# El código de Malacath

El código de Malacath:
Guía de las fortalezas orcas para mercenarios

de
Amanda Alleia
Mercenario

"Nadie vence a un orco."


No hace falta que te cuente cuántas veces he oído esa bravuconería en lúgubres tabernas o en gritos desaforados de compañeros mercenarios demasiado embravecidos. Pero te mentiría si no te dijese que, en las fortalezas orcas, esas palabras se respetan como si fueran la ley. En pocos lugares te diría la Srta. Alleia que la "tradición" y los "métodos antiguos" crean buenos guerreros pero, en el caso de los orcos, parece que la lealtad hacia sus ancestros es su senda hacia la victoria.

Permíteme ponerte en situación. Las fortalezas orcas existen desde que existen los propios orcos, al menos según ellos. Cuando menos, se trata de campamentos fortificados, cuando no de auténticas fortalezas. Cada hombre, mujer y niño tras las murallas se entrena desde que nace para defenderlas. Todas sus armas y armaduras se forjan dentro de las fortalezas, mientras que los guerreros orcos cazan toda la comida, y la llevan de vuelta para alimentar a cuantos viven en ellas.

Los orcos no obedecen ninguna ley salvo las suyas propias: un código de normas llamado "código de Malacath", que recibe su nombre de uno de sus dioses, al que en ocasiones se refieren como Mauloch. La mayoría son muy simples: no robes, no mates, no ataque a nadie sin motivo (aunque la lista de excepciones es bastante extensa). Sin embargo, las fortalezas orcas no tienen cárceles para sus criminales. Tienen lo que llaman "el precio de sangre". O uno paga por sus crímenes con bienes o paga en sangre hasta que la víctima queda resarcida. Y no hace falta que te diga que los orcos tienen mucha sangre.

El código también determina quién dirige una fortaleza. El macho más fuerte suele ser el

jefe, que toma las decisiones y decide cuándo se ha acatado el código de Malacath. Todas las mujeres son o las mujeres del jefe o sus hijas, con la excepción de una mujer sabia, encargada de todas las cuestiones espirituales y necesidades curativas. Los asuntos más graves se solventan en cortos pero brutales enfrentamientos, y los que no se entienden con el jefe suelen ser expulsados de sus fortalezas para vivir con el resto de nosotros. Los orcos crecen bajo la exigencia de luchar por todo, y creen que si algo no merece la pena la lucha, el código ni siquiera lo contempla.

En las fortalezas orcas no gustan de tener forasteros, ya que están habituados a vivir de forma autónoma. La Srta. Alleia lo sabe porque muchos orcos abandonan las fortalezas para convertirse en soldados y mercenarios, y con unas pocas pintas de aguamiel, pronto empiezan a hablar sobre su hogar. Tengo entendido que, en ocasiones, un orco hará de un amigo no orco su "hermano de sangre", permitiéndole vivir en la fortaleza como un miembro del clan. Sin embargo, nunca he visto que suceda realmente.

A pesar de sus extrañas normas y tradiciones, el código de Malacath crea una cultura de guerreros resueltos, que gozan de una determinación de la que los mercenarios convencionales suelen carecer. Así, no dudarán en desenfundar sus armas y zanjar un asunto abiertamente, lo que, en mi opinión, marca la diferencia entre los orcos de fortaleza y los de ciudad. La ley Imperial nos permite zanjar una pelea a través de los hombres del emperador, mientras que el código de Malacath exige que cada uno resuelva sus propios problemas, una buena forma de ver la vida si uno lleva una vida de mercenario.

# El código de Malacath

| | |
|---|---|
| **FormId** | skyrim.esm:07EBC9 |
| **Owning plugin** | skyrim.esm |
| **Local FormId** | 07EBC9 |
| **Editor ID** | Book1CheapTheCodeofMalacath |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | HighPolyBookLarge02 |
| **Value (gold)** | 2 |
| **Type** | Book or tome |
| **Weight** | 1 |
| **Can be taken** | Yes |
| **Teaches** | (none) |
| **Inventory description** | (none) |
| **Keywords** | VendorItemBook |
| **Locations** | 1202 |
| **Leveled lists** | 12 |
| **Scripts** | 0 |

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.