

EL HERALDO DE ALTODORF



AÑO 1
Nº 2

Sistema
Alternativo
de Magia

El Grímorio
de Tupaquí

Relato:
Nunca Confíes
en la Magia

Cazador de
Demonios
(Carrera)

Aventuras
Comíc
y más....

"NO PUEDES SENTIR ESA BRISA
NO PUEDES VER SUS COLORES
MENOS AVN SABES LO QUE
PUEDE HACERTE..."

Juan Ber

INDICE

Editorial	4
(Elemmir)	
Relato: “Nunca confíes en la Magia”	5
(Igest)	
Artículo: “Opiniones sobre la Magia”	8
(Igest)	
Sistema Alternativo de Magia	10
(Elemmir)	
Gaceta de Diamanterra	25
(Sir Ar´Ondight)	
Cómic	27
(Gran Mago Terrae)	
Ideas para Aventuras	28
(Igest)	
El Grimorio de Tupaqui	31
(Elemmir)	
Aventura: “La Guarida de los Espadas Quebradas”	35
(Elemmir)	
Carrera: Cazador de Demonios	40
(Elemmir)	
Personajes	42
(Elemmir, Igest)	
Carta de Lectores	46
(Elemmir)	

Diseño y Maquetado: IKKYU

Dibujos: Fernando Castillo, Juan Osvaldo Farana, Nelson Ismael Duarte

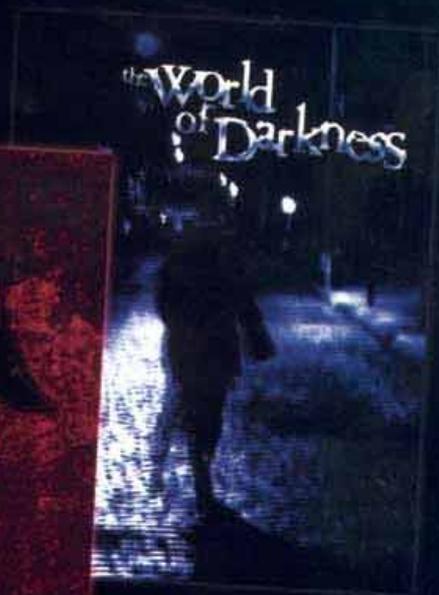
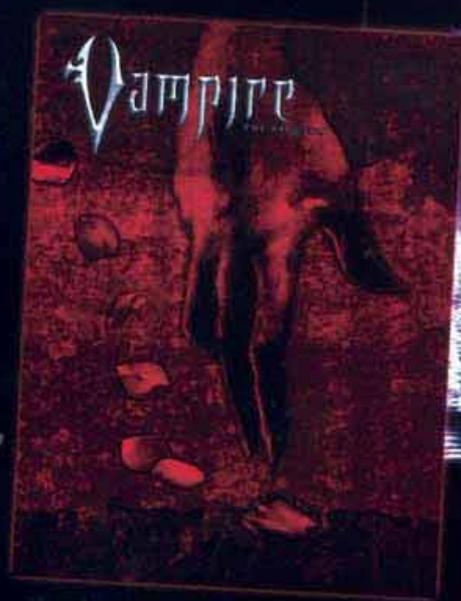
Todas las imágenes son propiedad de sus respectivos autores y/o dueños y sólo son usadas aquí con carácter ilustrativo.





El juego de rol
más importante de los
últimos 20 años
ha vuelto.
¡No te lo puedes perder!

Vampiro: Requiem es un juego narrativo gótico de horror moderno totalmente nuevo. Sin olvidar el libro de reglas de El Mundo de Tinieblas



“Es de noche. Ella te llama. Ha tomado tu vida, te dio a beber tu sangre. Sólo reclama tus servicios. Sólo quiere tu alma. El Réquiem ha empezado”



www.distrimagen.es

White Wolf, Vampire and World of Darkness son © y TM de White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved.





EDITORIAL



Saludos nuevamente:

Nos encontramos en una nueva edición del Heraldo de Altdorf. Estamos muy satisfechos por la amplia aceptación que han tenido todos ustedes con el primer número y seguiremos trabajando duro para no defraudarles.

En esta nueva entrega abordaremos la magia, en varias de sus facetas. Los secretos de la magia es un tema interesante en muchos aspectos. En el mundo de Warhammer en particular es algo que debe ser manejado con cuidado. La magia es peligrosa, y la causante de muchos problemas que existen en el mundo, entre los que puede nombrarse a los demonios, algunas enfermedades (como las causadas por Nurgle y sus seguidores) y desde luego a aquellos insensatos o dementes que se atreven a hacer uso de la magia más oscura y terrorífica (entre ellos nigromantes, demonólogos y brujos del caos).

Para llegar a hablar correctamente de todos los aspectos de la magia seguramente se necesitará uno o varios manuales, de esos con muchas paginas que se publican como guías para el juego (de hecho ya hay uno recientemente publicado en castellano). Pero nuestra intención no es la de cubrir aspectos que seguramente ya han sido tratados en el mencionado libro de magia, sino que trataremos de mostrarles otros aspectos que consideramos enriquecen este trasfondo y sus reglas.

Además, en este número, os presentamos una aventura para aquellos que ya se encuentran deseosos de ver sangre sobre sus armas (pero cuidado, que el deseo de aventuras no termine por arrebatarles sus propias vidas).

Pues bien, no os retenemos por más tiempo, seguramente estarán deseosos de empezar a leer el contenido de este número, sólo resta decirles que lo disfruten, al menos la mitad, de lo que lo hemos disfrutado nosotros en su creación.

Ëlemmir

Debo pedir disculpas a Juan O. Farana por haberle omitido en los créditos del número anterior por su colaboración con la revista en la creación del medallón que aparece en el lateral de cada página. Gracias Juan.



NUNCA CONFÍES EN LA MAGIA

Las piernas le dolían, no más que la herida de su hombro. Desde que se había caído del tejado de aquella casa, su hombro no había dejado de dolerle. Quizás el hueso se hubiese fracturado, porque la hinchazón no había decrecido, sino que, a su pesar, había crecido. A pesar de todo, debería esperar al menos un día más para que un físico pudiese ver ese hombro y, si finalmente esta caza daba resultado, se tomaría unos cuantos días de descanso. Ser cazador de recompensas no era una profesión fácil, requería mucho esfuerzo y pasar largas temporadas de búsqueda, a veces infructuosas. No obstante, para Durkles no había nada antes de convertirse en cazador de recompensas, no había una familia, ni una casa con animales de granja, nada. Nunca conoció a sus padres, y en cuanto pudo escaparse del orfanato de Shallya comenzó su vida como cazador de recompensas.

“Después de todo, de algo hay que vivir, y si hay alguien dispuesto a ofrecer una paga por algo, ahí tengo que estar”. Esas eran las palabras de Josuel, sin embargo ahora estaba muerto. Había sido su maestro desde que entrara en esta profesión, y no solo eso, sino que había sido su único amigo verdadero en todo ese tiempo. Josuel había muerto persiguiendo al maldito hechicero, y ahora él estaba cerca de lograr vengarlo. No podía fracasar, más que una recompensa económica, Durkles, buscaba una recompensa moral, para ofrecérsela a su maestro de profesión. En silencio, rezó una breve oración para que Moor protegiese a Josuel en su descanso. Nuevamente se centró en su cometido, apartando de su mente esos pensamientos. Si quería cumplir su tarea necesitaba estar completamente concentrado.

El escalón crujió bajo el peso de Durkles, realmente todos los escalones crujían. La humedad habría hecho parte del trabajo y el paso de los años el resto, aquella escalera no era precisamente muy segura. Finalmente, la madera mohosa dio paso a la fría piedra de un estrecho pasillo. Levantó ligeramente la linterna por encima de su cabeza intentando lograr ver un poco más allá de lo que, en ese momento, podía hacerlo para percatarse de lo que se aproximara con suficiente tiempo para reaccionar. Había aprendido que los hechiceros disponían de capacidades para estar alerta ante cualquier intromisión en sus refugios y, en esta ocasión, no dudaba de que allí sería igual. Avanzó por el pasillo, seguro de que lo estarían esperando. Por suerte para él, casi todos los hechiceros tenían una cierta predisposición a la soberbia y confianza, lo cual suponía un punto a su favor que debería aprovechar. Agudizó su oído tanto como pudo, pues supuso que la vista no sería suficiente para prevenirle.

El pasillo dio paso a una serie de salas, todas ellas llenas de aparatos de todo tipo. Extraños artilugios de metal, montones de frascos de cristal llenos de sustancias de aspecto repugnante. Incluso le pareció que, dentro de uno de esos frascos, algo se movía. Montones de libros colocados en el suelo junto a la pared del fondo, formaban columnas casi imposibles que podían caerse en cualquier momento. Durkles atravesó otra puerta, al tiempo que el calor que desprendía la linterna provocaba que una tela de araña se prendiese de forma casi espontánea.

El resplandor le alertó. Rápidamente sus piernas le hicieron girar para cubrirse tras el marco de la puerta. Los años de profesión le habían servido para reaccionar rápidamente ante cualquier situación. Sus fosas nasales captaron un ligero olor a chamusquina, no se trataba de magia. Miró a lo alto del marco de la puerta y pudo ver los últimos destellos de la tela de araña ardiendo, finalmente el destello desapareció. Entonces pudo escuchar una risa, una risa macabra y heladora.

- Ja, ja, ... asustado de una simple tela de araña. ¿Y éste es mi captor? Esperaba alguien más preparado y menos miedoso.

El pelo del cogote se le erizó a Durkles y supuso que el hechicero estaría preparando algún conjuro. Aún permanecía apoyado detrás del marco de la puerta, al otro lado le esperaba su recompensa. Afinó aún más su oído intentando captar cualquier movimiento que estuviese efectuando el hechicero. Notaba algo extraño, ¿qué demonios?, la magia siempre era extraña e impredecible, ahora tenía que fiarse de su instinto para poder enfrentarse al loco hechicero. Apoyó lentamente la linterna en el suelo, pues de poco le serviría ahora que llegaba la hora del combate. Sería más peligroso arrojarse al combate con ella que dejarla allí mismo y lanzarse a la oscuridad de la habitación, el aceite de su interior podría derramarse con facilidad y prender.

