de las cuatro zonas de trabajo de las Forjas. El único mueble de esta habitación es una sólida silla de plata montada sobre una base giratoria de acero que puede moverse instantáneamente para mirar hacia cualquiera de las ventanas. Aquí es donde suele encontrarse el Maestro, observando con atención toda la actividad que acontece en las Grandes Forjas. En la mayoría de las ocasiones (70%), el Maestro se encontrará en la torre. En el techo del cuarto piso hay una cadena colgada que conecta con una sirena situada en el tejado de la torre, y que suena con tal potencia que puede ser escuchada por encima de todo el alboroto. Su sonido indica el cambio de turnos de trabajo. (Durante la aventura de la Destrucción de Grond, el gran ariete se encontrará en la Caverna de la Forja, protegido por su grupo de guardias).

CUARTO DESCENSO (DESCENSO INFERIOR)

P 38. Pasaje ascendente. Este corredor principal conecta con el pasaje descendente (P 28) procedente del Tercer Descenso de los Pozos.

P 39. Pasaje descendente. A través de este amplio túnel se puede acceder a las Cavernas de Hongos, situadas muy por debajo de este nivel.

P 40. Pasaje con postigo. Este largo corredor asciende hasta llegar a una puerta de piedra situada en la vertiente sureste del Monte Gundabad, y que está disimulada de forma que parece formar parte de la ladera. Es Extremadamente Difícil (-30) de detectar y abrir desde el exterior.

P 41. Pasillo alargado. Este es el extremo septentrional de la fabulosa ruta subterránea que se extiende bajo tierra a través de cientos de kilómetros por debajo de las Montañas Nubladas, conectando muchas de las colonias y fortalezas orcas que son leales al rey trasgo.

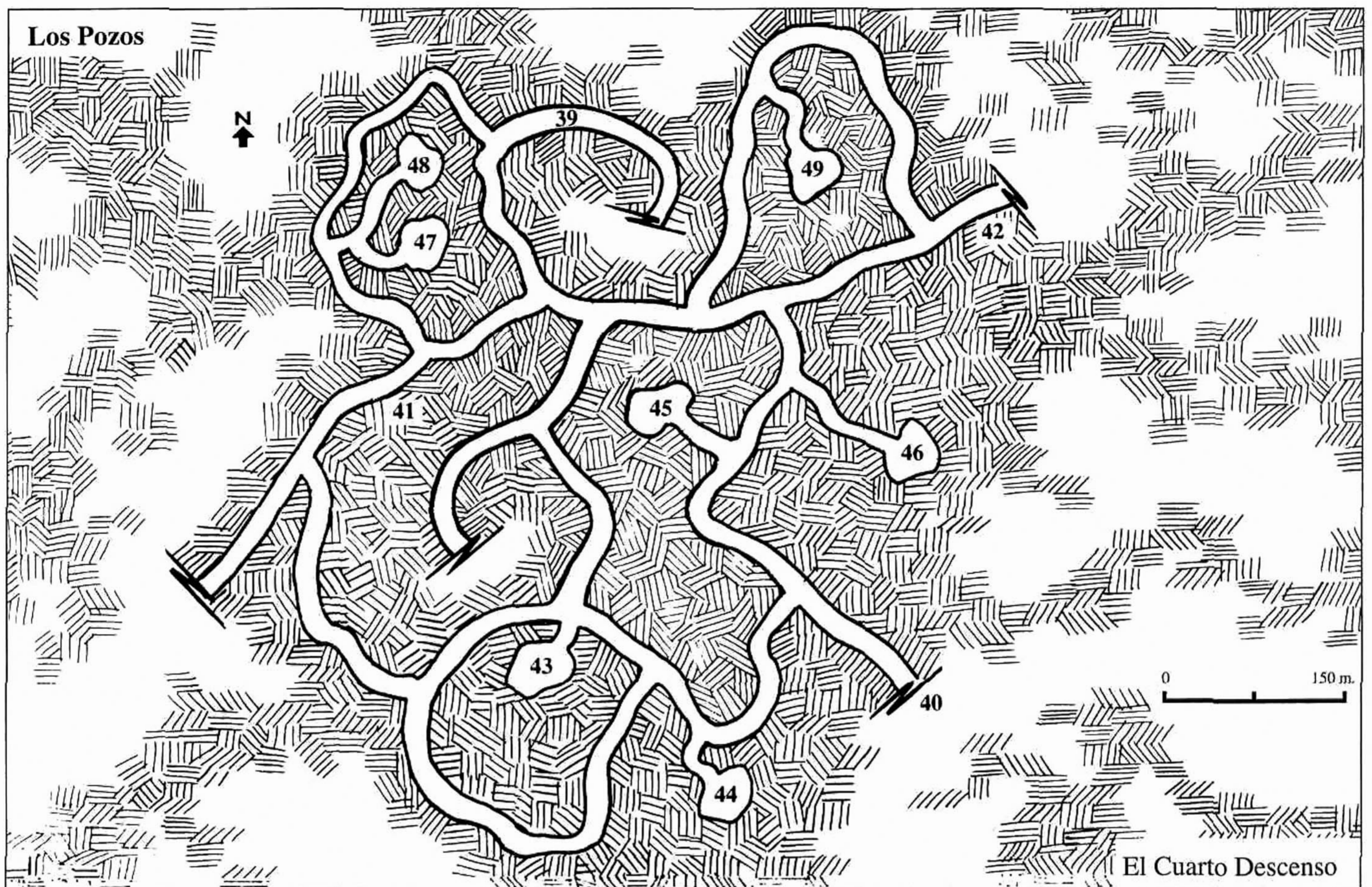
P 42. Gran Camino del Este. Esta ruta subterránea, que corre por debajo de las Montañas Nubladas, llega casi hasta Erebor. Fue a través de este sendero por donde el ejército de Bolg llegó sin ser descubierto hasta el escenario de la Batalla de los Cinco Ejércitos.

P 43. Gran salón de los burzath. Los líderes de la tribu de los burzath se reúnen aquí para celebrar sus ceremonias y planear sus asambleas. Su gran estandarte, constantemente protegido por un lurg de 10-15 orcos comunes, cuelga sobre la tarima donde se sienta el señor de la guerra de la Cima Hendida durante las reuniones tribales, en un trono de piritita con un baldaquín de seda. Entre la tarima y la sala principal de la caverna hay cuatro hogares de fuego. Los trasgos se sientan en bancos de pórfido; sólo se puede acceder a la tarima a través de un estrecho pasaje de 1,5 metros de anchura que va avanzando a través de los fuegos.

P 44. Caverna de las "Garras" burzath. Seis uruk, las "Garras" de la tribu de los burzath, habitan en esta cueva. Entre sus registros se pueden encontrar un orden de batalla de la tribu de los burzath y varios planes sobre futuras incursiones. Las "Garras" cuentan con una buena biblioteca de 20 volúmenes en los que se describen diversas fortificaciones humanas o enanas, y que obviamente han sido robados. El techo abovedado está soportado por una hermosa cornisa de piedra adornada con numerosos grabados de huargos persiguiendo a sus presas.

P 45. Peletería. Bien separada de cualquier zona residencial, esta caverna es utilizada para preparar y curar las pieles y el cuero. Los pellejos cuelgan de diversos postes de raspar, donde han sido reblandecidos con estiércol, y sumergidos en tinas de cobre llenas de ácido. Los trasgos se preocupan poco por esta tarea, así que se la suelen asignar a los esclavos, de forma que siempre habrá 30-40 esclavos trabajando y siendo vigilados por un lurg de 10-15 orcos comunes. La peletería está bien iluminada por varias antorchas colocadas en las paredes.

P 46. Carpintería. Los orcos no dominan mucho el oficio de la carpintería, y asignan a varios esclavos para encargarse del trabajo de preparar los pocos objetos de madera que necesitan a diario. Varias mesas de pizarra, cubiertas de sierras, hachas y otras herramientas, llenan esta cámara. Junto a ellas hay varios toscos troncos que son tallados y cortados hasta convertirse en barriles, lanzas y astas de flecha. Los tallos de hongos son introducidos en las diversas tinas de obsidiana llenas de productos químicos, donde llegan a convertirse en verdaderos sustitutos de la madera. La carpintería está iluminada con antorchas colocadas en las paredes. Siempre hay trabajando 30-40 esclavos, vigilados por un lurg de 10-15 or-



cos comunes. La mayoría de los esclavos son nórdicos, ya que su habilidad a la hora de trabajar la madera es bien conocida.

P 47. Cantería. En esta ruidosa y polvorienta caverna, los orcos fabrican diversas herramientas y muebles de piedra, así como los elementos estructurales que necesitan los ingenieros. Aunque la habitación debería estar bien iluminada por los hogares de fuego, la neblina que provoca el aplastamiento de las rocas impide parcialmente la visión (-20 a la Percepción). Suele haber 50-75 orcos comunes del anillo de producción de los mukhardar trabajando aquí en todo momento, ayudados por 30-40 esclavos que se encargan de afilar los cinceles y de eliminar todos los escombros que sobran.

P 48. Salón de los mukhardar. Todos los muebles y la decoración del lugar de reunión de los mukhardar reflejan su habilidad en la albañilería, desde la enorme mesa de mármol pulido en el centro de la estancia hasta los proporcionados bancos y asientos de pórfido y las antorcheras de las paredes, talladas con la forma de un diente de obsidiana. Los relieves de las paredes muestran diferentes aspectos de la albañilería, para instruir más fácilmente a los miembros más jóvenes del gremio.

P 49. Estancia del Tren de Asedio. En las barracas de esta gran caverna abovedada se encuentran acuartelados los 360 orcos comunes y los 5 oficiales uruk que comprenden el Tren de Asedio del Monte Gundabad. En cualquier momento, la estancia estará ocupada por la mitad de los orcos comunes (180 individuos); existe también un 50% de posibilidades de que alguno de los oficiales o el Amo del Tren de Asedio estén presentes, a determinar de manera individual. La caverna está amueblada con el habitual estilo de los orcos, con jergones de plata, losas de piedra arenisca a modo de camas para los oficiales, mesas y bancos de granito, varios hogares de fuego de gran tamaño y diversos barriles de skak (para los soldados) y ogg (para los uruk-hai). 40-60 hembras or-

cas se encargan de las tareas domésticas. Esparcidos por toda la caverna hay gran cantidad de artefactos de asedio, así como los trineos y carros para transportarlos, en diferentes estados de montaje. El tesoro personal de cada uno de los orcos es de 3-7 mb y 10-15 mc, mientras que cada oficial posee 15-20 mo y 21-30 mp. Los miembros del Tren de Asedio suelen ser los primeros en elegir algún objeto del botín obtenido en las fortalezas capturadas.

7.6 LAS CAVERNAS DE HONGOS (CDH)

Al igual que los Pozos, las Cavernas de Hongos se deben desarrollar aleatoriamente con el Mapa de Ruta y con la Tabla de Características Aleatorias. Las zonas que se pueden encontrar en su interior pueden dividirse en Características Aleatorias Ilimitadas, Características Aleatorias Limitadas y Zonas Únicas.

CARACTERÍSTICAS ALEATORIAS ILIMITADAS

Cavernas de hongos. Claramente son la característica más común que se puede encontrar. Son las que dan su nombre a toda esta región del Monte Gundabad. Las cavernas están tenuemente iluminadas por el resplandor verdoso o anaranjado de los hongos fosforescentes que se encuentran en el techo, y suelen estar llenas de setas gigantes de tamaño superior a un hombre, así como de numerosas especies de menor tamaño que crecen en los huecos que hay entre los diversos hongos gigantes (consultar la Tabla de Hongos). Los troncos de las setas suelen estar cruzados por unas estrechas marcas, que llegan a atravesar hasta treinta centímetros de sustancia maloliente. El cieno que cubre el suelo está formado

básicamente por los excrementos de millares de orcos y esclavos que han sido depositados aquí regularmente para permitir que los hongos puedan nutrirse de estas sustancias. Varios canales procedentes de las Vías Húmedas irrigan las cavernas, nutriendo a los hongos y ayudando a conservar el ambiente húmedo. En cualquier caverna existe un 10% de posibilidades de encontrarse con un grupo de 5-10 hembras orcas comunes o de 10-15 esclavos, vigilados por 5 orcos comunes, que estarán cultivando o recolectando hongos (50% de posibilidades).

Establos. En estas grandes cavernas abovedadas, tenuemente iluminadas por la luz de algunos hongos fosforescentes, se encuentran guardadas 10-20 reses de ganado de los orcos o la misma cantidad de cabras negras, de bastante mal temperamento (50% de posibilidades de que sean bueyes y otro tanto de que sean cabras). Suelen estar pastando y alimentándose de las especies de hongos más pequeñas, o bebiendo de los estanques a donde llega el agua procedente de las Vías Húmedas. La entrada a estas cavernas suele estar bloqueada por un montón de rocas de 90-120 cm. de altura, para evitar que el ganado escape.

Almacenes. Detrás de sus puertas cerradas, los orcos guardan las setas recogidas o los cuerpos del ganado congelados con hielo (50% de posibilidades para cada cosa), junto con toda una serie de herramientas agrícolas y cuchillos de mantanza.

Puestos de guardia. Pequeñas cámaras situadas cerca de algún corredor principal, o que comunican directamente con una caverna. Cada uno está ocupado por 2-3 orcos comunes.

Pozos de deshecho. Agujeros malolientes situados junto a

un corredor, y en los cuales los orcos lanzan sus deshechos y excrementos.

Cisternas. Similares a las que se pueden encontrar en los Pozos. Están conectadas, mediante canales y túneles, con las Vías Húmedas.

Fondeaderos de las Vías Húmedas. Varias embarcaciones oxidadas y medio llenas de agua están atadas a un embarcadero lleno de hongos, lodo y humedad.

