

EL HERALDO DE ALTDOBF



Año 2

Nº 6

Nuevas Reglas y Hechizos

Antropología
Goblin

Tratado
sobre las
Pielverdes



INDICE

Editorial	4
(Elemmir)	
La “Aztuzia” de los Pielverdes	5
(Igest)	
Antropolgía Goblin	7
(Julián)	
Relato: “Waaagh!!”	10
(Julián)	
Tratado sobre las Razas Pielverdes	15
(Julián)	
Los Gnoblars	19
(Julián)	
Aspectos Extraños de la Cultura Pielverde	21
(Julián)	
Relato: “Sombras del Pasado”	23
(Igest)	
Cómic: “Mártir”	27
(Julián, Fampi)	
Hechizos Adicionales	31
(Elemmir)	
Hechiceros Arcanos	39
(Elemmir)	
Nuevas Reglas	43
(Elemmir)	

Diseño y Maquetado: IKKYU

Dibujos: Nelson Ismael Duarte, Nuris

Todas las imágenes son propiedad de sus respectivos autores y/o dueños y sólo son usadas aquí con carácter ilustrativo.

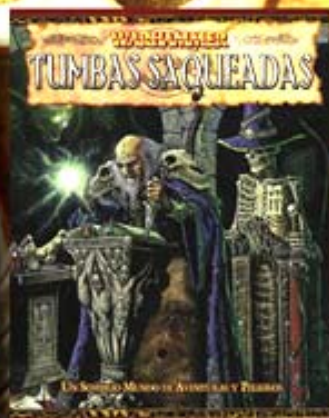


WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

VUELVE LA LÉYENDA...
¡CON MÁS FUERZA QUE NUNCA!



Recorre el **Viejo Mundo** y el **Imperio**, asolados por las guerras y las enfermedades propagadas por las **mutaciones del Caos**. Conviértete en un héroe y vive emocionantes y peligrosas aventuras, en un mundo cruel lleno de **magia** y de misterio. Enfrentate a las hordas de **hombres rata** y **bestias del caos**; descubre complots y maquinaciones y, quien sabe, puede que seas uno de los elegidos por el destino para cambiar el mundo.



edge®
www.edgeent.com



EDITORIAL

¡Bienvenido amigo lector a una nueva entrega del Herald de Altdorf!

Largo tiempo ha pasado desde el anterior número ya que extraños accidentes nos impidieron apresurar la llegada de esta entrega. Pero aquí estamos una vez más para brindarles el mismo material que ya estáis acostumbrados a encontrar entre nuestras humildes páginas.

Para este número abordaremos el tema referente a las hordas verdes, el azote de las aldeas, las criaturas que han atacado una y otra vez las tierras de todo el mundo conocido con el fin solo de saquear y someter a los hombres, enanos y elfos... sí amigos, el tema de esta entrega son los Orcos (aunque bien lo han podido deducir en la portada). Nuestros escritores han preparado varios artículos referentes a estas criaturas; cubriendo temas que van desde la Antropología de los Goblins hasta un tratado de la Astucia de los Pielos Verdes. Pero también, apartándose del tema central, os traemos una carrera mágica nueva: los Hechiceros Arcanos, junto con un complemento de hechizos de Magia Menor Adicionales para que podáis diversificar un poco más a vuestros hechiceros.

Pero esto no es todo, como siempre encontraréis otros artículos más, relatos, comics, etc. Sin más que agregar, solo que disfrutéis de esta nueva entrega del Herald de Altdorf, me despido hasta la próxima.

Ëlemmir



La "Aztuzia" de los Pielles Verdes

Las raza de los piellesverdes siempre se ha caracterizado por su gran brutalidad y obsesión por el combate, no en vano, más de la mitad de sus vidas la pasan combatiendo y es raro que los orcos lleguen a edades avanzadas, siendo solo unos pocos los que logran llegar a ancianos. Quizás sea por eso que los piellesverdes no acostumbran a recapacitar en exceso sobre el siguiente paso que van a dar, pues son bastante impulsivos. Es más, aquellos que piensan un poco más de la cuenta son considerados por el resto como "enclenques", siendo claramente discriminados (aunque a veces su destino es menos discriminatorio, simplemente se convierten en parte de la cena del día) y acaban pasando a ser los porteadores, cocineros o a desempeñar cualquier otro puesto que no entrañe tomar parte en los combates.

De entre todos los piellesverdes, los orcos, son los más fieles a esta filosofía y es que según sus propias ideas, lo más sensato es combatir lo más duro que se pueda para así hacerse más fuerte y llegar a lo más alto, siendo una total deshonra el usar las *malas artes* para tratar de ganar un combate. ¿Pero que se considera como malas artes? ¿Pensar una estrategia adecuada para tratar de vencer al oponente? ¿Saber cuando conviene mantener las distancias? ¿Esperar a que el enemigo baje la guardia? Pues en cierto modo así es. Lo más habitual para un orco es lanzarse al combate sin mediar palabra alguna con su enemigo tratando de pisotearle lo antes posible el cráneo. Así pues, con el paso del tiempo se ha ido forjando un sistema de mando entre los orcos, basado únicamente en la fuerza bruta. El que más duro pega es el jefe y no hay otra forma de plantearse dicha situación. Es por todo eso, que no es extraño que los orcos acaben peleándose entre sí, simplemente por tratar de demostrar su supremacía sobre el orco más poderoso del clan.

¿Pero es que acaso no existe entre los orcos nadie capaz de pensar un poco más que el resto? Pues claro que sí, de hecho, son tan sutiles, que el resto no son capaces de darse cuenta de que están trazando sus estrategias o planes en lugar de simplemente lanzarse a la carga en busca de un combate digno. Dichos orcos normalmente, a pesar de no ser los más grandes ni los más hábiles en combate, acaban convirtiéndose en asesores de sus correspondientes caudillos o chamanes, y en alguna que otra ocasión acaban convirtiéndose en los jefes, aunque prefieren mantenerse alejados del liderazgo para así evitar las

tentativas de otros orcos emergentes que tratan de reclamar el puesto que creen merecerse.

Los goblins y otros parientes menores de los orcos (hobgoblins, snoltings), aunque también son bastante agresivos no suelen ser tan osados como sus hermanos mayores. Quizás se deba a su menor tamaño o porque se encuentran siempre bajo el liderazgo de los orcos. Eso no beneficia mucho a su capacidad para desarrollar su inteligencia, pues muchas veces no pueden sino limitarse a seguir las órdenes de los orcos. No obstante, en ocasiones, pueden encontrarse bandas de goblins o snoltings rebeldes, que no se mantienen bajo el férreo mandato de los orcos y que se encargan de extender el caos por cuenta propia.

En dichos casos, suelen contar con algo más de organización y sus acciones militares son más planificadas. Sus campamentos en los bosques pueden contar con vigías, e incluso con sistemas de aviso o trampas en torno a los mismos para tratar de mantener a raya a los posibles intrusos. Sin duda son algo "*más aztutoz ke loz grandotez*" como ellos mismos pueden afirmar, siempre y cuando no tengan a un orco cerca dispuesto a demostrarles que la "*aztuzia se demuestra con loz puñoz*".

Al ser más débiles en combate y al gozar de menos posibilidades de supervivencia su instinto se ha desarrollado algo más que el de sus hermanos orcos. No en vano, los goblins, snoltings y demás piellesverdes menores no necesitan estar involucrados en una guerra para caer como moscas. En su vida diaria suelen ser objeto de las iras de los orcos y de sus propias conspiraciones, con lo que la supervivencia, puede llegar a convertirse todo un arte para ellos.

En general, los piellesverdes no son unos seres destacados por su capacidad intelectual, lo cual será fácilmente extrapolable por los directores de juego a sus partidas. Cuando los aventureros se encuentren con piellesverdes, la reacción de estos será muy evidente, emplear la fuerza bruta. Al menos en el caso de los orcos, mientras que sus hermanos menores, siempre analizarán previamente la situación y en caso de verse en desventaja, es más probable que traten de evitar el combate para salvar sus vidas. Pero los aventureros deben tener muy claro que en ocasiones pueden verse sorprendidos si sucede que se encuentran con algún pielverde algo más astuto, capaz de planificar una estrategia para

para tratar de salir victorioso en el combate.

Ni qué decir tiene que cualquier encuentro con un pielverde supondrá un enfrentamiento para los aventureros. Es muy raro encontrarse a un pielverde que se plantee la posibilidad de dialogar con los aventureros. *"Primero te machacaremos, luego hablamos"* Es su consigna. Los pielesverdes son, por naturaleza, una raza inclinada a la guerra y por eso es muy difícil encontrarlos en otros sitios que no sean en el propio campo de batalla. Así mientras que no forman parte de ningún Waaagh, pasan su vida en los bosques, combatiendo entre si y saqueando aldeas pequeñas, sembrando el caos en busca de descargar su brutalidad. Y eso hace difícil que se les pueda encontrar en otro entorno como por ejemplo en una ciudad.

Existen ocasiones excepcionales en que uno puede llegar a encontrarse un pielverde en una ciudad, por sorprendente que parezca. Esos casos excepcionales suelen ser de hobgoblins, de una complexión muy similar a los humanos, o de goblins, que podrían pasar por un crío o un humano canijo. Por supuesto, en tales ocasiones, los pielesverdes que se infiltran van convenientemente cubiertos por capas y capuchas, que velen su verdadera identidad, ya que en caso de ser descubiertos lo más fácil es que se encuentren con serios problemas para salir con vida de allí.

Normalmente estos pielesverdes

permanecen en las ciudades solo el tiempo necesario, sin prolongar innecesariamente su estancia, para así reducir las posibilidades de ser descubiertos. Suele tratarse de situaciones muy excepcionales, porque no es muy habitual que hagan tratos con otras razas, así pues un encuentro de estas dimensiones podría ser muy sorprendente para aventureros algo inexpertos. Así sucede al menos en las ciudades imperiales, ya que en Tilea la presencia de mercenarios de algunas razas como los pielesverdes, aunque no ha sido vista con buenos ojos por la gran mayoría y aunque no es conocida por muchos, sigue extendiéndose (y es que en Tilea algunos comerciantes adinerados o gobernantes sin escrúpulos, tratan de aumentar su prestigio a cualquier precio y que mejor que esos seres más dóciles a las órdenes y más resistentes). Así es como en algunos casos orcos algo más astutos que sus congéneres, han visto como tenían que participar en campañas contra los de su propia raza.

Haciendo un breve resumen, la "aztuzia" de los pielesverdes, podría basarse, en la mayoría de los casos, en el número de cráneos que han sido capaces de romper antes de que alguien rompiera el suyo. Y es que los pielesverdes no son seres acostumbrados a largas discusiones ni a llevar a cabo acciones sutiles, siendo la fuerza bruta el medio más habitual para lograr sus fines. No obstante, y aunque son contadas, en ocasiones hay excepciones entre los pielesverdes que son las que traen más de un quebradero de "cráneo" a los humanos.



Antropología Goblin

Las naciones del Viejo Mundo han estado amenazadas por incursores Orcos y Goblins desde siempre. Los Orcos y Goblins se han adaptado a todos los hábitats y viven en casi todas las regiones de este mundo. Bajo los términos Orco y Goblin se incluyen muchas subespecies: los Goblins Nocturnos que viven en las montañas, los fanáticos Orcos Salvajes que cubren sus cuerpos con bárbaros tatuajes; no obstante, el colectivo es conocido como "pielesverdes" debido a las diferentes tonalidades verdosas que presenta su piel. Los enemigos de estos seres no acostumbran a prestar mucha atención a sus diferentes colores; después de todo, un Orco es un Orco y un Goblin es un Goblin. No obstante, hay muchos estudiosos que encuentran apasionante la investigación de estos goblinoides e indagan y reúnen toda la información que pueden sobre estas monstruosidades verdes.

Durante décadas, los escépticos han rechazado estudiar la antropología de los goblinoides alegando que la información recopilada por los ridículos investigadores que se habían dedicado a ello era completamente irrelevante. Aun así, en los últimos años, los tratados sobre antropología goblinoides han sido utilizados de manera efectiva para salvar vidas e incluso ganar batallas.

Es tal la variedad de los pielesverdes que los eruditos pueden pasarse horas discutiendo sobre las características de una raza goblinoides concreta. Las teorías clasificadoras varían desde tópicos, como las relaciones tribales, hasta pequeños detalles como la altura o el color de su piel. De cualquier manera, la información que os ofrecemos aquí es una sobre la que la mayoría de estudiosos parecen estar de acuerdo. ¡Al menos, en parte!

‡ Kobolds de Fuego

Los Kobolds son pielesverdes goblinoides casi idénticos al Goblin común. Solo un gran experto puede apreciar las sutiles diferencias entre ambos: unos brazos más largos y una cadera más estrecha que hacen que los movimientos del Kobold sean más irregulares y toscos comparados con los de un Goblin. En cambio, es mucho más fácil reconocer a un Kobold de Fuego. .

Son indígenas de las volcánicas Montañas de las Nubes Rojas, que se encuentran al sur de las Tierras Yermas, pero viven en cualquier región volcánica del globo. Aunque la piel de los Kobolds de Fuego tiene una tonalidad verde, su cuerpo está cubierto de manchas rojas y anaranjadas. De hecho, a primera vista parecen Goblins que sufran una terrible enfermedad de la piel o una intoxicación fúngica o que se hayan cubierto con pinturas de guerra.

Algunos estudios han sugerido que estos goblinoides lanzan pequeños escupitajos de fuego a modo de ataque salvaje y mecanismo de defensa natural. Aunque otros han postulado que tan solo son flechas de fuego, de las que son grandes amigos. Al mismo tiempo, las armas que tengan su fundamento en el fuego parecen no dañarlos, lo cual sugiere que el entorno volcánico tiene una gran influencia sobre estos goblinoides.

Características de Kobold de Fuego

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	V	Em
25	30	30	30	25	25	30	20
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Nadar, Escalar, Escondarse, Hablar Idioma (Lengua Goblin), Movimiento Silencioso, Percepción, Sabiduría Popular (Pielverdes), Supervivencia.

Talentos: Visión Nocturna

Reglas Especiales:

- ♦ **Animosidad:** Los Goblins, como los Orcos están divididos y necesitan pocas razones para pelearse o emprenderla a golpes con otros pielesverdes. Un Goblin que ofrezca cualquier tipo de excusa debe hacer una Tirada de Voluntad o atacar de inmediato a los pielesverdes que ofendan, ya sean Hobgoblins, Orcos u otros Goblins.

- ♦ **Los Elfos dan Miedo:** Los Goblins encuentran que los Elfos les ponen de los nervios. Ya sea por la antigua animosidad entre las dos razas, o solo por el mero comportamiento superior de los Elfos o su olor a limpio, un Goblin debe realizar una Tirada de Miedo si él o sus aliados no superan a los elfos al menos en relación dos a uno.
- ♦ **Escupir Fuego:** Los Kobolds de Fuego pueden lanzar pequeños escupitajos de fuego a sus enemigos. Este ataque tiene un alcance de 8 metros y requiere una tirada de HP para impactar en el objetivo, infligiendo un impacto de F4
- ♦ **Resistencia al Fuego:** Los Kobolds de Fuego viven en montañas volcánicas y en pozos de fuego, cosa que ha afectado a su psicología goblinoides y les ha proporcionado características ígneas. Todos los ataques basados en el fuego (por ejemplo, las bolas de fuego, el aliento de un dragón, etc.) tienen un -1 al daño realizado contra los Kobolds de Fuego.

Armadura: Ligera (Justillo de Cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano, Lanza, Escudo

Margen de Matanza: Fácil

† Goblins de las Colinas

Al sur del Imperio, a orillas de Tilea y de los Reinos Fronterizos, existe una región llena de colinas y praderas, justo al lado de las Tierras Yermas. Es allí donde se encuentran los Goblins más grandes. Conocidos equivocadamente como Goblins de las Colinas (véase Gnoblars), también se les conoce como Goblins Grandes, estos goblinoides son más grandes que un Goblin normal, más agresivos y casi tan fuertes como un Orco. Su tono de piel es mucho más oscuro de lo habitual, tanto que dan la impresión de ser Orcos Negros.

Dado que son mucho más ambiciosos que un Goblin común, los Goblins de las Colinas disfrutan del combate tanto como los Orcos e incluso se ofrecen como mercenarios a todo aquel que quiera pagarles. El boxeo y la lucha libre son los pasatiempos preferidos de estos gigantones y no hay nada que les guste más que molestar a sus primos pequeños.

Características de Goblins de las Colinas

Características Primarias									
HA	HP	F	R	AG	I	V	Em		
29	30	33	40	22	25	30	20		
Características Secundarias									
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD		
1	9	3	4	4	0	0	0		

Habilidades: Cabalgar o Nadar, Escalar, Escondarse, Hablar Idioma (Lengua Goblin), Movimiento Silencioso, Percepción, Sabiduría Popular (Pielverdes), Supervivencia.

Talentos: Especialidad en Armas (A dos manos), Recio, Visión Nocturna,

Reglas Especiales:

- ♦ **Animosidad:** Ver Kobolds de Fuego.
- ♦ **Los Elfos dan Miedo:** Ver Kobolds de Fuego.
- ♦ **Grandotez:** Los Goblins de las Colinas son especialmente agresivos y no hay nada que les guste más que chulearse y molestar a los goblinoides más pequeños, como los Kobolds de Fuego y los Goblins Nocturnos. Es por esto por lo que la Tirada de Voluntad requerida para la Animosidad sufre un modificador de -10%

Armadura: Ligera (Justillo de Cuero)

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Dos armas de mano o Arma a dos manos o Arma de mano y Escudo

Margen de Matanza: Rutina

† Troglagob

Los Troglagobs son, con diferencia, los Goblins más extraños de todos. Son Goblins que viven en el mar y realizan incursiones costeras contra el Imperio, Tilea e incluso Ulthuan y Lustria. Recientemente estos Goblins han sido avistados en grandes cantidades en Albión, en la parte sur de la isla, que se ha denominado Troglánd. Los Troglagobs pueden tener la piel verde, pero este verde suele tener tonalidades marinas como el turquesa o verdes más azulados. Las manos y los pies de los Troglagobs tienen unas membranas como las extremidades de una rana, lo que los convierte



EL HERALDO DE ALTDORF

en excelentes y rápidos nadadores. Los Troglaglobs tienen agallas a la vez que pulmones, así que pueden respirar tanto bajo el agua como en la superficie. No obstante, los Troglaglobs no se alejarán mucho del mar, puesto que necesitan refrescar sus cuerpos cada cierto tiempo si no quieren secarse y morir

Características de Troglaglob

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	V	Em
25	30	30	30	25	25	30	20
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Nadar +20, Escondarse, Hablar Idioma (Lengua Goblin), Movimiento Silencioso, Percepción, Sabiduría Popular (Pielverdes), Supervivencia.