Inspiró profundamente y con un movimiento, tan veloz como le permitieron sus piernas, saltó de un lado de la puerta al otro. Oscuridad, varias columnas, un punto incandescente, un ruido crepitante, algo que se aproxima a toda velocidad, un destello, una cara, oscuridad. Su cuerpo se cubrió tras el otro lado de la puerta justo a tiempo, mientras una incandescente bola de fuego pasaba junto a él, iluminando todo a su paso y chamuscándole un poco los pelos de la cabeza. La pared detuvo la trayectoria de la bola de fuego con un estruendo. El choque provocó que fuego y piedra saliesen despedidos en varias direcciones. Una chispa y, en menos de lo que se tarda en parpadear, varios libros comenzaron a arder. La elevada temperatura hizo explotar uno de los vasos de cristal que había sobre la mesa y las llamas comenzaron a propagarse de inmediato por la mesa. Durkles maldijo su mala suerte, ahora solo tenía una posible dirección en la que avanzar.

“Ya lo decía yo, la magia es peligrosa.” – pensó para sí mismo. Estaba empezando a sudar por culpa del fuego, aunque por otro lado ese fuego le servía también como fuente de luz, así que ahora la oscuridad no sería un problema. De nuevo pudo oír al hechicero. Estaba murmurando algo. No podía entender sus palabras y supuso que se trataría de un nuevo conjuro, debía actuar rápidamente.

Solo tenía una idea aproximada de la disposición de la habitación y su oído le decía que el hechicero estaría aproximadamente en mitad de la habitación. Una gota de sudor se deslizó por su frente y cayó sobre la fría piedra del pavimento. Sus músculos se volvieron a tensar. Sintió un pinchazo de dolor en el hombro, sin embargo apretó los dientes y se lanzó al interior de la habitación lo más rápido que pudo.

Un destello azulado le cegó durante un instante y de inmediato un intenso dolor en el pecho. Sus pulmones soltaron todo el aire que podían albergar. Todo el pelo de su cuerpo se erizó, sus ojos se nublaron a medias y finalmente su cabeza golpeó contra el suelo. Aun podía sostener la espada. De nuevo un murmullo ininteligible.

Había sido golpeado por la onda de energía mágica del hechicero y ahora su cuerpo estaba tendido en el suelo. Le dolían todos y cada uno de los huesos, sus músculos no respondían a sus vanos intentos por moverse. Entre tanta palabra desconocida para él, Durkles reconoció una parte del hechizo. Había escuchado esas palabras en otra ocasión, justo cuando el hechicero se desvanecía dejando el cuerpo sin vida de Josuel solo para que Durkles pudiese verlo. El hechicero intentaba escapar de nuevo, no podía permitirlo.

Sintió como la sangre caía de su oído izquierdo, su estómago estaba completamente abrasado y parte de la ropa se había adherido a su piel. El dolor era tan intenso que estuvo a punto de perder la conciencia. Se sobrepuso al dolor, ahora que había vuelto sabía que al menos su cuerpo respondería. Lentamente se incorporó, empleando la espada a modo de bastón improvisado. Parte de la blusa que llevaba puesta se desprendió arrancando la piel que se había fundido con su cuerpo. Ahora no podía pensar en el dolor, tenía que evitar que se escapase nuevamente.

Alrededor del hechicero estaba apareciendo un aura de energía, en el cual se movían extrañas partículas. A Durkles no le quedaba pelo en el cuerpo sin chamuscar que pudiera erizarse, pero aún así podía sentir la energía mágica fluyendo hacia el hechicero. El aura se movía como si formase parte de una coreografía. A cada movimiento que efectuaba el hechicero con su mano izquierda, ésta bailaba incrementando su tamaño y tornándose más brillante. Su mano izquierda...

Durkles se abalanzó contra el hechicero manteniendo su espada firmemente sujeta con ambas manos. Si bien la magia podía haber acabado con él hacía tan sólo unos instantes, ahora se convertiría en su aliada. Controlar la magia requería tiempo y por desgracia para el hechicero, no tenía tiempo, Durkles era rápido. Descargó el golpe haciendo caso omiso de todo el sufrimiento que le causaban las heridas. El terror apareció en los ojos del hechicero. La mano sin vida cayó al suelo al tiempo que Durkles giraba de nuevo su espada para asestar el golpe definitivo.

Las extrañas partículas que se movían en el aura de energía, comenzaron a girar a gran velocidad y su brillo aumento hasta tal punto que Durkles casi tuvo que cerrar los ojos. Sintió que algo le atraía hacia el hechicero y pudo ver que su pecho se volvía negro. La boca del hechicero se abrió tanto como le permitían sus agarrotados músculos. Lo que parecía un grito se convirtió en un gorgojeo cuando las partículas del aura entraron todas en su boca. Durkles afianzó su pie en el suelo e intentó alejarse, no obstante la invisible fuerza lo retenía e incluso lo acercaba unos milímetros hacia el cuerpo del hechicero. El cuerpo del hechicero comenzó a brillar, sus ojos eran ahora como faros capaces de guiar a los barcos en la más oscura de las noches. No sangraba por el muñón y se convulsionaba a medida que el aura desaparecía de su alrededor. Finalmente, se produjo una explosión de la energía que se había concentrado en el interior del cuerpo y el hechicero reventó empujando a Durkles contra una columna. Su cuerpo se resquebrajó al golpearse contra la piedra y cedió en su intento de resistirse al dolor.

Abrió un ojo lentamente. Le dolía absolutamente todo, nunca antes en su vida había sentido tanto dolor. La cabeza le daba vueltas y apenas podía ver nada. El olor a humo le recordó las quemaduras de su cuerpo y el incendio de la habitación contigua. Probablemente el incendio ya hubiese acabado con todo el mobiliario de la habitación y ya solo quedarían las brasas. Intentó mover su cuerpo pero otra punzada de dolor le detuvo. Parecía que se había roto alguna costilla, si conseguía llegar a que le atendiese un físico, éste le obligaría a permanecer varias semanas en cama. No obstante, la recompensa que recibiría le retiraría aún casi más tiempo. Entonces recordó. El hechicero había sido convertido en pulpa por las mismas energías que intentaba dominar, sin su cabeza no habría recompensa. Tanto esfuerzo, y ahora... al menos había vengado a Josuel. Pero sin una corona con la que pagarse un curandero no duraría mucho. Quizás lo mejor fuese dejarse morir allí mismo. A tientas buscó su espada, sin embargo encontró otra cosa, aún estaba caliente. La mano del hechicero había sobrevivido y si mal no recordaba, los anillos que había en ella, parecían buenos. Quizás aún tuviera suerte, tendría que encontrar a un buen tasador y comprador. Aunque con el aspecto que tenía podría no ser sencillo. En fin, que no se dijera que no lo iba a intentar...

OPINIONES SOBRE LA MAGIA



Warhammer Juego de Rol (WJDR en adelante) al igual que otros muchos juegos incluye reglas que nos permiten incorporar la magia a nuestras partidas. En la mayoría de los juegos la magia tiene un papel muy tópico, tenemos al clásico mago en el grupo de aventureros, cargado de hechizos hasta los dientes, dispuesto a calcinar con sus “habituales” bolas de fuego a cualquier enemigo que se le ponga a tiro, o deseo de electrocutarlos con unas descargas en forma de rayo. No obstante en WJDR no se tiene esta misma concepción de la magia, al menos eso creo.

Lo primero de lo que uno se da cuenta nada más leer el libro básico es de la gran dificultad que entraña el seguir una carrera mágica para un aventurero. Requiere mucho esfuerzo y dedicación, además de un número casi ilimitado de peligros que afrontar. A pesar de ello todavía existen insensatos dispuestos a sufrir de lo lindo por ver a su personaje convertirse en un hechicero (o cualquiera de las otras carreras que suponen un contacto directo con la magia). A pesar de ello, no me desviaré en un exhaustivo examen del sistema de magia y seguiré intentado dar mi visión de la magia y como esta es percibida en el juego.

La magia es el fruto de la capacidad que tienen algunos de los individuos, que habitan tanto el viejo como el nuevo mundo, para canalizar los llamados Vientos de la Magia y emplearlos con un fin concreto. Aunque en cierta medida todos pueden llegar a controlar esos Vientos de la Magia, son necesarias unas aptitudes muy especiales que tan solo poseen algunos individuos desde su nacimiento. Otros pueden intentar estudiar la magia y mejorar sus capacidades poco a poco, pero nunca llegarán a las cotas de aquellos que nacen tocados por el don de la magia. Todo esto junto con la teoría que mantienen muchos estudiosos imperiales, acerca de la naturaleza caótica de los Vientos de la Magia, y por tanto de la posibilidad de los conjuradores de caer en los poderes oscuros, hacen de las artes mágicas una ciencia reservada tan solo para unos pocos.

Hay que tener en cuenta que los magos y los gremios que los aglutinan, también se encargan de restringir en la medida de lo posible el acceso a aquellos que consideran lo suficientemente adecuados (y no son adecuados tan solo los que más saben, sino que, a veces, el dinero que pagan vale casi más). Esto les permite, por un lado, mantener su sentimiento de exclusividad y, por otro, evitar que aquellos menos preparados y que podrían suponer algún problema con las autoridades (siempre atentas a las acciones de estos gremios) entren a formar parte de su comunidad. Considerando todos estos factores casi se podría afirmar que se trata de un grupo muy reducido.

Desde fuera se les ve de muy diferentes formas. Algunos son partidarios de los magos, considerando que sus increíbles poderes son muy útiles para todos, mientras que otros los desprecian. Unos los veneran, como hombres de gran poder, mientras que otros recelan de sus artes y tratan de evitarlos a toda costa. Las autoridades les tienen un gran respeto pues, a lo largo de la existencia de todas las naciones, los magos que acompañaron a los ejércitos en los campos de batalla, desempeñaron una labor muy importante, protegiendo a sus compañeros y exterminando a los enemigos en la medida de sus posibilidades. Sin embargo, algunos sienten un gran odio hacia los magos y aprovecharán cualquier error de estos para acusarles de emplear sus poderes mágicos con la única intención de propagar el caos. Así es que, aunque la situación de los magos en general es de cierto privilegio, deben estar siempre atentos para evitar causar una situación confusa que pueda hacer que sus huesos acaben en una fría y húmeda celda en el fondo del Alcazar de Munsen o incluso evitar ser consumidos por el fuego en una hoguera.

Dentro de la sociedad suelen gozar de un cierto privilegio y algunos, incluso, viven de sus aptitudes para controlar los Vientos de la Magia. Unos enseñan artes mágicas en las principales universidades del imperio, otros dedican su esfuerzo en beneficio del gremio





formando a nuevos pupilos, algunos se dedican a descifrar extraños escritos o a descubrir las propiedades mágicas de ciertos artefactos. Sin embargo, no todos tienen esa suerte, la mayoría tienen que utilizar esas aptitudes mágicas para realizar espectáculos en alguna calle con la intención de arrancar algunas monedas de los bolsillos de aquellos que los contemplan, eso sí, siendo cautos para evitar que las autoridades les arresten por escándalo público. En definitiva que los hechiceros forman un grupo muy heterogéneo donde se dan todas las posibilidades.

