

## KARAK-ZARAG “LA FORTALEZA DE LA PÓLVORA”

Era la primera salida del pequeño montaraz enano Gilum y no podía haber sido de lo más divertida. Le habían asignado recientemente a una pequeña cuadrilla de montaraces enanos cuya misión eran controlar los estrechos caminos hacia Karak-Zarag, especialmente infestados de goblins, garrapatos y trolles. Hoy habían eliminado un gran rebaño de garrapatos cavernícolas y tocaba volver a la fortaleza para avisar de lo que estaba por venir.

La fortaleza de Karak-Zarag era conocida por sus grandes minas de salitre, carbón y azufre, una combinación perfecta para la fabricación de la pólvora. Antaño fue una fortaleza comercial y enviaban pólvora a los karaks más importantes de la zona e incluso a los humanos, pero en estos tiempos oscuros esto ya no era posible. Había un exceso de pólvora que no era posible vender, pero si usar en la batalla, razón por la cual, aunque la fortaleza estaba en decadencia y la mayoría de jóvenes enanos preferían emigrar a los grandes karaks, se había convertido en un santuario para ingenieros de todos los rincones.

Otrebla Ollebac, el gran señor enano de Karak-Zarag, lo sabía. Por ello, el día que aparecieron Grimm Erfuz y su gemelo Thorik por la fortaleza, no dudó en pedirles sus consejos. No sé sabe dónde nacieron estos maestros ingenieros especializados en el uso de la pólvora, pero sí era sabida su formación en Karak-a-Karak. Otrebla era conocedor de que no podrían vender el excedente de pólvora y por ello tomó la decisión de sustituir todas las antiguas máquinas de guerra tales como lanzaagravios y lanzavirotos, así como las ballestas, por sus sustitutos de pólvora. Esto sería un gran complemento para su guardia personal de martilladores y los barbaslargas, mayoría en el ejército debido a la baja natalidad del karak.

La mayoría de rumores decían que los gemelos Erfuz eran adictos a la pólvora. Algunos dicen que fueron expulsados de Karak-a-Karak por estas razones. En una ocasión lograron crear un prototipo de máquina juntando 5 cañones en línea. Quisieron crear una máquina tipo cañón órgano, pero de mayor tamaño, y en una batalla contra bárbaros del caos lograron tirar hasta 3 mamuts del Caos con cada disparo. Sin embargo, no supieron parar, y en el cuarto disparo el artilugio explotó cobrándose bastantes vidas enanas y dejándolos a ellos malheridos. Por estas razones y porque les gustaba pasearse con no menos de 8 pistolas por los túneles subterráneos fueron expulsados y acabaron en Karak-Zarag. Aquí pudieron llevar a cabo sus planes con menos limitaciones y lograron que en la fortaleza sólo se usaran arcabuces, pistolas, cañones y cañones órgano. Además, el gremio de ingenieros se especializó en el atrincheramiento de los cañones.

Las batallas en la fortaleza y sus cercanías eran un auténtico espectáculo pirotécnico y destructivo. Los grandes estruendos de los cañones hacían vibrar las montañas y se sentían temblores incluso en los karaks más lejanos. El olor de la pólvora sólo era tolerable para alguien que estuviera acostumbrado y no eran pocos los matadores que se enfadaban cuando perdían la ocasión de desmembrar y decapitar a un gigante debido un certero cañonazo.