Talentos: Visión Nocturna

Reglas Especiales:

- ♦ **Animosidad:** Ver Kobolds de Fuego.

- ♦ **Los Elfos dan Miedo:** Ver Kobolds de Fuego.

- ♦ **Acuático:** Los Troglaglobs son Goblins marinos, por lo que se pueden mover perfecta y rápidamente a través de zonas acuáticas. Además se considera que en terrenos acuáticos todos los ataques contra los Troglaglobs tienen un -10%.

- ♦ **Ataques Envenenados:** Los Troglaglobs impregnan los filos de sus armas con los icoros venenosos de monstruos marinos. Todos los objetivos heridos por ataques realizados con la jabalina o con el arco deben hacer una **Tirada de Resistencia Desafiante** (-10%) o sufrir 2 Heridas adicionales. Ten en cuenta que esta tirada debe realizarse por cada ataque que consiga hacer daño.

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano y Jabalina o Arco corto

Margen de Matanza: Fácil



Kraggur observó la columna del tren de suministros desde lo alto de la colina. Junto a él se hallaban otros Orcos, en quienes más podía confiar, aunque eso no era mucho decir, puesto que sabía que tarde o temprano alguno de ellos trataría de desafiarle por el liderazgo de la tribu. Claro que no se lo iba a poner fácil, Kraggur estaba recubierto de cicatrices de multitud de combates, tanto por liderazgo como por las muchas contiendas contra casi todas las razas del Viejo Mundo.

El jefe Orco volvió a centrar su atención en los humanos que se afanaban por viajar allá abajo. Un poco de diversión no les vendría nada mal, además de algo de carne humana y bebida así que, furtivamente, volvió junto a los miembros de la tribu. Los goblins huyeron de su paso, y los snotlings lo suficientemente lentos o torpes fueron aplastados por las enormes botas del monstruo verde. Los demás *muchachos* esperaban sus órdenes con ansia, aunque le había costado convencerles de que esperaran a que ordenara el ataque para que la caravana no huyera. Kraggur fijó su mirada en sus guerreros Orcos, veteranos y bravos, y vio sed de sangre en sus ojos. Kraggur no solo era jefe por su fuerza y tamaño, también era un astuto líder y estaba seguro que posponer más el ataque podría desencadenar una pelea entre la tribu. Sin palabras, el jefe Orco comenzó a correr en dirección a los sorprendidos humanos, surgiendo de la espesura del cercano bosque con un aullido al que se sumó el resto de su tribu.

-¡Waaagh!

Karl viró su caballo justo para ver como surgía una marea verde de músculos y armas en dirección a la caravana. Maldijo su suerte por haber aceptado el trabajo de escolta y desenfundó su espada. No tenía intención de dejarse matar.

Los pielesverdes de menor tamaño lanzaban flechas contra ellos, aunque con poco éxito. Karl pudo ver como Angus, un buen compañero, caía con una flecha sobresaliendo de su pecho ensangrentado y su caballo arrastraba el cadáver al huir aterrado de los vociferantes Orcos. El joven escolta espoleó su montura contra esas abominables criaturas, junto a la mayoría de los defensores, puesto que otros habían comenzado a huir. <<Seguramente los más inteligentes>>, pensó Karl.

El choque entre ambos bandos fue brutal.

Kraggur corría en primera línea de combate, como corresponde a todo líder Orco, con sus brazos casi apoyándose en el suelo y cubriendo con premura el trecho que les separaba de los humanos. Algunos de ellos respondían con saetas y flechas, pero eso no les detendría. Un proyectil de ballesta impactó en el pecho al jefe Orco, pero no consiguió apenas retrasarle dos pasos. Kraggur ignoró la herida y profiriendo su grito de guerra cargó contra los humanos que se apresuraban a cabalgar contra ellos.

Un caballo cayó derribado al chocar contra la mole de músculos que componía el cuerpo de Kraggur. Su jinete quedó atrapado patéticamente con el caballo encima. El Orco le agarró la cabeza con su enorme mano y tiró hacia arriba, rompiendo vértebras y arrancando el cráneo de la base de la columna con un sonido de huesos rotos, salpicando sangre sobre su enorme antebrazo. La diversión comenzaba.

Un joven soldado humano se detuvo en seco al ver la carnicería cometida por el gigantesco pielverde, su tez estaba pálida como la de un muerto y cuando por fin reparó en que la cabeza que sostenía el Orco era la de su padre, vomitó. Kraggur saltó como un simio contra el débil muchacho que tenía ante él, infligiéndole un tajo con su rebanadora desde el hombro hasta el pubis.

-¡Matad a loz zonroza' oz! ¡Gloria pa loz Cráneos Rojo! -balbucía en el tosco idioma de su raza mientras descargaba su rebanadora de un lado a otro.

Karl consiguió abatir a un Orco para luego pisotearlo con su caballo. Después pudo ver al líder de los atacantes, un enorme pielverde de tez oscura y cubierto de cicatrices que estaba rompiendo la línea de defensa a pesar de haber sufrido decenas de heridas. Sabiendo que se arrepentiría de su decisión, el joven escolta espoleó su caballo contra el enorme Orco

y preparó la espada para rebanar la cabeza de esa vil criatura.

Un jinete se lanzó contra Kraggur a todo galope. El Orco se sorprendió y se giró para hacer frente a la nueva amenaza, pudiendo ver como el caballo veía retrasado su avance a tropezar con los cadáveres que infestaban el suelo. El caballo saltó, cubriendo los metros que los separaban mientras el jinete alzaba el brazo de la espada, listo para romper el cráneo de jefe Orco. Kraggur, con una velocidad desmentida por su tamaño, descargó la rebanadora sobre la cabeza del caballo. El cráneo del animal estalló en pedazos, esparciendo trozos de sesos y sangre en todas las direcciones y derribando al valeroso humano. Kraggur comenzó a andar con paso lento hacia el escolta caído.

Karl trató de incorporarse pero sus piernas no respondían. Esa caída había sido fatal <<Sabía que era una estupidez>>, pensó amargamente. Seguidamente pudo ver como los Orcos estaban reuniendo a los supervivientes para Sigmar sabría qué motivos. Luego se percató de la enorme presencia que tenía junto a él. Alzó la vista y pudo ver al gigantesco jefe pielverde. Karl notó como se le mojaban los pantalones y sabía que no era sangre. Luego, vencida ya toda esperanza, lloró, pidiendo clemencia a una criatura que no conocía el significado de esa palabra.

Kraggur levantó con una mano al humano y lo dejó caer bruscamente. Ignorando el llanto de su víctima, Kraggur desenfundó un cuchillo, del tamaño de una espada corta, y comenzó a cortarle la nariz a su presa, que trató de resistirse interponiendo sus manos. Eso siempre fastidiaba a Kraggur, ¿o era lo que lo hacía divertido? Siendo sincero, no sabría decirlo. El humano no cesaba en su empeño por taparse la nariz, por lo que Kraggur le partió ambos brazos, generando aullidos de dolor para su regocijo. Una vez cortada la nariz, el Orco arrancó las orejas a su presa con un fuerte tirón, para colgárselas en el cuello ante la mirada abnegada en lágrimas del joven. Otro trofeo. Tras dejarlo sufrir unos instantes, Kraggur puso fin a todo eso mordiendo la yugular del muchacho.

Los Orcos encerraron a los escasos supervivientes humanos en una improvisada corraleta, construida por los pielesverdes de menor tamaño, cuyo material estaba compuesto por maderos arrancados a pedazos de los carruajes que componían la caravana. Kraggur quería organizar una cena con rugientes hogueras para esa misma noche y sus *muchachos* obedecían las órdenes sin rechistar. Pero antes debían de ocuparse de otros asuntos más espirituales.

Dos enormes Orcos de brazos descomunales y vestidos con forros de piel abrieron aquella especie de puerta del corralillo donde los humanos permanecían atrapados bajo la atenta mirada de varios centinelas. Las criaturas de pesadilla dieron varios puntapiés a algunos de los prisioneros que permanecían sentados en el suelo, simplemente por diversión, y se dirigieron a aquel que parecía el líder de los humanos. Una muchacha lloraba y temblaba junto a él, enroscada entre sus brazos. Un hombre se interpuso en el camino de los dos Orcos.

- A mi bestias, es a mí a quien tenéis que llevar.

Ambos Orcos se miraron y se burlaron del hombre, luego, con gran celeridad atravesaron el torso del valiente guardia con una rebanadora oxidada, ahogando sus palabras y produciendo un gorgoteo procedente de su garganta. Luego giraron el arma y la sacaron del cuerpo, con un repugnante sonido de succión, dejando el suelo empapado con su sangre. Vencida la momentánea resistencia, arrancaron a la muchacha de los brazos de su padre, la cual chillaba de temor, y la arrastraron fuera de la corraleta, conduciéndola hasta el chaman de la tribu, Wurb. Los captores tumbaron a la sollozante mujer en el suelo y le rasgaron la ropa. Para Kraggur aquellos enloquecidos gritos de terror eran música para sus oídos, era lo más gratificante de la victoria y sus *chicos* lo sabían. El jefe Orco dirigió su atención a los ritos que el chaman practicaba, cantando a sus dioses gemelos Gorko y Morko en una especie de trance. La víctima no apartaba la vista del cuchillo mellado con el que el chaman trazaba líneas en el aire, Kraggur sabía que Wurb pronto leería los augurios de la tribu, pero mientras podía deleitarse con el espectáculo, aunque a veces deseaba unirse a él.

Finalmente, el chaman comenzó a infligir cortes pequeños, casi arañazos en el torso de la pobre muchacha, cuyos gritos se alzaron al cielo. Tras haber dibujado en ella los trazos espirituales, el chaman procedió a abrirla en canal, acallando aquellos gemidos definitivamente. Tras examinar los restos que cayeron de la enorme abertura de la mujer, Wurb alzó la vista hacia Kraggur y asintió para seguidamente entonar un cántico gutural. Los augurios eran buenos.

Los Orcos llevaban toda la tarde preparando enormes hogueras, alimentadas por las ropas de algunos de los cautivos que habían sido conducidos al espetón para servir de comida ante la confusa mirada del resto de los humanos que aun continuaban con vida. Pronto, el sol comenzó a ocultarse entre las montañas, dando paso a las lunas hermanas Morrslieb y Mannslieb. El numero de prisioneros humanos había descendido drásticamente mientras los Orcos daban cuenta de la carne humana ante la sombría luz de las hogueras, otorgando a los rostros pielverdes una expresión aun más macabra, exagerando sus rasgos mientras algunos de ellos se burlaban en su tosca lengua de los prisioneros. Kraggur presidía la fiesta en honor a Gorko y Morko por la victoria, y si los augurios leídos por Wurb eran correctos, que así esperaba por el bien del chaman, pronto tendrían más combates con los que demostrar su valía. Tras saciarse de carne humana, los Orcos abrieron los barriles de vino que transportaba el señor humano y sus risas endemoniadas colmaron la noche, haciendo estremecer a los humanos.

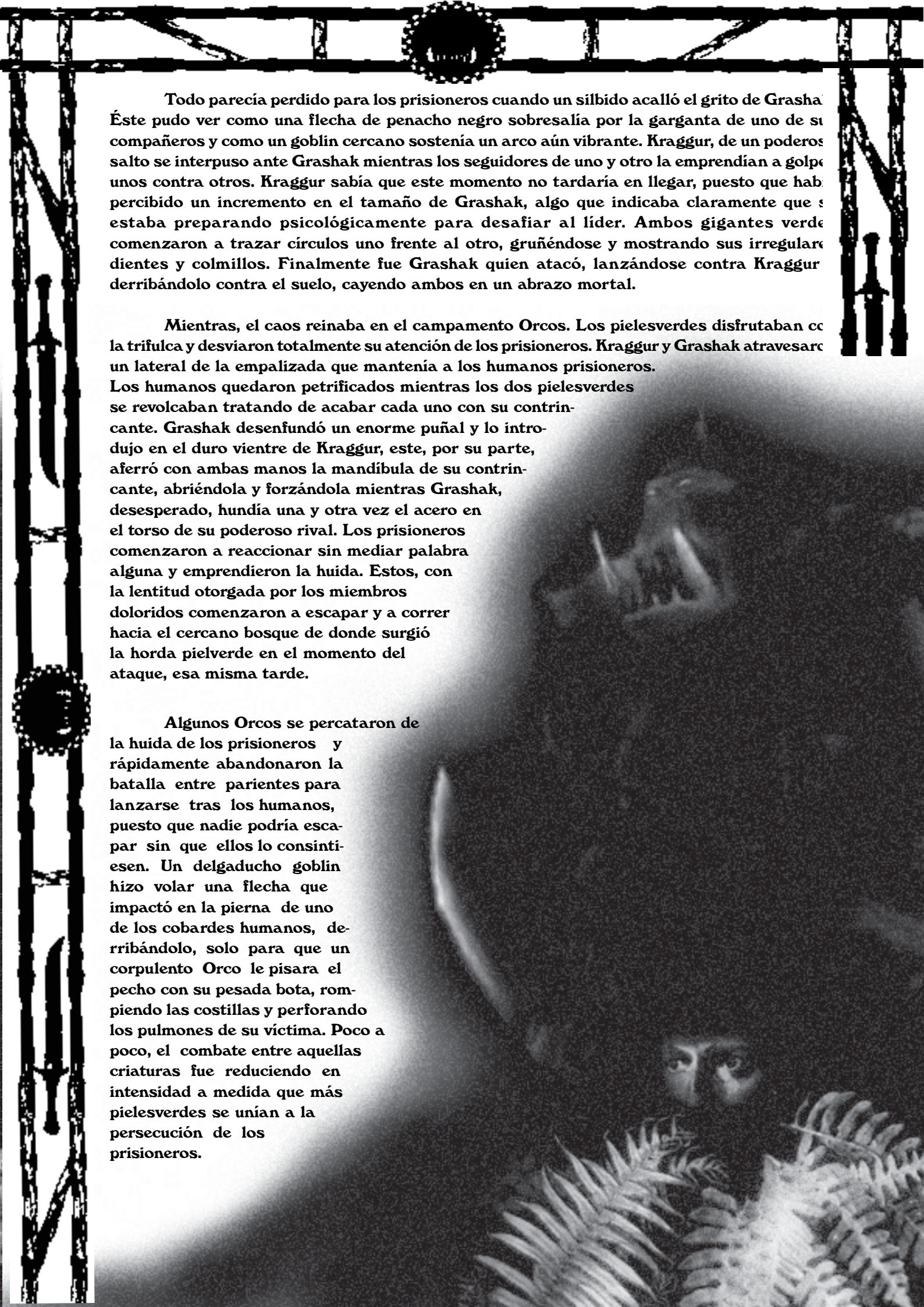
Grashak, el segundo al mando del Waaagh de Kraggur, se dirigía tambaleante y acompañado de otros dos enormes Orcos al improvisado redil en el que se encontraban los prisioneros. Un cuarto pielverde, bastante más bajo que los tres Orcos bebidos, se interpuso en el camino de estos con la clara intención de alejarlos de los cautivos por órdenes del líder dominante. Unos gruñidos por parte del guardia expresaron su disconformidad. Hubo un momento en el que ninguno de los cuatro guerreros se movió ni emitió sonido alguno, observándose y midiendo sus fuerzas. Finalmente Grashak se golpeó el pecho con ambos puños y avanzó hacia el sorprendido pielverde, arrojándolo lejos de un poderoso golpe que le partió el cráneo como si el de un débil humano se tratase. Grashak miró a sus dos compinches y emitió un aullido victorioso.



Todo parecía perdido para los prisioneros cuando un silbido acalló el grito de Grasha. Éste pudo ver como una flecha de penacho negro sobresalía por la garganta de uno de sus compañeros y como un goblin cercano sostenía un arco aún vibrante. Kraggur, de un poderoso salto se interpuso ante Grashak mientras los seguidores de uno y otro la emprendían a golpes unos contra otros. Kraggur sabía que este momento no tardaría en llegar, puesto que había percibido un incremento en el tamaño de Grashak, algo que indicaba claramente que estaba preparando psicológicamente para desafiar al líder. Ambos gigantes verde comenzaron a trazar círculos uno frente al otro, gruñéndose y mostrando sus irregulares dientes y colmillos. Finalmente fue Grashak quien atacó, lanzándose contra Kraggur derribándolo contra el suelo, cayendo ambos en un abrazo mortal.

Mientras, el caos reinaba en el campamento Orcos. Los pielesverdes disfrutaban con la trifulca y desviaron totalmente su atención de los prisioneros. Kraggur y Grashak atravesaron un lateral de la empalizada que mantenía a los humanos prisioneros. Los humanos quedaron petrificados mientras los dos pielesverdes se revolcaban tratando de acabar cada uno con su contrincente. Grashak desenfundó un enorme puñal y lo introdujo en el duro vientre de Kraggur, este, por su parte, aferró con ambas manos la mandíbula de su contrincente, abriéndola y forzándola mientras Grashak, desesperado, hundía una y otra vez el acero en el torso de su poderoso rival. Los prisioneros comenzaron a reaccionar sin mediar palabra alguna y emprendieron la huida. Estos, con la lentitud otorgada por los miembros doloridos comenzaron a escapar y a correr hacia el cercano bosque de donde surgió la horda pielverde en el momento del ataque, esa misma tarde.

Algunos Orcos se percataron de la huida de los prisioneros y rápidamente abandonaron la batalla entre parientes para lanzarse tras los humanos, puesto que nadie podría escapar sin que ellos lo consintiesen. Un delgaducho goblin hizo volar una flecha que impactó en la pierna de uno de los cobardes humanos, derribándolo, solo para que un corpulento Orco le pisara el pecho con su pesada bota, rompiendo las costillas y perforando los pulmones de su víctima. Poco a poco, el combate entre aquellas criaturas fue reduciendo en intensidad a medida que más pielesverdes se unían a la persecución de los prisioneros.



Finalmente, la trifulca llegó a su fin cuando Kraggur, herido gravemente en el estomago, consiguió, no sin un esfuerzo titánico, apuñalar en el pecho a su rival para luego abrir lo suficiente la mandíbula de Grashak hasta partírsela con un sonoro chasquido. La tribu observó como el líder se incorporaba mientras su verdosa sangre empapaba el suelo. Kraggur, examinó el cráneo de su rival, como para cerciorarse de su muerte; cuando estuvo seguro se golpeó un pectoral con un enorme puño a la vez que elevaba a los cielos nocturnos un grito triunfal.