Rampas. Túneles muy inclinados que conectan diferentes niveles de las Cavernas de Hongos.

Huecos. Pasajes perpendiculares que conectan las Cavernas de Hongos con los Pozos de Gundabad.

CARACTERÍSTICAS ALEATORIAS LIMITADAS

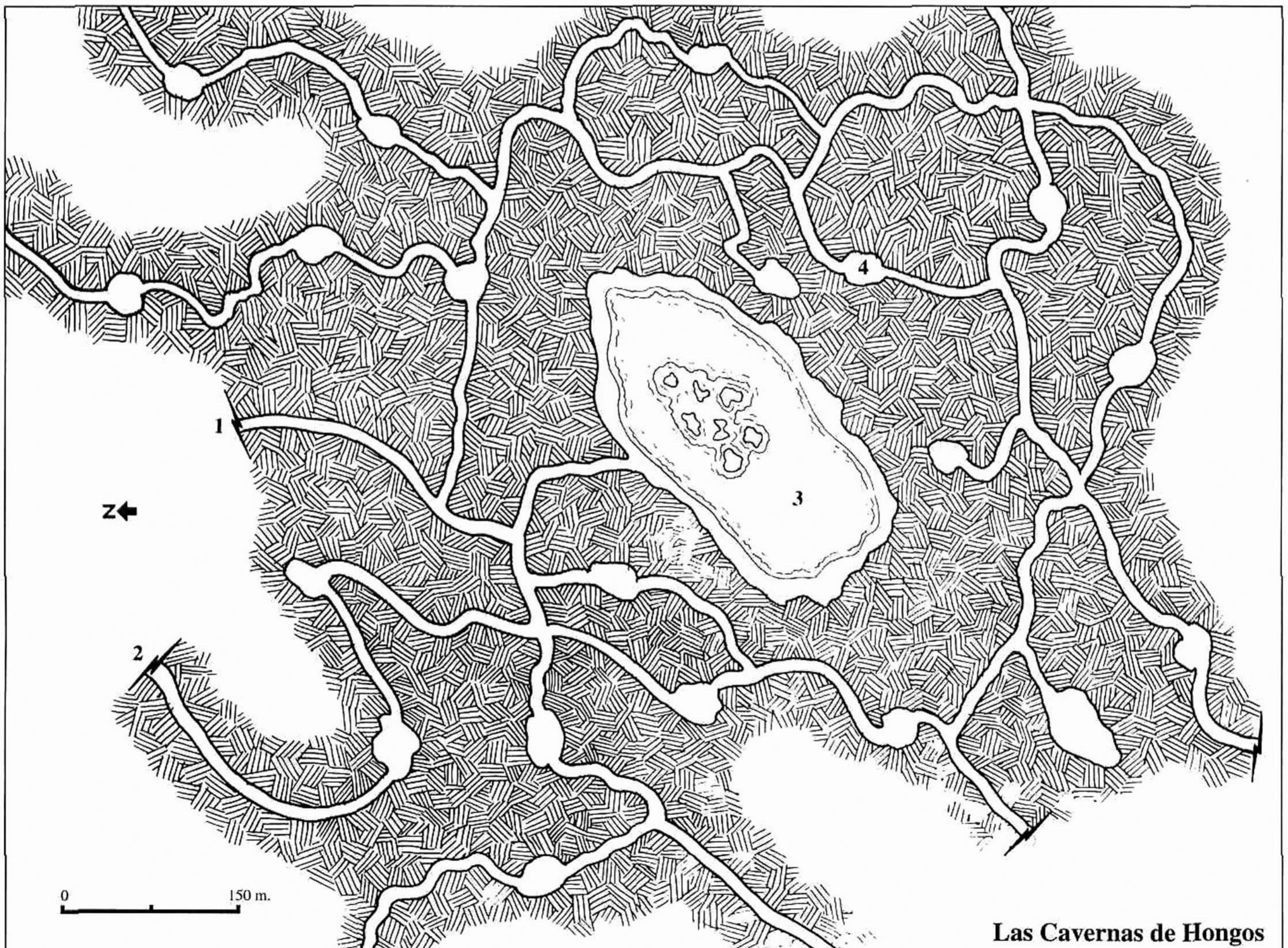
Esclusas de agua. En general funcionan igual que las de los Pozos, aunque no conectan Descensos separados, sino que permiten moverse a través de diferentes elevaciones dentro de las mismas Cavernas de Hongos, y también desplazarse hasta el Cuarto Descenso de los Pozos. Cantidad: 8.

Salas de bombeo. Cada una controla el nivel de agua de las Vías Húmedas dentro de una sección de las Cavernas de Hongos. Cantidad: 4.

ZONAS ÚNICAS

CDH 1. Pasaje ascendente. Esta ruta principal conecta con el pasaje descendente (P 39) procedente del Cuarto Descenso de los Pozos.

CDH 2. Pasaje descendente. A través de este amplio túnel se puede llegar hasta las Minas. Una guía atraviesa el suelo para facilitar el transporte de los carros cargados de mercancías.



CDH 3. Lago sin luz. Este gran lago es el estanque subterráneo del Monte Gundabad, y sus aguas proceden del Lago Hyord, de forma que contiene algunas de las criaturas que se pueden encontrar en este último, así como numerosos bancos de peces ciegos y slign. Sus suaves olas y sus pequeñas ondas están tenuemente iluminadas por los musgos fosforescentes que hay en el techo. En el centro de del lago hay un grupo de islas de piedra.

CDH 4. Refugio de los rebeldes. La base de los rebeldes está escondida tras una barrera cuidadosamente construida y hecha de escombros y hongos, que parece impenetrable desde el exterior pero que desde el interior se puede abrir fácilmente porque está montada sobre un armazón de madera. Se trata de una gran caverna iluminada por un fuego en el centro y por las antorchas colgadas en las paredes. En cualquier momento habrá 25-30 miembros de la fuerza total de los rebeldes (formada por 50 hombres), y existe un 60% de posibilidades de que también estén presentes en el refugio cada uno de los dos líderes, el Capitán y la Lugarteniente. Detrás de la barrera de la entrada hay 5 rebeldes montando guardia constantemente; harán sonar sus cuernos para indicar un ataque, y todo el grupo de rebeldes estará listo para luchar en sólo 3 asaltos. Los rebeldes han construido también un túnel de escape que conduce hasta una Vía Húmeda cercana, a través del cual se pueden retirar si se ven superados, en cuyo caso los líderes siempre cubrirán la retirada. En el refugio hay guardados varios troncos y balsas con las cuales se puede flotar por el canal. El final del túnel está cubierto por una tapa de piedra que sólo puede ser abierta desde dentro. También hay un pozo donde están guardados los sacos que contienen el tesoro arrebatado a los orcos en diferentes escaramuzas. El pozo es Muy Difícil (-20) de descubrir, ya que está por debajo del suelo de la caverna. Los sacos contienen 120 mo, 700 mp, 500 mb y 2000 mc.

7.7 LAS MINAS (M)

Las Minas se deben desarrollar utilizando los Mapas de Ruta y la Tabla de Características Aleatorias. Sólo se pueden encontrar dos tipos de zonas: las Características Aleatorias Ilimitadas y las Zonas Únicas. Los pasajes principales están marcados con flechas que indican la dirección en la que ascienden.

CARACTERÍSTICAS ALEATORIAS ILIMITADAS

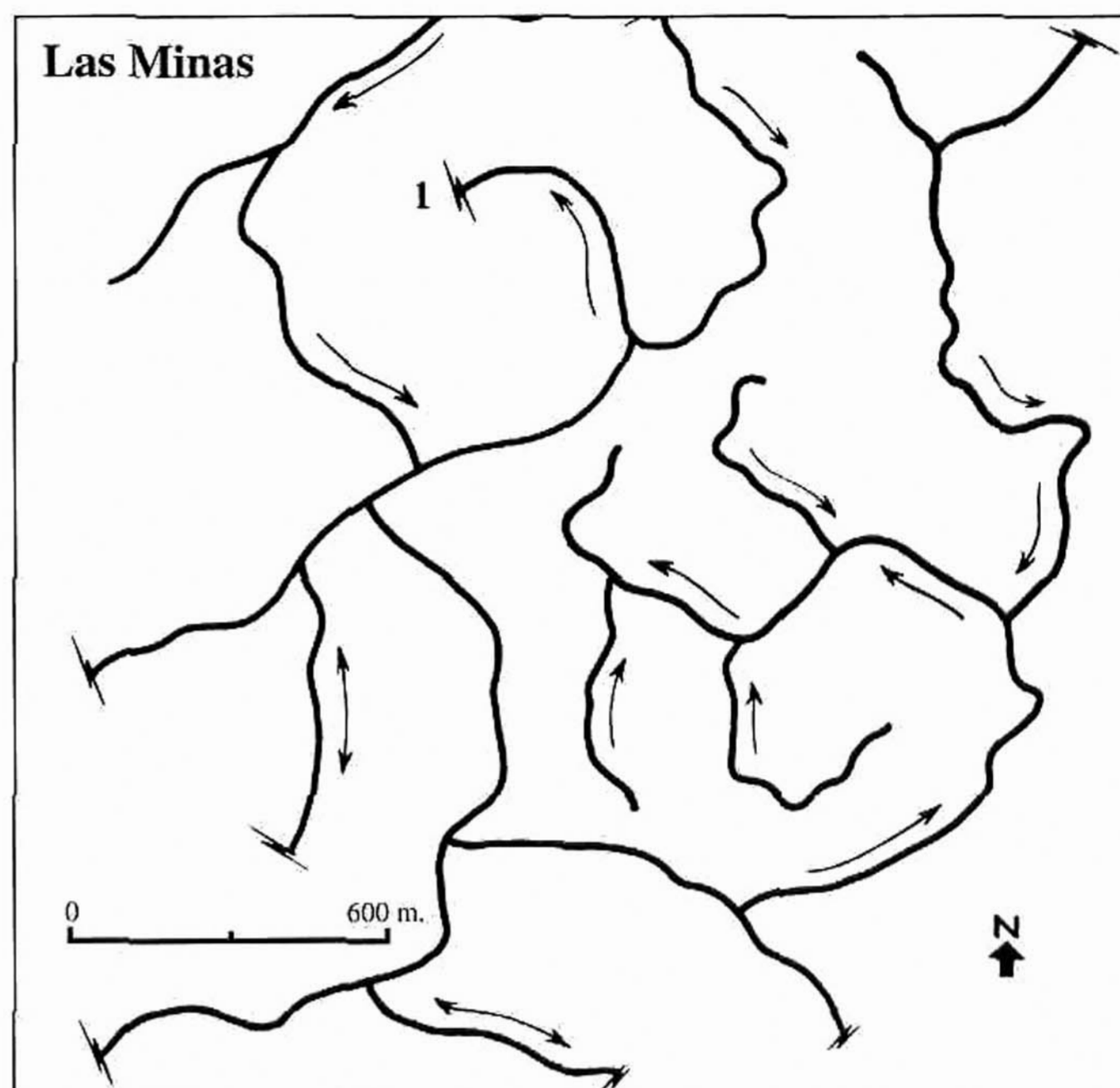
Almacenes. Estas cavernas contienen montones de mineral acumulado, a la espera de ser transportado hasta las Grandes Forjas.

Canteras. En las galerías de las minas se pueden encontrar orcos excavando mineral o piedra, acompañados de algunas vagonetas para transportar mineral, y equipados con algunas herramientas de minería (picos, palas, martillos, etc.). Existe un 10% de posibilidades de que haya 5-10 guerreros orcos trabajando como mineros, y otros 5 esclavos limpiando los escombros y transportando el mineral o la piedra.

Puestos de guardia. Pequeñas cámaras situadas cerca de un pasaje. Contienen un banco de granito y un barril de skak. Están ocupadas por 2-3 orcos comunes.

Rampas. Estos inclinados túneles conectan diferentes elevaciones de las Minas, y son lo suficientemente anchos como para permitir que un hombre se arrastre a través suyo. En su parte superior están equipadas con un sistema de poleas y manivelas. Pueden subir o bajar (50% de posibilidades).

Huecos. Pasajes perpendiculares que ascienden o descien-



den (50% de posibilidades), conectando diferentes elevaciones dentro de las Minas.

Poleas para el mineral. Estos mecanismos están contruidos de forma semejante a los huecos con poleas (GC 5) de las Cimas, y permiten mover con facilidad las vagonetas de mineral entre las diferentes elevaciones de las Minas; cada 30 metros existe un 10% de posibilidades de que el hueco finalice y continúe por un pasaje menor. Existe un 30% de posibilidades de que dos esclavos, acompañados por un guardia orco, se encuentren en el extremo superior, manejando la polea. Cualquier extremo inferior de un hueco tiene un 10% de posibilidades de formar parte de un sistema de poleas para el mineral.

Pasaje hacia los Subterráneos. Se trata de derrumbamientos accidentales que conducen hacia el mundo de los Subterráneos, y que no han sido arreglados todavía.

ZONAS ÚNICAS

M 1. Pasaje ascendente. Este amplio túnel conduce hasta el pasaje ascendente de las Cavernas de Hongos (CDH 2). Tiene una guía a lo largo del suelo para facilitar el movimiento de las vagonetas de mineral.

7.8 UNA TORRE DE GUARDIA ORCA

A lo largo del perímetro de la Repisa de Gundalok, vigilando los senderos y protegiendo los extremos del Den Lóke, se elevan una serie de ciudadelas construidas por los orcos. Su doble misión es la de avisar a la ciudad de las montañas de la aproximación de cualquier hueste de enemigos de gran tamaño e interceptar a los pequeños grupos de espías o exploradores. Cada torre contiene una guarnición de dos lurgs de orcos comunes, con una fuerza total de 20-30 trasgos. La mitad de ellos suelen estar montando guardia en turnos de 12 horas. El mando de la torre está en manos de cualquiera de los dos drartulu que esté al mando del lurg en una guardia determinada. Esta autoridad dividida suele provocar algún conflicto ocasional entre los comandantes de la torre; pero siempre prevalece la voluntad del orco más grande y traicionero.

