

# Paredes de RANERO

Descripciones realizadas por:  
**Jesús M.<sup>a</sup> San Cristobal,**  
**Perfe Rodríguez y**  
**Santiago Yaniz**

En el límite de la provincia de Bizkaia, los montes de Karranza albergan un conjunto de magníficas paredes que comienzan a estar surcadas por vías de interesante escalada y elevada dificultad.

El río Karranza es el eje del mismo valle que discurre profundo entre las moles rocosas de El Moro, El Mazo y Ranero. Los escarpes de Ranero caen verticales desde el reborde del lapiaz y luego unas grandes pedreras y laderas que alternan la argoma y el encinar descienden hasta el eje del valle.

Circulando por la carretera de Karranza hacia Ramales y a pocos kilómetros de Karranza se cruza la muga entre Bizkaia y Santander. Un poco más adelante, después de rebasar las cuevas de Venta de la Perra, aparecen a la derecha los escarpes de Ranero formados por una franja rocosa vertical que sigue la dirección del valle; son las paredes de Ranero, desde 80 a 200 metros de roca vertical, compacta y maravillosa para los amantes del «free».

**Ranero.**  
**Zona de escalada.**

## Cómo llegar

El acceso más interesante parte del pueblo de Ranero desde el que se llega por una corta carretera hasta las canteras dolomíticas abandonadas; (en Ranero hay que aprovisionarse de agua pues no hay ninguna fuente en la zona) de allí hay que flanquear todo el reborde de la montaña durante casi una hora hasta encontrarse con la zona central de las paredes.

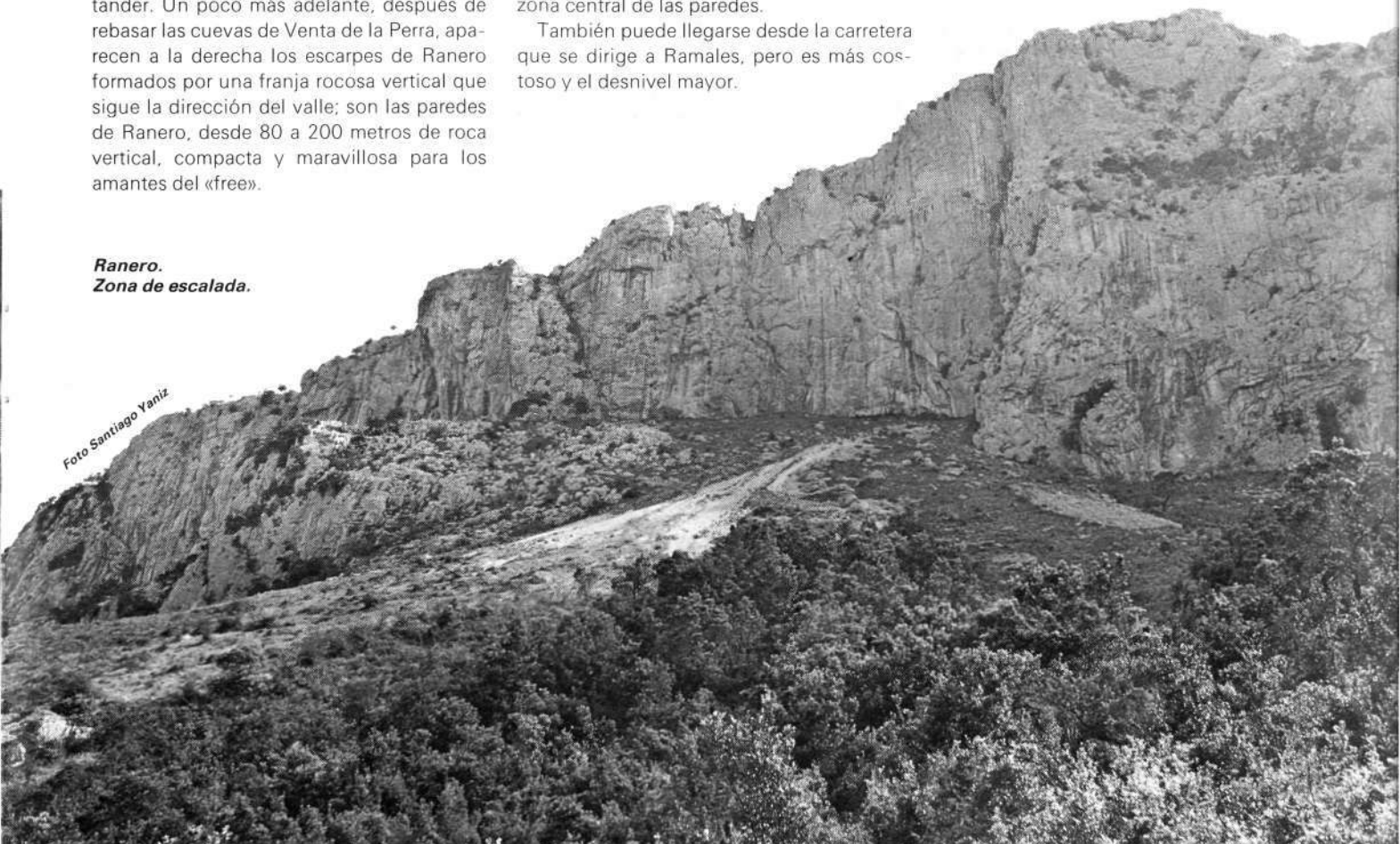
También puede llegarse desde la carretera que se dirige a Ramales, pero es más costoso y el desnivel mayor.