A pesar de su poca coordinación, los Orcos rápidamente se reorganizaron para perseguir a los prisioneros que se habían fugado.

Los prófugos huían como buenamente podían, trastabillando a través del bosque mientras oían como más y más Orcos se unían a la persecución. Kraggur, cojeando se unió a la cacería. <<Me guzta máz la comía cuando uno la perzigue. Aún podemoz divertirnoz un rato >> pensó mientras se introducía en bosque con el férreo objetivo de no permitir que ningún humano saliera con vida de allí.



Tratado sobre las Razas Pielerverdes

Los pielerverdes son un conjunto de razas que forman una etnia de enorme variedad. Incluso entre miembros de la misma especie puede existir una gran cantidad de individuos completamente distintos unos de otros. Esto se debe a su capacidad para adaptarse a cualquier entorno (aunque se rumorea que los entornos especialmente soleados pueden afectar al cerebro orcoide). Existen cinco tipos de pielerverdes diferentes (presentados a continuación de mayor a menor tamaño): Orcos, Hobgoblins, Goblins, Gnoblar y Snotlings.

de que, de esta forma, nunca se quedarán sin adversarios contra los que luchar.

Los Orcos son, por supuesto, los pielerverdes más grandes, importantes y peligrosos. Hay diversas razas de Orcos, pero los más numerosos son los que conocemos como Orcos comunes.

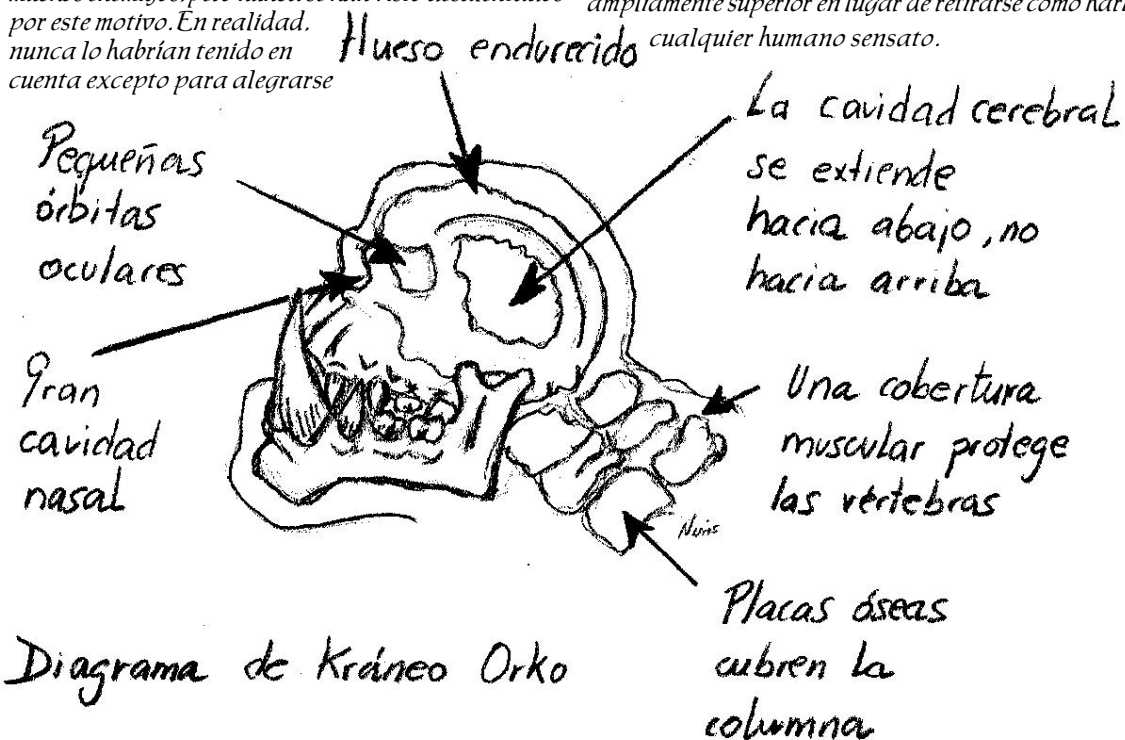
Incluso los Orcos más pequeños poseen una considerable masa de músculos y hueso que comparte lugar con un cerebro brutal y ávido de sangre, todo mezclado con un cuerpo tan alto como el de un hombre grande y bastante más ancho. Los Orcos varían mucho en cuestión de tamaño y aspecto, siendo los más grandes los líderes naturales de sus congéneres. El orden social de cada tribu es establecido mediante combates, de forma que solo los Orcos más fuertes y desagradables están en la cima del escalafón tribal.

* Orcos *

Los Orcos no son una raza sutil. Les encanta la guerra y han nacido para ella. Su musculada estructura les hace casi inmunes a las enfermedades y pueden sobrevivir a heridas que serían fatales para cualquier otra raza. Unid a esto su total desdén por cualquier tipo de táctica que no sea dar un buen hachazo y un letal mordisco y tendrás una raza de violentos monstruos liderados por el más grande y más psicótico de todos ellos.

Porque realmente son monstruos, enormes criaturas que amenazan la existencia de Hombres, Elfos y Enanos. No tienen aliados tradicionales y si muchos enemigos, pero nunca se han visto desalentados por este motivo. En realidad, nunca lo habrían tenido en cuenta excepto para alegrarse

Lo que los Orcos poseen en ingentes cantidades es fuerza bruta, potenciada por una gran ignorancia. Para empeorar las cosas, los Orcos apenas sienten dolor y se preocupan muy poco por la falta de comodidades, el daño físico o incluso la muerte. Disfrutan solamente con la violencia y afrontarían felizmente una muerte segura si eso supusiera librar un gran combate antes. Irónicamente, esta necesidad de combatir suele jugar habitualmente en su contra, ya que los Orcos se lanzarán irreflexivamente al combate contra un enemigo ampliamente superior en lugar de retirarse como haría cualquier humano sensato.



† Orcos Negroz

Los Orcos Negroz son la mayor y más fuerte de las razas orcas. Por eso suelen estar equipados con el mejor material y siempre van mejor pertrechados que el resto de los chicos en lo referente a armas y armaduras. Eso significa que siempre estarán allí donde la lucha sea más encarnizada. Quizás ese sea el motivo por el que son tan pocos y por el que suelen ser los líderes de grandes tribus de Orcos de otras razas en lugar de formar tribus con los suyos. Incluso las tribus que apenas tienen Orcos Negroz suelen estar acaudilladas por uno de ellos. ¡Y bien agradecidos que están el resto de pielesverdes de la tribu!

En el campo de batalla los Orcos Negroz se concentran en la tarea que están realizando. Las disputas triviales que provocarían peleas y desorden entre otros pielesverdes son solucionadas de regreso al campamento mediante competiciones de cabezazos o concursos de lanzamiento de Goblins.

† Orcos Salvajes

Debido a los perniciosos efectos del calor y de la fuente de luz solar sobre el cerebro Orco, los Orcos de las Tierras del Sur y de otras regiones ecuatoriales tienen fama de ser un atajo de seres primitivos, incluso para la norma del Orco común. Suelen usar principalmente armas de piedra o hueso y van por ahí semidesnudos, por decir algo. En las Tierras Verdes se suelen entremezclar las tribus de Orcos Salvajes y Orcos comunes.

Los Orcos Salvajes rechazan las armaduras en favor de las pinturas de guerra, los tatuajes y los amuletos de la suerte. La mayoría de estos amuletos suelen ser dientes y huesos arrancados a criaturas poco afortunadas. Los Orcos Salvajes se atraviesan estos siniestros trofeos en sus labios, orejas y narices, o forman con ellos collares que cuelgan de sus cuellos.



Los Orcos Salvajes son notoriamente feroces e incivilizados, más incluso que el resto de Orcos, y sus enemigos les tienen como los más peligrosos de su especie con diferencia.

* Hobgoblins *

Durante el momento álgido de la mayor y más salvaje de las rebeliones de los Orcos Negros, los Enanos del Caos fueron casi derrotados. Ampliamente superados en número por sus antiguos esclavos, estaban siendo empujados hacia las partes superiores de la ciudad, luchando por cada nivel, acercándose cada vez más al Templo de Hashut. Al final, la ciudad se salvó por la traición de los Hobgoblins, quienes, habiéndose rebelado junto a los Orcos Negros, cambiaron de bando una vez más y atacaron a los Orcos rebeldes. Al hacerlo, los Hobgoblins se ganaron la enemistad de las demás razas goblinoides que desde ese día los odian profundamente.

Los Hobgoblins disfrutaban del favor de los Enanos del Caos y se preocupan poco de lo que las demás razas goblinoides puedan pensar de ellos. A diferencia de los demás esclavos de los Enanos del Caos, no se les hace trabajar en los pozos o en los talleres, sino que son empleados como guerreros. Son una raza escurridiza, maligna, tan deshonesta y cobarde al servicio de los Enanos del Caos como lo fue cuando luchaba junto con los Orcos Negros. Las demás razas goblinoides les desprecia y les aniquilarían si no fuera por la protección que disfrutaban entre los Enanos del Caos.

Los Hobgoblins tienen una apariencia inconfundible. Se parecen mucho a los Goblins, pero son más altos; a pesar de ello, no son tan fornidos como los Orcos. De hecho, su apariencia general es delgada y furtiva, con grandes ojos y bocas burlonas llenas de puntiagudos dientes. Montan en lobos gigantes y suelen usar arcos para disparar contra el enemigo a distancia. Los Enanos del Caos utilizan mucho a los Hobgoblins en sus ejércitos, pero no confían realmente en ellos. Los Enanos del Caos saben que los Hobgoblins son odiados por las demás razas goblinoides, y que necesitan de la protección de los Enanos del Caos para sobrevivir.



Goblins

Los Goblins son criaturas pequeñas, verdes, malvadas, de espíritu mezquino y, generalmente, desagradables. Los indicios de su carácter pueden observarse en sus pequeños dientes afilados, sus ojos pequeños y brillantes, sus delgadas manos en forma de garra y su aspecto lastimero de perro apaleado.

Para servir a sus propósitos, los Goblins son muy numerosos. Hay montones de ellos; y no importan cuantos mueran o huyan, porque siempre habrá más. Su método de lucha favorito consiste en disparar por la espalda a sus enemigos desde una buena distancia. Son tiradores casi decentes, pero en cualquier otro aspecto son malos e indisciplinados luchadores. De todas formas, son peligrosos cuando se reúnen en gran cantidad: son capaces de desbordar a tropas mucho mejores que ellos por el simple peso de su número.

Como a todos los pielesverdes, los Goblins gustan de las trifulcas y tienden a dividirse en facciones. Cuchan entre ellos tanto en el campo de batalla como fuera de él. Tienen un escaso sentido de la lealtad, incluso hacia su propia raza, así que son capaces de mutilar, matar o incluso comerse a sus camaradas si se les deja hacerlo.

Por regla general, los Goblins pertenecen a dos razas principales, denominadas Goblins comunes y Goblins Nocturnos. Estas razas no son físicamente diferentes unas de otras; no obstante, pueden darse variaciones extremas de tamaño en cualquier raza de Goblins, así que es bastante común que en una peña de Goblins puedan encontrarse individuos que doblan en tamaño a sus camaradas. Por lo que respecta al tamaño, se discute cuándo un Snotling grande se convierte en Goblín y viceversa; aunque, desde el punto de vista de un Orco, nada de eso importa, ya que todos están ahí para ser utilizados o aplastados.

Goblins

La mayoría de los Goblins que viven en espacios abiertos, principalmente en las Tierras Verdes y en las Tierras Oscuras, son Goblins comunes. Son tan corrientes como las heces de todos los animales que cubren las colinas y valles del Viejo Mundo y más allá. Nos referimos muy despreocupadamente a todas estas razas de Goblins como Goblins.

Goblins Nocturnos

Los Goblins Nocturnos se han adaptado a la vida bajo tierra, donde subsisten a base de hongos, garrapatos cavernícolas, insectos o devorándose los unos a los otros. Viven bajo las montañas de todo el Viejo Mundo y de las Tierras del Sur, en túneles y cavernas frías y oscuras. Los Goblins Nocturnos sienten gran aversión a la luz del día; así que, cuando son forzados a salir a la superficie, utilizan ropas negras o muy oscuras para protegerse de los rayos del sol.

Gnoblar

El tamaño de los Gnoblars apenas le llega a un hombre por la cintura y se los considera de algún modo parientes de los Goblins comunes que infestan el Viejo Mundo. Estas pequeñas criaturas son bastante desagradables y poseen una astucia malvada, aunque limitada, que les ayuda a compensar su carencia de fuerza física. Sus cuerpos deformes están rematados con enormes y bullciosas cabezas y unos brazos esqueléticos que terminan en unas manos anchas y diestras. A pesar de su constitución frágil, los Gnoblars tienen una cantidad de fuerza desproporcionada en sus piernas y espaldas, pues han sido escogidos selectivamente debido a la tendencia de sus maestros Ogros a pisotear a los que no prueban su utilidad.

El rasgo más notable de un Gnoblar es probablemente su nariz, una enorme protuberancia con la que pueden oler a un depredador que se aproxima mucho antes de que tenga la oportunidad de abalanzarse. Esto se complementa con un oído muy



Hobgoblin (≈ 175 cm)



Goblin (≈ 120 cm)



Gnoblar (≈ 100 cm)



Snotling (≈ 40 cm)

EL HERALDO DE ALTDORF

agudo. Las orejas de un Gnoblir son unos apéndices largos y triangulares que giran independientemente ante un sonido casi imperceptible.

Esta especie de pielverde, emparentada con los Goblins comunes (de hecho, se les llama comúnmente, aunque erróneamente, Goblins de las Colinas) proviene de las lejanas tierras del este, cerca de la misteriosa Catai, concretamente de las Montañas de los Camentos. Aunque tienden a extenderse lejos de sus hogares, el número de Gnoblirs en el Viejo Mundo es muy pequeño comparado con el de los Goblins.

Snotlings

Dondequiera que haya Orcos y Goblins también hallaremos a unos diminutos pielesverdes conocidos por el nombre de Snotlings. Es una creencia común entre los humanos que los Snotlings siguen creciendo hasta convertirse en Goblins y Orcos. Teniendo en cuenta que los asentamientos pielesverdes están plagados de estas pequeñas criaturas, esta suposición es perfectamente plausible. Otra explicación igual de probable es la de que los Snotlings son las criaturas más pequeñas del escalafón tan variado en tamaño y formas de los pielesverdes.

Ningún Orco o Goblin podría distinguir entre un gran Snotling y un pequeño Goblin. Para los Orcos cualquier cosa que sea más pequeña que ellos sirve para ser pateada o golpeada; mientras que cualquier cosa más grande que ellos es un Jefe, al que hay que evitar en lo posible.

Los Snotlings se congregan a menudo alrededor de la zona más apestosa de los campamentos Orcos, una zona conocida como "loz dezperdzioz". Aquí se pelean entre ellos con sus pequeñas y chirriantes voces y cazan los distintos tipos de "garrapatobeztias" (o Garrapatos, como normalmente se les conoce) que también viven allí.

Cuando los Orcos y Goblins se embarcan en alguna guerra, los Snotlings más valientes a veces les siguen formando un pequeño y apestoso rebaño de criaturas minúsculas que se animan las unas a las otras para realizar valientes hazañas. Bueno, ¡valientes para la mente Snotling! Estos grupos incluyen a todo tipo de criaturas extrañas, desde dezperdzioz a Snotlings. Algunos han sido traídos para convertirse en el aperitivo de alguien y otros simplemente tienen demasiados dientes como para ser devueltos. De hecho, los Snotlings sirven muy bien a la horda Orca, ya que se encargan de realizar tareas que nadie quiere hacer, incluido el servir de alimento a sus compañeros.



Los Gnoblars

Los Gnoblars apenas le llegan a un hombre por la cintura y se los considera, de algún modo, parientes de los Goblins comunes que infestan el Viejo Mundo. Estas pequeñas criaturas son bastante desagradables y poseen una astucia malvada aunque limitada que les ayuda a compensar su carencia de fuerza física. Sus cuerpos deformes están rematados con enormes y bulliciosas cabezas y unos brazos esqueléticos que terminan en unas manos anchas y diestras. A pesar de su constitución frágil, los Gnoblars tienen una fuerza desproporcionada en sus piernas y espaldas, pues han sido escogidos selectivamente debido a la tendencia de sus maestros a pisotear a los que no prueban su utilidad.

El rasgo más notable de un Gnoblar es probablemente su nariz, una enorme protuberancia con la que pueden oler a un depredador que se aproxima mucho antes de que tenga la oportunidad de abalanzarse sobre él. Esto se complementa con un oído muy agudo. Las orejas de un Gnoblar son unos apéndices largos y triangulares que giran independientemente ante un sonido casi imperceptible. Un Gnoblar desafortunado tendrá unas orejas caídas, mientras uno preparado para el combate las tendrá erguidas y expectantes, quizás para parecer más grande y amenazante. Sin embargo, los Gnoblars descubrieron hace mucho tiempo que la forma más fácil de parecer más altos y amenazantes consistía en ponerse entre las piernas de un Ogro bien alimentado.

A pesar de que los Gnoblars tienen poca carne, suelen ser víctimas de los ataques de todas las razas. A menudo son esclavizados por incursores Enanos del Caos (por los que sienten pánico y no sin causa). El paso más importante de la evolución de los Gnoblars fue la constatación de que los Ogres que habitaban en las montañas los encontraron más útiles como esclavos que como almuerzo. Un éxodo de Gnoblars abandonó sus hogares natales al pie de las montañas y, en poco tiempo, inundaron de cabañas los Reinos Ogres, aprovechando cada recoveco y grieta que encontraban. Desde aquel día, los Gnoblars se convirtieron en sus sirvientes y han desempeñado trabajos domésticos. A cambio, los Ogres se aseguran que un porcentaje mínimo de Gnoblars tenga una muerte desafortunada y espeluznante.

Cuando un Gnoblar es reclamado por un ogro, quizás tras el ofrecimiento de una jarra de cerveza o como consecuencia de la muerte de su anterior propietario, es marcado. Para ello, el Ogro arranca de un bocado un trozo de oreja del Gnoblar y le deja una marca distintiva permanente de quien es el propietario (se trata de una técnica mucho más rápida y sabrosa que el marcado tradicional). Un Gnoblar con la oreja mordida se encuentra teóricamente por encima de las luchas constantes tan típicas de su especie. Unos pocos afortunados pueden ataviarse con algunas prendas arrancadas de las víctimas de los Ogres e incluso acompañan a sus maestros al campo de batalla, unas veces a su lado y otras en una peña de criaturas gritonas que acuchillan a sus enemigos con cualquier cosa afilada que puedan empuñar con sus manos.