Una vez al mes, uno de los dos lurgs es sustituido por otro lurg procedente del Monte Gundabad. Cada dos meses, un oficial uruk inspecciona la torre, sumiendo a los trasgos en un frenesí de actividad en el instante en que se detecta su acercamiento.

Normalmente, una torre de guardia de Gundabad suele ser cuadrada y muy maciza, con murallas de 3 metros de grosor, y construida con bloques de granito negro toscamente tallados y coronados por un techo de pizarra de forma piramidal. Esta imponente arquitectura no tiene ni un sólo rastro de belleza u ornamentación, a menos que por ornamentación se consideren los cráneos clavados en lanzas que flanquean la entrada o el desgastado estandarte negro adornado con algunos símbolos de color rojo sangre que ondea en un asta del tejado, azotado por el frío viento. Las ventanas no son más que finas rendijas, diseñadas para mantener en el exterior las tormentas y la luz solar, y también para proteger a los trasgos que lanzan flechas o cantos rodados sobre los atacantes de la torre. En el interior, la torre apesta debido a los típicos hábitos de los orcos. Por todas partes hay huesos y deshechos por el suelo, mezclados con el poderoso hedor de los cubos utilizados a modo de letrina, completamente llenos, que nadie se ha preocupado por vaciar. El aire está neblinoso por causa del humo procedente de las fogatas, alimentadas con carbón o turba. Los siete pisos de la torre están interconectados por estrechas escaleras de caracol.

DIAGRAMA DE LA TORRE

T 1. Escalera de entrada. Esta escalera de tres metros de anchura asciende desde la ladera cubierta de escombros que rodea la torre, y finaliza en una estrecha plataforma justo delante de la puerta principal. Dicha puerta, que está hecha de madera de roble reforzada con acero, mide 30 cm. de grosor y conduce hacia la cámara principal de la torre (T 5). Justo encima de la puerta hay una ventana para arrojar piedras y excrementos sobre cualquier que intente forzar la entrada.

T 2. Calabozo. La cámara más inferior de la torre está reservada para los prisioneros ocasionales que son capturados en las incursiones o atrapados mientras estaban explorando en las fronteras del reino de los orcos. Son encadenados a las húmedas paredes de esta cámara, compartiendo su jergón de paja húmeda con los ratones, hasta que uno de los lurgs regrese de vuelta al Monte Gundabad y pueda ser escoltado hasta la ciudadela para iniciar una nueva vida de esclavitud y tormento. El drartul que se encuentra al mando tiene las llaves de todas las cadenas. Existe un 40% de posibilidades de que haya 1-3 cautivos, normalmente hombres o enanos, aprisionados en el calabozo.

T 3. Almacén y bodega. En el primer nivel por debajo del suelo de la torre se guardan, completamente desordenadas, las provisiones de los orcos: barriles de carne ahumada, tinajas llenas del duro y seco “pan de marcha” conocido como glun, cajas de hongos, toneles de skak, túnicas hechas de pelo de cabra, botas de clavos de hierro, montones de carbón o de turba, frascos de aceite, antorchas, unas 500 flechas de plumas negras guardadas en carcaj que cuelgan de las paredes, dos docenas de lanzas, diez escudos de piel o de madera, seis yelmos de hierro y cinco cimitarras, así como más equipo sin ningún valor concreto. Detrás de uno de los barriles, que en realidad es falso, Muy Difícil (-20) de detectar, hay un estrecho túnel de roca a través del cual se puede arrastrar un hombre. Conduce hasta una entrada secreta a la torre, cubierta por un montón de piedras y Extremadamente Difícil (-30) de detectar desde el exterior (desde el interior

del túnel es bastante visible). Existe una posibilidad del 10% de que haya algún espécimen de Podredumbre Seca creciendo en alguna de las esquinas de la bodega.

T 4. Barracas. Los soldados trasgos que no están de guardia descansan aquí, en el primer piso de la torre por encima del nivel del suelo, que carece por completo de ventanas. Se dedican a beber skak en grandes cantidades, a jugar a dados, a arrancarles la cola a los ratones o a soñar obscenidades. A menos que se haya dado la alarma, normalmente hay presentes entre 10 y 15 orcos, incluyendo un drartul de nivel 5, 2-3 guerreros veteranos de nivel 3, 3-6 guerreros adultos de nivel 2 y 3-4 reclutas jóvenes de nivel 1, además de un rastreador de nivel 2. Si se ha dado la alarma, entre 1 y 4 de estos trasgos intentarán desplazarse hasta la cámara principal (T 5) cada asalto. Los escasos muebles de las barracas se reducen a varios jergones de paja, una tosca mesa de basalto con sus bancos, un barril de skak y un hogar de fuego central cubierto por una reja de hierro. Los guerreros orcos tienen 1-5 mb y 6-10 mc cada uno, mientras que el drartul tiene 7-12 mp y 10-20 mb en su bolsa.

T 5. Cámara principal. Quienes entren por la puerta principal de la torre se encontrarán en esta cámara, en el segundo nivel de la torre por encima del suelo. Las antorchas montadas en agarraderos de hierro en las paredes iluminan tenuemente el techo abovedado de la cámara, del cual cuelga un saco lleno de paja que tiene bastante mal dibujada la cara de un elfo. El saco está acribillado por numerosas flechas y cuchillos, y es utilizado por los orcos ociosos para practicar su puntería. A un lado de la cámara se encuentra un gran hogar de fuego, sobre el que cuelga un caldero de hierro ennegrecido, en el que hierve el estofado diario de los orcos. Dos trasgos preparan y vigilan la comida, cortando de manera descuidada todo tipo de carnes y hongos. Detrás de la puerta hay siempre cinco orcos más, incluyendo al menos un guerrero experimentado de nivel 3 y dos adultos de nivel 2, que se dedican a vigilar y a quejarse ocasionalmente a los cocineros. (Los orcos consideran que este trabajo es digno de las mujeres, pero a las hembras no se les permite residir en estos remotos fuertes, de forma que esta degradante tarea es asignada a los reclutas de nivel 1.)

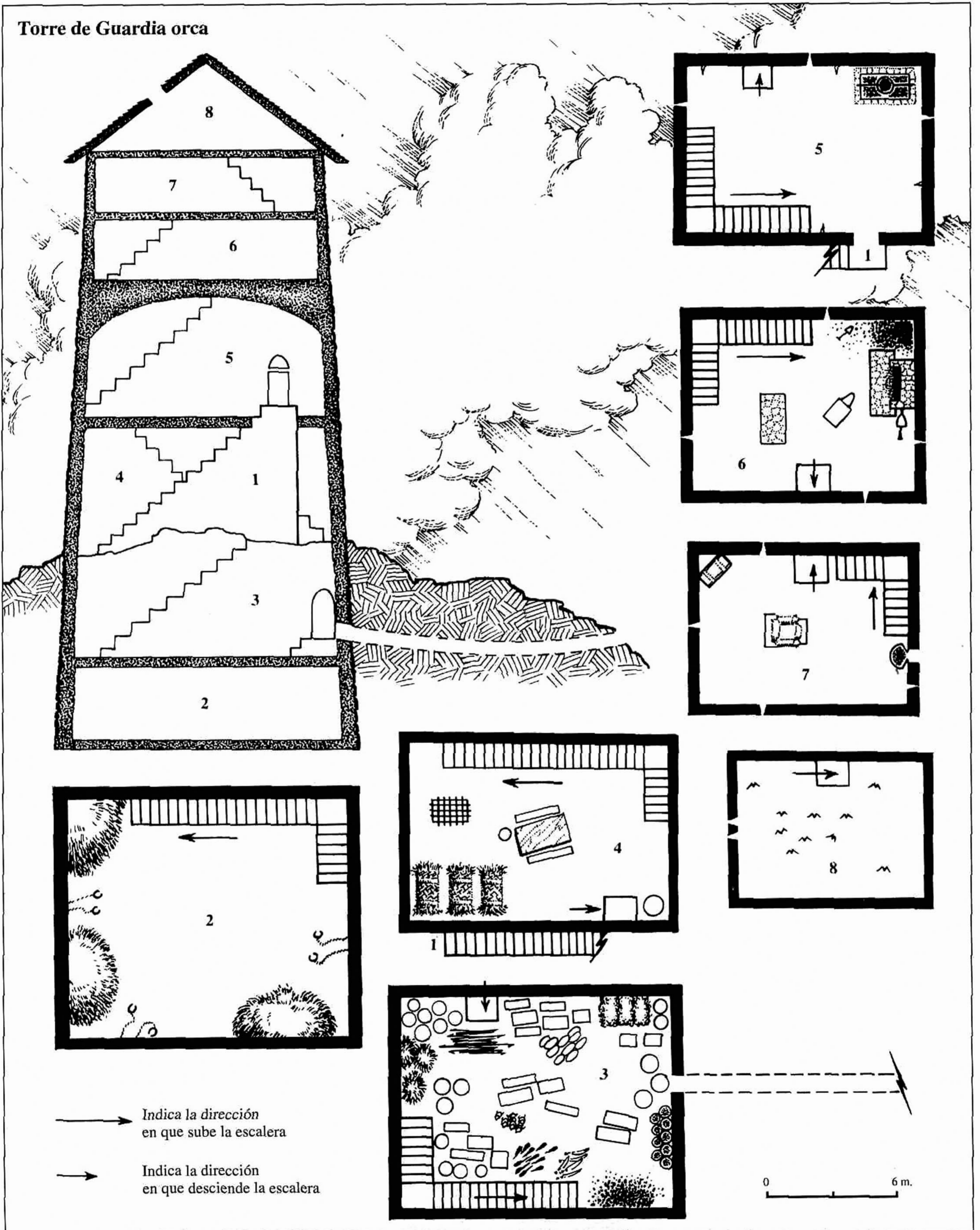
T 6. Herrería. La herrería está formada únicamente por un taller mal amueblado en el tercer piso de la torre, dotado de un solo yunque, algunos fuelles, un horno alimentado por carbón y una mesa de trabajo hecha de piedra. En realidad, no tiene ni punto de comparación con las poderosas forjas de Gundabad, pero es suficiente para las tropas de la frontera. Entre uno y seis orcos, que constituyen el grueso de un lurg sin contar al líder ni al rastreador, trabajan aquí reparando las armas rotas y el equipo desgastado. Un recluta de nivel 1 suele ser el elegido para realizar la penosa tarea de zurcir las ropas rotas.

T 7. Cámara del drartul. Aquí, en el cuarto piso de la torre, reside el comandante y líder del lurg de la fortaleza, utilizando una silla de basalto de respaldo alto y brazos con forma de cabeza de lobo como una especie de trono. Suele estudiar los mapas, recibir los informes de los exploradores o torturar a algún cautivo para conseguir algo de información o simplemente para divertirse. En la pared de la torre que mira hacia el Monte Gundabad hay un gran brasero de bronce montado bajo la ventana; sólo se enciende para indicar a la ciudad de las montañas la presencia de alguna amenaza. El rastreador del lurg también suele habitar en esta cámara, vigilando desde las ventanas y listo para encender el fuego de alarma. En un cofre de hierro, que cuenta con una cerradura Muy Difícil (-20) de abrir, hay guardadas 1800 mc,

500 mb y 200 mp, el botín de la torre, que es controlado personalmente por el comandante.

T 8. Nido de murciélagos. Bajo el techo inclinado del piso más elevado de la torre, en un ático con apenas el espacio suficiente para permitir enderezarse a un orco, anidan 5-10 murciélagos vampiro gigantes, que han sido entrena-

dos para llevar y traer mensajes del Monte Gundabad en pequeños pergaminos atados a sus garras. Son alimentados por los rastreadores de guardia, y reciben como alimento la sangre de los cautivos o de las bestias muertas. Un pequeño agujero de ventilación en el techo les permite salir volando durante sus misiones.



8. EL MONTE GUNDABAD EN OTRAS ÉPOCAS

8.1 2940 T.E.

En este año, casi un siglo y medio después del saqueo de los enanos y sólo un poco después de la Batalla de los Cinco Ejércitos, el Monte Gundabad es tan poderoso como lo fue durante sus días como estado súbdito de Angmar. Por lo tanto, las cifras de población deberían ser aproximadamente las mismas. Aunque algunas zonas de la ciudad orca todavía muestran señales de la invasión de los enanos, en su mayor parte el Monte Gundabad ha recuperado su antiguo esplendor, y como la mayoría de los tesoros más valiosos no cayeron en manos de los enanos, todavía pueden ser encontrados donde lo indican los planos. Sin embargo, los botines de monedas, joyas y gemas deberían ser reducidos en un 20%. Los orcos están particularmente ansiosos por recuperar su riqueza cuanto antes sea posible.

La asombrosa recuperación del Monte Gundabad después del desastre provocado por Azog se debe totalmente a las hazañas que ha logrado un orco de voluntad particularmente fuerte: Bolg, el ashdurbûk o rey trasgo actual. La mayoría de los demás PNJs pueden ser utilizados sin ningún cambio según aparecen en el año 1640 T.E., aunque la Consorte real debería ser una figura con una influencia mucho menor. Como Angmar ha sido destruido, no existe ninguna Boca del Rey Brujo, pero puede haber algún personaje similar que represente el interés directo del Señor Oscuro por el Monte Gundabad. Los estaravi también han sido destruidos por los éothéod, después de la derrota del Rey Brujo. Opcionalmente, podría estar presente un embajador procedente de un origen diferente, enviado por uno de los reyes orientales de Rhûn al servicio de Sauron.