En este artículo he intentado dar mi particular visión de la magia dentro del juego, probablemente habrá quien discrepe o este de acuerdo con algunas o con muchas de las cosas de las cuales aquí hablo, por eso espero conocer vuestra opinión al respecto. No dudéis en escribirme a igest@hotmail.com y decirme que os ha parecido lo aquí escrito, y cualquier sugerencia será bien recibida. Queda remarcar que este artículo lo he escrito sin tener aún en mi poder Reinos de la Hechicería por lo que, una vez lo tenga entre mis manos, quizás pueda cambiar algunos de mis argumentos, aunque eso tendrá que esperar por ahora.



Los Vientos de Magia

Nuevo Sistema de Magia para Warhammer Fantasía el Juego de Rol

Sus manos se movían cuidadosamente en el aire, intentando no desviarse de la técnica aprendida. Las energías de los Vientos de Magia pasaban suavemente a su alrededor. Una gota de sudor se deslizó, producto del esfuerzo que semejante hechizo demandaba. El joven hechicero recitaba cada palabra con cuidado intentando no equivocarse en su cántico. A su alrededor, el mundo seguía su curso, mientras él continuaba absorto en su esquema. De repente, algo ocurrió; quizás no recordó bien las palabras de invocación, o sus manos se movieron de manera equivocada. No importa qué fue lo que falló, sólo importa en que degeneró aquel error. Frente a él, la energía que debía haberle ayudado comenzó a condensarse y a manifestarse de forma más sólida, creando un portal de incandescente energía grisácea, del cual comenzaron a emerger unas criaturas salidas directamente de las profundidades del Reino del Caos. Cristof miró a sus camaradas y sólo pudo pensar en si tendría tiempo para preparar un nuevo hechizo o se disponía a huir.

‡ LA MAGIA Y LOS HECHICEROS ‡

Los hechiceros no son individuos normales y corrientes, ya que sus mentes se hallan interconectadas tanto con el Reino Material (el mundo, por todos conocido) y el Reino Oscuro (o Reino del Caos, que es de donde proviene la magia). Esta particular característica les permite sentir la magia de un modo más intenso que otros seres, a tal punto que los objetos y seres mágicos, así como las mismas energías de la magia son perfectamente visibles y fácilmente distinguibles. Es por ello que, una vez que un hechicero ha comprendido la teoría referente a la detección de la magia, advertirá que las cosas comunes y ordinarias se presentan más opacas o sombrías en comparación con aquellas que se encuentran “alineadas” con las energías mágicas. Es, como muchos maestros predicán, como si el más ostentoso de los nobles se decidiera a caminar por las zonas más pobres de una gran ciudad, obviamente podrá ser visto a una gran distancia con claridad sobresaliendo de las gentes con pobres, sucios y descuidados ropajes; así mismo sobresalen las cosas y seres tocados por la magia ante la vista de un hechicero entrenado.

Esta percepción es de gran ayuda para un hechicero, cualquiera puede percibir cómo otros hechiceros preparan sus hechizos (sintiendo cómo la energía se concentra a su alrededor) incluso antes de que estos sean lanzados. Por el tipo, color y cantidad de energía mágica, se puede advertir qué tipo de hechizo se está preparando, y se puede

llegar a contraatacar con una defensa mágica. Es por ello que la magia es un juego de astucia y estrategias, de acumulación de la energía necesaria para atacar o protegerse.

Pero esta forma de ver el mundo (por llamarla de algún modo) no siempre es placentera. En una batalla el hechicero no solo verá las formas físicas de los seres a los que se enfrenta, sino también sus formas etéreas o mágicas. Oirá los gritos agónicos de los moribundos, pero también percibirá los lamentos quejumbrosos de los espíritus que se escapan de los cuerpos que caen sin vida y cómo estos espíritus se disipan en el éter. Por todas estas razones, el campo de batalla será un lugar inquietante y hasta doloroso para un hechicero.

No son pocos los dementes reclusos en algún manicomio, balbuceando incoherencias sobre almas que sufren y cosas brillantes que se encuentran entre dos mundos. Dementes que hablan de cómo los demonios les cuentan en secreto los conocimientos más oscuros relacionados con la hechicería. Todos estos son aquellos que no han tenido la suficiente fuerza de voluntad para soportar el dolor y el sufrimiento, la angustia y la desesperación de aquella tormentosa visión que han experimentado.

Todo lo antedicho se refleja por medio del uso de la habilidad *Conciencia de la Magia*. Solo un hechicero que posea esta habilidad podrá ver las cosas de la forma descrita y en cuyo caso al primer combate que tenga deberá realizar una prueba de **Fr**. Si ésta se



realizó con éxito, el personaje ha podido soportar el horror de la presencia de las formas etéreas y la impresión no ha sido perjudicial para su salud mental. Esto no es nada placentero y su psique ha quedado levemente dañada ganando 1 **Punto de Locura**; si la prueba no tuvo éxito, el personaje no ha tomado muy bien la experiencia de sentir el dolor de sus camaradas y enemigos a través de sus formas etéreas, esto le ha traumatizado bastante y tal vez llegue a dejar una marca en su conciencia, el personaje gana 1D4+2 **Puntos de Locura** por tan horrorosa situación. Esto debe realizarse cada vez (hasta un máximo de 3) que el hechicero combata con esta habilidad, o hasta que realice con éxito una de las pruebas, luego será cuestión de tiempo que se acostumbre, pues ya no estará tan sorprendido por lo que podrá llegar a ver.

Si el PJ llegase a adquirir 2 o más traumas por culpa de esto, deberá realizar una prueba de **FV** con una penalización decimal (de 10 en 10) igual a la cantidad de traumas que haya adquirido por culpa de esta "nueva forma de ver las cosas". Si tiene éxito nada habrá pasado pero, si falla, deberá realizar una nueva prueba de **Fr**, con la misma penalización, cuyo éxito significa que, por el momento, el PJ puede soportar este sufrimiento psíquico. Sin embargo, cada vez que combata deberá realizar una prueba de **Miedo**, y cada vez que gane un **Punto de Locura** deberá realizar esta prueba de **FV** y **Fr** nuevamente. Si falla, estará tan aterrado por todo lo que ve que quedará loco hasta el punto de temer la magia; ganará el trauma MIEDO A LA MAGIA (con lo cual se negará a realizar hechizo alguno o practicar alguna forma de magia en lo que resta de su vida), debido a esto el PJ deberá retirarse del estudio de este arte y, a causa de su locura, deberá ser tratado urgentemente, pues su psique estará ya deshecha.

‡ LOS VIENTOS DE MAGIA

La energía de un hechicero depende de las fluctuantes energías mágicas que recorren el mundo de Warhammer. A causa de la forma en que estas energías aumentan y disminuyen han sido denominadas por los eruditos como Vientos de Magia. La cantidad de esta energía que puede poseer un hechicero esta determinada por el **Nivel de Poder** que posee el hechicero, estos **Puntos de Magia** son la reserva de energía derivada de los Vientos de Magia que el hechicero acumula. Pero los Vientos de Magia fluyen constantemente y, es por ello que, mediante el uso de la *Meditación*, los hechiceros pueden recuperar su reserva de magia. Sin embargo, el fluir de estos vientos también puede ser absorbido sin la necesidad de la meditación o el descanso, esto es, mediante la **Canalización de Vientos de Magia**.

Antes de entrar de lleno en la descripción de este sistema, quisiera hacer algunas aclaraciones. Este sistema cambia el estilo de la magia, pero se trata de un simple ajuste que complementa el sistema dado en el libro de reglas.

Pero, ¿qué beneficios otorga este sistema? Creo que refleja mucho mejor el hecho de que sólo los seres con gran poder mental pueden esperar someter los poderes de la magia, ya que otros acabarían consumidos en un instante, y el hecho de que, incluso los hechiceros más poderosos, se encuentran en una muy delgada línea que separa el poder definitivo de la condenación eterna, ya que la magia es algo siniestro y peligroso. Esto se debe a que la magia queda supeditada al azar, siendo más impredecible y permitiendo que el más grande de los hechiceros pueda fallar en el intento de ejecutar un hechizo.

Pero basta de preámbulos y pasemos al sistema. Este sistema esta basado en el que se presenta en la nueva edición (sexta edición) del juego Warhammer Batallas Fantásticas, con unos leves pero importantes ajustes.

‡ NIVEL DE PODER, DADOS DE ENERGIA Y DE MAGIA

El **Nivel de Poder** (o **NP**) supone, según el libro de reglas básicas, la cantidad de **Puntos de Magia** (**PM**) que un hechicero puede retener en su cuerpo. Esta función no varía en este nuevo método. Sin embargo, la cantidad de **PM** que un usuario de magia puede poseer se encuentra sujeta a las siguientes modificaciones:

TABLA DE PUNTOS DE MAGIA

Usuario	NIVEL 0	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Humano	1D4+4	2D4+4	2D4+4	2D4+4	2D4+4
Elfo	1D4+4	3D4+4	3D4+4	3D4+4	3D4+4
Alquimista*	-	2D4+4	2D4+4	2D4+4	2D4+4
Gnomo	1D4	1D4+4	1D4+4	2D4+4	2D4+4
Halfling	1D4	1D4+2	1D4+2	1D4+2	1D4+2
Enano	1D4	1D4+2	1D4+2	1D4+2	1D4+2
Clérigo*	-	1D8+8	1D8+8	1D8+8	1D8+8

* Estas carreras poseen otro tipo de asignación de **PM** que no se rigen por el tipo de raza. (el nivel "0" es el nivel de Aprendiz o Iniciado, según corresponda).

En este sistema utilizaremos tres tipos de dados para lanzar un hechizo. El primero de ellos es llamado **Dado de Energía** (**DEn**) que representa la cantidad de **Vientos de Magia** que un hechicero canaliza en un turno. Estos **Vientos de Magia** son convertidos



por el hechicero en **PM** que pueden usarse para pagar los hechizos que está por lanzar durante ese turno, pero no pueden ser usados en turnos posteriores, ni ser utilizados para aumentar el **NP** o recuperar los **PM** ya gastados. Es decir, el hechicero canaliza los **Vientos de Magia** y obtiene una cantidad de **PM** determinada por su Nivel (ver más abajo) y puede utilizar esos **PM** a lo largo del turno. Si está combatiendo, el hechicero elige como utiliza estos **PM** a lo largo del turno distribuyéndolos durante los 6 asaltos que conforman el turno.