Hay una antigua expresión ogra que dice: "No confiaría en nadie al que pudiera lanzar", que se fundamenta en la práctica ogra tradicional de arrojar a un sirviente gnoblar potencial para que demuestre su valía. Al variar dramáticamente de tamaño, los Gnoblars más grandes tienden a ser independientes e incluso rebeldes aunque a veces también acaban siendo lanzados en un concurso de lanzamiento de Gnoblars.

Los Gnoblars más pequeños son premiados no solo porque tienden a ser más serviles, sino porque los Ogres pueden atarlos a una rama gruesa y pasárselos por encima del pescuezo para que les rasquen con sus garras afiladas y escarben en las zonas de más difícil acceso. Resulta común que el Ogro desarrolle un cierto tipo de afecto por un sirviente Gnoblar obtenido como premio y que alardee de su habilidad como corredor, de su saludable color verde y de su nariz particularmente caída. Por desgracia, las mascotas Gnoblars suelen merodear alrededor de sus maestros, con lo que las posibilidades de ser devorados o de morir aplastados accidentalmente se multiplican.

Casi cada Ogro dispone de un Gnoblar propio, que a menudo intenta imitar físicamente a su maestro; por ejemplo, un Gnoblar perteneciente a un Ogro déspota será un matón pequeño con un casco mal remendado. Es posible saber muchas cosas de un Ogro gracias al aspecto del Gnoblar que le acompaña.



‡ La Cultura Gnoblar

Los Gnoblars de las Montañas de los Lamentos han desarrollado una relación simbiótica con las tribus ogros, de forma que la mayoría de ellos viven a las afueras de los asentamientos ogros. Vivir tan cerca de estos campamentos también confiere a los Gnoblars protección frente a multitud de criaturas, que, de otro modo, se dedicarían a cazarlos.

¿Y qué obtienen los Ogros a cambio? Pues casi todo lo que quieren, aunque los Gnoblars tienen tres cosas a su favor que los hacen ser buenos sirvientes. En primer lugar, un Gnoblar no llena mucho porque su carne es muy fibrosa y sosa y, a pesar de que alguno que otro acaba dentro de la olla, se trata básicamente de estofados. La mayoría de los Ogros considera que comer solo Gnoblars es un signo de desesperación y de baja ralea (a excepción de las orejas y de la nariz, que son bastante sabrosas).

En segundo lugar, los Gnoblars cuentan a su favor con un grandísimo entusiasmo. A un esclavo normal habría que vigilarlo constantemente y matarlo en caso de que tratara de escapar, pero los Gnoblars no tienen la fuerza de voluntad necesaria para ello y prefieren la seguridad que les ofrece estar al servicio de un amo poderoso. Este hecho es lo que compensa un poco su increíble incompetencia y estupidez.

El último factor a favor de los Gnoblars es su número. Da igual cuántos de ellos sean víctimas de alguno de los mil peligros presentes en los Reinos Ogros porque siempre hay más ansiando una oportunidad de llenar el hueco y ponerse al servicio de un amo. Tan estrecha es la relación entre el débil y el poderoso que las costumbres y las tradiciones gnoblars han acabado por entrelazarse con los campamentos en los que viven y con los señores ogros a los que sirven.

‡ El Carácter de los Gnoblars

A pesar de su baja estatura, la mayoría de los Gnoblars posee un carácter tremendamente vengativo y malicioso. La mayor parte son pequeños y malignos cobardes cuya astucia animal está centrada en sobrevivir en un mundo en el que todos son depredadores y en el que ellos mismos se consideran una amenaza a su posición.

Así, muchos de ellos llegan incluso a atraer a animales o incluso a otros humanoides hasta los campamentos ogros para luego poder llevarse a los heridos y matarlos poco a poco. Y, cuando consiguen tener a alguna criatura a su merced, no son precisamente amables con ella.

En ocasiones, los Ogros torturan prisioneros para que les entre el apetito; pero, dada su enorme fuerza o debido al hambre o al mero aburrimiento, pueden llegar a acabar con el sufrimiento de sus víctimas bastante rápido. Los Gnoblars torturan seres vivos no solo porque les guste, sino porque la sensación de poder que ello les ofrece les resulta altamente adictiva.

Para un Gnoblar es tan extraño llegar a tener a un ser inteligente a su merced (los otros Gnoblars no cuentan) que tratan de que les dure lo máximo posible y por esa razón suelen sentirse traicionados por la pobre víctima cuando ésta al fin fallece y les priva de su diversión. Los criajos de los Gnoblars suelen formar bandas para torturar pequeños mamíferos tales como puercoespines y ratas y, de vez en cuando, al más pequeño de su grupo si creen que tienen posibilidades. La mayoría de los “deportes” gnoblars no son más que métodos preestablecidos para perseguir, atormentar y torturar a otros seres.



ASPECTOS EXTRAÑOS DE LA CULTURA PIELVERDE

Por Wilhelm Fritzz, erudito y viajero

Este tratado intentará arrojar luz sobre algunos de los aspectos más oscuros de las brutales y salvajes especies que engloba el término de "pielesverdes"... Estos datos se basan en mis propias investigaciones y experiencia personal -que por desgracia no ha sido escasa-, por lo que algunos de estos escritos pueden parecer extraños a ojos de los eruditos de mi tierra natal, el Imperio. Espero que el lector pueda aprovechar la información recopilada y le sea útil.

Es extraño usar la palabra "cultura" junto a la de "pielverde"... aunque no tan descabellado como puede parecer desde un principio. Solo hay que saber donde mirar.

La cultura de los pielesverdes, sea cual sea su especie, reside en que el más grande y fuerte gobierna sobre los demás, algo así como la "ley del más fuerte". Los Orcos solo respetan al más duro de su tribu, que además debe ser Orco, porque de no ser así toda la tribu se alzaría contra él. No es de extrañar que todos sus líderes incluyan la fuerza como característica asociada al mando, independientemente de su astucia o inteligencia.

Esto no quiere decir que no hayan existido líderes Orcos astutos. ¿Cómo olvidar a Gorbada Garra'ierro, el Xaudillo Orco que estuvo a punto de tomar el Imperio gracias a sus tácticas totalmente inesperadas para un pielverde? Tampoco podemos dejar de lado a Grimgor Piel'ierro, el Orco Negro más grande, fuerte, feo y peligroso que jamás ha existido o existirá, aunque este Orco suele dejar de lado los planes astutos por la fuerza bruta, en más de una ocasión ha demostrado una gran astucia para ser una psicótica máquina de matar. Generalmente, los Orcos astutos o inteligentes, sin fuerza ni tamaño, jamás alcanzarán la posición de líder, es más, es posible que su vida sea corta y dolorosa.

Otro aspecto extraño de los pielesverdes son las hembras, o la aparente ausencia de estas. Nadie ha afirmado haberse topado con ninguna en todo el Viejo Mundo, por lo que entre los eruditos pueden surgir dos opiniones:

- 1. Que existen muy pocas hembras. Cosa poco probable puesto que la cantidad de pielesverdes es enorme, siendo la raza más difícil de extinguir (sin contar con los prolíficos skavens).*
- 2. Que los Orcos se reproducen mediante esporas. Esta es una teoría muy complicada, puesto que según ella, los Orcos, a lo largo de su vida expulsan un tipo de spora, similar al polen de las plantas. Dicha spora, al posarse, y si el tipo de clima o ambiente es propicio (generalmente a la sombra o en un lugar húmedo), crece hasta convertirse en un hongo, en cuyas raíces reposa el pielverde. El hongo crece, pero dicho crecimiento solo es imperceptible pues son las raíces las que crecen, acomodando la tierra para el Orco, mientras que el tallo sigue siendo de tamaño normal cuando bajo él puede reposar un joven pielverde. Al alcanzar la madurez, el pielverde se abre paso hasta la superficie. Esta teoría ha causado gran controversia y ha sido muy criticada por los eruditos, por lo que muchos la descartan y la catalogan de absurda.*

Algo que no se debe olvidar son las extrañas pautas de crecimiento que siguen los pielesverdes, en especial los Orcos. Parece ser que cuanto más luchan, más grandes y fuertes se hacen, adaptándose a gran velocidad a las condiciones más infrahumanas, convirtiéndose en temibles guerreros. Un Orco también parece sufrir un incremento de su tamaño y masa corporal cuando se mentaliza para desafiar al líder; de este modo un jefe astuto y atento puede saber cuando va a ser desafiado y actuar en consecuencia, anticipándose al crecimiento de su rival. Un pielverde crece durante toda su vida, y tan sólo una cosa detiene dicho crecimiento: que otro pielverde más grande y fuerte lo ponga en su sitio tras una pelea, generalmente al intentar subir de escalafón social. Parece que éste es un medio de selección natural propio de estas criaturas, muy adecuado para la mentalidad pielverde.

Por último me gustaría hablar de la brutalidad a la que se ven sometidos los prisioneros de las tribus Orcas.

Independientemente de la maldad innata que asola las almas de estas bestezuelas, he de admitir en su defensa que no son plenamente conscientes del daño que causan. Co que para un Orco es una palmada

medianamente fuerte, para un humano, elfo o halfling es un letal golpe que puede romperte los huesos. Cuando no dan de comer a sus víctimas puede tratarse debido al hecho de que ellos mismos pueden sobrevivir mucho tiempo sin ingerir alimentos y en condiciones insalubres que acarrearían la muerte a especies menos resistentes.

El desconocimiento que parecen tener los pielesverdes acerca de la fragilidad de las demás razas hace que muchos de los esclavos o prisioneros no sobrevivan mucho tiempo a sus atenciones. No puedo negar que muchos pierdan la vida por simple diversión de sus captores; si hiciera eso sería un mentiroso, mas creo que es mucho mayor la cantidad de los que caen por falta de atención que los que mueren en sus garras a drede.

Con esto concluyo este capítulo dedicado a las extravagantes costumbres y funciones de los pielesverdes. Como afirmé anteriormente estos escritos son fruto de mi labor de investigación y de los largos años de viajes a los que me he visto expuesto. Me aventuraría a afirmar que la inmensa mayoría del documento es verídico, aunque es posible que algunas subespecies de esta monstruosa raza actúe o viva de maneras diferentes a las anteriormente expresadas, dada la inmensa variedad entre sus miembros.

Wilhelm Fritz
Cronista y erudito de Middenheim



Sombras del Pasado

Al pasarse la mano por la frente pudo notar el sudor. Llevaba ya varias noches sin apenas poder conciliar el sueño, en una casi continua vigilia que estaba empezando a hacer mella en su estado mental, ya ligeramente deteriorado por los sucesos que se habían producido un mes antes. No obstante no podía evitarlo, cada vez que cerraba los ojos comenzaban a aflorar en su mente los recuerdos del calvario sufrido. Había hecho tal y como le había dicho el doctor y antes de ir a dormir tomaba una infusión de hierbas que debería calmarle los nervios, pero no parecía surtir efecto alguno.

La luz de la luna atravesaba el umbral de la ventana y el viento mecía las cortinas de su habitación. Miró nervioso cada rincón de la habitación, como si esperase encontrarse a alguien o algo... Pero a medida que sus ojos se fueron acostumbrando a la penumbra, fue tranquilizándose, en especial al saberse solo en su habitación. Finalmente decidió levantarse y con paso aún un poco somnoliento, se acercó a la puerta. La cerradura seguía cerrada, todo estaba correcto. Se dio la vuelta y sus ojos reposaron sobre el escritorio donde tenía varias hojas escritas en papel de pergamino y con tinta de Cathay. Sin duda no eran objetos habituales para un ciudadano normal, pero a él le eran imprescindibles en su trabajo como escribano... bueno... le habían sido imprescindibles, desde que fuese secuestrado junto con sus señores y el resto de miembros de la comitiva, había empeorado mucho su pulso y ahora apenas si podía escribir unas pocas líneas lo suficientemente claras. Se dejó caer en la silla que había junto al escritorio y agachó la cabeza entre las manos.

Unos instantes después y tras desahogarse llorando, levantó nuevamente la cabeza y acercó uno de los papeles. No podía leer nada, pero no solo por los borrones de tinta, ni por la mala caligrafía con la que había sido escrito, sino también por la falta de luz, así pues decidió encender la mecha de una vela. El olor de la cera quemándose inundó sus fosas nasales al tiempo que se disponía a comenzar la lectura del escrito. Por un momento no podía distinguir más que borrones, quizás porque su mente le traicionaba y no quería permitirle la lectura de las palabras allí escritas, pero poco a poco fueron surgiendo, lenta y dolorosamente.... "aquel fatídico día, mientras regresábamos a la ciudad, los orcos nos asaltaron..."

El sudor había hecho acto de presencia sobre la piel de su frente y la fuerza de sus piernas flaqueo ligeramente viéndose obligado a seguir sentado en la silla, al menos por el momento y mientras las fuerzas volvían a sus extremidades. Pero lo que regresaría, sería el recuerdo. El amargo recuerdo de aquella historia reflejada con su puño y letra en los papiros que allí descansaban. Trago saliva y siguió leyendo las palabras escritas sobre el papel.



"...en solo unos pocos minutos, la gran mayoría de los guardias yacían muertos o habían huido para intentar salvar sus vidas. Más adelante sabría que ninguno de los que dejó su puesto de guardia habría de regresar con vida y que solo el destino había decidido que yo salvase el cuello de forma casi milagrosa.

Sus modales eran más bien toscos, aunque poco más se podría esperar de unas bestias como aquellas. Sus cuerpos de piel verdosa no eran más que montañas de músculos y en lo profundo de sus cabezas parecía no haber gran cosa... Bueno había algunas excepciones, y aquellos que parecían tener algo más dentro de la cabeza, eran los líderes de la tribu. Pero no solo eso lo que los diferenciaba, sino que se trataba de seres aún más grandes que el resto de los pielesverdes. Sin duda no era su cabeza la que les había llevado a disfrutar de tales honores, sino que las múltiples cicatrices que esos orcos mostraban habrían de demostrar el pasado violento que les habría permitido escalar posiciones dentro de la tribu..."



Sin darse cuenta, la luna había ido descendiendo progresivamente en el horizonte, mientras continuaba con la lectura de lo sucedido. Todo seguía tranquilo en el exterior de la casa y solo alguna patrulla ocasional rompía el silencio en la calle con el sonido de sus botas sobre las losas de la calzada.



“... los golpes habían sido brutales y continuados. Finalmente agotado y sin apenas fuerzas para mantener siquiera los ojos abiertos cayó al embarrado suelo y se sumió en un sueño forzado por el cansancio. Pero dicho sueño no sería excesivamente largo, las guturales voces de sus captores lo volverían a despertar tan solo unos instantes después. Dos bestias de brazos descomunales y vestidos con forros de piel abrieron aquella especie de puerta del corralillo donde permanecían atrapados bajo la atenta mirada de varios centinelas. Dieron varios puntapiés a algunos de los prisioneros que permanecían sentados en el suelo y con determinación se dirigieron a donde estaban el señor y su hija. Esta estaba completamente aterrorizada, enroscada entre los brazos de su padre, que apenas si servían para proteger sus esperanzas de salir de allí con vida. Uno de los hombres viendo las intenciones de los dos orcos, decidiría interponerse en un valeroso gesto tratando de que fuese a él a quien se llevaran... - a mí bestias, a mí es a quien tenéis que llevar. - Los dos orcos se miraron y se burlaron de aquel hombre indefenso, al que con un rápido movimiento atravesaron con un cuchillo oxidado. Su cuerpo laxo caería al suelo y con él, toda la resistencia de los hombres por su amo y su hija, ahora sus vidas eran más importantes que la de su señor. Finalmente, los dos orcos levantaron entre gruñidos a la hija del señor y arrancándola de sus brazos se la llevaron a rastras. Las brutalidades y atrocidades que pudieran cometer con la joven, no son descriptibles por la pluma y solo se puede hablar de los terribles gritos que llegaron hasta nuestros oídos, hasta que finalmente se apagaron... definitivamente.

Poco a poco el número de los prisioneros fue descendiendo. Uno a uno eran arrastrados para Sigmar sabe que. El frío estaba apoderándose de sus cuerpos, y poco a poco se juntaban más para propiciarse calor, al menos durante las horas de vida que les restase. A su alrededor, los orcos les miraban con gestos de burla y gritaban insultos en su macabra lengua. Los hogueras habían empezado a arder y en

algún momento incluso les pareció ver que alguna de aquellas hogueras era alimentada con trozos de las ropas de alguno de los prisioneros que había sido arrastrado fuera del cautiverio. La desazón se extendió entre todos los cautivos y en sus rostros podía verse la clara falta de esperanza. Su número no hacía sino descender paulatinamente junto a la resistencia, ya que la falta de descanso y de alimentos estaba empezando a hacer mella en los ya de por sí vapuleados cuerpos de los prisioneros. Y en el cielo el sol había descendido suavemente, reposando ahora en el filo de las montañas del horizonte, dispuesto a mecerse en la noche mientras las lunas mantuviesen su influjo. Finalmente el último rayo de sol desaparecería en el limbo del horizonte y las hogueras se convertirían en la única fuente de luz en mitad de la oscuridad.

Y a la luz de aquellas hogueras, sus rostros se volvían más macabros aún si cabe. Sus colmillos parecían más largos que los puñales que empuñaban, sus ojos más amarillentos, como antorchas en medio de la oscuridad y sus dientes más oscuros y rancios que el pan ajado por el paso del tiempo. Pan,... la palabra retumbo en lo más profundo de su conciencia. Realmente no sabía cuanto tiempo llevaba ya despierto, pero lo que sí notaba y con una intensidad cada vez más apremiante, era el vacío que había en su estomago y la falta de algo que echarse a la boca. Y mientras tanto aquellas bestias, allí estaban, llevándose trozos de carne, asada en el fuego de las hogueras, a sus bocas. Pero al ver como aquellas criaturas se regodeaban mientras mordían los trozos de carne, pensó en la procedencia de aquella carne y de no ser por la falta de alimento probablemente se hubiese puesto perdido con su propio vómito.