La aventura del Mensaje para los Rebeldes puede ser utilizada sin ningún cambio tal y como está descrita para el año 1640 T.E. También se puede utilizar la aventura de la Destrucción de Grond, aunque será necesario realizar algunas modificaciones; como Arthedain ya no existe, la aventura debería originarse en Gondor, y ser patrocinada por el Senescal de ese reino. La aventura de los Tres Reyes de Gundabad no es muy adecuada para desarrollarla en este periodo, ya que Bolg es un gobernante mucho más fuerte que Zalg, aunque se podrían improvisar otras causas que hubieran provocado un golpe de estado en el palacio, de forma que un grupo de aventureros de niveles altos pudiera entrar en acción. Por ejemplo, como Bolg es totalmente fiel a Sauron, uno de los señores de la guerra podría ser convencido por Saruman, que está intentando acaparar una influencia mayor sobre los orcos, para que se rebelara contra el ashdurbûk. Los personajes jugadores podrían trabajar para el Mago Blanco como mercenarios o ser agentes dobles reclutados en realidad por Gandalf para servir a la causa de los Pueblos Libres.

BOLG

La primera tarea de Bolg después de ascender al Trono del Norte en el año 2799 T.E. tras la muerte de su padre Azog en la Batalla de Azanulbizar fue mantener a sus súbditos unidos desde su refugio en las Montañas Nubladas e intentar recuperar su capital. Su feroz voluntad y su genio militar le permi-

tieron lograr ambas cosas, y pocos años después de la catastrófica derrota a manos de los enanos, de nuevo había un rey trasgo sentado en el tradicional asiento del poder de los orcos. A continuación, Bolg se impuso el objetivo de renovar la fortuna de su reino y sobrepasar la cúspide de poder que había alcanzado el Monte Gundabad un millar de años antes, cuando el Rey Brujo todavía reinaba en el norte. Sorprendentemente, Bolg no está muy lejos de conseguir realizar este fantástico proyecto. Está buscando un gran tesoro con el que cimentar su triunfo, y ya ha comenzado a pensar en el botín enano que en la actualidad acumula Smaug en Erebor.

Indudablemente, Bolg es el más eficiente de todos los reyes trasgos que han gobernado el Monte Gundabad desde la muerte del gran Skorg. Es un poderoso guerrero uruk que mide más de 1,90 metros de estatura, lo que le convierte en un verdadero gigante entre los orcos. Su pecho es tan ancho como un barril de licor orco, y la ferocidad de su expresión es tal que se sabe de algunos elfos que se han desmayado al cruzar su mirada con la del rey trasgo. Bolg es astuto, y en combate ha mostrado una habilidad que en muy pocas ocasiones a llegado a despuntar en un general orco; en la Batalla de los Cinco Ejércitos logrará una hazaña nunca repetida al tomar por sorpresa a Gandalf el Gris, y conseguirá mantener unido a su ejército, formado por docenas de tribus de orcos diferentes, hasta el momento de su propia muerte a manos de Beorn el Hombre-Oso. Es un líder muy agresivo e inspirado, siempre ansioso por conseguir más riquezas y más poder. Bolg es el monarca orco ideal. Pocos han aparecido como él en los años anteriores, y no aparecerá nadie semejante en todo lo que queda de Tercera Edad. En realidad, es uno de los grandes señores de la Tierra Media, y su recuerdo no será olvidado por los orcos del Monte Gundabad aunque hayan pasado muchos años desde su muerte.

PRINCIPALES OBJETOS DE BOLG

Al igual que sus predecesores, Bolg empuña la gran cimitarra Thrakurghash, y cuando está sentado en su trono lleva puesto el Yelmo de Hielo y aguanta el Estandarte Ghrazîm. Sin embargo, en combate prefiere empuñar su arma personal, adquirida antes de ascender al trono, un gran Mazo +20 exterminador de escudos y de armaduras (consultar STM III, 102). Es esta arma, y no la ceremonial Thrakurghash, la que empuña (y pierde junto con su vida) en la Batalla de los Cinco Ejércitos.

8.2 1 C.E.

Los primeros años de la Cuarta Edad son tiempos difíciles para el Monte Gundabad. La pérdida de tres cuartas partes de su hueste de guerra en la Batalla de los Cinco Ejércitos no acabó de ser reparada del todo cuando Sauron, durante la Guerra del Anillo, obligó a los trasgos a lanzar varios ataques simultáneos sobre el reino de Thranduil en el Bosque Negro, y sobre las tierras de los beórnicas y los hombres de los bosques en los Valles del Anduin. Ninguna de las campañas tuvo éxito. Sauron había concebido estos ataques como una distracción preliminar, únicamente diseñada para distraer la atención de sus enemigos; tras su derrota, las hordas orcas, que habían realizado bien su salvaje trabajo mientras Sauron estaba vivo, rompieron filas y huyeron aterradas.

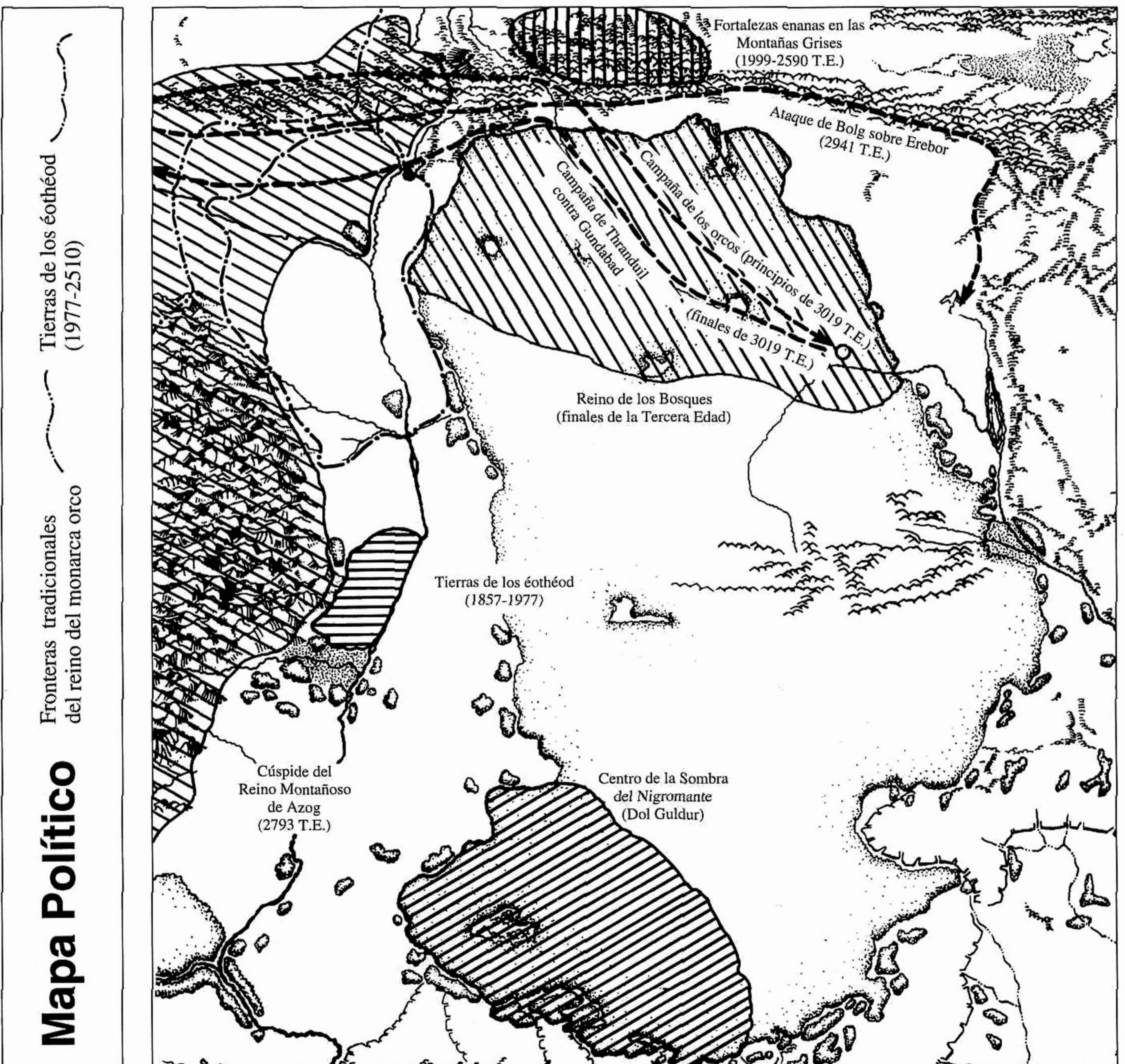
La cantidad de soldados en el Monte Gundabad es sólo la mitad de los que había en 1640 T.E., y por lo tanto también hay menos crías, aunque las hembras orcas son todavía relativamente numerosas (sólo están reducidas en un 20%). La

ciudad no ha recibido ningún daño, salvo por causa de las trifulcas internas que siguieron a la caída del Señor Oscuro. Los tesoros son todavía impresionantes, pero las cifras del año 1640 T.E. deberían ser reducidas en un 30% para reflejar las duras exigencias de Sauron durante sus últimos días para financiar sus gigantescos ejércitos de hombres mercenarios.

Todavía se pueden utilizar muchos de los PNJs del año 1640 T.E. Sin embargo, no debería haber ningún legado de algún poder maligno o de ningún reino humano súbdito, ya que los primeros han sido aniquilados y los segundos han hecho las paces con Gondor y los Pueblos Libres. Además, el rey trasgo deberá ser una figura mucho más débil que Zalg o Bolg, y eso en el caso de que algún orco haya conseguido reclamar con éxito el trono de Skorg. Se podría diseñar un escenario particularmente intrigante en torno a la premisa de una guerra civil entre los dos señores de la guerra por los restos de poder del Monte Gundabad, mientras las demás figuras (incluyendo la Consorte Real del último monarca) intentan sobrevivir.

El escenario del Mensaje para los Rebeldes sería parti-

cularmente adecuado para esta época, ya que el poder de los rebeldes aumenta en el momento del declive de la autoridad central en la ciudad de los orcos. También se podría jugar el escenario de los Tres Reyes de Gundabad en el caso de que existiera algún rey trasgo. Sin embargo, el escenario de la Destrucción de Grond ya no es válido, ya que la premisa esencial del poder superior de las fuerzas maléficas ya no se cumple. Un grupo de personajes de niveles medios podría tener muchas otras razones para adentrarse en los Pozos de Gundabad. Quizás el rey Elessar de Gondor (antes Aragorn II), en alianza con los beórnicas, los hombres del bosque, Thranduil y los enanos de las Colinas de Hierro (una confederación formidable bastante plausible, en particular desde que Legolas y Gimli hicieron las paces entre sus pueblos), está considerando la posibilidad de lanzar un ataque sobre el Monte Gundabad que acabe de una vez por todas con la amenaza de los orcos, y quiere algo de información sobre la potencia militar de los orcos y los planos de su ciudad, por lo cual ha ofrecido una buena recompensa para los espías que consigan traerle todo lo que necesita.