Un hechicero obtiene una cantidad de **DEn** dependiendo de su Nivel: a Nivel 0 se obtiene 1D3 **PM** por turno de forma automática, a Nivel 1 1D4+2 **PM**, a Nivel 2 2D4 **PM**, a Nivel 3 2D4+2 y a Nivel 4 3D4 **PM**.

El segundo tipo de dados, los **Dados de Magia (DM)** y representados mediante 1D6) determinan el éxito del lanzamiento de un hechizo, es decir, la forma en que el hechicero conjura la energía y la convierte en el hechizo deseado.

Cada hechicero posee una cantidad de **DM** dependiendo de su Nivel más uno (Nivel +1). Cabe aclarar que esta cantidad, salvo que se exprese lo contrario, es igual para todo tipo de usuario mágico que use magia de hechicería (con lo que los Clérigos, Sacerdotes Druídicos y semejantes no utilizan estas reglas para el lanzamiento). Estos dados pueden usarse para lanzar un hechizo.

El tercer y último tipo de dado es el **Dado de Dispersión (DD)** que será explicado más adelante.

Todos los **DM** y **DD** se recuperan automáticamente en cada asalto y todos los **DEn** se recuperan automáticamente en cada turno.

‡ LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Para lanzar un hechizo, el hechicero escoge uno de entre su repertorio y declara todo lo concerniente al mismo de forma habitual (objetivo, efecto, duración, etc.).

Cada hechizo posee una dificultad que varía de 3 a 18. Cuando el hechicero lanza uno de sus hechizos, tira una cierta cantidad de **DM** cuya totalidad debe determinarse antes de realizar la tirada.

Después de tirar los dados, deberán sumarse todos los resultados obtenidos en la tirada. Si el resultado obtenido es igual o superior a la dificultad del hechizo, entonces el hechicero ha podido contener las energías mágicas y el hechizo se lanzó con éxito. De lo contrario, el hechicero falló en la contención de las impredecibles energías y el hechizo

habrá fallado y los dados se habrán consumido y desperdiciado. Si un hechicero falla al lanzar un hechizo, perderá el ingrediente del mismo, pero solo tendrá que gastar la mitad de los **PM** (hasta un mínimo de 1) necesarios para dicho hechizo.

Ejemplo 1: Luther un hechicero de segundo nivel con 23 **PM** desea lanzar un hechizo de dificultad 10, para ello declara todos los detalles del hechizo. Ahora, contabiliza sus dados: sus **DEn** le permiten obtener 1D4+2 **PM** y posee 3 **DM** por ser hechicero de nivel 2, como el hechizo requiere la inversión de 8 **PM** Luther lanzará sus **DEn** (obtiene un total de 5) gastando los **PM** restantes, sus **PM** actuales son 20. Para lanzar el hechizo Luther decide que utilizará todos los **DM** (3 **DM**) para ejecutar el hechizo, así que tenemos tres dados para lanzar el hechizo. Luther arroja los dados y el resultado es 4+3+4=11. Luther ha superado la dificultad y el hechizo fue lanzado exitosamente.

Ejemplo 2: Ahora, Luther, desea lanzar un hechizo un poco más sencillo con una dificultad de 6 y que requiere gastar 4 **PM**. Confiado en su dominio de la magia decide no utilizar todos los dados posibles, ya que supone que con menos **DM** será suficiente. Luther toma 2 **DM** y los arroja, el resultado es 2+3=5. Mala suerte para Luther la impredecible energía mágica se ha burlado de él y su hechizo no surtió efecto, pero por ello solo gastará 2 de los 4 **PM** necesarios. Quizás, para la próxima, recordará las enseñanzas de su maestro, que siempre dijo que ningún hechizo por sencillo que parezca es algo para tomarse a la ligera.

‡ MODIFICAR EL RESULTADO DE LA TIRADA

Un hechicero, puede modificar el resultado de la tirada de diversas formas. Quizás, lo primero que quiera hacer un personaje, es hacer uso de la habilidad de *Suerte*. Para que esta habilidad no degenera en un abuso por parte de los PJs recomiendo que sólo se permita un único uso de la habilidad, que consume todos los restantes y que sólo se permita hacer uso de ella si no se ha utilizado en otra cosa antes.

Otra forma de modificar la tirada podría venir por parte de objetos mágicos que otorguen un +1 al lanzar; nuevamente recomiendo que este tipo de objeto no suponga un modificador mayor a +1 porque sino la dificultad no sería una dificultad.



‡ DIFICULTAD DE LOS HECHIZOS

Magia Vulgar

Todos los hechizos de Magia Vulgar Presentados en el libro de reglas poseen un dificultad de 3. Los hechizos: Cerradura Mágica, Luz Resplandeciente y Reforzar Puerta poseen un Adicional de 2; el hechizo Don de Lengua posee un Mantenimiento de 1.

Magia de Batalla

Los hechizos de Magia de Batalla poseen las siguientes dificultades.

Hechizo	Nivel	Dificultad
Aura de Resistencia	1	6
Bola de Fuego	1	6 (Ad. 2)
Causar Animosidad	1	7
Curar Herida Leve	1	6
Fuerza de Combate	1	6
Golpe de Viento	1	5
Mano Martillo	1	6
Resistencia al Veneno	1	6
Vuelo	1	5 (Mant. 1)
Aplastar	2	8
Aura de Protección	2	8
Causar Frenesí	2	9
Causar Odio	2	9
Causar Pánico	2	8
Impedir Huída	2	9
Niebla Mística	2	9
Relámpago	2	7 (Ad. 3)
Zona de Firmeza	2	10
Zona de Santuario	2	10
Animar Espada	3	11 (Mant. 1)
Causar Cobarde Retirada	3	13
Causar Estupidez	3	12
Causar Inestabilidad	3	12
Causar Miedo	3	11
Eliminar Aura	3	11

Invulnerabilidad a las Flechas	3	14
Maldición de la Flecha	3	14
Puente Mágico	3	12
Transferir Aura	3	12
Aura de Invulnerabilidad	4	14
Cambiar Lealtades	4	15
Curar Heridas Graves	4	11
Encantar Arma	4	13
Explosión	4	14
Fuerza Mental	4	10
Paralizar	4	15

Mant. = Mantenimiento.

Ad. = Adicional.

Magia Demonologista

Los hechizos de Magia Demonologista poseen las siguientes dificultades.

Hechizo	Nivel	Dificultad
Atar Demonio	1	7
Expulsar Demonio Menor	1	7
Invocar Corcel	1	7
Invocar Guardián	1	7
Zona de Protección Demoníaca	1	7
Detener Inestabilidad Demoníaca	2	9
Invocar Ayuda Mágica	2	9
Invocar Demonios Menores	2	10
Invocar Energía (*)	2	9
Zona de Nulificación Demoníaca	2	10
Expulsar Horda de Demonios	3	11
Extender la Locura	3	13
Invocar Gran Poder	3	14
Invocar Horda de Demonios	3	14



EL HERALDO DE ALTDORF

Expulsar Demonio Mayor	4	16
Invocar Demonio Mayor	4	16
Invocar Poder Total(**)	4	18
Portal Demoníaco	4	18

(*) Este hechizo otorga 1 DM adicional por asalto además de los PM.

(**) Este hechizo otorga 2 DM adicionales por asalto además de los PM.

Magia Elementalista

Los hechizos de Magia Elementalista poseen las siguientes dificultades.

Hechizo	Nivel	Dificultad
Asalto de Piedras	1	6
Caminar Sobre el Agua	1	7
Destello Segador	1	6
Luz Mágica	1	5
Mano de Fuego	1	5
Nube de Humo	1	6
Respirar Bajo el Agua	1	7
Zona de Escondite	1	7
Dividir las Aguas	2	9
Extinguir Fuego	2	9
Marchitar Vegetación	2	9
Mover Objeto	2	
Palmada de Trueno	2	8
Provocar Fuego	2	9
Provocar Lluvia	2	9
Resistir Fuego	2	10
Aire Venenoso	3	11
Aliento de Fuego	3	13
Crear Arena Movidiza	3	12
Desmenuzar Piedra	3	11
Expulsar Elemental	3	12
Invocar Elemental	3	13 (Ext.)

Rastro de Llamas	3	10 (Mant.2)
Tormenta de Polvo	3	8
Volverse Etéreo	3	10
Animar las Aguas	4	14
Estremecer muros	4	14
Expulsar Elementales	4	16
Invocar Enjambre	4	13 (Ext.)
Invocar Horda de Elementales	4	18 (Ext.)
Muro de Espinas	4	13
Túnel de Piedra	4	14 (Mant. 3)

Mant. = Mantenimiento.

Ext. = Extensible.

Magia Ilusionista

Los hechizos de Magia Ilusionista poseen las siguientes dificultades.

Hechizo	Nivel	Dificultad
Asumir Apariencia Ilusoria	1	6 (Ext.)
Clonar Imagen	1	7 (Ad. 1)
Desorientar al Enemigo	1	7
Encubrir Actividad	1	6 (Ext.)
Ilusión de Camuflaje	1	7
Alucinación	2	9
Apariencia Fantasmal	2	9 (Ext.)
Bosque Ilusorio	2	9 (ad. 2)
Confundir al Enemigo	2	10
Edificio Ilusorio	2	9 (Ad. 1)
Eliminar Ilusión	2	10
Confusión Universal	3	12
Desvanecimiento	3	12
Enemigo Ilusorio	3	11
Ilusión de Apariencia Poderosa	3	13 (Ext.)
Destruir Ilusiones	4	14
Ejército Ilusorio	4	13 (Ext.)
Ilusión de Oscuridad	4	15



Teleportación	4	16
---------------	---	----

Ad. = Adicional.
Ext. = Extensible.

Magia Nigromántica

Los hechizos de Magia Demonologista poseen las siguientes dificultades.

Hechizo	Nivel	Dificultad
Destruir No Muertos	1	6
Invocar Paladín Esqueleto	1	7
Invocar Esqueletos	1	6
Mano de Muerte	1	6
Zona de Vida	1	7
Controlar No Muertos	2	9
Detener Inestabilidad	2	9
Extender Control	2	10
Invocar Héroe Menor Esqueleto	2	10
Aniquilar No Muertos	3	12
Invocar Horda de Esqueletos	3	11
Vida en la Muerte	3	11
Control Total	4	12
Invocar Héroe Mayor Esqueleto	4	14
Levantar a los Muertos	4	16
Maldición de la No Muerte	4	14
Viento de Muerte	4	18

Nota: Se podrá advertir que algunos hechizos han sido trasladados en su nivel. Estos han sido el hechizo de Elementalista “Invocar Elemental” (antes de nivel 4 y ahora de nivel 3) y el de Nigromancia “Levantar a los Muertos” (antes de nivel 3 y ahora de nivel 4).