Pero la noche no solo traería oscuridad, sino que las bestias darían cuenta de algunos de los bidones de buen vino que transportaban en la carreta de intendencia del señor y con el alcohol corriendo por las venas de los pielesverdes los problemas no harían sino crecer para los prisioneros. Uno de los orcos más grandes de la tribu, se acercaba balanceándose a los prisioneros, seguido por otros dos orcos algo más pequeños que él, aunque todavía al menos un palmo más altos que cualquier fornido humano. Un cuarto orco se interpondría en el camino de los otros tres y en su diálogo intercambiarían una serie de frases, de las cuales no obstante y a pesar de la diferencia idiomática, era fácil suponer que el cuarto orco trataba de impedir que los otros tres continuasen hacia los prisioneros. Sin embargo la razón no es una característica común en la sociedad orca y este último orco, bastante más pequeño que los otros, fue apartado con un tremendo empujón que consiguió que su cráneo se quebrara contra una piedra del suelo.

Y esa sería la gota que colmase el vaso.



Los tres orcos que se dirigían claramente hacia los prisioneros verían su camino interrumpido por una flecha que atravesaría el cuello de uno de ellos. Se había desencadenado una trifulca, algo bastante habitual dentro de una tribu, y los hombres que permanecían prisioneros se percataron con gran terror de tal circunstancia, después de todo, ellos eran los que peor parte podrían llevarse cuando las cosas se calmasen. Los gritos de los orcos se mezclarían con el sonido metálico de las rebanadoras entrechocando con las grandes espadas de sus oponentes. Los orcos se habían enzarzado en un conflicto, donde muchos no conocían realmente el motivo, pero que sin duda servía como excusa para una de las facciones de reclamar su supremacía sobre el resto de los integrantes de la tribu. En la oscuridad reinante, era ciertamente difícil distinguir gran parte del combate. Los orcos se movían rápidamente entre las hogueras empleando toda la fiereza que les permitían sus brazos y dientes, además de las armas con las que pudiesen contar. De pronto dos orcos irrumpieron, atravesando un lateral de la empalizada que les mantenía prisioneros. Todos los prisioneros permanecieron quietos sin moverse, mientras los dos orcos se revolcaban tratando de acabar cada uno de ellos con su contrincante. Un cuchillo finalizaría el enfrentamiento entre aquellos dos orcos, pero el vencedor no había salido ileso y apenas si podía moverse. Fue entonces cuando los hombres reaccionaron. Sin mediar palabras y casi al mismo tiempo, todos se dieron cuenta que el destino les había brindado una oportunidad que no podían desaprovechar así como así.

Se levantaron rápidamente y uno a uno fueron abandonando el lugar donde habían permanecido largas horas cautivos de aquellas bestias. Afuera reinaba el caos, y los orcos se enfrentaban entre sí sin un patrón coherente, al menos a vista de los hombres. Las piernas de muchos de ellos estaban entumecidas por la larga estancia sin apenas moverse, y a muchos les costaba caminar por la falta de luz. En mitad de aquel desorden pronto el grupo se dividió y uno a uno fueron alejándose como buenamente podían. Algunos orcos se percataron de la huida de los prisioneros y rápidamente dejaron el combate con sus congéneres para lanzarse en pos de los humanos, nadie podría escapar sin que ellos lo consintiesen. Poco a poco, el combate entre los orcos fue reduciéndose en intensidad y solo llegaría de verdad a su fin cuando rodó la cabeza del orco que poco antes se dirigía a los prisioneros. A pesar de su poca coordinación, rápidamente los orcos se reorganizaron para perseguir a los prisioneros que se habían fugado. “

La luz de la mañana estaba empezando a entrar por la ventana, la noche tocaba a su fin sin que el escriba se hubiese dado cuenta de ello. Había permanecido concentrado sobre el

escritorio leyendo toda la noche al tiempo que revivía los sucesos narrados.

“Pero si algún nombre hubiese podido darse a aquella huida, no hubiera sido otro que el de huida a ninguna parte. En mitad de la noche, muchos no sabían donde iban y tras solo unos pocos pasos acababan tropezando y cayendo al suelo con un tobillo torcido, incapaces de continuar con su huida. Otros simplemente no llegaron muy lejos, pues los primeros orcos dieron cuenta de unas cuantas gargantas antes siquiera que abandonarían el círculo de luz que proyectaban las hogueras. Tan solo un pequeño grupo consiguió encontrar una ruta de salida, aunque pronto se organizaría su persecución. La luz de las lunas iluminaba lo suficientemente como para caminar a paso ligero, pero todos los que habían conseguido adentrarse en el bosque sabíamos que no podríamos llegar muy lejos a menos que fuésemos más rápidos que ellos.

Detrás el ruido de los tambores comenzó como una marcha fúnebre y lentamente se acercaba. Se habían percatado de que aún quedábamos algunos más huidos. Entre otros el señor, que a pesar de su posición, que en ningún momento había osado a levantar la voz para reclamar que se cumpliesen sus mandatos. La verdad es que me sorprendió distinguir su rostro entre los de aquellos hombres, pues nunca hubiese sospechado que estuviese en tan buen estado de forma como para haber llegado hasta allí. Pero mis preocupaciones volvieron rápidamente a la realidad cuando una raíz a poco más me hizo trastabillar y caer, aunque por suerte y con gran destreza logré evitar dicha caída. De otra forma, rápidamente hubiese quedado atrás y los demás no hubiesen esperado por mí, ahora lo único que contaba era correr lo más rápido posible para salvar la vida. La falta de alimento y el cansancio estaba empezando a hacer mella en los huidos, que poco a poco aminoraban su ritmo.

Y al mismo tiempo en que se reducía la fogosidad de los huidos, los gritos de los orcos se hacían cada vez más fuertes, paso a paso estaban cada vez más cerca. El primer indicio de su cercanía fue una flecha que acabo con la vida del señor, con una mueca de sorpresa cayó al suelo arrastrando a otro hombre que no pudo evitarlo en su carrera. Ninguno de ellos lograría salvar la vida. Ahora ya casi podían sentir el hedor desprendido por los orcos, y solo unos pocos metros los separaban de sus perseguidores. Otros dos hombres más cayeron, ya solo quedaban seis. La desazón se adueñó de los corazones de todos, pues la noche aún era muy larga y las fuerzas escasas. Sin duda los orcos acabarían por atraparlos a todos, ellos no estaban faltos de alimentos y además parecían ver mucho mejor en la oscuridad con la ventaja que eso suponía. Gotas de sudor se iban deslizando por mi espalda y la vista empezaba a



nublarse, probablemente la falta de alimento estuviese ayudando a potenciar los efectos del cansancio. Las ramas más bajas de los árboles parecían haberse convertido en garras que trataban de apresar a aquellos pobres incautos para evitar que escapasen de sus perseguidores, y parecían estar consiguiéndolo, uno de los hombres que iba en cabeza fue atrapado por un brazo de madera que lo levanto... Luego un tremendo golpe en la cabeza hizo que la oscuridad se cerniese del todo sobre mí. Noté como mi pierna derecha golpeaba una rama y mis sentidos me decían que estaba cayendo. Aquel instante pareció durar una eternidad, hasta que finalmente me sumí en la oscuridad.

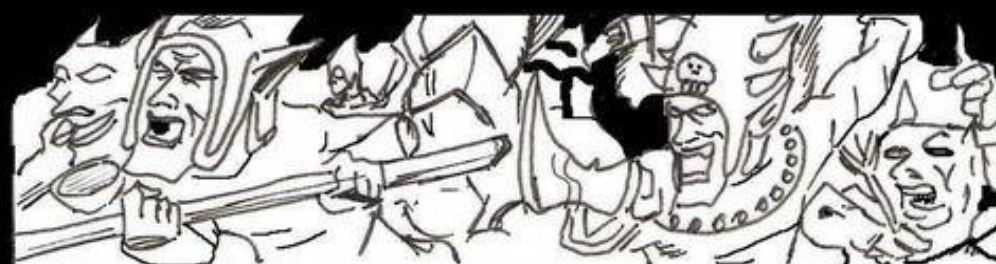
Los pájaros cantaban con un precioso trinar y una suave brisa cálida me rozaba el rostro. El paraíso, debería estar en el cielo, y así se estaba manifestando... Lentamente abrí los ojos y lo que vi me sorprendió enormemente. Sobre mí, pude ver la bóveda que formaban las ramas del bosque. Me encontraba tirado de espaldas en un terraplén que no había visto la noche anterior... quizás el destino hubiese querido que cayese allí y así salvase la vida. Pero una vez que pude comprobar que las piernas

aún me respondían, deje de preocuparme por aquello y decidí que necesitaba encontrar algún sitio habitado por hombres...."

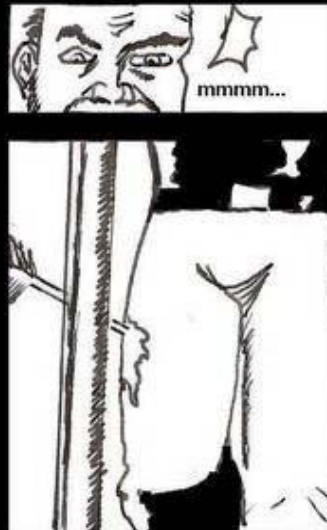


"Y así fue como conseguí huir de los orcos." Esta última frase surgió en mitad del silencio de su habitación y el mismo se sorprendió al oírse, pues el silencio de la noche se había adueñado de toda su consciencia. Solo me queda una incógnita, aquellos brazos en los árboles.... en fin... El escriba se levanto al comprobar que el día había llegado. Recogió apresuradamente los papeles del escritorio y se decidió a salir, un nuevo día le esperaba, pero una nueva noche le seguiría...









Hechizos Adicionales

A continuación se presentan varios hechizos que pueden ser usados en tus partidas de Warhammer segunda edición. Los hechizos están divididos en Hechizos de Magia Pueril (Arcano), Hechizos de Magia Pueril (Vulgar), Magia Menor, Magia Menor Arcana, Magia Menor Ilusión y Saber del Caos.

Todos los hechizos aquí presentados deben ser considerados como hechizos adicionales, es decir, que pueden ser aprendidos como Magia Menor. La excepción es el hechizo del Saber del Caos que puede ser incluido en la lista del Saber del Caos (o bien ser adquirido como lo indica el "Realms of Sorcery").

Debo aclarar que los hechizos de Magia Menor Arcana y Magia Menor Ilusión constituyen las respectivas listas de hechizos de los Hechiceros Arcanos y de los Ilusionistas, carreras que se incluyen en este número. Dichos hechizos pueden ser utilizados por cualquier tipo de hechicero como si se tratase de Magia Menor (Excepto los de Ilusión que solo pueden ser utilizados por los hechiceros del Saber de las Sombras). Solo están agrupados de este modo pues (aunque son magia menor) constituyen la lista con la que empiezan estas ramas de la hechicería arcana.

Los hechizos de Magia Menor Ilusión han sido adaptados en su totalidad de los existentes en la primera edición y son propiedad de sus propios dueños usados sin permiso en este número. La adaptación a la segunda edición fue traducida del "Liber Fanatica", un compendio de reglas adicionales para la segunda edición de Warhammer que se encuentra en la Internet.

Pues bien, sin más preámbulos ni rodeos, les presento algunos hechizos para extender la magia en Warhammer segunda edición.

* Aclaraciones de los Hechizos *

Los hechizos de **proyectil mágico** precisan que se posea una línea de visión al blanco. Si no se puede ver al objetivo no se podrá lanzar el proyectil mágico.

Los hechizos que poseen varias dificultades (Ejemplo: 6 / 12 / 18) pueden realizar más de un efecto distinto, generalmente producen un efecto pero aumentando la efectividad dependiendo de la dificultad elegida. Cada

dificultad produce su propio efecto. Una vez elegida la dificultad no se puede producir un efecto distinto a menos que se vuelva a lanzar el hechizo con alguna otra dificultad.

Una **ilusión menor** es un hechizo que utiliza las energías de la magia de las sombras. Solo los hechiceros del Colegio Gris pueden aprender estos hechizos de magia menor. Tal es la relación de estos hechizos con su saber que no los consideran como magia menor sino como parte de su saber. Por lo tanto pueden incorporarlos a sus grimorios como cualquier otro hechizo que pertenece al saber.

* Hechizos de Magia Pueril (Arcano) *

‡ Reducir Objetos

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Ninguno

Este hechizo puede ser lanzado solo sobre un objeto inanimado para reducir su tamaño original en un 40% (aumentando la proporción en un 15% por nivel del hechicero). El tamaño mínimo que puede tener un objeto luego de ser reducido es de 5 cm de tamaño. Una vez reducido un objeto, este no puede volverse a reducir.

Su uso más corriente suele ser en el campo de la magia para reducir el tamaño de ciertos ingredientes (ya que no parece lógico que un hechicero vague por el Viejo Mundo con tres cráneos de gigantes para lanzar un hechizo). La duración es permanente.

‡ Tos

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Media acción

Ingredientes: Ninguno

Este hechizo puede ser lanzado contra una única criatura la cual deberá de realizar una prueba de FV+10 si falla comenzar a toser sufriendo un -10 a su HA y HP. La tos durará una cantidad de asaltos igual a 1 + el atributo de Magia.

‡ Curar

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Media acción

Ingredientes: Un pedazo de una venda (+1 - 2/-)

Mediante este hechizo el usuario mágico podrá curar 1 H a sí mismo o a cualquier personaje o criatura no mágica mediante el contacto. Sin embargo no podrá curar en un mismo día más de 2 H a cada individuo y solo podrá hacerlo a aquellos que hayan sufrido H leves.

* Hechizos de Magia Pueril (Vulgar) *

‡ Amigos

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Acción completa

Ingredientes: Una pequeña máscara sonriente (+1 - 1 CO)

Este hechizo hace que el hechicero gane temporalmente 1D10 puntos de Em. Si hay criaturas inteligentes que observen al hechicero en el momento en que es lanzado el hechizo se deberá efectuar de inmediato una prueba de Em basada en la nueva Em del personaje por cada criatura con la cual ya se haya fallado una prueba de este tipo. Aquellas con las cuales se obtengan reacciones favorables tienden a sentirse muy impresionadas con el hechicero y hacen un esfuerzo por ser sus amigos y ayudarlo, de una forma adecuada a la situación. Cuando el hechizo se disipa, las criaturas se dan cuenta de que han sido influenciadas, y sus reacciones entonces son determinadas por el DJ. El efecto dura 5 minutos.

* Magia Menor *

‡ Extensión

Factor de Dificultad: 6 / 12 / 18 / 24

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Ninguno

La duración de un hechizo (lanzando posteriormente) cuyo Factor de Dificultad no sea superior a 8 / 16 / 25 / cualquier Factor de Dificultad, es prolongada en un 50%. Este hechizo debe ser lanzado antes que el hechizo que ha de ser extendido, ya sea por el lanzador

original o por otro hechicero. Si transcurre un asalto completo o más, la extensión falla y el hechizo se desperdicia.

‡ Preservar

Factor de Dificultad: 7

Preparación: Media acción

Alcance: Contacto

Duración: Un mes

Ingredientes: Un puñado de sal (+1 - 1 CO)

Este hechizo es de gran valor para los hechiceros que desean mantener frescos los componentes de sus hechizos (una bolsa llena de lenguas podridas es un poco desagradable y además carece de utilidad para lanzarse un hechizo). Preservar detendrá el proceso de deterioramiento en un volumen de materia orgánica de tamaño aproximado al del puño cerrado del hechicero por un periodo de tiempo de un mes. Durante este tiempo la comida o los ingredientes de los hechizos no sufrirán los efectos de la descomposición, de todas formas podrán ser arruinados de cualquier otra manera. Una vez que el hechizo expire, las sustancias se verán nuevamente sujetas a la descomposición a la que suelen estar.

‡ Alcance

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Un anillo de latón (+1 - 1 COs)

El alcance del próximo hechizo que realice el hechicero se duplicará.

‡ Curación Menor

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Acción completa

Alcance: Contacto

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una pieza de lino (+1 - 2 COs)

El personaje puede curarse a sí mismo o a otro personaje o criatura no mágica mediante el contacto. El efecto es inmediato, restaurando 1D10/2 H. El hechizo no funcionará sobre personajes seriamente heridos (a los que queden menos de 3 Heridas). Si el personaje falla al lanzar el hechizo, causa 1D10/2 Heridas al objetivo.



‡ Lapsus

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Media acción

Alcance: 24 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un magneto (+1 - 2 COs)

Por medio de este hechizo, el hechicero hace que el próximo hechizo que ejecute otro usuario de magia sea olvidado por 1D10 asaltos más un asalto por Magia, solo un usuario de magia a la vez puede ser objetivo de este hechizo. Si el objetivo del hechizo no ejecuta ningún hechizo dentro de los siguientes seis asaltos, el Lapsus se consumirá, y el hechizo se habrá desperdiciado (junto con los ingredientes). La víctima de este hechizo no sabrá que su próximo hechizo será olvidado. Este deberá realizar una prueba de FV o su próximo hechizo simplemente habrá sido olvidado y no podrá lanzarlo hasta que no pasen la cantidad de asalto mencionados.

Los hechizos olvidados solo se pierden de forma momentánea, una vez finalizado el tiempo del olvido la víctima los recuperará de forma automática.

‡ Poder de Combate

Factor de Dificultad: 12 / 18 / 24

Preparación: Una acción completa

Alcance: Contacto

Duración: Un minuto por magia

Ingredientes: El cuero cabelludo de un gigante (+2 - 50 COs)

Este hechizo permite un aumento temporal en alguna de las siguientes características a elección: HA, HP, F, R, A, o M. La mejora depende del atributo y de la dificultad utilizada. Los atributos de HA, HP, F y R; aumentarán en +10/+20/+30. El atributo de A podrá ser aumentado en +0/+1/+2. El atributo de M podrá ser aumentado en +2/+3/+4.

Si antes de que finalice su duración se lanza otro hechizo sobre el mismo personaje, los efectos del primero desaparecen, mientras el segundo funciona de forma normal.

‡ Protección

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Un pequeño escudo (+2 - 3 COs)

Este hechizo proporciona protección contra las heridas, sumando +2 al número de puntos

de armaduras en cada parte del cuerpo del personaje (pero el máximo permitido en cada parte sigue siendo 5 PA). Este hechizo puede usarse en conjunción con el hechizo *Armadura de Aethyr*.

‡ Criatura de las Profundidades

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un asalto por punto en la característica Magia

Ingredientes: Una redoma de sangre de Hombre Bestia (+2 - 20 COs)

Al ejecutar este hechizo, el hechicero comenzará a adoptar un rostro sombrío mientras largas y filosas garras comenzarán a surgir de sus manos mientras sus músculos crecen y su piel se oscurece.