9. TABLAS

9.1 TABLA GENERAL DE CRIATURAS

Tipo	Niv	Nº apa.	Tam	Vel.	PV	CA	BD	Ataque (prim/sec/terc)	Notas
Murciélago	0	1-100	P	MR/MR	4	SA/1	60	25Di/-/-	Normalmente no atacarán a menos que se les provoque.
Murciélago vampiro gigante	1	12-30	P	MR/MR	25	SA/1	40	40PMo/40PGa	Causan 1-5 puntos de daño por asalto tras conseguir un crítico.
Osos:									
Negro	4	1-5	N	MdR/MdR	150	C/8	30	60GApr/70GGa/30MMo	Normalmente no atacará a menos que se le provoque.
Pardo	5	1-2	G	MdR/MdR	170	C/8	10	70GApr/60GGa/20MMo	Puede cargar (60Ggo); muy violento si se le provoca.
Cavernas	12	1-5	G	MdR/R	300	C/8	40	95EGo/90GGa/86GApr/90GMo	Normal; enormes criaturas solitarias.
Buitre de las montañas	2	2-10	P	MR/MR	30	SA/1	40	40MGa/25PPi/-	Agresivos, atacan en bandadas a los enemigos.
Cuervo	1	5-50	P	R/MdR	20	SA/1	55	10PPi/10PGa/-	Hambrientos; les atraen los objetos brillantes.
Ciervo	1	1-10	M	MR/MR	45	SA/3	35	15PCu/25DPs/-	Tímidos; sólo los machos tienen cuernos.
Dragones:									
Dragón cavernas	13	1	E	R/R	250	CO/19	40	90EMo/50EGa/50EEm/80ECu	Utilizan la tabla de críticos para criaturas super grandes.
Dragón de frío	30	1	E	R/R	500	CO/20	50	120EMo/120EGa/120EEm/80ECu	Utilizan la tabla de críticos para criaturas super grandes.
Dragón de fuego	35	1	E	MR/R	450	CM/16	50	100EMo/140EGa/110EEm/70ECu/100AlFuego	Utilizan la tabla de críticos para criaturas super grandes.
Dragón de hielo	30	1	E	R/R	450	CO/20	55	110EMo/119EGa/110EEm/100ECu/90AlHielo	Utilizan la tabla de críticos para criaturas super grandes.
Águila, dorada	3	1-2	M	R/R	30	SA/1	30	50MGa/50PPi/-	Agresivas.
Águila, Gran	20	1-5	G	MR/MR	250	CE/11	90	110EGa/80GPi/80GEm	Inteligentes y bienintencionadas. Utilizan la tabla de críticos para grandes criaturas.
Alice, Gran	4	1-10	G	R/R	110	SA/3	25	55MCu/65MPs/-	Grandes y astutos.
Gigante	12	1	E	L/N	250	CE/11	20	80Ar/80GApr/100EApr/70ro	Muy estúpidos, les gusta la violencia.
Cabra montesa	3	3-36	M	MdR/MdR	60	SA/4	35	50MCu/45MEm/35MPs	Los machos tienen cuernos. Agresivas.
Cabra salvaje	2	1-12	M	R/MdR	50	SA/4	30	40MCu/30MEm/30MPs	Los machos tienen cuernos. Medianamente agresivas.
Avispas	1	10-100	D	MR/MR	1	SA/1	40	0PAg/20MAg/veneno	Aparecen en enjambres.
Kraken	30	1	E	N/N	375	CE/11	40	145EApr/145EPi/-	1-5 ataques EApr cada asalto. Utilizan la tabla de críticos para criaturas super grandes.
Lagarto, grande	8	1-2	G	MdR/R	140	C/7	30	90GMo/70MEm/-	Agresivos.
Losrandir	2	10-100	M	R/MdR	90	SA/3	20	40MCu/35MPs/-	Ciervos robustos y gregarios.
Anta	3	1-2	G	R/MdR	180	SA/4	20	55GEm/60GPs/-	Bestias pesadas pero gráciles.
Víbora	1	1-2	P	L/MR	15	SA/1	30	20pag/veneno/-	Veneno muscular de nivel 5.
Serpiente, grande	6	1-3	G	MR/MdR	120	C/7	20	60GApr/45MMo/-	Gran serpiente constrictora.
Sligh	8	1	G	R/R	160	C/4	50	90GApr/60MMo/50GApr/50GApr	Si logra impactar con su mordisco, la víctima debe hacer una TR contra un veneno de nivel 5.
Rata, gigante	1	1-20	P	R/R	20	C/3	30	20PMo/20PMo/-	Miden entre 5 y 8 cm.
Araña, gigante	5	2-20	M	N/MdR	45	C/8	30	45PPi/50PAg/veneno	Atacan en grupo.
Trolls:									
Cavernas	12	1-5	G	N/N	220	CE/11	25	100EGa/85Ar/80ro	Utilizan la tabla de críticos para criaturas grandes.
Colinas	10	1-5	G	L/N	175	CE/11	20	95GEm/85GGa/60ro	Utilizan la tabla de críticos para criaturas grandes.
Nieves	13	1-2	G	N/N	180	CE/11	30	105EGa/80ETo/70Ar/80ro	Utilizan la tabla de críticos para criaturas grandes.
Piedra	7	1-5	G	L/N	150	CE/11	15	80GGa/65MMo/40Ar/60ro	Utilizan la tabla de críticos para criaturas grandes.
Huargo	6	4-20	M	MR/MR	150	C/4	60	75GMo/60GGa/-	Actúan en manadas; avisan a los orcos de la presencia de intrusos.
Lobo, gris	3	2-12	M	R/R	110	C/3	30	55GMo/30MGa/-	No atacarán a un grupo a menos que se les provoque.
Lobo, blanco	8	1-20	M	MR/MR	170	C/4	70	90GMo/80GGa/-	Agresivos; los más peligrosos de todos los lobos.
Muertos vivientes:									
Fantasma, menor	5	1	M	R/R	100	SA/1	30	60MEm/50Ar/especial	Drena 3 puntos de CON/asalto (radio de 3 m.)
Necrófago, menor	1	1-10	M	L/MdR	25	C/4	10	25PEm/30PGa/20PMo	Estúpidos; infectan las heridas.
Esqueleto	3	1-10	M	N/MdR	55	SA/1	10	40Ar/50MEm/-	Atacarán hasta ser destruidos.
Tumulario, menor	10	1	G	L/N	90	CE/11	30	90Ar(Frío)/80GEm/especial	Drenan 5 puntos de CON/asalto (radio de 21 m.). Maestría de las Ilusiones hasta nivel 10.

Códigos: Las características dadas describen a una criatura típica de cada tipo. La mayoría de los códigos no tienen por qué explotarse: **Niv** (Nivel), **Nº apa** (número en que suelen aparecer), **Tamaño** (Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande o Enorme), **PV** (Puntos de Vida) y **BD** (Bonificación Defensiva). Las características más complejas se explican a continuación.

Velocidad: La velocidad de una criatura se expresa en términos de "Velocidad de Movimiento/Rapidez de Ataque": AR = Arrastrarse; ML = Muy Lento; L = Lento; N = Normal; MdR = Moderadamente Rápido; R = Rápido; MR = Muy Rápido; RS = Rapidísimo.

CA (Clase de Armadura): El código de dos letras expresa la clase de armadura para *El Señor de los Anillos* (SA = Sin Armadura, C = Cuero, CE = Cuero Endurecido, CM = Cota de Malla, CO = Coraza); el número es el equivalente a la clase de armadura de *Rolemaster*.

Ataque: Cada código de ataque comienza con la Bonificación Ofensiva del atacante. La primera letra indica el tamaño del ataque: D = Diminuto; P = Pequeño, M = Medio, G = Grande, E = Enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque: Di = Diminuto, Pi = Pinchazo/Pico, Em = Empujón/Topetazo, Mo = Mordisco, Ga = Garra, Ap = Aplastamiento, Apr = Apresamiento, Cu = Cuerno, Ps = Pisotón, Ag = Aguijón y Ar = Arma. Estos códigos son ligeramente diferentes a los códigos normales de *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*. Cada criatura suele iniciar el combate utilizando su ataque "primario". Según la situación o el éxito del ataque Primario, puede utilizar más tarde su ataque "secundario" o "terciario" (los siguientes dos ataques), quizás todos en el mismo asalto si los ataques previos tuvieron éxito.

9.2 TABLA DE CARACTERÍSTICAS ALEATORIAS

Estructura	Pozos	Cavernas de Hongos	Minas	Vías Húmedas	Características específicas
Nada	01-10	01-15	01-20	01-30	01-50
El pasaje gira hacia la izquierda#	11-15	16-20	21-25	31-35	-
El pasaje gira hacia la derecha#	15-18	21-25	26-30	36-40	-
El pasaje sigue recto#	19-23	26-30	31-35	41-45	-
El pasaje desciende#	24-25	31-32	36-40	46-47	-
El pasaje asciende#	26-27	33-34	41-45	48-49	-
El pasaje continúa al mismo nivel#	28-29	35-37	46-50	50-52	-
El pasaje se estrecha#	30-31	38-40	51-53	53-58	-
El pasaje se ensancha#	32-33	41-43	54-56	59-65	-
Un pasaje se cruza+	34-38	45-49	58-60	67-74	51-60
Puesto de guardia*	39-42	50-51	61-62	-	-
Calabozo*	43-45	-	-	-	-
Cripta*	46-47	-	-	-	-
Armería menor*	48-50	-	-	-	-
Pozo de desechos*	51-54	52-56	-	-	-
Almacén*	55-59	-	-	-	-
Cisterna	60-63	57-62	-	75-82	61-65
Fondeadero de las Vías Húmedas	64-66	63-66	-	83-88	66-68
Rampa\$	67-68	67-68	63-65	-	69-79
Hueco\$	69-71	69-70	66-70	-	80-89
Cámara de unión*&	72-73	71-74	71-76	89-94	90-95
Caverna de lurg*	74-82	-	-	-	-
Pozo de esclavos*	83-84	-	-	-	-
Caverna del oficial*	85-86	-	-	-	-
Taberna*	87-88	-	-	-	-
Cocina*	89	-	-	-	-
Ahumadero*	90	-	-	-	-
Sala de bombeo*	91	75	-	95	-
Colonia de murciélagos*	92	-	-	-	-
Herrería*	93	-	-	-	-
Esclusa de agua	-	-	-	96-99	-
Laberinto	94	-	-	-	-
Caverna de sanadores	95	-	-	-	-
Harén*	96	-	-	-	-
Guardería*	97	-	-	-	-
Caverna de hongos*	-	76-87	-	-	-
Establo*	-	88-91	-	-	-
Almacén (hongos)*	-	92-97	-	-	-
Almacén (mineral)*	-	-	77-84	-	-
Cantera*	-	-	85-93	-	-
Polea para el mineral*	-	-	94-96	-	-
Pasaje a los Subterráneos+	-	-	97	-	-
Estanque de lava	97	97	97	-	96-97
Abismo menor!	99	99	99	-	98-99
Especial*	00	00	00	00	00

Uso de esta tabla y sus códigos: Los mapas de ruta muestran los principales pasajes, estancias y zonas determinadas. Normalmente también se indican los pasajes que conectan los diferentes niveles y las rutas transversales. Los mapas de ruta no muestran los pasajes secundarios, las estancias menores ni los fenómenos naturales. Esta tabla puede ser utilizada para determinar la situación de dichas características.

Cuando se encuentre en el interior del Monte Gundabad, un grupo deberá estar en una de las siguientes zonas: los Descensos de los Pozos, las Minas, las Cavernas de Hongos, la Puerta del Dragón o los Ascensos de la Cima Hendida, la Cima Retorcida y la Gran Cima. Además, un grupo puede encontrarse en un pasillo o en una estructura específica (habitación, estancia, caverna, etc.). Estos dos datos determinan qué columna se debe utilizar en la tabla. El DJ debería ir determinando regularmente la columna y haciendo una tirada para encontrar alguna posible característica nueva. Lo normal son unos 60 metros por cada tirada en los Pozos y en las Vías Húmedas y 150 metros por cada tirada en el resto de zonas. Se deberían ir generando características aleatorias hasta conseguir un resultado de "nada" o de "cambio de dirección" (marcado con un signo #). Si el DJ obtiene más de una característica aleatoria, deberá distribuir sus emplazamientos a lo largo de la distancia que cubre la tirada (60 ó 150 metros). Ciertas características requieren más de una tirada para aparecer, como se especifica más adelante. Si alguno de los resultados parece poco apropiado, ignóralo y tira de nuevo.

Nota: Cuando se viaje a través de un pasaje que no esté específicamente dibujado en los mapas de ruta, se asume que el pasaje avanza en la última dirección indicada (recto, girando, descendiendo, etc.) hasta que un resultado indique un cambio de dirección o hasta que se llegue a una zona indicada en los mapas de ruta.

Nota: No existe ninguna característica aleatoria en la Puerta del Dragón ni en las Cimas, ya que están completamente descritas. Los Descensos de los Pozos, las Cavernas de Hongos y las Minas están descritas en los mapas de ruta, y con ellos sí que se debe utilizar esta tabla. Desde los Fondeaderos de los Pozos y las Cavernas de Hongos se puede acceder a las Vías Húmedas, que también deben ser generadas utilizando esta tabla.

Nota: Esta tabla pretende ayudar al DJ a la hora de determinar la estructura y características de un pasaje determinado. Cuando utilice este método, el DJ debería ir apuntando las estructuras aleatorias que ha generado para una sección determinada, de forma que pueda volver a utilizarlas si los personajes regresan a una zona que ya han explorado. El Monte Gundabad es tan enorme, en especial los Pozos, las Cavernas de Hongos y las Minas, que no podría ser mapeado ni en una docena de módulos; por lo tanto, esta tabla pretende ayudar al DJ a simular la enormidad del Monte Gundabad en un entorno de JRF.

Especial: Cuando se obtiene este resultado, el DJ puede diseñar y utilizar una característica inusual o ignorar el resultado especial y volver a tirar.

*****: Estas características requieren más tiradas en la columna de CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS, utilizando estas tiradas para determinar los detalles de una estructura, hasta que se obtenga un resultado de "nada" o de cambio de dirección (que se debe tratar como "nada").

\$: Estas características (las rampas y los huecos) suelen extenderse hacia arriba o hacia abajo a través de 1 ó 2 niveles. (En los Pozos, tratar el Primer Descenso como el nivel superior, el Segundo y Tercer Descenso como los niveles centrales y el Cuarto Descenso como el nivel inferior. En las Cavernas de Hongos, una rampa o hueco puede ascender hasta el Cuarto Descenso de los Pozos -o incluso más arriba- o bien puede descender hasta las Minas. En las Minas, una rampa o hueco ascendente conducirá hasta las Cavernas de Hongos, mientras que una rampa o hueco descendente conducirá a un punto más profundo de las Minas.) Se debe hacer una tirada que determine la extensión del hueco o rampa: 01-45, asciende un nivel; 46-90, descende un nivel; 91-96, asciende un nivel y descende un nivel; 97-98, asciende dos niveles; 99-00, descende dos niveles. Ignora los resultados que indiquen que una rampa o hueco se extienden por encima del Descenso Superior de los Pozos.

+: Se debe realizar otra tirada para determinar la dirección que lleva un "pasaje que se cruza": 01-40, izquierda; 41-80, derecha; 81-00, izquierda y derecha. Una tercera tirada determina la inclinación del pasaje: 01-90, recto; 91-95, descende, 96-00, asciende. Un "pasaje hacia los Subterráneos" siempre descende durante los 300 primeros metros y no vuelve a cruzar ninguna zona de la ciudad orca en todo su recorrido. El DJ debe desarrollar las características de los Subterráneos, ya que esa región queda fuera del Monte Gundabad.