Este cambio lo hice porque si se compara lo que hace el hechizo “Invocar Elemental” con el “Invocar Horda de Elementales” resulta algo extraño que a nivel 4 exista un hechizo que permita invocar a un único elemental, mientras que, en el mismo nivel, existe un hechizo que permite invocar más de uno a la vez, ¿si fueras un elementalista que hechizo aprenderías? Por ello es mejor que “Invocar

Elemental” sea un hechizo de nivel 3 y no de nivel 4. Además, existe el hecho de que a nivel 3 se encuentra el hechizo que permite expulsar un único elemental y a nivel 4 está el que permite expulsar más de uno.

Con el hechizo “Levantar a los Muertos” ocurre lo mismo pero desde el otro punto de vista. Este hechizo se encuentra en un nivel menor. El hechizo “Invocar Horda de Esqueletos” es un hechizo de invocación poderoso apropiado para dicho nivel pero en cambio “Levantar a los Muertos” que también se encuentra en el mismo nivel no solo permite invocar la misma cantidad y tipo de no muertos que el anterior sino que además permite invocar mejores no muertos (llega a permitir la invocación de Momias). Así que, el hechizo “Invocar Horda de Esqueletos” es muy poderoso para ser de nivel 2 (recordemos que el hechizo de nivel 1 “Invocar Esqueletos” solo permite la invocación de 1D6 esqueletos) y no es por ello apropiado mover este hechizo un nivel hacia atrás. Por eso opino que el hechizo que se encuentra en errónea situación es, claramente, “Levantar a los Muertos” que debe ser de nivel 4 y no de nivel 3 como figura en el libro.

‡ LANZAR HECHIZOS SIN INGREDIENTES (REGLA OPCIONAL)

Un hechicero siempre debe utilizar los ingredientes al ejecutar un hechizo, ya que estos son un foco de energía entre el mundo material y el mundo de la magia. Este foco es usado como protección del hechicero, pues de este modo se protege de las energías negativas de la magia.

Pero existen algunos hechiceros, más imprudentes y osados, que han llegado a utilizar sus hechizos sin los ingredientes necesarios. Esto puede realizarse por cualquier hechicero, pero la imprudencia se paga con sangre, dicen algunos.

Si un hechicero desea lanzar un hechizo sin utilizar los ingredientes, la dificultad necesaria para lanzarlo se duplicará. Además, si obtiene una **Fuerza Irresistible** (ver más adelante), ésta sólo se considerará al obtenerse tres o más resultados de 6 en lugar de dos o más resultados.

Adicionalmente, los hechizos lanzados así costarán el doble de **PM**.

Por último, si llegase a sufrir una **Disfunción Mágica** no se podrán aplicar los modificadores negativos para reducir la gravedad de la Disfunción (ver más adelante).

Esta regla puede (y de hecho debe) ser utilizada en conjunción con su homóloga



descrita en el *Reinos de la Magia*.

‡ DISPERSAR UN HECHIZO

Cualquier personaje que posea **PM** (Ej.: algún lanzador de hechizos), posee automáticamente la habilidad de dispersar un hechizo lanzado por otro hechicero. Esta habilidad, llamada **Dispersión**, es aprendida por los lanzadores de hechizos como parte de su entrenamiento habitual en la carrera de aprendices.

La dispersión es una especie de conjuro que altera la armonía existente entre el hechizo y los flujos de los Vientos de Magia, imposibilitando la continuidad de su permanencia en el mundo o dificultando su ejecución.

Normalmente, un hechicero usa la dispersión para eliminar un hechizo que haya lanzado, algo que realiza automáticamente, sin ningún esfuerzo, puesto que controla el vínculo existente entre el hechizo y los flujos mágicos. Sin embargo, un hechicero también puede dispersar cualquier hechizo que esté siendo lanzado por otro hechicero.

La pregunta aquí es ¿cómo se realiza esto? La respuesta es muy sencilla, el hechicero, mediante el uso de los **DD** que desee destinar a este fin, podrá realizar un intento para dispersar el hechizo. Esto se realiza tirando todos los dados que se utilizarán a tal efecto, mencionando la cuantía antes de la tirada. Si la suma es igual o superior al resultado obtenido por el contrincante, entonces se habrá dispersado el hechizo. En caso contrario, no se frustra el hechizo y éste sigue su curso normal.

El número de **DD** depende del nivel del hechicero.

Nivel del Hechicero	Dados de Dispersión
Aprendiz, Nivel 1 y 2	2D6
Nivel 3 y 4	3D6

Sólo puede hacerse un único intento de dispersión contra un hechizo lanzado por un mismo usuario mágico por asalto, sin importar quién lo haya intentado.

Cabe aclarar que, los hechiceros, sólo pueden dispersar fluidamente los hechizos lanzados por otros usuarios de magia arcana y por los usuarios de magia divina (clérigos).

Ejemplo: Tomando en cuenta el ejemplo en el que Luther lograba lanzar su hechizo, supongamos que otro hechicero, Karl

(hechicero de tercer nivel), intenta frustrar los esfuerzos de Luther. Para ello, decide usar el total de sus **DD**. Arroja los dados y obtiene $2+5+4=11$, una buena tirada, suficiente para superar el resultado impuesto por Luther (ver ejemplo anterior). En el caso de que hubiese obtenido un 3, en lugar de un 5, su dispersión hubiese fallado.

Nota: Si un hechizo es dispersado, el lanzador sólo deberá pagar la mitad de los **PM** necesarios para dicho hechizo, como ocurre en el caso de que se falle el lanzamiento.

‡ DISPERSION EN GRUPO

Puede ocurrir que más de un hechicero intente dispersar un hechizo lanzado por un contrincante. Esto puede realizarse, pero teniendo en cuenta el hecho de que sólo se puede realizar un único intento por hechizo.

Para ello, la tirada de dispersión deberá ser ejecutada por el hechicero de mayor nivel sumando 1 **DD** por cada hechicero adicional (los aprendices sólo otorgan un +1, hasta un máximo de +2) que esté intentando dispersar el mismo hechizo (en caso de que haya dos o más hechiceros que compartan el nivel más alto se elige quién hace la tirada).

Esto se aplica tanto al hechicero como a cualquier otra criatura que pueda efectuar una dispersión. Pero nunca se podrán utilizar más dados que los que uso el hechicero para lanzar el hechizo.

Ejemplo: Tomando nuevamente en cuenta el ejemplo de Luther, supongamos que el hechicero Karl (hechicero de tercer nivel) intenta frustrar los esfuerzos de Luther junto con su discípulo (de nivel 1), entonces la tirada se realizará con los 3 **DD** de Karl más 1 **DD** proporcionado por su discípulo.

‡ DISPERSION DE UN HECHIZO ACTIVO

De la misma forma que se puede frustrar el intento de ejecución de un hechizo, un usuario mágico, puede intentar anular un hechizo que se encuentra "activo". Esta acción sólo puede realizarse al final del asalto posterior en que se ha lanzado el hechizo que se quiere anular.

Para dispersar un hechizo activo, el hechicero deberá de tirar los **DD** que posea (y que desee emplear para este fin), pero con la ventaja de que puede usar sus **DM** en conjunto con los **DD** (a fin de asegurarse el éxito). Esta acción deberá declararse al inicio del asalto y se considerará como si se estuviese lanzando un hechizo de igual nivel al que se desea dispersar. El hechicero deberá gastar 1 **PM** por cada nivel del hechizo a



dispersar, debiendo superar una dificultad igual a la de dicho hechizo.

Un hechicero puede dispersar más de un hechizo activo en un mismo asalto pero, en este caso, sólo un hechicero puede encargarse de un mismo hechizo, por lo que no se puede realizar una dispersión en grupo.

Ejemplo: Tomando, nuevamente, el ejemplo de Luther y Kart, supongamos que ninguno dispersa el hechizo del otro en el primer asalto. Al inicio del segundo asalto Kart decide que el hechizo que ha lanzado Luther debe llegar a su fin. Para no quedarse indefenso del todo ante un posible ataque mágico, Kart decide que intentará la dispersión del hechizo activo de Luther utilizando sus **DM**. Como el hechizo de Luther era de nivel 2, Karl debe pagar 2 **PM** y la dificultad a superar será la del hechizo (10 en nuestro ejemplo). Kart toma todos sus **DM** (pues no le sirve de nada retenerlos, ya que no puede lanzar hechizos) los arroja y obtiene un 12, dispersando, de este modo, el hechizo activo de Luther, que de todos modos seguirá activo hasta el final de este asalto (el segundo), momento en el que la dispersión surte efecto.

‡ LA DISFUNCION MAGICA Y LA FUERZA IRRESISTIBLE

Al lanzar un hechizo, un hechicero puede fallar estrepitosamente mal o concentrar energías mágicas maravillosamente efectivas. Llamamos **Disfunción Mágica**, a la pifia crítica, y **Fuerza Irresistible**, al éxito crítico, al lanzar un hechizo. Esto ocurre al obtener un doble o triple o cuádruplo, en fin, más de un resultado de 1 (uno) para el caso de la *Disfunción Mágica* y más de un resultado de 6 (seis) para la *Fuerza Irresistible*.

Al obtener una disfunción, el hechicero está obligado a realizar una tirada en la *Tabla de Disfunciones Mágicas* apropiada. La *Fuerza Irresistible* hace que el hechizo sea indispersable (es decir, que no puede ser dispersado).

En caso de obtener una *Disfunción Mágica* y una *Fuerza Irresistible* en una misma tirada, la pifia crítica cobra más fuerza sobre el éxito y se considera como una *Disfunción Mágica* (Ejemplo: un resultado de $1+6+6+1+6=25$ es una *Disfunción Mágica*).

Este concepto también es aplicado a la dispersión. No importa el resultado obtenido por el adversario, si se obtiene más de un 6 en una tirada de dispersión, el hechizo no surtirá efecto y la dispersión se habrá ejecutado de manera exitosa (sin tener en cuenta si se logró superar la dificultad

impuesta o no). Caso contrario si se obtiene más de un 1 la dispersión fallara automáticamente (sin importar si se supera o no la dificultad).

Del mismo modo, en caso de obtener más de un 1 y más de un 6, la pifia precede al éxito crítico y la dispersión fallará.