Al adoptar esta forma el hechicero causará *Miedo* a toda criatura de menos de tres metros y obtiene +10 HA, +10 F, +1 A. Además si realiza ataques con sus garras causa BF +1 de daño.

‡ Vitilizar

Factor de Dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Alcance: Contacto

Duración: Una hora

Ingredientes: El diente de un ogro (+2 - 5 COs)

Este hechizo permite al hechicero revitalizar a una criatura. La criatura se curará 1D10/3 H. Además ganará una herida adicional por cada H que se haya curado.

‡ Curación Mayor

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: Contacto

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una glándula pituitaria de Troll (+2 - 75 COs)

Este hechizo restaura 1D10 H. Funcionará sobre cualquier criatura, incluyendo dragones y otros monstruos. No puede curar amputaciones y similares.

‡ Desplazamiento Mágico

Factor de Dificultad: 18 +1 por cada aumento del alcance

Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros+20 metros por cada aumento adicional a la dificultad

Duración: Instantáneos

Ingredientes: Dos redomas de sangre de una criatura de otro plano (+2 - 50 COs cada redoma)

Este hechizo produce los mismos efectos que el hechizo de nivel 2 *Teleportar Menor*, con la diferencia que se trasportará a todas las criaturas amigas del hechicero junto con este. Las criaturas amigas deben estar dentro de un radio de 12 metros centrado en el hechicero.

† Teleportar

Factor de Dificultad: 18 +3 por cada aumento del alcance

Preparación: Acción completa

Alcance: 500 metros + 100 metros cada aumento adicional a la dificultad

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una poción de vuelo y una redoma de sangre de demonio (+2 - 140 COs / 80 COs)

Este hechizo transporta automáticamente al hechicero a cualquier lugar dentro de los límites del alcance, el cual debe ser un lugar conocido por el hechicero.

Este hechizo es que permite que se pueda teleportar a cualquier persona mediante el contacto (la persona debe querer ser teleportada de lo contrario podrá realizar una prueba de FV para evitar los efectos).

† Viento de Fe

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla pequeña (centrada en el hechicero)

Duración: 1D10 asaltos (mínimo un asalto por Magia)

Ingredientes: Una herradura de bronce engarzada con lapislázuli (+2 - 15 COs)

Al ejecutar este hechizo un cálido y reconfortante viento comienza a soplar de todas las direcciones enardeciendo la fe de todos los camaradas del hechicero. Cada criatura amiga del hechicero, que se encuentre dentro del alcance, puede repetir una única tirada (de cualquier tipo) antes de que expire la duración. Solo puede repetirse una única tirada, luego de esto esa criatura no podrá realizar repeticiones (a menos que el hechizo sea lanzado nuevamente o exista otro efecto que se lo permita).

† Protección de Ptolos

Factor de Dificultad: 20

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un minuto

Ingredientes: Un caparazón de tortuga fundido con la sangre de un dragón y bañado en oro (+3 - 150 COs en total)

Al ejecutar este hechizo el hechicero quedará envuelto en un aura fulgurante que brillará con una luminosidad oscilante desviando todo ataque dirigido hacia él.

La *Protección de Ptolos* detiene automáticamente los una cantidad de impactos igual a la característica de Magia. Los ataques detenidos deben ser los próximos que sufran inmediatamente (y solo aquellos que impactan antes de tirar el daño causado). Los ataques parados de esta manera no infligen daño alguno. Este hechizo sigue las mismas reglas que las *Esferas de Protección*.

† Destruir Hechizo

Factor de Dificultad: 25

Preparación: Acción completa

Alcance: Especial

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un pellizco de las cenizas de un mago muerto y una estaca de obsidiana/gromri (+3 - 100 COs / 50 COs)

Este hechizo es una versión más poderosa del hechizo *Disipar*. El hechizo tiene dos usos. El primero de ellos produce los mismos efectos que un hechizo de *Disipar*. En este caso el hechizo disipa todos los hechizos activos que se encuentren a 24 metros de diámetro de hechicero.

El segundo efecto se utiliza designando un hechicero o clérigo. El próximo hechizo que sea lanzado por ellos será anulado automáticamente. Además se deberá tirar 1D10 si el resultado de la tirada es de 6 o más, el hechizo será borrado de la mente de quien intentaba lanzarlo de forma permanente (de todas formas puede volver a ser aprendido gastando una cantidad de puntos de experiencias igual a el doble del Factor de Dificultad, y pasando una cantidad de minutos igual al triple del Factor de Dificultad).

✱

**Magia Menor
Arcana**

✱



† Escudo

Factor de Dificultad: 4

Preparación: Media Acción

Alcance: Personal

Duración: Un minuto

Ingredientes: Pedazos de un escudo roto (+1 - 5/-)

Al ejecutarse este hechizo se materializa en cualquiera de los brazos del hechicero un escudo invisible. Este escudo permite al hechicero realizar paradas del mismo modo en que se utiliza un escudo normal, pero no interfiere con la ejecución de hechizos.

† Sanguijuela Caníbal

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Media acción

Alcance: 16 metros

Duración: Variable

Ingredientes: Una sanguijuela (+1 - 2/-)

El hechicero puede crear 1 sanguijuela caníbal por cada punto en el atributo de Magia. Al lanzar el hechizo el hechicero arroja la sanguijuela a una criatura que se encuentre a una distancia máxima de hasta 16 metros, pudiendo arrojar más de una sanguijuela a una misma criatura. Una vez la sanguijuela llegue a su objetivo, esta comenzará a alimentarse causándole 1 H (sin considerar BR ni PA). Al comienzo de cada asalto posterior al del lanzamiento se deberá de arrojar 1D10 por cada sanguijuela, con un resultado de 1 a 5 la sanguijuela se ha llenado y morirá sin causar más efectos, pero con un resultado de 6 a 0 la sanguijuela continuará alimentándose hasta que se llene y muera.

† Espada de Sangre

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Un asalto por Magia

Ingredientes: Una redoma de sangre fresca del hechicero (+1 - equivale a 1 H)

Este crea una filosa espada de sangre que se abalanza hacia todos los enemigos que combatan contra el hechicero. La espada posee la propiedad Precisa y Daño 4, y proporciona +10 HA. Una vez terminada su duración, puede conservársela si superas una tirada de FV+5 en cada asalto adicional.

† Flecha Mágica

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Alcance: 96 metros

Duración: Instantánea

Ingredientes: Un arco de cualquier tipo (+2)

Mediante este hechizo, el hechicero crea una flecha mágica que impacta a un único blanco como si hubiera sido disparada por un arco (lo que implica realizar una tirada de HP). No se aplican modificadores por alcance, pero el hechicero obtendrá un modificador a su HP igual a la mitad de su FV. El hechicero puede realizar un disparo en el momento en el que ejecuta el hechizo (sin necesidad de usar una acción de ataque). La flecha causa un punto de daño por punto de la característica Magia y se considera que posee la cualidad Perforante.

† Cadenas Mágicas

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Alcance: 12 metros

Duración: Dos asaltos

Ingredientes: Una cadena pequeña (+2 - 10 COs)

El blanco del hechizo (una criatura que no sea más grande que el hechicero) queda envuelto por invisibles cadenas de energía mágica que lo sujetan hasta el final del siguiente asalto. La víctima puede realizar una prueba de FV para evitar los efectos de este hechizo.

† Esferas de Protección

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Hasta ser destruidas

Ingredientes: Cualquier pieza de armadura o una esfera de cristal (+2 - 20 COs)

Mediante este hechizo una incontable cantidad de esferas comienzan a flotar alrededor del hechicero interponiéndose a cualquier ataque que se le aproxime. El próximo ataque que se realice contra el hechicero (inclusive ataques mágicos y de proyectiles como bolas de fuego, flechas, etc.) será detenido automáticamente y no producirá ningún efecto (las esferas se destruyen en el proceso).

† Teleportar Menor

Factor de Dificultad: 12 +1 por cada aumento del alcance



Preparación: Acción completa

Alcance: 48 metros+20 metros por cada aumento adicional a la dificultad

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una redoma de sangre de una criatura de otro plano (+2 - 50 COs)

Este hechizo transporta automáticamente al hechicero a cualquier lugar dentro de los límites del alcance, el cual debe ser un lugar conocido por el hechicero.

Este hechizo es que permite que se pueda teleportar a cualquier persona mediante el contacto (la persona debe querer ser teleportada de lo contrario podrá realizar una prueba de FV para evitar los efectos).

† Explosión de Energía

Factor de Dificultad: 16

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla pequeña

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Una estatuilla de diamante que represente al hechicero (+2 - 100 COs)

El hechicero canaliza energía mágica al interior de su cuerpo y la libera en una mortífera explosión de energía que impacta automáticamente a toda criatura cercana. Centra la plantilla pequeña en el hechicero, todas las criaturas que se vean cubiertas serán afectadas (incluso las parcialmente).

La explosión produce un impacto a cada criatura causando Daño 8. Cada criatura alcanzada por la explosión puede intentar realizar una prueba de Ag para hacerse a un lado, si tienen éxito entonces el daño que sufren será de 4. Las criaturas cubiertas parcialmente sufren un impacto de Daño 4 y no pueden realizar la prueba de Ag.

Las criaturas de tamaño humanoide saldrán disparadas al aire cayendo a 1D10/2 metros de distancia. Las criaturas de tamaño gigantesco o monstruoso serán arrojadas a un metro de distancia.

El hechicero sufrirá un impacto de Daño 1.

† Gloria

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción completa

Alcance: Plantilla grande

Duración: Dos asaltos por Magia

Ingredientes: El símbolo sagrado y bendecido de una deidad que no sea del Caos ni malvada (+3 - 100 COs)

Mediante este hechizo, el hechicero y toda criatura amiga (dentro del área de efecto)

obtienen +1 A y aumentan su iniciativa en +10 mientras duren los efectos del hechizo.

† Bola de Ácido

Factor de Dificultad: 28

Preparación: Acción completa

Alcance: 60 metros

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Pedazo del estómago de un Troll (50 COs)

Este hechizo crea una bola de ácido que avanza corroyendo todo a su paso. La *Bola de Ácido* puede ser arrojada contra una única criatura. La *Bola de Ácido* es un proyectil mágico de Daño 4 que ignora tanto la armadura como la BR de la víctima. Una *Bola de Ácido* mide 2 metros cuadrados de diámetro y es un proyectil mágico.

Luego de impactar la *Bola de Ácido* continúa su recorrido. Si mata a su primer víctima, la *Bola de Ácido* continuará su trayectoria en línea recta hasta impactar con lo que sea que se cruce en su camino causándole el daño ya descrito. Si la primera víctima no muere, entonces la *Bola de Ácido* continuará su trayectoria en línea recta hasta impactar con lo primero que se cruce en su camino, pero reducirá el daño causado en dos.

La *Bola de Ácido* continuará avanzando hasta que impacte algo sólido que no pueda matar o destruir (una barrera mágica), o hasta que impacte a una criatura u objeto y no le cause daño alguno (como consecuencia de múltiples penalizaciones luego de impactar a varios objetivos).

✱

Magia Menor Ilusión

✱

† Figura Difusa

Factor de Dificultad: 5

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Un cristal roto (+1 - 5 COs)

Este hechizo crea una ilusión que envuelve al hechicero haciendo que su figura se vea difusa y por lo tanto sea más difícil determinar su posición. Todo aquel que ataque al hechicero sufrirá una penalización de -10 a su HA. La *Figura Difusa* se considera una *ilusión menor*.



‡ Multiplicar

Factor de Dificultad: 8

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal (no puede alejarse a más de 2 metros)

Duración: Un minuto

Ingredientes: Un muñeco de trapo (+1 -3 COs)

El hechicero crea una cantidad de ilusiones igual a su característica de Magia. Las ilusiones son idénticas al hechicero y cualquiera puede confundirse ya que al ser lanzado el hechicero puede moverse de lugar (solo 2 metros) y dejar a una ilusión. Cada imagen se mueve por si misma, por lo tanto cuando alguien se encuentre en combate cuerpo a cuerpo contra el hechicero debe determinarse si atacará a una ilusión o si logra encontrar al verdadero (utiliza el método que creas más conveniente). Este hechizo se considera una *ilusión menor*.

‡ Anular Ilusiones

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Media acción

Alcance: 48 metros (centrado en el hechicero)

Duración: Instantáneo

Ingredientes: Un cristal (+1)

Al lanzar este hechizo todas las ilusiones en un radio de 48 metros serán anuladas. Si el creador de la ilusión se encuentra cerca, éste puede realizar una tirada enfrentada de Canalización por cada ilusión para mantenerla activa. Si gana el lanzador del *Anular Ilusiones*, la ilusión es destruida; si gana el lanzador de la ilusión, la ilusión continúa de la forma normal. El proceso se realiza para cada ilusión cuyo creador se encuentra a no más de 24 metros. Si hay una ilusión cuyo creador no se encuentra dentro del alcance para realizar la prueba enfrentada de Canalización, entonces la misma será si el hechicero que lanzó el *Anular Ilusiones* supera una prueba de Canalización.

‡ Disfraz Ilusorio

Factor de Dificultad: 10

Preparación: Una acción completa más media acción

Alcance: Personal

Duración: 10 minutos por Magia

Ingredientes: El disfraz a usar (+1)

Al usar un disfraz esta ilusión mejorará su aspecto haciéndolo más creíble, obtienes un +20 a todas las tiradas de disfraz que realices. Si no utilizas el ingrediente, éste hechizo solo hace que parezcas disfrazado, pero no obtienes

la bonificación de +20. Este hechizo se considera una *ilusión menor*.

‡ Ilusión de Apariencia Penosa

Factor de Dificultad: 10/18

Preparación: Acción completa/Dos acciones completas

Alcance: Personal/Plantilla pequeña (centrada en el hechicero)

Duración: 10 minutos por Magia

Ingredientes: Una máscara (+2)

Esta ilusión crea en ti una apariencia penosa, cualquiera que te vea no podrá hacer otra cosa más que sentir lástima por ti y no te considerará una amenaza (por lo que no buscará atacarte). Cualquier criatura que te busque no se interesará por ti y pasará de largo, ignorándote al no considerarte una amenaza. Si alguien te busca activamente y, a pesar de tu apariencia decide inspeccionarte, debe pasar una tirada de *Int* para ver a través de la ilusión. Si realizas cualquier acción hostil la ilusión se desvanecerá de inmediato. La ilusión no te otorga una apariencia específica, si no que se ajusta a quien te observa para cumplir su efecto (un guardia puede verte como un pordiosero, un orco puede verte como un goblin, animal salvaje puede verte como a algún animal herido, etc.).

La segunda dificultad hace que el hechizo afecte a todos los que se encuentren en un área igual a la plantilla pequeña (centrada en ti), de esta forma todos se verán beneficiados por el efecto. Si cualquiera de ellos emprende una acción hostil, toda la ilusión se anulará. Este hechizo se considera una *ilusión menor*.

‡ Piel Traslúcida

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Media acción

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Un trozo de piel de camaleón (+2 - 2/-)

Alteras la coloración de tu piel, ropas y equipo volviéndolas traslúcidas y reflejando el entorno en el que te encuentras. Obtienes un +20 a todas tus tiradas de Esconderte contra todo aquel que se encuentre a más de 10 metros. Adicionalmente si entras en combate con alguien éste obtiene una penalización de -10 a su *HA* y *HP*. Este hechizo se considera una *ilusión menor*.

‡ Amigo Confiable

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un minuto por Magia

Ingredientes: Una máscara (+2)

La ilusión altera los rasgos de tu rostro escondiendo cualquier expresión facial que pueda hacer que alguien desconfíe de ti, en su lugar añade gestos que te vuelven mucho más confiable. Mientras dure el hechizo obtienes un +20 a toda tirada de **Em** cuyo objetivo sea el de obtener algún tipo de información, siempre que no uses la violencia o amenazas (por medio de mentiras, soborno, etc.). Este hechizo se considera una *ilusión menor*.

‡ Apariencia Temible

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Acción completa

Alcance: Personal

Duración: Un minuto

Ingredientes: Un jirón de tela de las vestiduras de cualquier muerto (+2 - 20 COs)

El hechicero adopta la forma de una criatura temible. Mientras dure el hechizo causará *Miedo*. Este hechizo se considera una *ilusión menor*.

‡ Espejismo Menor

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Una hora

Alcance: Área de 10 metros cúbicos

Duración: Hasta nueva orden

Ingredientes: Maqueta del objeto deseado (+2)

El espejismo es usado para crear un terreno ilusorio que puede reflejar cualquier tipo de escenario que el hechicero desee. El escenario no puede contener ninguna criatura viva ni nada que se mueva. El efecto del *Espejismo Menor* puede ser cualquier paisaje, una habitación en el medio de un bosque (con muebles y demás), un estanque en el medio de un desierto, etc.

Una vez lanzado el *Espejismo Menor* permanecerá hasta que el lanzador decida anularlo. Si alguna ilusión es lanzada dentro del *Espejismo Menor*, éste desaparecerá (a menos que el lanzador supere una tirada de Canalización, pero solo si se encuentra a menos de 48 metros del *Espejismo Menor*).

Cualquier criatura inteligente (**Int** mayor a 21) que vea la ilusión a menos de 24 metros puede realizar una prueba de **Int** para descubrir la falsedad del *Espejismo Menor*. Este hechizo se considera una *ilusión menor*.

‡ Criatura Ilusoria

Factor de Dificultad: 22

Preparación: Dos acciones completas

Alcance: 48 metros

Duración: 10 minutos por Magia

Ingredientes: Los dientes de una sanguijuela camaleónica (+3)

Mediante esta ilusión el hechicero puede crear cualquiera de los siguientes efectos: 5 criaturas de tamaño humano por cada punto en su atributo de Magia; 3 esqueletos o zombis por cada punto en su atributo de Magia; o un demonio menor por cada punto en su atributo de Magia. La elección debe realizarse antes de lanzar el hechizo.

La ilusión aparece dentro del alcance y no podrá ir más allá de éste o se desvanecerá. Las criaturas parecen reales, reproduciendo cualquiera de las facultades especiales de la verdadera criatura. Quienes vean la ilusión pueden realizar una prueba de **Int** si tienen algún motivo para desconfiar de la ilusión (por ejemplo, luego de un asalto de combate al ver que la misma no sufre daños). Este hechizo se considera una *ilusión menor*.

* Saber del Caos *

‡ Vórtice de Destrucción

Factor de Dificultad: 35

Preparación: Acción completa

Alcance: No Aplicable

Duración: Un asalto

Ingredientes: Una parte de una criatura de otro plano, un colgante hueso tallado con la forma de un portal y el ojo de cualquier criatura (+3 - 300 COs / 20 COs / costo variable)

Este hechizo solo es usado por dos tipos de hechiceros, los muy desesperados o los muy dementes. El poder de este hechizo crea un vórtice que lleva directamente al Reino del Caos.