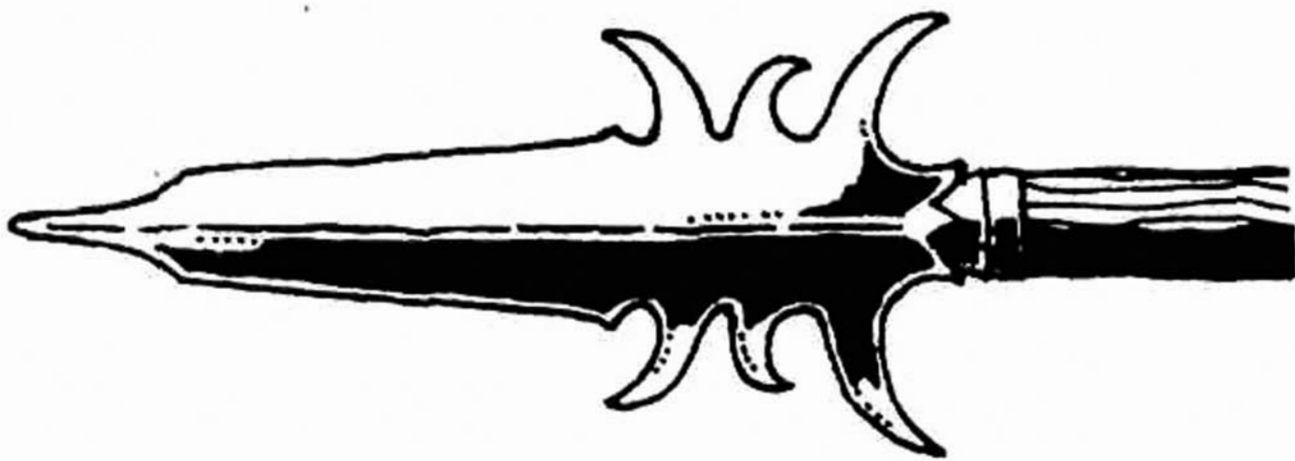
&: Siempre que se encuentre una "cámara de unión", se debe hacer una tirada para determinar cuántos pasillos vienen a desembocar en la cámara: 01-35, tres; 36-85, cuatro; 86-95, cinco; 96-00, seis.

#: Estos son resultados de "cambio de dirección" que (junto con los resultados de "nada") dan por finalizado el proceso de generación de características de una sección o pasaje determinado. Si el pasaje que está siendo atravesado se encuentra en los mapas de ruta, ignora el resultado y vuelve a tirar.

!: Se debe realizar una tirada para determinar la presencia de puentes o acueductos: 01-20, no hay ninguno; 21-50, hay un puente de planchas de madera y cuerdas; 51-80, hay un puente fijo formado por arcos de piedra; 81-90, un acueducto; 99-00, puente de madera. Se puede determinar la presencia de otras características haciendo más tiradas, utilizando los resultados los obtenidos hasta que salga un resultado de "nada": 01-45, nada; 46-65, escaleras en el acantilado que ascienden; 66-85, escaleras en el acantilado que descenden; 86-90, sendero hacia la derecha; 91-95, sendero hacia la izquierda; 96-98, sendero hacia ambos lados; 99, rampa hacia abajo; 00, rampa hacia arriba. Si un resultado parece poco apropiado, ignóralo y vuelve a tirar.

9.3 TABLA DE LABERINTOS ALEATORIOS

Se debe utilizar esta tabla siempre que se obtenga un resultado de "Laberinto" en la Tabla de Características Aleatorias. Cada 6 metros se debe hacer una nueva tirada para determinar la estructura del laberinto, hasta que se encuentre una salida. La salida volverá a reunirse con un pasaje principal, si el grupo entró al laberinto desde un pasaje principal, o bien comenzará un nuevo pasaje menor. Si, como resultado de las tiradas, se obtienen resultados incongruentes, simplemente ignóralos y vuelve a tirar hasta lograr un resultado coherente. Las tiradas "especiales" permiten al DJ añadir cualquier detalle que desee, siempre que sea coherente con el resto de laberinto diseñado hasta ese punto. El resultado de "Pasaje con trampa" requiere una segunda tirada en la Tabla de Pasajes con Trampa. El segmento de pasaje que contiene la trampa será exactamente igual a cualquier otro, como si se hubiera obtenido un resultado de "nada", hasta que se detecte la trampa. Se debería ignorar cualquier resultado de "Salida del laberinto" hasta que se hayan desarrollado un mínimo de seis características aleatorias para el laberinto en cuestión. Sólo se debería utilizar un resultado de "Callejón sin salida" si los exploradores tienen al menos otro pasaje por el que seguir avanzando, ya que todos los laberintos tienen una salida. Además, si las tiradas de la tabla hacen que un pasaje se cruce directamente con otro pasaje previamente desarrollado, se debería asumir que el corredor pasa por encima o por debajo del otro pasaje, utilizando pequeñas rampas o tramos de escaleras.



Características	Tirada de dado (01-100)
Nada	01-10
Salida del laberinto	11-15
Callejón sin salida	16-20
Pasaje que se cruza	21-25
El pasaje gira hacia la izquierda en ángulo recto	26-30
El pasaje gira hacia la derecha en ángulo recto	31-35
El pasaje sigue recto	36-38
El pasaje descende	39-40
El pasaje asciende	41-42
El pasaje mantiene el nivel	43-45
El pasaje se estrecha	46
El pasaje se ensancha	47
Callejón sin salida falso (puerta secreta)	48-49
El pasaje se divide en dos pasajes paralelos	50-54
El pasaje se une a una ruta paralela	55-60
El pasaje gira 180 grados hacia la izquierda	61-70
El pasaje gira 180 grados hacia la derecha	71-80
Pasaje con trampa	81-90
Pasaje bloqueado por un pozo	91-92
Pasaje bloqueado por un pozo lleno de agua	93-94
Cámara de unión (3-6 salidas)	95-98
Especial	99-00
Características del pasaje con trampa	Tirada
Trampa de pozo prisión	01-30
Trampa de pozo asesino	31-45
Trampa de muros deslizantes	46-70
Trampa de dardos envenenados	71-85
Caída hasta las Vías Húmedas	86-95
Trampa especial	96-00



9.4 TABLA GENERAL DE ENCUENTROS

Encuentro	Lago Hyord	Montañas Nubladas	Paso de Gundabad	Repisa de Gundalok	Glaciar de Oglorb	Forodwaith
Posibilidad (%)	10%	15%	30%	15%	5%	10%
Distancia (kilómetros)	7,5	4,5	7,5	7,5	6	12
Tiempo (horas)	4	6	2	4	8	4
Peligros inanimados						
Trampa de pozo asesino	—	—	01	—	—	—
Trampa general	01-03	01	02-05	01-02	01	—
Desprendimiento de rocas	—	02-06	06-08	03	02-06	01
Avalancha	—	07	09-10	—	07	—
Abismo oculto	—	—	—	—	08-40	—
Lugares/cosas						
Cueva/caverna	—	08-13	11-15	—	—	—
Mina/cantera	—	14	16-17	04	—	02-03
Ruinas	04-05	15	18-20	05-09	—	04-15
Asentamiento/campamento	—	16	21-22	10	—	16
Torre de guardia orca	—	—	23-24	11-12	—	—
Animales						
Murciélagos (N)	06-08	17-19	25-26	13-18	—	17
Murciélago vampiro gigante (N)	09-10	20	27	19-21	—	18
Oso negro	11-12	21-23	28	22	—	19-20
Oso pardo	13-15	24-26	—	23	41	21-23
Oso de las cavernas	16	27-28	29	—	—	24
Buitre de las montañas	17-19	29-31	30-32	24-27	42	25
Cuervo	20-21	32-35	33-36	28-30	43	26-28
Ciervo	22-24	36	37	31-37	—	29-31
Águila dorada	24	37-39	38	38	44	32
Gran Alce	26-28	40	—	39	—	33-36
Cabra montesa	39	41-46	—	40	45	—
Cabra salvaje	30-34	47-50	39-40	41-44	—	37
Avispa	35-37	51-52	41	45-47	—	38-39
Kraken	38-39	—	—	—	—	—
Gran lagarto	40	53	—	48	—	40
Losrandir	41-45	54	42	49-52	46	41-45
Anta	46-48	—	—	53	47	46-50
Víbora	—	55-56	43-44	54	—	—
Gran serpiente	—	57	—	—	—	51
Araña gigante	—	—	45	—	—	—
Hurgo	49-50	58-60	46-47	55-57	48-49	52-53
Lobo gris	51-52	61-63	48	58-59	—	54-57
Muertos vivientes (N)	54	65	49	61	73	61-65
Hombres						
Nórdicos estaravi (4-20)	—	66	50	62-63	74	66
Extranjeros (2-12)	55	67	51	64-66	75	—
Forajidos (5-20)	—	67-68	52	—	—	67
Mercaderes (3-18)	—	70	53	—	—	—
Soldados angmarim (20-30)	56	71-72	54	67-72	—	68
Gente normal (2-20)	—	73	—	73	—	69
Orcos (N)						
Rastreadores (1-2)	57-60	74	55	74	76	70-72
Patrulla pequeña (2-6)	61-70	75-80	56-70	75-79	77-80	73-74
Patrulla normal (6-10)	71-80	81-83	71-80	79-82	—	75
Banda de guerra montada (12-30)	81-85	84-86	81-86	83-89	—	76
Rastreadores de élite (2-6)	86-88	—	—	90	81	77-79
Oficiales (1-2)	89-91	—	—	91	82	—
Especial	92	—	87	92	83	—
Carros con tributos y guardias	—	—	88-91	93-94	—	—
Dragones						
Dragón de las cavernas	—	87	92	—	—	80-81
Dragón de frío	93	88	—	—	84	82-83
Dragón de fuego	—	89	—	—	—	84-85
Dragón de hielo	94	—	—	—	85-86	—
Trolls (N)						
Troll de las cavernas	—	90-91	93	—	—	86-87
Troll de las colinas	—	92	94	—	—	88-90
Troll de las nieves	—	93	—	—	87-98	91-93
Troll de piedra	95	94-95	95	95	—	94-97
Otras razas no humanas						
Enanos (7-12)	96	96	96	96	—	—
Elfos (6-12)	97	97	97	97	—	—
Gigantes	98	98	98	98	—	98
Grandes Águilas	99	99	99	99	99	99
Otros seres#	00	00	00	00	00	00

Encuentro	Valles del Anduin	Cimas de Gundabad	Puerta del Dragón	Los Pozos	Cavernas de Hongos	Las Minas
Posibilidad (%)	20%	35%	40%	30%	15%	6%
Distancia (kilómetros)	12	0,1	0,1	0,2	1,5	3
Tiempo (horas)	4	0,5	0,5	1	4	8
Peligros inanimados						
Trampa de pozo prisión	—	01	01-02	01	01	01
Trampa de pozo asesino	—	02	03-04	02	02-03	02
Trampa de muros deslizantes	—	03	05-06	03	04	03
Trampa de dardos envenenados	—	04	07-08	04	05	04
Caída hasta las Vías Húmedas	—	—	09	05	06-10	—
Trampa general	01	05	10	—	11	05-08
Desprendimiento de rocas	—	—	—	—	12	09-18
Abismo oculto	—	—	—	—	13	19-20
Lugares/cosas						
Cueva/caverna	02	—	—	—	—	—
Mina/cantera	03	—	—	—	—	—
Ruinas	04	—	—	—	14-15	21-24
Asentamiento/campamento	05-07	—	—	—	—	—
Refugio estaravë	08-25	—	—	—	—	—
Torre de guardia orca	26	—	—	—	—	—
Animales						
Murciélagos (N)	27-28	06-07	11-15	06	16-17	25-26
Murciélagos vampiro gigante (N)	29	08-09	15-16	07	18-19	27-28
Oso negro	30	—	—	—	—	—
Oso pardo	31	—	—	—	—	—
Oso de las cavernas	32	—	—	—	—	—
Buitre de las montañas	33	—	—	—	—	—
Cuervo	34-36	—	—	—	—	—
Ciervo	37	—	—	—	—	—
Águila dorada	38	—	—	—	—	—
Gran Alce	39	—	—	—	—	—
Cabra montesa	—	—	—	—	20	—
Cabra salvaje	40	—	—	—	21	—
Avispa	41	—	17-18	—	—	—
Gran lagarto	—	—	-08	22-23	29-30	—
Losrandir	42	—	—	—	—	—
Anta	43	—	—	—	—	—
Víbora	—	10	19	09	24-25	31-32
Gran serpiente	44	—	—	10	26-27	33-34
Slight	—	11	20	11	28-29	35-36
Rata gigante	—	12	21	12	30-31	37-38
Araña gigante	45	—	—	13	32	39-40
Huargo	46	13-16	22-29	14	33-34	41-42
Lobo gris	47-48	—	—	—	—	—
Muertos vivos (N)	49	17	30	15	35-38	43-48
Hombres						
Nórdicos estaravi (4-20)	50-64	18	31-32	16-17	—	49
Extranjeros (2-12)	65-67	19	33	18-19	39	50
Forajidos (5-20)	68-69	—	—	—	—	—
Mercaderes (3-18)	70-71	—	34-35	20	—	—
Soldados angmarim (20-30)	70-71	—	36	21	40	—
Rebeldes (5-10)	—	—	—	22-24	41-53	51-59
Gente normal (2-20)	74-84	—	—	—	—	—
Orcos (N)						
Rastreadores (1-2)	85	20-23	37-41	25-29	54-55	60
Patrulla pequeña (2-6)	86	24-26	42-49	30-44	56-66	61-74
Patrulla normal (6-10)	—	27-28	40-58	45-59	67-73	75-78
Banda de guerra montada (12-30)	87	—	59-73	60-63	74-75	—
Hembras y crías (5-15)	—	29-32	74	64-78	76-78	—
Esclavos y guardias (5-12)	—	33-37	75	79-88	79-93	79-93
Rastreadores de élite (2-6)	88	38-45	76-80	89-90	94	94
Guardias de hoerk (1-4)	—	76-65	81-85	91-92	95	95
Oficiales (1-2)	—	66-83	86-90	93-94	96	96
Especial (PNJs, sacerdotes, etc.)	—	84-96	91-93	95	97	97
Carros con tributos y guardias	89	—	94-98	—	—	—
Trolls (N)						
Troll de las cavernas	90-91	97-99	99	96-99	98-99	98-99
Troll de las colinas	92-93	—	—	—	—	—
Troll de piedra	94-95	—	—	—	—	—
Otras razas no humanas						
Dragón de fuego	96	—	—	—	—	—
Enanos (7-21)	97	—	—	—	—	—
Elfos (6-12)	98	—	—	—	—	—
Grandes Águilas	99	—	—	—	—	—
Otros seres#	00	00	00	00	00	00

Uso de la Tabla de Encuentros y sus códigos: El DJ debería determinar la situación del grupo y la columna apropiada, y a continuación tirar por un posible encuentro. El periodo de tiempo que cubre una tirada de encuentro es o bien el **Tiempo** que se da en la tabla o el tiempo que el grupo tarda en recorrer la **Distancia** que se da en la tabla, lo que sea más corto. Si una tirada de encuentros es igual o inferior a la **Probabilidad** de tener un encuentro que aparece en la tabla, se deberá hacer una segunda tirada (1-100) para determinar la naturaleza de dicho encuentro

Un encuentro no siempre implica un combate o una actividad similar; un grupo puede evitar o calmar algunos de los peligros/encuentros anteriores con las acciones apropiadas o con buenas tiradas de maniobra. Esta tabla sólo proporciona al DJ una guía para los encuentros con criaturas o lugares inusuales o potencialmente peligrosos.