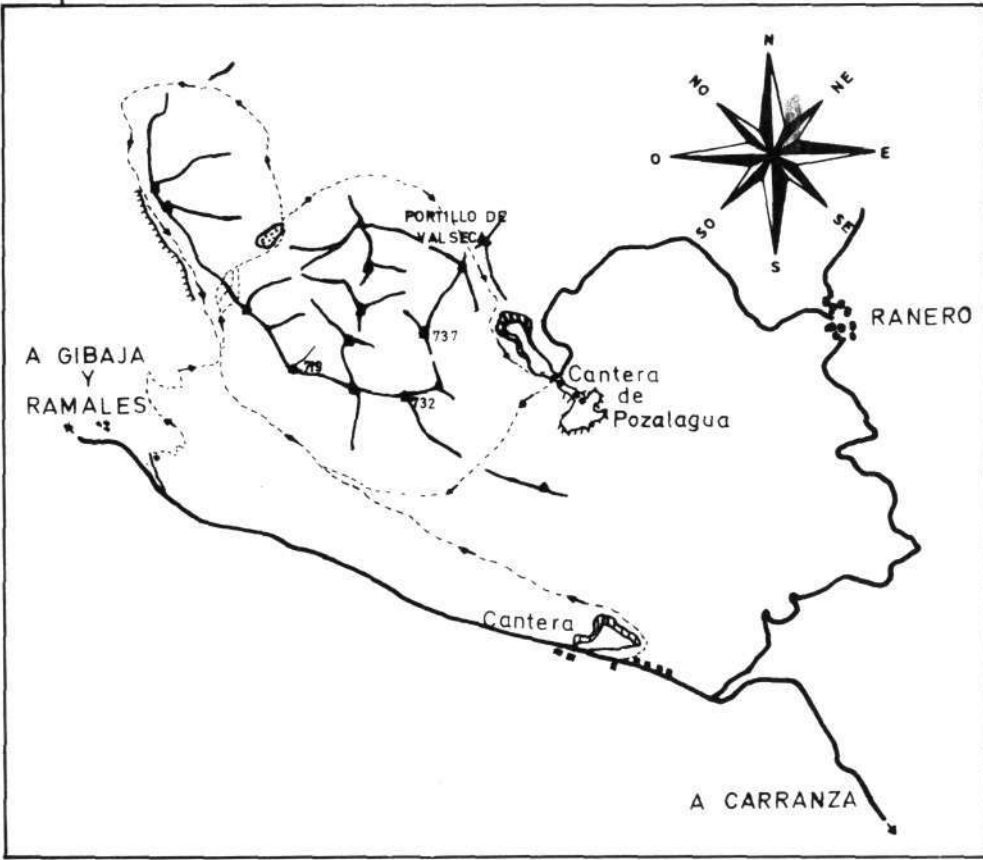