Cabe aclarar que, en este último caso (dispersión), la pifia no obliga a realizar una tirada en la *Tabla de Disfunciones Mágicas*.

Existen varias *Tablas de Disfunción Mágica*, cada una refleja distintas situaciones según el hechicero haya pifiado un hechizo de forma horrible o de forma real y desastrosamente terrible. Para determinar en qué tabla se tira la disfunción se realiza el siguiente cálculo: se tira 1D6 y se modifica como indico a continuación:

Modificador	Motivo
+1	Por cada 1 después del segundo
+X	X es el nivel del hechizo
-X	X es el nivel del hechicero
-1	Por cada 6 después del primero

Una vez determinada la tabla, se deben arrojar los dados indicados y comprobar que tipo de disfunción se sufre.

‡ TABLAS DE DISFUNCIONES MAGICAS

TABLA 1 (resultado de 1 o menos)

2D6	Disfunción
2	La energía mágica acumulada explota en una bola de energía. Todas las criaturas que se encuentren a no más de 3 metros de radio del hechicero (incluido éste), amigas o enemigas, sufren un impacto de F 8 que causa 1D8 de daño.
3	Se produce una explosión de azufre y deslumbrantes colores cuando el hechicero pierde el control del hechizo. El hechicero sale disparado por los aires 3D6 metros en una dirección aleatoria y no podrá lanzar más hechizos hasta que no obtenga un 4 en 1D4, que deberá tirar al inicio de cada Turno (o Asalto si está combatiendo). Si choca con una criatura ambos sufrirán un impacto



EL HERALDO DE ALTDORF

	de F 8. Si choca contra un muro solo el hechicero sufrirá el impacto de F 8.
4	Las energías mágicas escapan cuando el hechicero pierde la concentración. El oponente (si es que hay alguno capaz de usar magia) puede lanzar uno de sus propios conjuros utilizando la energía que gastó el hechicero (este conjuro se realiza independientemente de si el oponente ya ejecutó o está ejecutando un hechizo, llegando en este caso a poder ejecutar dos hechizos en el mismo asalto), dicho hechizo debe ser de una dificultad menor o igual al del hechizo lanzado, pero puede ser dispersado de forma normal si aún se dispone de suficientes dados.
5	El hechicero es derribado por la descarga de energía mágica. No puede realizar ninguna acción salvo intentar recuperarse, se le considera como blanco indefenso hasta el comienzo del siguiente asalto. Una vez se haya recuperado, necesitará esperar un asalto para poder lanzar magia nuevamente.
6-7	El hechicero pierde el control del hechizo y lucha por contener la energía mágica. Podrá tomar cualquier cantidad DM para superar una dificultad de 3. Si lo hace, el hechizo será lanzado al final del asalto, de lo contrario, es dispersado automáticamente.
8-9	Un enorme vórtice absorbe toda la energía mágica. Todos los usuarios mágicos pierden 1D4 PM de su reserva, también todos los PM que estén reteniendo y los que canalizaron. El hechicero pierde un tercio de los PM que le queden en su reserva, todos los que esté reteniendo y los que ha canalizado.
10	El hechicero es sacudido por la energía perdida y pierde 1D3 H.
11	El poder desatado del Caos provoca que el hechicero pierda parte de su poder. El nivel de magia del hechicero queda reducido en -1 y no puede lanzar ese mismo hechizo hasta que descanse diez horas. Si el nivel del hechicero queda reducido a cero (Aprendiz), no podrá lanzar hechizos que no sean de Magia Vulgar. Estos efectos duran hasta que el hechicero descanse 1D6+4 horas.
12	La mente del hechicero se ve asaltada por un horrible demonio al que ha atraído el lanzamiento del conjuro. Se considera que el hechizo se ha lanza-

	do con Fuerza Irresistible, pero el hechicero no puede lanzar más hechizos y no podrá canalizar más Vientos de Magia (perdiendo todos los vientos retenidos y toda su reserva de PM) hasta que descanse diez horas.
--	---

TABLA 2 (resultado de 2-3)

2D6	Disfunción
2	La energía mágica acumulada explota en una bola de energía. Todas las criaturas que se encuentren a no más de 5 metros de radio del hechicero (incluido éste), amigas o enemigas, sufren un impacto de F 10 que causa 1D10 de daño.
3	Se produce una explosión de azufre y deslumbrantes colores cuando el hechicero pierde el control del hechizo. El hechicero sale disparado por los aires 3D6 metros en una dirección aleatoria y no podrá lanzar más hechizos hasta que no obtenga un 6 en 1D6, que deberá tirar al inicio de cada Turno (o Asalto si está combatiendo). Si choca con una criatura ambos sufrirán un impacto de F 10. Si choca contra un muro solo el hechicero sufrirá el impacto de F 10.
4	Las energías mágicas escapan cuando el hechicero pierde la concentración. El oponente (si es que hay alguno capaz de usar magia) puede lanzar uno de sus propios conjuros utilizando la energía que gastó el hechicero (este conjuro se realiza independientemente de si el oponente ya ejecutó o está ejecutando un hechizo, llegando en este caso a poder ejecutar dos hechizos en el mismo asalto), dicho hechizo debe ser de una dificultad menor o igual al del hechizo lanzado, pero puede ser dispersado de forma normal si aún se dispone de suficientes dados.
5	El hechicero es derribado por la descarga de energía mágica. No puede realizar ninguna acción salvo intentar recuperarse, se le considera como blanco indefenso hasta el comienzo del siguiente asalto. Una vez se haya recuperado, necesitará esperar dos asaltos para poder lanzar magia nuevamente.
6-7	El hechicero pierde el control del hechizo y lucha por contener la energía mágica. Podrá tomar cualquier cantidad DM para superar una dificultad de 6. Si lo hace, el hechizo será lanzado al final del asalto, de lo





	contrario, es dispersado automáticamente.
8-9	Un enorme vórtice absorbe toda la energía mágica. Todos los usuarios mágicos pierden 2D4 PM de su reserva, pierden también todos los PM que canalizaron y todos los dados de este asalto. El hechicero pierde la mitad de los PM que le queden en su reserva y todos los dados que haya canalizado.
10	El hechicero es sacudido por la energía perdida y pierde 1D6 H.
11	El poder desatado del Caos provoca que el hechicero pierda parte de su poder. El nivel de magia del hechicero queda reducido en -1 y no puede lanzar ese mismo hechizo hasta que descanse diez horas. Si el nivel del hechicero queda reducido a cero (Aprendiz) no podrá lanzar hechizos que no sean de Magia Vulgar. Estos efectos duran hasta que el hechicero descanse diez horas.
12	La mente del hechicero se ve asaltada por un horrible demonio al que ha atraído el lanzamiento del conjuro. Se considera que el hechizo se ha lanzado con Fuerza Irresistible, pero el hechicero no puede lanzar más hechizos hasta que descanse diez horas. Además el hechicero obtiene 1D3-1 Puntos de Locura (mínimo 1).

TABLA 3 (resultado de 4-5)

2D6	Disfunción
2	La energía mágica acumulada explota en una bola de energía. Todas las criaturas que se encuentren a no más de 5 metros de radio del hechicero (incluido éste), amigas o enemigas, sufren 1D3 impactos de F 10 que causa 1D10 de daño.
3	Se produce una explosión de azufre y deslumbrantes colores cuando el hechicero pierde el control del hechizo. El hechicero sale disparado por los aires 3D6 metros en una dirección aleatoria y no podrá lanzar más hechizos hasta que no obtenga un 10 en 1D10, que deberá tirar al inicio de cada Turno (o Asalto si está combatiendo). Si choca con una criatura ambos sufrirán un impacto de F 10. Si choca contra un muro solo el hechicero sufrirá el impacto de F 10.

4	Las energías mágicas escapan cuando el hechicero pierde la concentración. El oponente (si es que hay alguno capaz de usar magia) puede lanzar uno de sus propios conjuros utilizando la energía que gastó el hechicero (este conjuro se realiza independientemente de si el oponente ya ejecutó o está ejecutando un hechizo, llegando en este caso a poder ejecutar dos hechizos en el mismo asalto), dicho hechizo debe ser de una dificultad menor o igual al del hechizo lanzado, pero puede ser dispersado de forma normal si aún se dispone de suficientes dados.
5	El hechicero es derribado por la descarga de energía mágica sufriendo 1 herida. No puede realizar ninguna acción salvo intentar recuperarse, se le considera como blanco indefenso hasta el comienzo del siguiente asalto en el cual recién se habrá recuperado. Una vez se haya recuperado necesitará esperar 1D10 asaltos para poder lanzar magia nuevamente.
6-7	El hechicero pierde el control del hechizo y lucha por contener la energía mágica. Podrá tomar cualquier cantidad DM para superar una dificultad de 9. Si lo hace el hechizo será lanzado al final del asalto, de lo contrario el hechizo es dispersado automáticamente.
8-9	Un enorme vórtice absorbe toda la energía mágica. Todos los usuarios mágicos pierden 3D4 PM de su reserva, pierden también todos los PM que canalizaron y todos los dados de este asalto. El hechicero pierde todos los PM que le queden en su reserva, y todos los dados que haya canalizado.
10	El hechicero es sacudido por la energía perdida y pierde 2D3 H.
11	El poder desatado del Caos provoca que el hechicero pierda parte de su poder. El nivel de magia del hechicero queda reducido en -1 y ese mismo hechizo queda borrado de su mente (puede aprenderlo de nuevo si así lo desea). Si el nivel del hechicero queda reducido a cero (Aprendiz) no podrá lanzar hechizos que no sean de Magia Vulgar. Estos efectos perduran durante 1D3 días.
12	La mente del hechicero se ve asaltada por un horrible demonio al que ha atraído el lanzamiento del conjuro. Se considera que el hechizo se ha lanzado con Fuerza Irresistible, pero el hechicero no puede lanzar más

	hechizos durante 1D3 días. Además la situación hace que el hechicero gane 1D3 Puntos de Locura.
--	---

TABLA 4 (resultado de 6 o más)

2D6	Disfunción
2	Un error al pronunciar el hechizo y al canalizar las energías produce el peor de los desastres: un portal, proveniente de las profundidades del Reino del Caos, es abierto, liberando una pequeña horda de demonios!. Tira 1D6: Rdo Efecto 1 Aparecen 1D3 Criaturas Demoníacas. 2 Aparecen 1D6 Criaturas Demoníacas. 3 Aparecen 1D4+1 Criaturas Demoníacas y 1D3 Demonios Menores. 4 Aparecen 1D6+1 Demonios Menores. 5 Aparecen 2D4+4 Criaturas Demoníacas y 2D6 Demonios Menores. 6 Aparecen 2D4+4 Demonios Menores y un Demonio Mayor. Estos Demonios están sujetos a la inestabilidad y actuarán como un demonio cuyo control ha fallado, atacando a todos por igual.
3	La energía acumulada por el hechicero explota en una ráfaga de energía. Todas las criaturas que se encuentren en un radio de 10 metros del hechicero (incluido éste), sufren 1D3 impactos de F 10 que causa 1D10 de daño, sin contar armadura.
4	Las energías mágicas escapan cuando el hechicero pierde la concentración. El hechizo toma forma fuera del alcance del hechicero volviéndose en su contra, si se trata de un proyectil mágico el hechicero sufrirá los efectos, de ser una invocación la criatura atacará al hechicero, si es un aura o similar producirá los efectos pero de forma opuesta, etc. Como en los casos anteriores, si hay algún enemigo, usuario mágico, puede usar la energía y darle forma.
5	El hechicero es derribado por la descarga de energía mágica sufriendo 1D3 H. No puede realizar ninguna acción salvo intentar recuperarse, se le considera como blanco indefenso hasta el comienzo del siguiente asalto. Una vez se haya recuperado, necesitará esperar 1D6x10 turnos para poder lanzar magia nuevamente.