N: Estas criaturas son total o parcialmente nocturnas. Si son parcialmente nocturnas (como los orcos, algunos muertos vivos, etc.), sólo aparecerán el 50% de las veces durante el día, y si son totalmente nocturnas (como ciertos trolls y ciertos muertos vivos), no aparecerán nunca durante las horas de luz solar. Naturalmente, si los encuentros son en subterráneos o interiores, estas restricciones no deben aplicarse.

*: Otros seres suelen ser individuos generalmente solitarios, frecuentemente poderosos y no siempre malvados. Pueden ser magos, señores, monstruos, tortugas, malignas, dragones, etc. El DJ puede volver a tirar o idear un encuentro con un grupo o individuo único, como por ejemplo una figura importante de la tabla de PNJs.

9.5 TABLA GENERAL DE PNJS

Nombre	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO c./c.	BO proy. sec.	MM	Notas
MONTE GUNDABAD: 1640 T.E.										
Zalg	21	200	CO/20	80	S20	Br/Gr	190ci	160al	15	Guerrero/guerrero uruk. El rey trasgo. Coraza y escudo +20, arco largo +20, Thrakurghash (ver Objetos de Poder), Yelmo de Hielo (ver Objetos de Poder). FUE 102, Ra 92, Em 30, I 90, PRE 76, AGI 99, CON 103, Me 66, Rz 87, Ad 79.
Hurog	18	180	CO/19	40	N	Br/Gr	170hc	130ac	15	Guerrero/guerrero uruk. Señor de la guerra de la Cima Hendida. Coraza +15, arco corto +10, Cuchilla de Enanos (ver Objetos de Poder). FUE 102, Ra 91, Em 29, I 84, PRE 79, AGI 101, CON 102, Me 62, Rz 83, Ad 42.
Bralg	16	170	CO/19	60	S10	Br/Gr	160ci	125al	10	Guerrero/guerrero uruk. Señor de la guerra de la Cima Retorcida. Coraza y escudo +10, arco largo +10, Rompedora (ver Objetos de Poder). FUE 101, Ra 88, Em 54, I 49, PRE 91, AGI 97, PRE 101, Me 52, Rz 73, Ad 90.
Grachuk	15	165	CM/14	70	S15	Br/Gr	155ci	115al	15	Guerrero/guerrero uruk. Capitán de la Puerta del Dragón. Cota de malla +10, cimitarra +10, arco largo +5, Yelmo de Dragón (ver Objetos de Poder). FUE 101, Ra 87, Em 55, I 45, PRE 90, AGI 99, CON 100, Me 48, Rz 72, Ad 90.
Obad	14	168	CM/14	60	S10	Br/Gr	158ci	115al	15	Guerrero/guerrero uruk. Capitán de la Hoerk Real. Cota de malla y escudo +10, cimitarra +10, arco corto +5. FUE 96, Ra 95, Em 39, I 92, PRE 41, AGI 98, CON 96, Me 71, Rz 63, Ad 34.
Karagat	13	95	CE/9	50	S	-	80ma	60da	10	Animista/clérigo malvado uruk. Sumo Sacerdote de la Oscuridad. FUE 91, Ra 93, Em 94, I 92, PRE 87, AGI 86, CON 87, Me 74, Rz 87, Ad 51.
	150	SA/3	40	N	-100GGa/80PMo				40	Forma de murciélago. Anillo de Protección +20 BD, maza +10, Talismán del Murciélago (x2 PP, ver Objetos de Poder). 52 PP; 16 listas (de Canalización y básicas de animista).
Ghardak	12	97	CE/9	80	S10	-	115ci	105ac	15	Explorador/ladrón orco menor. Maestro Espía. Armadura de cuero y escudo +10, cimitarra +10, arco corto +10, herramientas de ladrón +30. FUE 97, Ra 86, Em 40, I 78, PRE 69, AGI 80, CON 93, Me 49, Rz 67, Ad 34.
Zarbag	17	177	CM/14	60	S10	Br/Gr	160ci	145lt	15	Guerrero/guerrero uruk. Maestro de las Forjas. Cota de malla y escudo +10, cimitarra +5, látigo +15 (si consigue un crítico, la víctima queda enredada). FUE 99, Ra 91, Em 28, I 73, PRE 81, AGI 100, CON 98, Me 74, Rz 83, Ad 51.
Thob	19	190	CE/11	30	S	Br/Gr	182ma	110ro	15	Guerrero/guerrero troll de las cavernas. Jefe. Maza de Thob (ver Objetos de Poder). Arroja rocas y barriles de licor con gran precisión. FUE 100, Ra 98, Em 29, I 73, PRE 39, AGI 88, CON 91, Me 51, Rz 55, Ad 47.
Saviga	10	71	SA/1	35	N	-	67ec	92da	15	Barda medio-orca. Consorte Real. Brazalete de Protección +15 BD, amuleto de jade (sumando +3), daga +10, 20 PP, 8 listas (Esencia y básicas de bardo). FUE 76, Ra 97, Em 87, I 92, PRE 101, AGI 92, CON 98, Me 89, Rz 85, Ad 86.
Akargún	11	74	SA/2	20	N	-	10ba	40da	30	Mago medio-orco. Brujo de Gundabad. Daga +15, Bastón Enroscado (x3 PP, ver Objetos de Poder), 99 PP, 15 listas (Esencia y básicas de mago). FUE 84, Ra 76, Em 97, I 86, PRE 88, AGI 80, CON 93, Me 67, Rz 72, Ad 44.
Voisiol	8	55	SA/1	15	N	-	20ba	10da	10	Mago dunlendino de Rhûn. Boca del Rey Brujo. Escarabajo de Protección +10 BD, anillo de perla negra x2 PP, bastón +10, 32 PP, 11 listas (Esencia y básicas de mago). FUE 59, Ra 96, Em 97, PRE 45, AGI 78, CON 65, Me 89, Rz 99, Ad 70.
Fylaric	6	44	CE/9	30	S	-	50ba	40al	0	Animista nórdico estaravë. Embajador de los estaravi. Cadena del Embajador (sumando +2), bastón +5, 12 PP, 7 listas (Canalización y básicas de animista). FUE 98, Ra 96, Em 97, I 100, PRE 87, AGI 77, CON 99, Me 98, Rz 85, Ad 69.
Barlof	9	86	CM/13	30	N	-	116hc	88al	10	Montaraz nórdico estaravë. Capitán de los rebeldes. Cota de malla +5, hacha de combate +5. FUE 94, Ra 99, Em 86, I 93, PRE 70, AGI 98, CON 99, Me 67, Rz 86, Ad 77.
Dirn	7	75	CE/9	50	S	-	91ec	72da	15	Exploradora/ladrona enana. Lugarteniente rebelde. Botas de Rapidez (doblan la velocidad). FUE 97, Ra 90, Em 70, I 79, PRE 84, AGI 77, CON 93, Me 94, Rz 89, Ad 77.
MONTE GUNDABAD: 2940 T.E.										
Bolg	24	175	CO/19	90	S20	Br/Gr	190ci	150bsp	20	Guerrero/guerrero uruk. El rey trasgo. Coraza y escudo +20, ballesta pesasa +15, Thrakurghash y el Yelmo de Hielo (ver Objetos de Poder). FUE 101, Ra 92, Em 30, I 80, PRE 77, AGI 101, CON 103, Me 65, Rz 86, Ad 45.
CLAVE:										
Códigos: Las estadísticas describen a cada PNJ. Se puede encontrar una descripción más detallada del PNJ en el texto principal. Algunos de los códigos no tienen por qué explicarse: Niv = Nivel, PV = Puntos de Vida, Esc = Escudo y Mov M = Bonificación por Movimiento y Maniobra. A continuación están explicados los códigos más complicados.										
CA (Clase de Armadura): El código de dos letras expresa la clase de armadura para <i>El Señor de los Anillos</i> : SA = Sin Armadura, C = Cuero, CE = Cuero Endurecido, CM = Cota de Malla, CO = Coraza; el número es el equivalente a la clase de armadura de <i>Rolemaster</i> :										
BD (Bonificación Defensiva): Las Bonificaciones Defensivas incluyen, siempre que es posible, la bonificación por características, por escudo, por armaduras, por habilidades y por otros objetos.										
BO (Bonificación Ofensiva): Las abreviaturas de las BOs de las armas son las siguientes: eb-espada bastarda, ea-espada ancha, ci-cimitarra, e2-espada, ma-maza, ha-hacha, mg-martillo de guerra, hc-hacha de combate, az-azadón de guerra, ga-garrote, ba-bastón, da-daga, la-lanza, lc-lanza de caballería, ja-jabalina, aa-arma de asta, ho-honda, acp-arco compuesto, ac-arco corto o arco de montar, al-arco largo, bsl-ballesta ligera, bsp-ballesta pesada, bo-boleadoras, lt-látigo, ear-estrella arrojada, ab-alabarda, ro-roca (Gran Aplastamiento), AM-Artes Marciales (tanto golpes como barridos); em-estrella de la mañana; GAM-Golpes de Artes Marciales; BAM-Barridos de Artes Marciales.										
Características: AGI-Agilidad; CON-Constitución; Ad-Autodisciplina; Me-Memoria; Rz-Razonamiento; FUE-Fuerza; Ra-Rapidez; PRE-Presencia; Em-Empatía; I-Intuición. Para SA, la Inteligencia es igual a la media de Razonamiento y Memoria.										