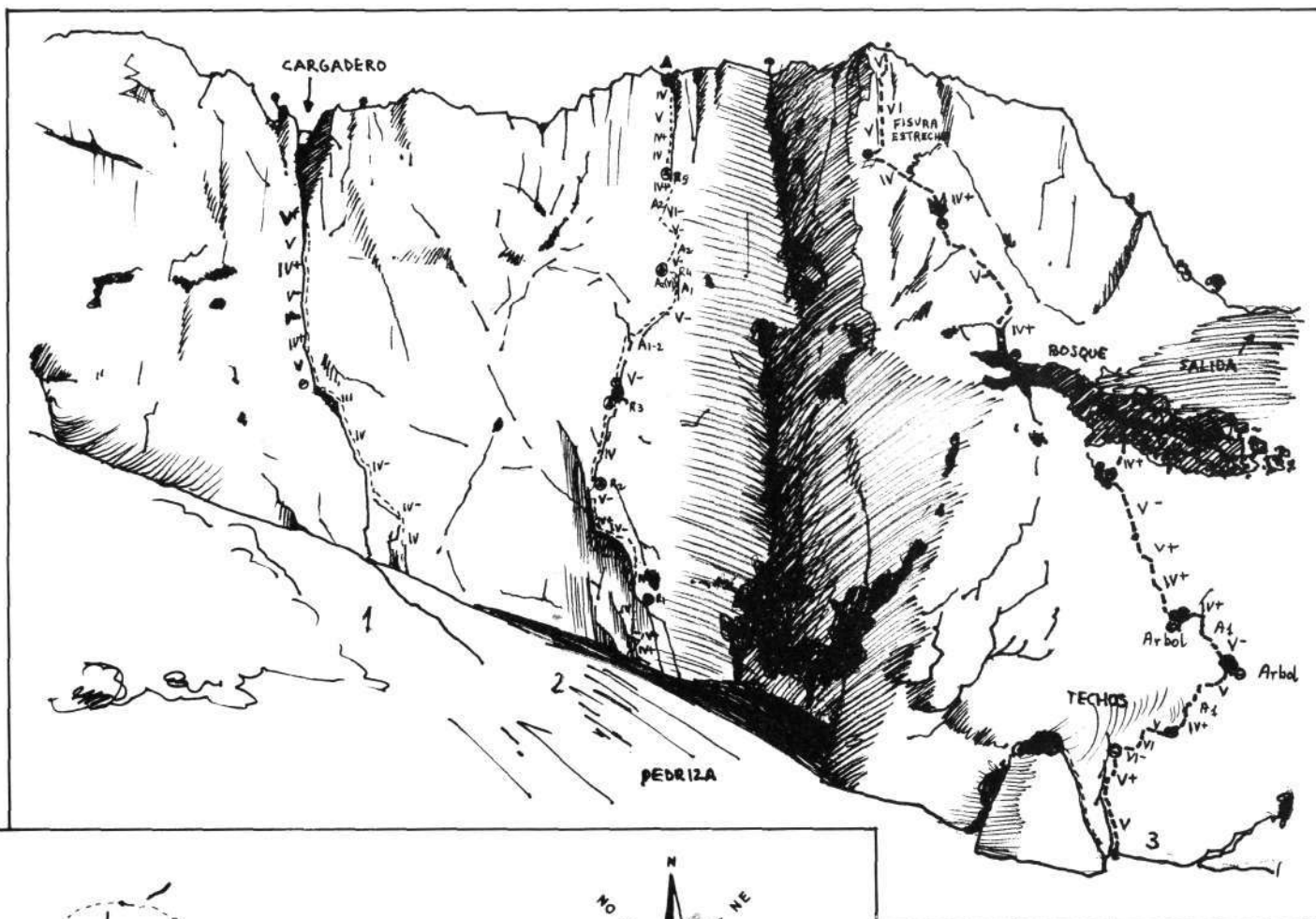
## Vivac