6-7	El hechicero pierde el control del hechizo y lucha por contener la energía mágica. Podrá tomar cualquier cantidad DM para superar una dificultad de 12. Si lo hace, el hechizo será lanzado al final del asalto, de lo contrario el hechizo es dispersado automáticamente.
8-9	Un enorme vórtice absorbe toda la energía mágica. Todos los usuarios mágicos pierden 3D4+4 PM de su reserva, pierden también todos los PM que canalizaron y todos los dados que posean. El hechicero pierde todos los PM que le queden en su reserva, y todos los dados que haya canalizado. Además el hechicero perderá 1 PM de su NP de forma permanente. Durante ese asalto no se podrán lanzar más hechizos.
10	El hechicero es sacudido por la energía perdida y pierde 2D3+2 H.
11	El poder desatado del Caos provoca que el hechicero pierda parte de su poder. El nivel de magia del hechicero queda reducido en -1 permanente (puede recuperarlo pagando los Puntos de Experiencia apropiados para el nivel) y no puede lanzar ese mismo hechizo hasta que lo aprenda de nuevo ya que habrá sido borrado de su mente junto con la habilidad de Lanzar Hechizos del Nivel que había aprendido.
12	La mente del hechicero se ve asaltada por un horrible demonio al que ha atraído el lanzamiento del conjuro. Se considera que el hechizo se ha lanzado con Fuerza Irresistible, pero el hechicero queda poseído por el demonio durante 2D6 horas. Además, el trauma de la experiencia le hace acumular 2D3 Puntos de Locura. El hechicero pierde la capacidad de lanzar hechizos por 1D3 días.

‡ RESISTENCIA MAGICA

Algunas criaturas poseen una cierta resistencia a la magia que hace que sea más difícil que ésta les afecte. Este efecto también puede ser reproducido por un amuleto u otro objeto mágico similar. Esta particular habilidad se representa con la **Resistencia Mágica**. Por cada punto de Resistencia Mágica que posea una criatura, obtendrá un Dado de Dispersión (ejemplo, una criatura, con Resistencia Mágica 2, poseerá 2 DD). Estos dados pueden ser utilizados por la criatura para defenderse de un hechizo o puede renunciar a ellos y permitir, a un hechicero (o criatura similar), obtener 1 DD adicional



para la Dispersión, sin importar la Resistencia Mágica que posea.

Si existen varias criaturas con esta habilidad, y ellas son objetivo de un hechizo, sólo se realiza una única tirada para dispersar con la Resistencia Mágica de una de las criaturas (la que posea mayor Resistencia Mágica), pero con una bonificación de +1 **DD** por cada criatura adicional con Resistencia Mágica dentro del grupo, hasta un máximo igual a la cantidad de dados usados por el lanzador para lanzar el hechizo (igual que la dispersión en grupo, ver más arriba).

Los objetos mágicos que confieren Resistencia Mágica, sólo pueden ser utilizados por su propietario y no otorgarán bonificaciones a otros (a menos que se exprese lo contrario o que estos formen parte de un grupo que es afectado por un hechizo).

‡ CANALIZACION Y ARMADURAS

Los hechiceros no pueden utilizar armaduras, como ya se ha dicho en el libro básico, esto se debe a que las piezas de armadura impiden la canalización de la magia.

Como consecuencia un hechicero que lleve una pieza de armadura (incluido el escudo) sufrirá las siguientes penalizaciones (además de las mencionadas en el libro básico):

- No podrá recuperar puntos de magia mediante el descanso o la meditación (a menos que se quite la armadura).
- No podrá canalizar **DEn**.
- Por cada 1 **PA** que posean obtienen un +1 a la dificultad para lanzar hechizos y para dispersarlos.

‡ ACLARACIONES FINALES

Debe tenerse en cuenta algunos términos a utilizar en su descripción.

Con respecto a las *Tablas de Disfunciones Mágicas* si el DJ desea simplificar el uso de las mismas puede considerar a todas las disfunciones como iguales y aplicar solo la Tabla 2 para la determinación.

Los hechizos que precisaban una inversión de **PM**, para que continúen activos en cada asalto (ejemplo *Animar Espada*), tendrán, además, un **mantenimiento**. Dicho mantenimiento tendrá un valor de 1 a 4. Su efecto consistirá en aumentar la dificultad de los hechizos adicionales al mantenido. Así, un hechicero que mantenga un hechizo con mantenimiento 2, deberá sumar 2 a la dificultad de todos los hechizos a lanzar, mientras mantenga el hechizo. Si lanza un hechizo con dificultad 6, sumándole el mantenimiento deberá obtener un 8 o más.

Algunos hechizos pueden ejecutarse más de una vez en un mismo asalto (ejemplo: la *Bola de Fuego* permite lanzar una *Bola de Fuego* por Nivel). Mediante este sistema, los hechizos que permitan realizar esto tendrán un modificador llamado **adicional**. Así, un hechizo con dificultad 6 y adicional 3, indica que la dificultad para ejecutarlo es 6, pero por cada adicional la dificultad aumentará en 3. Si se desea lanzar el hechizo tres veces (la básica más dos adicionales) la dificultad será de $6+3+3=12$.

Los hechizos **extensibles**, que permiten que se invierta una nueva cantidad de **PM** para prolongar sus efectos antes de que éste finalice. Podrán extenderse todos aquellos hechizos que superen una dificultad igual a la indicada en la *Tabla de las Dificultades de los Pergaminos*. Debe tenerse en cuenta que esto no implica ejecutar un hechizo y, por lo tanto, un hechizo que se está extendiendo, no puede ser disipado. También puede lanzarse un hechizo en el mismo asalto en que se extiende otro. Por ejemplo, un hechicero ejecuta un hechizo con dificultad 6 y nivel 2. Pasado un tiempo, el hechizo comienza a menguar en su duración pero, por ser extensible, el hechicero, puede prolongar su duración realizando una tirada de dificultad 4, pudiendo lanzar un hechizo de forma normal.

Los hechizos **activos**, son los únicos que pueden ser dispersados en asaltos posteriores a aquel en el que fueron lanzados. Dentro de esta categoría entran todos aquellos hechizos que poseen una duración diferente a *Instantáneo*. Los que posean la característica de **mantenimiento** (ver más arriba) también son considerados como activos. Por último, no entran en esta categoría los hechizos de invocación de criaturas (aunque los mismos cumplan con una o ambas condiciones ya mencionadas)

Los pergaminos pueden lanzarse de dos formas. La primera, es retirando un **DM**, es decir, sólo apartarlo sin realizar tirada y sin utilizarlo. De esta forma se considera que la dificultad para disipar será la del pergamino. La segunda, es utilizando los dados como si fuese un hechizo normal pero con dificultad 0 (cero), que no produce ninguna *Disfunción* ni *Fuerza Irresistible*. De esta forma, la dificultad para disipar el pergamino será el total obtenido en la tirada. La dificultad para dispersar un pergamino es la siguiente:

Nivel del Hechizo	Dificultad
Vulgar	2
Nivel 1	4
Nivel 2	5

Nivel 3	7
Nivel 4	9

Hechiceros Enanos, Halflings y Gnomos

Estas criaturas poseen una afinidad a las artes mágicas menor, por esta razón poseen ciertas desventajas en el uso de la magia. En el sistema de Puntos de Magia esto se ve reflejado en una disminución en la cantidad de **PM**. En este sistema, estas criaturas, además de lo ya señalado, tienen 1 **DM** menos por nivel. La única excepción es el Ilusionista Gnomo, esta carrera permite la utilización de un máximo de dados igual a su nivel más uno (al igual que los demás hechiceros).

Criaturas con Habilidad de Lanzar Hechizos

Otras criaturas (como los Demonios), que poseen la habilidad de lanzar hechizos, son considerados como hechiceros con una cantidad de dados igual al nivel que estos poseen. Por ejemplo si un Demonio posee un nivel de hechicero 2, poseerá los dados de un hechicero de nivel 2 (3 **DM** y 2 **DD**).

‡ ¿QUE PASA CON ‡ LOS CLERIGOS?

Nuestros queridos camaradas, usuarios de magia divina, seguirán aplicando las reglas tal y como se presentan en el libro básico. Pero con algunos cambios.

En primer lugar, los clérigos no poseen ninguna dificultad en sus hechizos (llamados plegarias), ya que no son ellos los que los ejecutan. Lo que hace un clérigo es hacer una ofrenda a su dios para que éste (o uno de sus enviados) realice los efectos de la plegaria en cuestión, esta ofrenda son los **PM** que el clérigo paga. Por lo tanto los clérigos no poseen **DM**.

Tampoco poseen **Den**, ya que los clérigos no canalizan los Vientos de la Magia, sino que utilizan las energías mágicas de su propio ser.

De todas formas, un clérigo deberá realizar una prueba de **Fe** cada vez que quiera ejecutar una plegaria. Esta prueba determina la efectividad de la plegaria (o dicho de otra forma, si el dios considera apropiada su intromisión o considera digno al clérigo de recibir este favor). Esta prueba se realiza de la siguiente manera:

La **Fe** se calcula dividiendo por 10 la **FV** del clérigo (la **FV** debe ser la del **Perfil Actual** y no cuentan los modificadores mágicos de hechizos, artefactos, etc.) redondeado hacia abajo (**Fe** = **FV**/10). Además, el clérigo

obtiene un bono dependiendo del su nivel:

Nivel del Clérigo	Dificultad
Nivel 1	+2
Nivel 2	+4
Nivel 3	+7
Nivel 4	+10

Cuando se intenta lanzar un hechizo de Magia Vulgar, la **Fe** básica del clérigo se duplica (esto es la **FV**/10, sin los modificadores arriba descritos).