9.6 TABLA GENERAL MILITAR

Nombre	Raza	Niv	PV	CA	BD	Esc	Br/Gr	BO prim.	BO sec.	MM	Notas
Oficiales/41	Uruk	8	135	CM/14	50	S5	Br/Gr	125ci	90al	15	Guerreros/guerreros. Cota de malla y escudo +5, cimitarras +5, algunos utilizan látigos (lt).
Portaestandartes tribales/22	Uruk	7	126	CM/14	50	S5	Br/Gr	120ci	85al	15	Guerreros/guerreros. Cota de malla y escudo +5, cimitarras +5, llevan los estandartes de las diversas tribus.
Guardia de Hoerk/160	Uruk	6	120	CM/14	40	S	Br/Gr	115ci	75al	15	Guerreros/guerreros. Cimitarras +5, algunos usan hachas (ha); yelmos blasonados con runas orcas que identifican el señor al que sirven, sea el rey trasgo o alguno de los señores de la guerra.
Líderes de lurg/410	Orcos menor	4	85	CM/13	30	S	-	85ci	45ac	10	Guerreros/guerreros. También utilizan látigos (lt), yelmos blasonados con las insignias tribales.
Guerreros veteranos/1028 (se dan las características para cada tribu)											
Huvorgha/247	Orcos menor	3	75	CM/13	30	S	-	75ci	40ac	5	Guerreros/guerreros.
Burzath/298	Orcos menor	3	70	CM/13	30	S	-	70ci	40ac	5	Guerreros/guerreros.
Krach-ul/278	Orcos menor	3	70	CM/13	30	S	-	70ci	40ac	5	Guerreros/guerreros.
Ilguz/205	Orcos menor	3	65	CM/13	30	S	-	65ci	45ac	5	Guerreros/guerreros.
Algunos utilizan hachas, yelmos blasonados con las insignias tribales: los huvorgha llevan dos cimitarras cruzadas; los Burzath un pico negro; los Krach-ul unas llamas rojas; y los ilguz una serpiente negra enroscada.											
Guerreros adultos/1924 (se dan las características para cada tribu)											
Huvorgha/462	Orcos menor	2	60	CE/9	30	S	-	60ci	30ac	0	Guerreros/guerreros.
Burzath/558	Orcos menor	2	55	CE/9	30	S	-	55ci	30ac	0	Guerreros/guerreros.
Krach-ul/519	Orcos menor	2	55	CE/9	30	S	-	55ci	30ac	0	Guerreros/guerreros.
Ilguz/385	Orcos menor	2	50	CE/9	30	S	-	50ci	35ac	0	Guerreros/guerreros.
Algunos utilizan lanzas (la) o armas de asta (aa), yelmos blasonados con las insignias tribales.											
Guerreros jóvenes/1479 (se dan las características para cada tribu)											
Huvorgha/355	Orcos menor	1	50	CE/9	30	S	-	50la	20ac	-5	Guerreros/guerreros.
Burzath/429	Orcos menor	1	45	CE/9	30	S	-	45la	20ac	-5	Guerreros/guerreros.
Krach-ul/398	Orcos menor	1	45	CE/9	30	S	-	45la	20ac	-5	Guerreros/guerreros.
Ilguz/296	Orcos menor	1	40	CE/9	30	S	-	40la	25ac	-5	Guerreros/guerreros.
Algunos utilizan cimitarras (ci), yelmos blasonados con las insignias tribales. Orcos "snaga".											
Rastreadores/410	Orcos menor	2	40	C/6	30	S	-	55ci	30ac	0	Exploradores/bribones. Exploradores con ciertas habilidades de montaraz, yelmos blasonados con las insignias tribales, buenos cazadores y perseguidores.
Rastreadores de élite/190	Orcos menor	4	55	CE/9	50	S	-	80ci	50ac	5	Montaraces. Como los rastreadores normales, pero están especializados en acechar y realizar emboscadas, algunos utilizan dagas (da) envenenadas, no llevan insignias tribales, y llevan oculto un emblema de plata de los "tres picos".
Tren de Asedio/365 (se dan las características para cada categoría de tropa)											
Oficial/5	Uruk	8	135	CM/14	55	S5	Br/Gr	125ci	95al	15	Guerreros/guerreros. Cota de malla y escudo +5, algunos utilizan látigos (lt).
Huvorgha/90	Orcos menor	3	75	CM/13	35	S	-	75ci	45ac	5	Guerreros/guerreros.
Burzath/90	Orcos menor	3	70	CM/13	35	S	-	70mg	45ac	5	Guerreros/guerreros.
Krach-ul/90	Orcos menor	3	70	CM/13	35	S	-	70ha	45ac	5	Guerreros/guerreros.
Ilguz/90	Orcos menor	3	65	CM/13	35	S	-	65aa	50ac	5	Guerreros/guerreros.
Muy experimentados y motivados, gran moral, yelmos blasonados con la insignia del Tren de Asedio.											
Sacerdotes/15	Uruk	5	58	CE/9	30	S	-	45ma	35acp	0	Animistas/clérigos malvados. 10 PP, 6 listas (Canalización, básicas de animista).
Sanadores/40	Uruk	3	47	C/6	30	S	-	35ma	25acp	0	Animistas/curanderos. 6 PP, 4 listas (sólo sortilegios de curación).
Hembras orcas/3885 (se dan sus características según su origen racial)											
Mayores/185	Uruk	0	35	SA/1	15	N	-	30ga	20da	0	Guerreras/guerreras.
Menores/3700	Orcos menor	0	25	SA/1	15	N	-	20ga	15da	0	Guerreras/guerreras.
Crías de orco/2625 (se dan sus características según su origen racial)											
Mayores/125	Uruk	0	20	SA/1	25	N	-	15ga	10da	0	Guerreros/guerreros.
Menores/2500	Orcos menor	0	15	SA/1	25	N	-	10ga	5da	0	Guerreros/guerreros.
Guardia troll/20	Troll de las cavernas	12	152	CE/11	30	S	-	145ma	90ha	5	Guerreros/guerreros. Suicidas en combate, nunca se retiran a menos que se les ordene, arrojan barriles de licor con la misma facilidad que rocas.
Huargos/500	Lobos	5	150	C/4	30	N	-	80GMo	60gga	30	- Montados por los orcos, son muy rápidos cuando no llevan jinete y son sólo rápidos cuando llevan jinete.
Esclavos/1500	Cualquiera	2	45	SA/1	15	N	-	60ga	35ro	0	Guerreros/guerreros. En su mayoría son hombres, aunque hay algunos enanos y unos pocos hobbits y elfos; no se atreven a luchar, pero se decidirán si alguien les anima.
Rebeldes/48	Cualquiera	3	60	C/6	30	S	-	75la	45ho	5	Guerreros/guerreros. En su mayoría son hombres y enanos, aunque hay algún hobbit pero ningún elfo; muy hábiles en el arte de la emboscada, extremadamente valientes y decididos.
Nota: Las bonificaciones de los orcos menores se deben reducir en un -60 durante el día, o en un -25 cuando están expuestos a una luz artificial o mágica de cierta potencia. Los trolls se convierten en piedra cuando se ven expuestos a la luz natural del sol. Los uruk-hai y los huargos son inmunes a la luz del sol.											



FOROVIRKAIN

Rónen-in-Anduin

hizhaeglar

bebkasari

Nan Lóke

Den Lóke

Gundabad

Gundabok

Aksa Ruin

Argirich

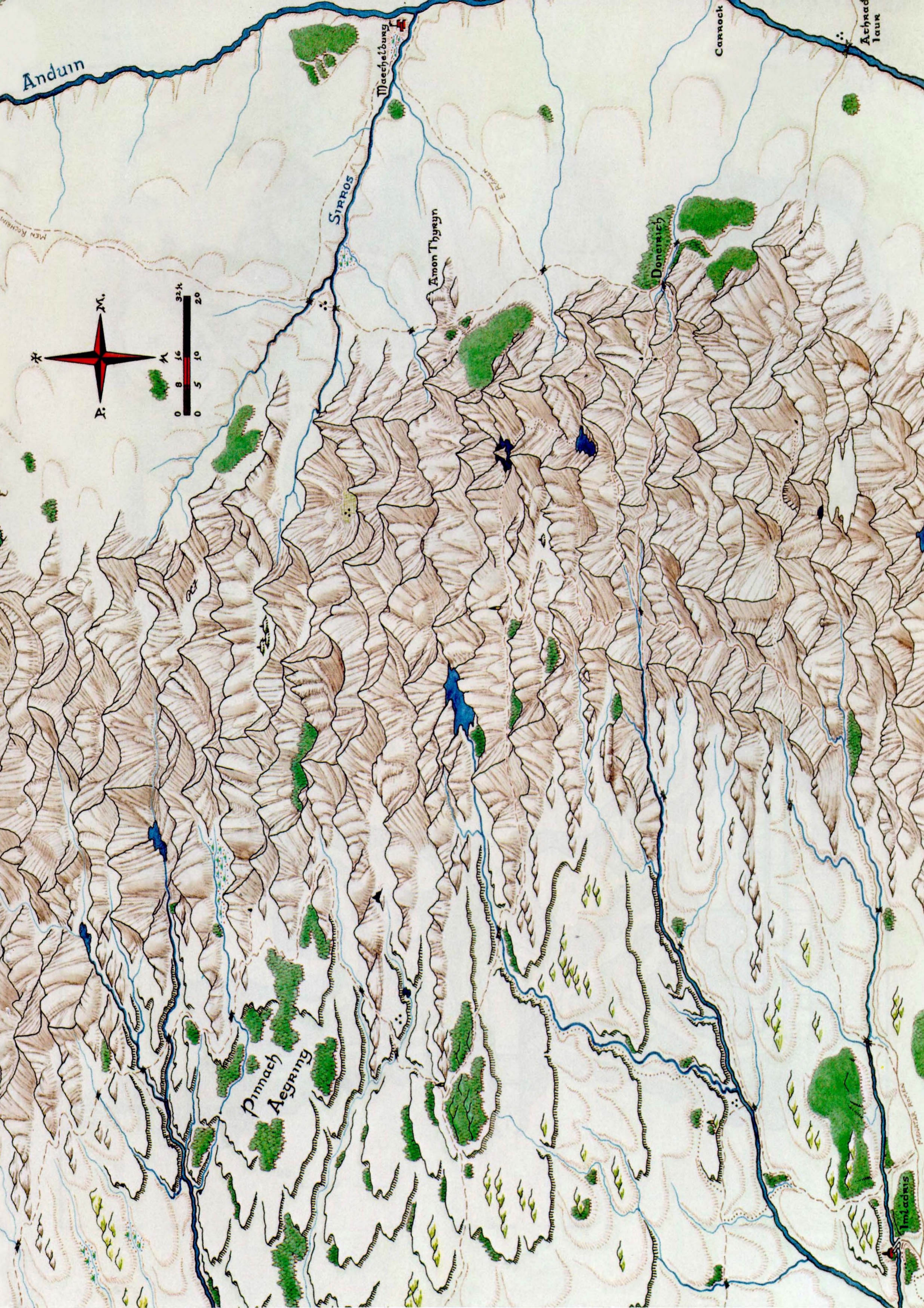
Úgátan

Buhx Fram

(Langwell)

MIEN RÓNEN

MIEN RÓNEN



Anduin

SIRROS

Amon Thyryn

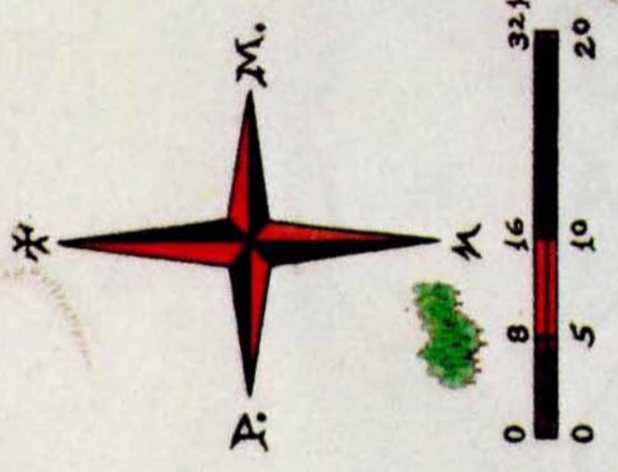
Donerich

Carrack

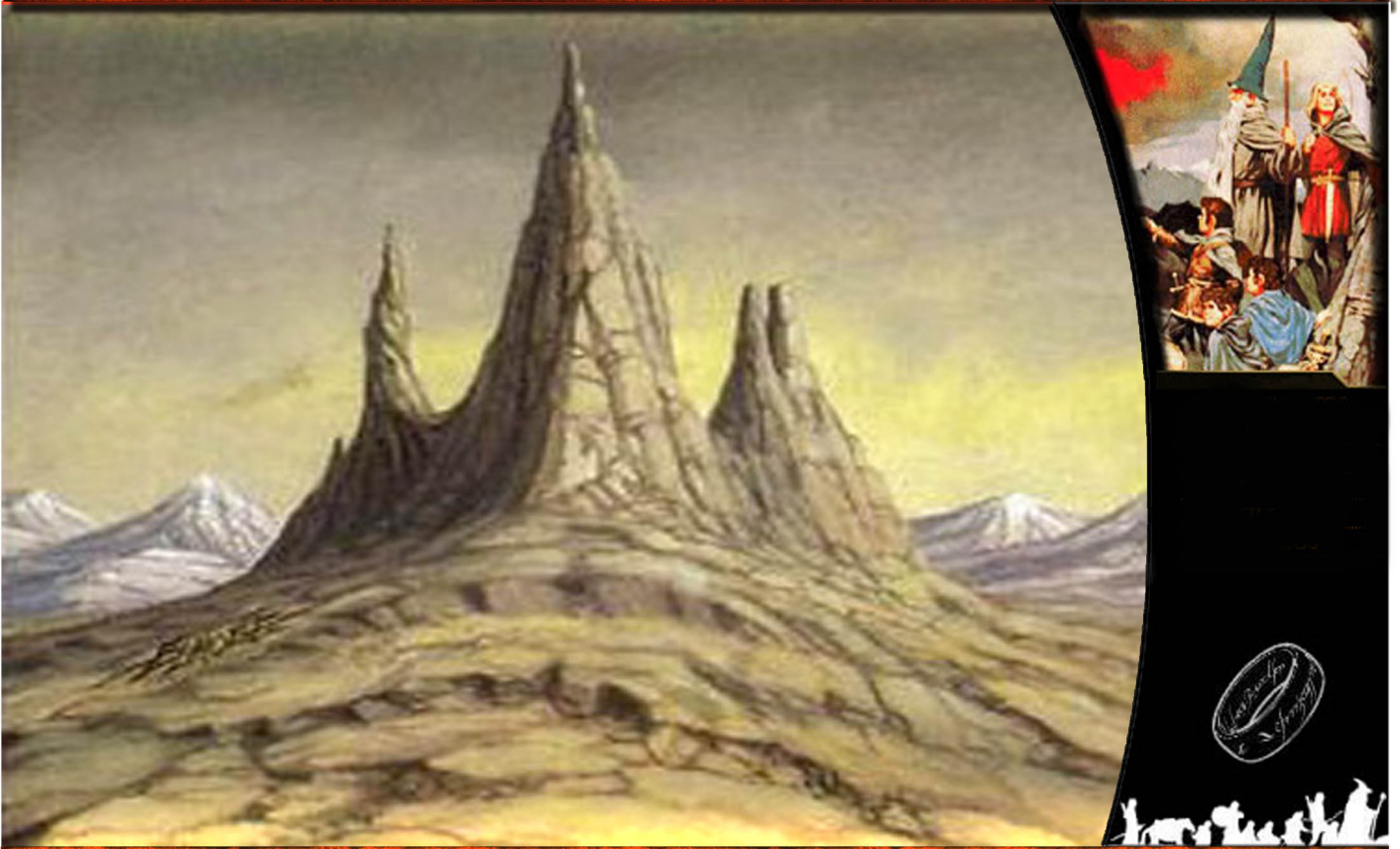
Achrad
Iaur

Pinnach
Aegring

Imladris



EL Monte Gundabato



Edición 2^o por Vecino398, Diciembre 2010
Amigos/as me es grato compartir con todos vosotros estas ediciones
de los mejores módulos de rol que en años pasados jugué...
Es una lastima que las consolas o juegos de PC, acaparen tanta atencion a
la actual juventud, creo que eso me ha dado que pensar y he pretendido
rescatar todos estos módulos, para intentar que este mundo de

ROL
No desaparezca.

www.lacompania.net
y
cavernaderol.blogspot.com