En la base de las paredes hay una magnífica cueva para dormir.

Desde el bosquecillo de encinar se aprecia justo encima un pequeño espolón despegado de la pared. El vivac es una cueva que se halla a unos 50 metros a la derecha de él y, aunque no se distingue desde abajo por la pendiente, se localiza porque sobre él hay una enorme hiedra. Es una cavidad de poca altura y gran anchura, de suelo completamente horizontal y seco que protege perfectamente de la lluvia y es un espléndido vivac.

Foto Santiago Yaniz





gunas zonas más fracturadas aflora la vegetación, en el muro que se abre a la izquierda de la cueva-vivac hay más de 300 metros de pared que en varios puntos desploma al acercarse a las zonas superiores.

Por el momento hay trazadas cuatro vías completas y dos más se han iniciado en la zona. En estas paredes de Ranero hay que ejercitar a fondo las aptitudes del cuerpo, y emplearse fuerte en la superación de esas placas de roca especial, sobre las goteras, por la extraña chimenea sin presas o por el diedro invertido, pero siempre en un ambiente excepcional, seguramente contemplados por el avión roquero o el buitre sorprendido en el resol de la mañana de cualquier día de este confín de Bizkaia.

**Para descender**

El descenso de las paredes puede realizarse en tres rappels (el segundo mal equipado) por la vía Sorgin Zuria o destreando por el extremo Noroeste de las paredes (izda., vistas desde abajo). También puede llegarse de nuevo a las canteras de partida atravesando un encinar que se ve desde lo alto de las paredes y, faldeando, hasta encontrar el collado por donde pasa el sendero que desciende directamente a las canteras.

**Las paredes**

El aislamiento del lugar ha sido quizás la razón de que estas paredes hayan permanecido inescaladas hasta hace poco tiempo.

Aunque eran conocidas antes, hasta 1980 no se comenzó a abrir en ellas ninguna vía.

Son paredes de roca caliza excepcionalmente compacta por su contenido dolomítico y de una gran verticalidad. Aunque en al-



*Siempre que se empieza a escalar en una zona nueva se tiene una cierta impresión de descubrir un secreto. Quizá de un modo un poco infantil se sienten miedos que no proceden de cosas concretas pero que hacen las paredes más altas, más impresionantes, más obsesivas. Es este el miedo que sentíamos golpeando nuestras locas ganas de aventura cuando por primera vez pisábamos las paredes de Karranza. Relatar las impresiones que vivimos con toda intensidad metro a metro es una aventura que a muchos haría reír, pero que con su inconsciente sencillez nos han hecho vivir estas vías.*

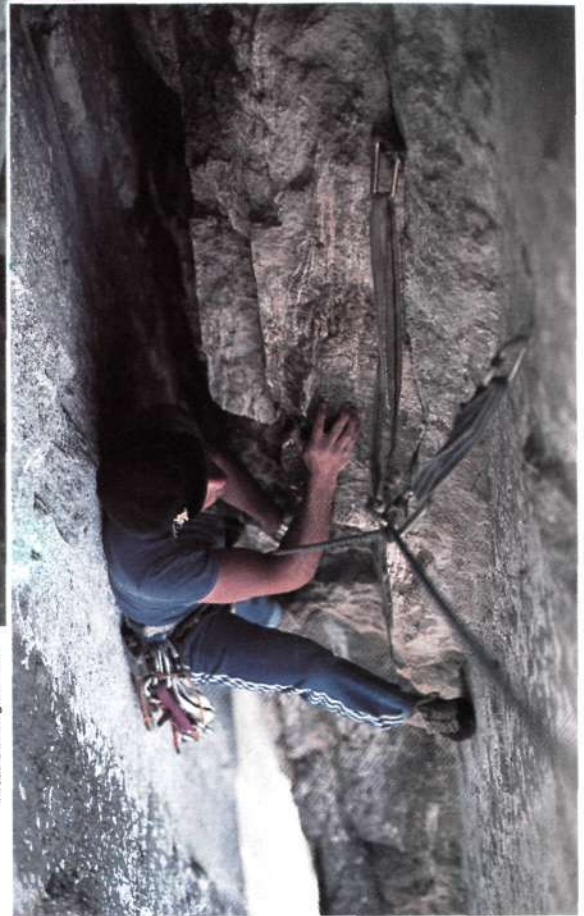
*Cuando alguien (como nosotros) abre a base de vivencias una pared, todo parece mezclarse; las noches de luna, los días lluviosos, las risas, la sed, la amistad... Y la Pared es tuya, le pones un nombre y «es tuya». Quien la repita tendrá la satisfacción de la vía escalada, pero una vía es mucho más para cada uno.*

*¿Qué es Durduz para ti?*



**Durduz.  
Tercer largo.**

**Durduz.  
Chimenea.**



Fotos Santiago Yaniz

**Vía Gau txori.**



Foto Jesús Olarra

**Vía Gau txori.  
Cumbre.**

## Vía Durduz

Vértigo en euskera se dice «durduz» y si alguien que padezca de él se aproxima a la parte superior de esta vía sabrá rápidamente el por qué de este nombre.