El vórtice se abre inmediatamente y comenzará a absorber a toda criatura viva a su interior. Cada criatura (incluido el hechicero) deberá de realizar una prueba de **FV**, aquellos desafortunados que fallen serán absorbidos hacia el Reino del Caos donde los demonios le estarán esperando.

Cualquier hechicero no alineado con el Caos que aprenda este hechizo gana 1D10/2 Puntos de Locuras al aprender este hechizo. Los hechiceros alineados con el Caos (los que utilizan el saber del Caos) ganan 1 Punto de Locura al aprender este hechizo.



Hechiceros Arcanos (o menores)

Bajo esta denominación se encuadra toda profesión de hechiceros cuyo aprendizaje no se circunscribe a los colegios de hechicería de Altdorf. Estos hechiceros aprenden el uso de la magia con tanto academicismo y técnica como la enseñada en los colegios de Altdorf, pero se diferencian de los mismos en el sentido de que pertenecen a una tradición mucho más antigua y (a la vez) mucho menos difundida y conocida en la actualidad.

Los hechiceros de los colegios de magia han desplazado a los hechiceros arcanos (a los cuales llaman despectivamente hechiceros menores) pues el poder de los primeros es sin duda superior, junto con su técnica y conocimientos. Pero no por ello los hechiceros arcanos han de ser tenidos de menos.

Los hechiceros arcanos poseen una característica distintiva y en la cual subyace su supremacía frente a los hechiceros monocromáticos (término utilizado para separarlos de los hechiceros de los colegios), ésta es que los arcanos aprenden a manipular el *Qhaysh* pero a una escala menor (y que no se compara con la que alcanzan los elfos). Muchos hechiceros monocromáticos insisten en que los menores no son más que usuarios del *Dhar* disfrazados con una falsa máscara de buenas intenciones, pero como generalmente no llegan a representar una amenaza suelen ser ignorados.

En la realidad lo que hacen los hechiceros arcanos es manipular la magia en su estado puro pero diluyéndola en cierto grado para no caer en el *Dhar* (es por ello que no se comparan con los elfos y su magia multicolor). Este estilo de hechicería ha sido usado por los humanos desde tiempos inmemoriales, cuando los hechiceros vulgares eran los únicos usuarios de hechicería (sin considerar aquí a los clérigos) y de entre ellos no han sido pocos (pero tampoco demasiados) los que lograron perfeccionar sus técnicas y convertirla en una doctrina. El caso más puntual es el del Elementalismo (pero este tema será abordado en una futura edición).

Cuando la gran guerra contra el caos sobrevino muchos de estos hechiceros menores (sobre todo los más poderosos) se entregaron completamente a las enseñanzas de Teclis. Sin embargo, algunos fueron (como a ellos les gusta decir) cautos y aprovecharon gran parte de su aprendizaje para poder perfeccionar su doctrina

y poder transmitirla a futuras generaciones. Luego de la gran guerra y de que se concediera permiso para practicar magia, estos hechiceros comenzaron su lucha personal para que su doctrina no quedase en el olvido y para no ser desplazados por la "nueva magia" de los hechiceros monocromáticos.

Durante este periodo muchos hechiceros arcanos fueron quemados, considerados herejes o aliados al caos. Pero el tiempo rindió sus frutos y hoy en día (a pesar de no ser tan famosos y de que el populacho los confunda con los monocromáticos) gozan con el reconocimiento oficial del Emperador.

Estos hechiceros no realizan un aprendizaje del tipo "escuela de magia" como la que se brinda en los colegios. Generalmente sus colegios no son más que gremios o lugares de encuentro común para los socios, en los cuales puede tenerse acceso a grimorios, laboratorios y otras facilidades; como así también disponer de un lugar tranquilo para poder enseñar si así se desea. Un aprendiz de hechicero arcano se encuentra bajo la tutela de un único maestro (generalmente, salvo ciertas instituciones) el cual le irá preparando en su camino. Los maestros pueden hacer uso de los establecimientos de los gremios o brindar instrucción en su propia casa (dependiendo del nivel económico del maestro y de lo grande que sea su casa).

A diferencia de lo que ocurre con los hechiceros de los colegios, un hechicero arcano puede volcarse con posterioridad al estudio de un único saber. Sin embargo esto no suele ser más que una pérdida de tiempo, ya que el uso de un único saber le restringirá el uso de la magia en su estado absoluto. Es por esto que muchos hechiceros no se interesan en la magia arcana, razón por la cual suele ser desestimada. Aunque la mayoría de la gente los confunde con los monocromáticos, y aunque los hechiceros de los colegios de magia con poco conocimiento saben que son hechiceros menores, solo los más estudiosos de los hechiceros están al tanto de que existen dos tipos de hechiceros menores, los hechiceros arcanos y los ilusionistas.

En la practica no existen grandes diferencias entre ellos, salvo en la clase de hechizos que cada uno ha decidido estudiar.

Los arcanos son aquellos que usan la



magia con propósitos más bélicos, no acumulan hechizos de ilusiones en la mayoría de los casos, si no más bien una gran cantidad de hechizos de usos variados. Muchos eruditos terminan convirtiéndose en hechiceros arcanos en busca de un mayor conocimiento. Otro tipo de personas que terminan convirtiéndose en hechiceros arcanos son aprendices de hechiceros que no han logrado ingresar a los colegios de magia por no poseer los talentos suficientes (o el dinero, en alguna que otra ocasión).

Los ilusionistas aprenden hechizos no solo de la ilusión sino también del engaño. Suelen ser en su mayoría hechiceros que han fracasado al convertirse en hechiceros del Colegio Gris; también los hay quienes se dedican al espionaje y utilizan las artes mágicas de la ilusión más básica para ayudar a sus misiones.

† Relaciones Políticas

Los hechiceros arcanos han ganado cierto terreno en la política imperial. Aunque en ciertos lugares son desestimados o incluso ignorados (como sucede en Altdorf debido a la influencia de los Colegios de Magia), con el paso del tiempo han logrado abrirse camino y llegar a obtener el conocimiento de las clases dirigentes. Se pueden citar como casos puntuales¹: el Castillo Öbelstein en Ostland, el Colegio Einzelheit en Talabecland y el Colegio Imperial (ubicado a las afueras de Ubersteik, y dedicado exclusivamente al ilusionismo). Existen también otros gremios de menor importancia, sin contar los hechiceros independientes que enseñan a lo largo del Imperio.

Actualmente los hechiceros arcanos gozan con la aprobación del Emperador y todos portan licencia para practicar magia del mismo modo que lo hacen los hechiceros de los Colegios de Altdorf. Son varios los nobles que utilizan hechiceros arcanos como consejeros (o al menos acuden a ellos en busca de consejo), ya que estos hechiceros suelen poseer una determinación mayor para el estudio y la erudición. También es frecuente que los nobles más adinerados financien el estudio de su mejor agente espía, a fin de que se convierta en un hechicero arcano ilusionista.

† Relaciones con los Colegios de Magia

Los hechiceros de los Colegios de la Magia han intentado influir en el Emperador a lo largo del tiempo para que erradique de manera definitiva este tipo de práctica

aludiendo que sería muy fácil corromper las mentes poco entrenadas de estos hechiceros. Por desgracia para ellos, estas acusaciones fueron aplacadas cuando un hechicero arcano venció en combate mágico a quien pronuncio tales acusaciones, para el asombro del público presente; demostrando así su competencia y utilidad.

Posteriormente algunos de los colegios intentaron desplazarles tomando el control de sus centros de aprendizajes. El caso más representativo sucedió en la Ciudad Estado de Middenheim donde el Gremio de Alquimistas y Hechiceros de Middenheim (que se encuentra erigido desde que la mismísima ciudad del lobo blanco ha sido fundada) es regido en la actualidad por un miembro del Colegio Dorado y por un miembro del Colegio Celeste. Aunque fue allí donde los hechiceros arcanos (en conjunto con los enanos) ayudaron a la construcción de la ciudad y en sus defensas, el poder de la “nueva magia” fue desplazando lentamente las “antiguas supersticiones”.

Sin embargo en la actualidad, como los hechiceros arcanos se han ganado el respeto y la aceptación del Imperio, los hechiceros de los Colegios de la Magia han dejado de preocuparse por estos hechiceros y han empezado a ignorarles.

Esta falta de interés ha llevado que los actuales hechiceros (sobre todo los más jóvenes y menos estudiosos) lleguen a desconocer su existencia. Grande es su sorpresa cuando al salir al mundo exterior se encuentran que existen practicantes de la magia en un estado “casi” puro que no son ni elfos ni adoradores del Caos.

Pero no por que los Colegios de la Magia les hayan desestimado han perdido terreno, como se ha dicho, solos los más ignorantes y jóvenes de los hechiceros de Altdorf desconoce su existencia. El grueso de la población de hechiceros monocromáticos está consciente de la existencia de los hechiceros arcanos. De entre estos existen opiniones divididas. Hay quienes afirman que son un peligro, hay quienes creen que deben ser ignorados y dejar que el tiempo se los lleve, y hay quienes creen que perduraran mientras exista la magia en el mundo pero que no son una amenaza inminente (aunque pueden existir motivos para desconfiar de algunos).

† Cazadores de Brujas

Las viejas historias de cazadores de brujas asolando hechiceros arcanos aún perduran en el recuerdo latente de muchos practicantes de este estilo de magia y viceversa.

Los cazadores de brujas miran con sospechas a estos hechiceros. Ellos sí que están conscientes de su existencia. Si llegasen a



¹ Los nombres presentados han sido extraídos de “Reinos de Hechicería” un suplemento de “Warhammer Fantasía: El Juego de Rol” (primera edición).

cruzarse con uno de estos hechiceros es seguro que estarán cerca de ellos (aún más cerca que sus propias sombras) esperando a que se produzca una prueba que les permita desconfiar lo suficiente como para llevarlos a juicio.

Sin embargo, su licencia les protege de los cazadores de bruja, y mientras se mantengan en el buen camino estarán a salvo; al menos en teoría.

A pesar de esto, es obvio que los cazadores de brujas tienen problemas mayores a los cuales prestar atención. Los cultistas del Caos son el enemigo común, y en algunas raras ocasiones algún que otro cazador de brujas es ayudado por un hechicero arcano (sobre todo si son viejos compañeros de aventuras).

* Carrera Básica *

Cualquier jugador que comience como Aprendiz de Hechicero puede decidir ser un Aprendiz de Hechicero Arcano. El esquema de avance y habilidades son las mismas que las del libro básico. Adicionalmente se cambiará su salida a Hechicero Adepto por Hechicero Arcano.

* Carrera Avanzada *

† Hechicero Arcano (o Ilusionista)

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	U	Em
+5	+5	+15	+25	+20	+10		
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
+3				+2			

Habilidades: Canalización, Charlatanería o Preparar Venenos, Cotilleo, Hablar Idiomas (dos cualesquiera), Intimidar o Lengua Secreta (Arcanos), Leer/Escribir, Lengua Arcana (Magia), Sabiduría Académica (Magia), Sabiduría Académica (cualquiera), Sabiduría Popular (cualquiera), Sentir Magia, Tasar

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Magia Mayor (uno cualquiera), Manos Rápidas o Muy Resistente, Meditación o Proyectoil Infalible, Saber Arcano (Hechicería)

Enseres: Grimorio, material de escritura

Accesos: Aprendiz de Hechicero

Salidas: Charlatán, Erudito, Hechicero Arcano Veterano, Hechicero Adepto

† Hechicero Arcano Veterano (o Ilusionista Veterano)

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	U	Em
+5	+5	+10	+10	+20	+35	+30	+10
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
+4					+3		

Habilidades: Canalización, Charlatanería o Preparar Venenos, Cotilleo o Intimidar, Hablar idiomas (tres cualesquiera), Leer/Escribir, Lengua Arcana (Demoníaca o Élfico Arcano), Sabiduría Académica (Magia), Sabiduría Académica (dos cualesquiera), Sabiduría Popular (cualquiera), Sentir Magia, Tasar

Talentos: Imperturbable o ¡A Correr!, Meditación, Magia Mayor (uno cualquiera), Manos Rápidas o Proyectoil Infalible

Enseres: Grimorio, material de escritura, dos objetos mágicos

Accesos: Hechicero Arcano

Salidas: Charlatán, Erudito, Hechicero Arcano Experto, Hechicero Adepto

† Hechicero Arcano Experto (o Ilusionista Experto)

Características Primarias							
HA	HP	F	R	AG	I	U	Em
+10	+10	+10	+15	+20	+40	+35	+15
Características Secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PI	PD
+5					+4		

Habilidades: Canalización, Charlatanería o Intimidar, Código Secreto (cualquiera) o Prestidigitación (solo si es un Ilusionista), Disfraz o Preparar Venenos, Hablar idiomas (cuatro cualesquiera), Leer/Escribir, Lengua Arcana (Demoníaca o Élfico Arcano), Sabiduría Académica (Magia), Sabiduría Académica (tres cualesquiera), Sabiduría Popular (dos cualesquiera), Sentir Magia, Tasar

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Proyectoil Mágico, Imperturbable o ¡A Correr!, Magia Mayor (uno cualquiera), Manos Rápidas o Recio

Enseres: Grimorio, material de escritura

Accesos: Hechicero Arcano Veterano

Salidas: Erudito, Hechicero Adepto, Maestre de Gremio

* Nuevos Talentos *

† Magia Mayor

Del mismo modo en que los hechiceros de los colegios de magia pueden aprender hechizos de magia menor, los arcanos se encuentran capacitados para aprender hechizos de los colegios de magia. Sin embargo no les es posible llegar a conocer todos los hechizos monocromáticos ni cualquiera de ellos. Su capacidad es restringida y solo pueden llegar a dominar algunos de ellos.

Para simplificar, un hechicero arcano puede aprender un hechizo de cualquier colegio de magia cuyo *factor de dificultad* no sea mayor a 15. Como contrapartida por no haber dominado completamente el viento de

la magia correspondiente, cada vez que deseen hacer uso de un hechizo de los colegios de la magia deberán de tirar 1D10 adicional. Este 1D10 no se tiene en cuenta para el resultado del hechizo, pero sí para calcular la *Maldición de Tzeentch*. Este talento cuesta 200 Puntos de Experiencia por cada vez que sea adquirido.

† Saber Arcano (Hechicería)

Has estudiado la forma más antigua de magia humana. Este saber arcano ha sido el resultado de siglos de perfeccionamiento, estudio e investigación, prueba y error. El mismo ha sido la evolución de los hechiceros vulgares que han aprendido a dominar las artes mágicas por su propia cuenta (aunque algunos han aprendido de Teclis la metodología de enseñanza más básica y las técnicas comunes, sin haber tenido el temple para perfeccionarse más allá de ello).

Este talento permite a los Hechiceros Arcanos acceder a la lista de hechizos Magia Menor Arcana (presentada en éste número del HdA).



Nuevas Reglas

* Nuevas Reglas para Combate *

† Paradas

En contraposición con lo que se determina en el libro de reglas, no parece lógico que una única parada pueda detener el efecto de todo un golpe. Menos aún cuando el golpe propiciado ha desatado la *Furia de Ulric*.

Para permitir que la parada pueda ser más adecuada al combate (desde mi perspectiva) recomiendo ajustarla de la siguiente forma: utilizando la Acción de Guardia, el personaje puede realizar una tirada de **HA** para anteponer su arma al ataque enemigo. Si la tirada de **HA** tiene éxito, entonces el personaje realiza una tirada de 1D10 más su **BF**. El resultado de la tirada es la cantidad de daño parado. Si después de esto el enemigo sigue infligiendo daño, éste será tratado de forma normal (se le resta la **BR** y la armadura y si aún sobra se resta de la **H**). Si en la tirada de parada se obtiene un 10 en el D10, entonces se aplican las mismas reglas que para la *Furia de Ulric*. Si utilizas esta regla, deberías permitir el uso del *Favor de Myrmidia* (ver más abajo) también para las paradas.

† Escudos

Si se aplica las reglas de parada ya mencionadas es evidente que un escudo debería de otorgar una ventaja superior, respecto de otras armas, a la hora de bloquear un golpe. Esta nueva regla debería ser aplicada al escudo.

Bloqueadora: Este tipo de arma puede absorber una mayor cantidad de daño debido a su tamaño y diseño. Un arma de este tipo permite tirar 2D10 a la hora de determinar la cantidad de daño a reducir, pero se debe escoger solo uno de los resultados, ¡el mayor!

Esta regla funciona de manera similar a la de las armas grandes (Impactante), pero solo la posee el escudo y solo se aplica al bloquear.

† Favor de Myrmidia

Al igual que el Dios de los Lobos y el Invierno, la Diosa de la Guerra también se encuentra presente en el combate. Cada vez que

un personaje obtenga un doble (11, 22, 77, etc.) en su tirada de **HA** o **HP** y la tirada resulta exitosa (por debajo de su atributo) obtendrá el *Favor de Myrmidia*. El favor le permite tirar 1D10 adicional a la hora de determinar el daño, pero deberá elegir solo un dado para calcular el daño causado. Esta regla funciona de manera similar a la propiedad Impactante.

Ejemplo 1: Un personaje con HP 47 obtiene un 33 en su tirada y obtiene por ello el Favor de Myrmidia al disparar con su ballesta. De esta forma tira 2D10, y obtiene un 4 y un 9 de entre ellos elige el 9. El daño total será 9+4=13.

Ejemplo 2: Un personaje con HA 65 obtiene un 55 en su tirada y obtiene por ello el Favor de Myrmidia al golpear con su espada a dos manos. De esta forma tira 3D10 (1D10 de la tirada normal, 1D10 por la propiedad Impactante de su espada a dos manos y 1D10 por el Favor de Myrmidia), y obtiene un 1, 3, 7 y de todos ellos elige el 7, su daño total será 7 más su BF.

En cualquier caso es posible que gracias al favor se desate la *Furia de Ulric*.

† Ira de Sigmar

Desde luego Sigmar no debe quedar de lado en todo este asunto, también él se encuentra presente durante la batalla y los combates. La *Ira de Sigmar* será desatada cada vez que una tirada de impactar (**HA** o **HP**) sea superada por tres o más grados de éxito (diferencia entre el resultado obtenido y el atributo correspondiente de 30 o más). El efecto que produce la *Ira de Sigmar* se ve reflejado en un aumento de +1 al daño causado. Si el jugador así lo desea puede aplicar un -1 al daño causado (si es que así consigue sacar alguna ventaja). El modificador se aplica al daño final, después de haber aplicado cualquier otro modificador que se pueda añadir por cualquier otra razón (talentos, habilidades mágicas, etc.).