La Vía Durduz recorre el pilar situado a la izquierda del Gran Diedro de la pared. Comienza por un sistema de extrañas chimeneas que más parecen propias de una configuración granítica que de caliza y luego asciende por las placas lisas superiores evitando los grandes desplomes. Con un 70% de escalada libre entre el IV Sup. y el VI grado y un artificial de gran técnica se puede decir que ésta es, por su carácter aéreo, una vía a prueba de vértigo. En el conjunto de su altura, unos 150 m., la pared desploma unos seis metros y en ella siempre da la impresión de estarse colgando en el vacío, ya que nunca se ve toda la pared. Las formaciones rocosas son aquí diferentes a lo habitual en caliza y supone para el escalador un terreno nuevo de gran atractivo.

La vía se aborda por unos pasos verticales bajo la chimenea (IV sup) que prosiguen por un diedro cuya entrada puede estar obstruida por una zarzaparrilla; se evita por unas

Foto Jesús Olarra







**Durduz.**  
**Primer largo.**

Foto Santiago Yaniz

placas rugosas a la derecha (IV sup, V) hasta la base de la chimenea suspendida.

Tras la reunión, la chimenea se asciende por el interior (IV sup) hasta que se taponan y hay que salir al borde para continuar (IV sup, expuesto); luego se vuelve al interior hasta que la chimenea concluye. Se sale afuera y a la derecha en un paso expuesto (V inf) y a un par de metros se llega a la reunión. Esta chimenea, el principal obstáculo de la vía por su exposición, recibió el nombre de chimenea «de Juan sin miedo».

La vía prosigue por una fisura chimenea que desploma (IV sup) y pasando por un filo marcado llega a un árbol característico donde se establece la reunión.

Ascender la fisura sobre el árbol (V inf) hasta un diedro que se cierra en un desplome desde donde se continúa hacia la derecha en artificial (A1, A2) combinando algún paso en libre (V) —es necesario un fisurero de un par de centímetros—; el artificial lleva hasta una placa lisa y vertical desde la que se alcanza la reunión mediante un gancho o fifi en una gotera o en libre (VI).

De la reunión se sale hacia la derecha (V) hacia un golo y se continúa en artificial muy vertical hasta una fisura muy atlética (V sup); al final de ella una travesía a la izda. conduce a un golo (A2 ó VI) después del cual se suceden los pasos en libre y en artificial (V y A2) por las goteras. Esta zona está

asegurada con golos y desemboca en unos diedros que se ascienden hasta la reunión (V inf). El último largo se toma por la izda. y por un diedro cortado en un desplome que hay que superar (V sup) para salir en pocos metros a la parte superior de la pared.

## Vía Gau Txori

Esta vía de 180 m. de desnivel comienza en la parte más baja del espolón que discurre a la derecha del Gran Diedro y unos metros a la derecha de una chimenea muy evidente.

El primer largo sigue una fina fisura que muere debajo de unos grandes desplomes rojizos (V, V sup). Borear la zona desplomada (VI inf, VI) y, después de superarla, continuar la derecha hasta la reunión. (IV, V).

Escalar una corta placa después de abandonar los desplomes (IV sup., A1) y seguir atravesando hasta un árbol (V); desde éste se sigue en Dülfer (V inf) y por una corta placa se atraviesa a la izquierda hasta otro árbol (Ao, IV sup).

Atravesar a la izquierda y seguir directo hasta unos metros debajo de la gran terraza (IV sup, V), alcanzarla después (IV). Atacar la segunda parte de la pared por una corta chimenea y continuar por unas placas hasta la base de un diedro característico (IV sup, V). Superar el diedro y atravesar una vira ascendente continuando hasta una repisa a la izquierda de una fisura muy regular (IV); seguirla mediante el uso de grandes fisureros —los friends pueden ser también útiles— (V, VI); salirse al final a la derecha (V) para alcanzar la zona superior.

## Vía Sorgin Zuria

Más a la izquierda del Gran Diedro se abre en lo alto de la pared una brecha en la que pueden apreciarse restos ruinosos de una construcción minera. Hasta ella llega la vía Sorgin Zuria que arranca por un pequeño contrafuerte diagonal muy evidente y atraviesa una zona herbosa para subir directamente una fisura-chimenea vertical hasta el portillo. Tiene unos 110 metros de altura con una dificultad oscilante entre el IV sup. y V grado de escalada elegante en la parte superior aunque un poco extraña y herbosa en la zona inferior.

El contrafuerte de entrada (IV) continúa por la grada herbosa (III) y llega por una zona incómoda hasta la base de la chimenea. Desde aquí un largo estirado repta entre la chimenea entra y sale de ella en una escalada tan curiosa como extraña (IV sup) y por una chimenea estrecha (V) desemboca en el viejo tinglado de un descargadero de mineral.