† Capricho de Ranald

El dios de los embaucadores siempre está dispuesto a hacer de las suyas cuando el éxito o el fracaso dependen del azar. Como todas las tiradas se determinan por el azar, Ranald estará siempre presente. Cuando algún personaje obtenga un doble en su tirada percentil de algún atributo primario y la tirada sea un fallo

(resultado superior al atributo) algo malo sucederá como resultado de dicha tirada. El efecto depende del DJ, no debería ser algo que atente contra la vida de un personaje de forma directa, pero debe de dejarle en una mala posición. Un buen ejemplo podría ser que un bandido al que amenazó el PJ posee un par de fuertes y grandes amigos que oportunamente vieron al personaje maltratando a su camarada y deciden darle una lección para que no se meta con su amigo. O tal vez la joven que un personaje quería seducir es la hija del Capitán de la Guardia y éste le intentará dar caza por toda la ciudad para hacer que el personaje escarmiente.

En el caso de las tiradas de ataque, en la primera edición existen unas tablas de pifias para el combate que serían más que recomendables para representar la *Capricho de Ranald* en el combate.

Pero Ranald no es un dios malvado, en ocasiones puede quitártelo todo y en otras quizás te sonría y te permita alcanzar lo que tanto anhelas. Si algún personaje obtiene un doble en su tirada percentil de algún atributo primario y la tirada es exitosa (resultado inferior al atributo) algo bueno sucederá. Nuevamente el efecto no debe ser algo que brinde todos los bienes al PJ, pero si le dé cierta ventaja. Por ejemplo, el ladronzuelo que está siendo interrogado no solo revela la información solicitada, sino que además otorga alguna información adicional o promete dar un contacto valioso para el desarrollo de la trama.

En el caso del combate se encuentra la regla de *Favor de Myrmidia*.

* Nuevas Reglas para Magia *

† Grimorios

Un Grimorio, en pocas palabras, es el libro de hechizos de un hechicero. Allí el hechicero posee todos los hechizos que conoce y utiliza (o al menos desea poder utilizar). Muchas veces, a lo largo de sus vidas los hechiceros se topan con grimorios pertenecientes a otros hechiceros o inclusive con antiguos pergaminos que contienen hechizos que ellos no conocen y desean aprender.

Es allí cuando un hechicero puede elegir intentar aprender el grimorio encontrado en su totalidad o copiar solo algunos hechizos (los que más les interesa) a un grimorio en blanco para poder aprender solo los hechizos que realmente les interesa.

Todo hechicero aprende un grimorio completo cuando se le enseña el talento correspondiente para poder hacer uso de la

magia. Este primer grimorio suele contener hechizos en los cuales el hechicero no tiene libertad de elección, ya que el mismo es confeccionado por su maestro con los hechizos que éste considera apropiados para su alumno.

Para poder crear un grimorio se necesita un grimorio en blanco y equipo de escritura. Un grimorio promedio posee entre 280 y 320 páginas. Para poder llenarlo con hechizos, el hechicero copia a mano uno a uno los hechizos que contendrá el grimorio. Para determinar cuantos hechizos tiene cada grimorio se utiliza una regla muy simple. Cada hechizo ocupa una cantidad de páginas igual al doble de su Factor de Dificultad. De este modo un grimorio típico puede apreciarse en las listas de hechizos encontradas en el libro de reglas básicas de Warhammer segunda edición dentro de cada saber (por ejemplo la suma total de todos los hechizos del saber de la muerte poseen un total de 149, que equivalen a 298 páginas).

Cada hechicero posee un grimorio referente a su respectivo saber. Los hechizos de Magia Menor pueden encontrarse o bien en pergaminos de aprendizaje (dos hojas de pergamino por cada punto de Factor de Dificultad, *Armadura de Aethyr* ocupa 10 hojas de pergaminos) o bien en un grimorio dedicado a este tipo de conocimiento. No es común que un hechicero mezcle en un mismo grimorio un hechizo de su saber con hechizos de Magia Menor.

Cualquier hechicero puede aprender un nuevo grimorio de su saber ya sea un grimorio completo o uno que comience a crearse y se encuentre incompleto. Para ello el hechicero debe pasar una cantidad de horas igual al Factor de Dificultad de cada nuevo hechizo de su saber que desee aprender, luego de este tiempo debe de realizar una tirada de **Int**, si tiene éxito podrá aprender el hechizo, pero tendrá que gastar dos puntos de experiencia por cada punto de Factor de Dificultad del hechizo.

La Magia Pueril sigue principios diferentes. Si bien los mismos se plasman en grimorios (o pergaminos) su aprendizaje es más fácil. La única diferencia radica en la experiencia necesaria, que será de un punto de experiencia por cada punto de Factor de Dificultad del hechizo de Magia Pueril.

Ejemplo: Kart-Fritz, un hechicero brillante, desea aprender la Bola de Fuego. Para ello tendrá que pasar 12 horas de estudio y luego de este tiempo realizar una tirada de Int. Si tiene éxito en su tirada de Int tendrá que gastar 24 puntos de experiencia para poder aprenderlo.

Si la tirada de **Int** falla, entonces deberá empezar a estudiar el hechizo de nuevo. Si el hechicero posee un tutor o maestro, recibe un +20 su tirada de **Int**.

Los hechizos de Magia Menor también pueden ser estudiados más allá del límite que brinda cada carrera. Este proceso se realiza de la forma ya explicada, pero el hechicero deberá



gastar 100 puntos de experiencia, independientemente del Factor de Dificultad.

Un hechicero debe elegir, antes de poder aprender un hechizo, si aprenderá el grimorio completo o si se creará su propio grimorio. El motivo de esto radica en que el grimorio es la ayuda rápida del hechicero, es más una cuestión de practicidad. Cada hechicero consulta su grimorio a medida que lo necesita, ya sea para recordar un hechizo o para buscar cual de todos los que posee puede ser más adecuado en determinado momento. Es por ello que si un hechicero solo quiere aprender uno o dos o tres hechizos de un determinado grimorio descartando el resto de los hechizos, deberá de apuntarlos en su grimorio personal (uno nuevo o uno que ya haya comenzado anteriormente).

Desde luego que un hechicero puede aprender un nuevo hechizo sin apuntarlo en su grimorio, pero de esta forma, deberá de prestar atención a todos los grimorios que posea. En términos de juego, si un jugador no se decide respecto de qué hechizo utilizar y empieza a mirar distintas anotaciones referentes a hechizos de varios (con varios me refiero a al menos más de tres) grimorios distintos, entonces perderá media acción pues su personaje se encuentra revisando entre sus pertenencias en busca de un grimorio con el hechizo apropiado. Si quieres ser más estricto, puedes hacerle perder dos medias acciones si se tarda demasiado.

Los rituales son una excepción a esta regla, cada ritual ocupa un grimorio completo (y generalmente dichos grimorios poseen más páginas que estos) y el coste de experiencia para aprenderlos depende del tipo de ritual.

‡ Número Máximo de Hechizos Conocidos

Si aplicas la regla de Grimorios, tus hechiceros seguramente comenzarán a aprender más hechizos (siempre y cuando tú se los permitas y les facilites los hechizos) y no sería inusual que con el tiempo acumulen muchos hechizos. Si por algún motivo deseas restringir la capacidad de los personajes de acumular hechizos puedes aplicar la siguiente regla.

Todo hechicero puede memorizar hechizos hasta cierto límite. Para determinar el máximo de hechizos que puede conocer, multiplica la **Int** por la **Mag**, el resultado es el total de Factor de Dificultad acumulada que puede llegar a tener por todos los hechizos que conozca (la única excepción son todos los hechizos de Magia Pueril y los de Magia Arcana con los que comienza). Así un hechicero que posea **Int** 46 y **Mag** 2, podrá aprender hechizos cuyo Factor de Dificultad sumado no sea mayor a 92.

‡ Pergaminos

Como ya se ha adelantado más arriba, los pergaminos son también una fuente de aprendizaje de hechizos. Pero existen dos tipos de pergaminos. El primero de ellos son los pergaminos de aprendizaje, estos funcionan de forma similar a los grimorios. Se necesita una hoja de pergamino por cada punto de Factor de Dificultad del hechizo. Este tipo de archivo de hechizos suele ser utilizado muy comúnmente para almacenar hechizos secundarios (Magia Menor) o, dependiendo de la circunstancia, en caso de que no se posea un nuevo grimorio y se requiera copiar rápidamente un hechizo de algún otro grimorio (por ejemplo, un hechicero que ofrece enseñar un hechizo como recompensa).

El otro tipo de pergaminos son los pergaminos de hechizo. Estos, a diferencia de los anteriores, constan tan solo de una única hoja en la cual se detalla el cántico necesario para activar la magia del hechizo (pero no explica la técnica necesaria para su lanzamiento, de allí que no sirven para aprender hechizos). Mediante el uso de estos pergaminos, puede lanzarse el hechizo sin necesidad de realizar una tirada de Magia.

Su uso es muy simple, un hechicero debe gastar Media Acción entonando las escrituras del pergamino y luego el hechizo se lanza automáticamente, destruyendo el pergamino a continuación. El uso de pergaminos es muy difundido en las grandes batallas, siendo el más popular de ellos el pergamino de dispersión, que no es más que un pergamino con el hechizo de Magia Menor *Disipar*. Los pergaminos suelen ser vendidos en colegios de magia y gremios de hechiceros a lo largo del Viejo Mundo.

‡ Disminuir la Voluntad de un Adversario

Existen varios hechizos en los cuales los objetivos de los mismos pueden intentar evitar sus efectos mediante una tirada de Voluntad. Algunas veces estos hechizos son difíciles de lanzar (ya sea por su dificultad o por las acciones requeridas) y puede ser muy frustrante que se falle el hechizo contra un adversario por su alta Voluntad. Esta regla pretende dar una pequeña ventaja adicional a los hechiceros cuando usen estos hechizos.

Cuando un hechicero intente lanzar un hechizo que pueda ser resistido por la Voluntad del adversario, el hechicero podrá disminuir la Voluntad de la víctima en -5 por cada -1 al resultado de su tirada que decida imponerse. Así puede declarar que perjudicará la Voluntad de su enemigo en -30, a cambio de aplicar un -6 a su tirada de magia. Esto debe ser anunciado antes de lanzar los dados. La disminución se aplica a todos los objetivos que pueda afectar el hechizo.

† Canalización Prolongada

Muchas veces será imposible que un Hechicero Adepto lance uno de los hechizos más poderosos. Incluso un Maestro Hechicero puede tener problemas al intentar lanzar ciertos hechizos. Pero la canalización puede brindar cierta ayuda, sin embargo está limitada a una simple acción.

Esta regla pretende permitir a los hechiceros (y a los sacerdotes) utilizar la habilidad de Canalización en más de una ocasión antes de lanzar un hechizo a fin de acumular una bonificación suficiente como para garantizar el éxito en su tirada de magia. El hechicero (o sacerdote) simplemente declara cuántas acciones de canalización realizará antes de la tirada de magia. A continuación realiza tantas tiradas de Voluntad como canalizaciones ha declarado. Cada acción le seguirá consumiendo una media acción por lo cual, si bien esto aumenta la probabilidad de éxito significativamente, también aumentará el tiempo necesario para ejecutar el hechizo.

Desde luego existe una limitación y es que no se puede obtener una bonificación superior a la mitad de la dificultad del hechizo, sin importar cuantas tiradas exitosas de Canalización se hayan obtenido.

† Dispersión de Hechizos

Las energías mágicas que vagan por el mundo son inestables, y resulta difícil para un hechicero el poder utilizarlas de la manera apropiada a fin de darles forma y convertirlas en hechizos. Muchas veces las energías mágicas escapan de las puntas de los dedos de un hechicero cuando éste ya casi había logrado materializar su hechizo.

Aprovechando esta inestabilidad y dificultad de control, los hechiceros aprenden los métodos para revertir el efecto de una invocación de energía mágica que puede desencadenar en un hechizo. Este método es llamado dispersión de hechizos y consiste en dispersar los vientos de la magia que están siendo conjurados por un hechicero cualquiera. De esta forma un hechicero puede dispersar un hechizo propio, como así también los hechizos de algún otro hechicero. La dispersión puede llevarse a cabo en dos momentos distintos, el primero de ellos es antes de que un hechizo sea lanzado y el segundo es una vez que un hechizo ya está produciendo un efecto activamente.

Para alcanzar el éxito al Dispersar un hechizo propio (ya sea activo o en lanzamiento), el hechicero solo necesita declarar que pone fin a su lanzamiento o al efecto de su hechizo (si este ya estaba activo). Sin embargo para dispersar un hechizo enemigo, deberá de realizar una tirada de dados. La cantidad de dados de que

que dispone un hechicero para dispersar un hechizo es igual a la mitad de su atributo de Magia (redondeando hacia arriba). Adicionalmente el hechicero podrá incrementar la cantidad de dados a tirar para dispersar, para ello podrá utilizar sus dados de magia, pero solo los que no utilizó al lanzar hechizos en este turno (pero nunca podrá utilizar dados de dispersión para lanzar hechizos).

La tirada de dispersión se realiza de igual modo que la de lanzamiento de hechizos, solo que habrá que sacar un resultado igual o superior que el que obtuvo el adversario en su tirada de lanzamiento, si es que se quiere dispersar un hechizo mientras su lanzador lo esta ejecutando. Si lo que se desea es dispersar un hechizo que ya ha sido lanzado con anterioridad, entonces el resultado necesario será igual al Factor de Dificultad del hechizo (sin importar si el lanzador obtuvo un mejor resultado), pero para dispersar un hechizo activo se debe esperar hasta el final del asalto posterior al cual ha sido lanzado (o sea, recién en el segundo asalto luego de su lanzamiento).

Ejemplo: Death-Flame un hechicero de fuego (Magia 3 e iniciativa 43), se enfrenta contra un hechicero del Caos (Magia 4 e iniciativa 40). En el primer asalto Death-Flame declara que lanzará una Bola de Fuego y que realizará una acción de Dispersión (ver nueva acción de combate) utilizando 2D10 de su atributo de Magia para lanzar la Bola de Fuego, obtiene un 7 y falla. Luego el hechicero del Caos intenta lanzar Sangre Ardiente y realiza una acción de Dispersión, tira 3D10 y obtiene un 13 (lo suficiente). Como Death-Flame declaró una Dispersión intentará contrarrestar el lanzamiento del hechicero del Caos; Death-Flame posee 2 dados de dispersión (la mitad de Magia 3 redondeado hacia arriba) pero además cuenta con 1D10 de su atributo de magia que no ha utilizando y que agrega a su tirada, para un total de 3D10 para intentar dispersar, obtiene un 27 lo cual supera con creces el resultado del hechicero del Caos dispersando su hechizo.

En el segundo asalto Death-Flame decide lanzar una Explosión Ardiente confiando en que si tiene éxito será suficiente, para asegurarse utiliza todos sus dados (3D10), y por fortuna obtiene un 27. Pero el hechicero del Caos puede intentar dispersar su hechizo, pues ha declarado una acción de dispersión en su turno (durante el asalto anterior). Utilizará 3D10 (2D10 que resultan de la mitad de su Magia y 1D10 que no utilizó al lanzar su hechizo); obtiene un 24 que, si bien supera el Factor de Dificultad de la Explosión Ardiente, no llega a superar la tirada de Death-Flame. La Explosión Ardiente le causa 8 impactos que terminan con la horrenda existencia del hechicero del Caos.



‡ Nueva Acción de Combate: Dispersión (Media Acción)

Si se desea impedir que un hechicero adversario lance un hechizo, el hechicero que intentará la dispersión deberá de declarar una acción de Dispersión con anterioridad al lanzamiento del hechizo enemigo. En cualquier momento antes de su siguiente turno, el hechicero podrá intentar dispersar el lanzamiento de un hechizo cualquiera. Si se quiere hacer cesar los efectos de un hechizo ya en curso, habrá que declarar una acción de Dispersión y realizar la tirada de dispersión inmediatamente. No se podrá dispersar un hechizo activo hasta el final del asalto posterior al cual ha sido invocado.

Si se intenta poner fin a un lanzamiento o un hechizo activo propio, esta acción se considera Acción Libre y no se necesitan realizar tiradas pues su efecto es inmediato.

‡ Nueva Acción de Combate: Dispersión (Media Acción)

Mediante esta acción un hechicero comienza el lanzamiento de un hechizo distinto al que desea lanzar con el objetivo de que su adversario quede confundido e intente dispersar el hechizo señuelo, permitiendo de esta forma que el hechicero pueda lanzar su hechizo sin temor a que sea dispersado. Para realizar esta acción el hechicero y su adversario deben de realizar una tirada enfrentada de **Int**. Si gana el adversario, éste no habrá mordido el anzuelo. Pero si gana el hechicero, su adversario quedará desorientado y tratará de dispersar el señuelo, permitiendo que el hechizo que se desea lanzar no pueda ser dispersado.

‡ Nuevo Equipo: Grimorios y Pergaminos

Nombre	Precio	Estorbo	Disponibilidad
Grimorio (en blanco)	60 COs	35	Muy Raro
Grimorio (con hechizos)	500 COs	35	Muy Raro
Pergaminos (hojas)	1c	0,5	Muy Raro
Pergaminos (de hechizos)	5-10 COs por cada punto de Factor de Dificultad	1	Muy Raro

Nota del Autor (1): Las reglas de "Grimorio" y "Número Máximo de Hechizos Conocidos" las he realizado al poco tiempo de adquirir el nuevo reglamento pensando en una forma en la cual los hechiceros puedan aumentar el número de hechizos conocidos a fin de darle más color a la magia y no restringirla a las listas. Sin embargo, posteriormente he consultado a cerca del nuevo "Realms of Sorcery" y ha llegado a mi conocimiento la existencia de un talento nuevo que permite al hechicero agregar nuevos hechizos a su lista.

Quizás tú prefieras utilizar las reglas oficiales pero incluyo de todas formas estas reglas para aquellos que estén buscando una segunda opinión o punto de vista respecto de la forma de tratar la inclusión de nuevos hechizos en sus campañas de Warhammer segunda edición.

Nota del Autor (2): En las reglas de dispersión se ha dejado sentado que un hechicero puede usar cualquier cantidad de dados al lanzar un hechizo (siendo el máximo la cantidad de su atributo de Magia). Ésta ha sido una errata recientemente comunicada por Edge Entertainment en sus foros.