Una vez determinada la **Fe** el clérigo tira una cierta cantidad de D6 dependiendo del nivel de la plegaria (ver más abajo) para determinar si la plegaria surte efecto o no, la suma de los D6 que se tiran debe ser menor o igual a la **Fe**.

Nivel de la Plegaria	Dados
Vulgar y Nivel 1	2D6
Nivel 2	3D6
Nivel 3	4D6
Nivel 4	5D6

Antes de realizar la tirada el clérigo puede gastar **PM** para disminuir el resultado de la tirada. Para ello, deberá gastar 1 **PM** por cada -1 que quiera otorgarle a dicha tirada.

Ejemplo: Hans, un clérigo de Myrmidia de Nivel 3, desea lanzar una plegaria de Nivel 3. Puesto que su **FV** es de 67 y su Nivel es 3 su **Fe** será igual a 15. Hans tirará 4D6. Decide no reducir el resultado, confiando en su diosa. La tirada resulta ser: 4+5+3+4=16 lo que refleja que Myrmidia no intervendrá en esta ocasión. Si Hans hubiese gastado 1 **PM** adicional la plegaria hubiese surtido efecto de forma normal.

En este sistema existen también las pifias críticas y los éxitos críticos, pero se considera que hay pifia crítica cuando se obtiene 2 o más resultados de 6 y éxito crítico cuando se obtiene 2 o más resultados de 1. El efecto de un éxito crítico permite realizar una doble tirada para la determinación del daño, duración, etc. o haciendo que por cada **PM** gastado para reducir la **FV** de una víctima, esta se reduzca en 10 en lugar de en 5 (todo esto a discreción del DJ, según crea conveniente). El efecto de una pifia crítica deberá determinarse según la siguiente tabla:



‡ TABLA DE PIFIAS CRITICAS DE CLERIGOS

2D6	Efecto
2	La deidad se enfurece por la molestia causada por el clérigo y prohíbe el uso de la plegaria que se iba a usar durante las próximas 24 horas.
3	La deidad considera que no debe entrometerse en esta ocasión (pero puede llegar a reconsiderarlo para la próxima petición), la plegaria simplemente no surte efecto.
4	La deidad considera que la ofrenda en PM no es suficiente y clama por una ofrenda mayor en forma de sacrificio, el clérigo pierde 1 Herida por Nivel de la plegaria (1 H para Magia Vulgar) y la plegaria surte efecto al final del asalto. Este efecto nunca reducirá las H del clérigo por debajo de 0 H.
5	La deidad considera que la ofrenda en PM no es suficiente y clama por una ofrenda mayor en forma de un sacrificio, el clérigo puede perder 1 Herida por Nivel de la plegaria (1 H para Magia Vulgar) y la plegaria surte efecto al final del asalto. Este efecto nunca reducirá las H del clérigo por debajo de 0 H. Opcionalmente, si el clérigo elige no pagar este tributo adicional, no podrá lanzar esta plegaria hasta dentro de 24 horas.
6-7	La deidad considera que la ofrenda en PM no es suficiente y clama por una ofrenda mayor pidiendo 1D3 PM adicionales por Nivel de la plegaria. La plegaria surte efecto al final del asalto.
8-9	La deidad considera que no debe entrometerse pero puede ser persuadida mediante una nueva tirada de Fe.
10	La deidad se enfurece por la molestia causada por el clérigo y prohíbe el uso de la plegaria, que se iba a lanzar, durante las próximas 1D6 horas.
11	La deidad decide poner a prueba al clérigo, durante los siguientes 1D6 asaltos el clérigo no puede lanzar plegarias.
12	La deidad exige un tributo mayor, si el clérigo desea que la plegaria se lance en este asalto deberá pagar nuevamente su coste en PM. La plegaria surte efecto inmediatamente de lo contrario no la podrá lanzar hasta dentro de 1D3 asaltos.

‡ DISPERSAR UNA PLEGARIA

Del mismo modo que los hechiceros pueden frustrar los intentos de otro, al lanzar un hechizo, los clérigos pueden pedir a sus dioses que los defiendan de las plegarias de otros clérigos. El clérigo deberá realizar una tirada idéntica a la realizada por el clérigo, cuya plegaria intenta dispersar. Para ello, arroja la misma cantidad de dados que arrojó el otro clérigo, y deberá obtener un resultado inferior al obtenido por aquel. De mismo modo que el que lanza la plegaria puede reducir el resultado obtenido en la tirada, el que intente disipar o dispersar puede pagar 1 **PM** por cada -1 que desee otorgarle al resultado de su disipación o dispersión.

‡ LOS VIENTOS DE MAGIA Y LAS ARMADURAS EN LA MAGIA DIVINA

Los usuarios de magia divina (clérigos, druidas, etc.) reciben sus hechizos por medio de plegarias e intervenciones de su respectiva deidad. Ellos no canalizan el poder de los Vientos de la Magia constantemente (aunque si se alimentan de ellos). Los usuarios de magia divina pueden atraer los Vientos de Magia al meditar o cuando descansan, recuperando así su nivel de poder, pero no pueden (como ya se ha dicho) canalizar Vientos de Magia.

Al contrario de lo que sucede con los hechiceros, un usuario de magia divina no deberá de pagar **PM** adicionales al ejecutar una plegaria mientras posea armadura. Pero, sin embargo, el uso de armaduras disminuye la fe del clérigo. Esta disminución se debe a que los clérigos deben confiar en sus deidades y tener verdadera fe en ellas, sabiendo que sus dioses les llamarán a la otra vida cuando llegue su momento, ni antes ni después. Por ello, un clérigo que use armadura está debilitando su fe hacia la deidad, al no confiar en que le protegerá. Esta disminución en la **Fe** es de 1 por cada **PA** que posea proveniente de una armadura de cuero (jubón, justillo, etc.), aumentando a 2 por cada **PA** proveniente del uso de armaduras metálicas (mallas, placas, etc.) y escudos (los escudos sin reborde sólo penalizan al clérigo con un -1 a la **Fe**).

Sin embargo algunos cultos pueden permitir al clérigo el uso de una armadura especial (si la deidad está de acuerdo). Esta deberá ser especialmente confeccionada por artesanos seguidores del mismo culto, para que después sea consagrada al dios. El hecho de que esto ocurra es muy poco frecuente y se debería considerar sólo en casos muy especiales. De todas formas, los cultos más adecuados para tomar esta iniciativa son los



EL HERALDO DE ALTDORF

de dioses dedicados al combate (Signar, Ulric, Myrmidia, etc.).

‡ MAGIA DIVINA CONTRA MAGIA ARCANA

Existen ciertas reglas a tener en cuenta a la hora de realizar una dispersión entre magia divina (clérigos) y magia arcana (hechiceros). Los hechiceros pueden dispersar las plegarias de los clérigos, pero la dificultad que tendrán estas plegarias dependerá de la siguiente tabla:

Nivel del Hechizo	Dificultad
Vulgar	3
Nivel 1	4
Nivel 2	6
Nivel 3	8
Nivel 4	9

A estas dificultades debe sumársele el nivel del clérigo que la ejecuta.

Los clérigos por su parte pueden dispersar los hechizos de los hechiceros. Para realizar esto los clérigos cuentan con una Resistencia Mágica que varía según su nivel:

Nivel del Clérigo	Resistencia Mágica
Iniciado, Nivel 1 y 2	2D6
Nivel 3 y 4	3D6

Esta es la protección que su dios le otorga contra la hechicería. A esta regla también se aplica la regla de dispersión en grupo que se aplica para los hechiceros (de hecho puede darse el caso de que un hechicero y un clérigo dispersen en conjunto un hechizo).

‡ RITUALES ‡

‡ ¿QUE ES UN RITUAL?

Un ritual es una ceremonia, mediante la cual,

se produce un efecto mágico, es una clase especial de hechizo que precisa una preparación más cuidadosa. Dicha preparación puede tardar desde asaltos o turnos hasta días, dependiendo del tipo y complejidad del ritual.

‡ ¿QUIEN PUEDE USAR UN RITUAL?

Un ritual puede ser realizado por cualquier usuario mágico: hechiceros, clérigos, demonios, vampiros, etc.

‡ ¿COMO SE EJECUTA UN RITUAL?

La ejecución de un ritual es similar a la de un hechizo. El hechicero o clérigo deberá gastar los **PM** indicados en la descripción y mantenerse realizando el ritual durante el tiempo que sea conveniente para la preparación del ritual. El hechicero no podrá canalizar energía para pagar los **PM** requeridos para el ritual.

Un ritual posee una dificultad que debe superarse. Esta dificultad representa lo bien o mal que se realiza el ritual y se aplica tanto a hechiceros como a clérigos. Para superar la dificultad el usuario mágico en cuestión (clérigo, hechicero, demonio, etc.) obtendrá 1D6 por cada dos asaltos que pase preparando el ritual. Estos dados deben tirarse todos juntos y superar la dificultad del ritual.

Debe tenerse en cuenta que no existe ni Fuerza Irresistible ni Disfunción Mágica a la hora de ejecutar un ritual. Si se supera la dificultad el ritual se realiza al concluir con su preparación, de lo contrario, deberá comenzarse de nuevo, habiéndose perdido los **PM** e ingredientes utilizados.

El tiempo dedicado a acumular los dados representa la preparación del ritual (acomodar las cosas, verificar que todo se haya dispuesto de forma correcta, etc.). Por último, debe considerarse que un hechicero, que está realizando un ritual, no podrá dispersar ni lanzar hechizos, ya que debe concentrarse en realizar el ritual con total y completa concentración. Los rituales no pueden ser dispersados a menos que se especifique lo contrario.



La Gaceta de Diamanterra

Evaristo no conocía mucho la ciudad. Viviendo a diez kilómetros en una granja de ganado, la de padre, sólo bajaba a Diamanterra por las necesidades más elementales y que su ganado no le procuraba, como era el pan, cereales, hortalizas... El puesto de ultramarinos de su tío, en la Calle de la Talladuría, era lo único que le arraigaba a Diamanterra. Eso, y la joven hija de su tío, Susana.

Los que la han visto dicen que es una auténtica belleza. De vez en cuando, y siempre al cerrar el puesto, su tío Tomás y su prima Susana subían a la granja de padre, a cenar en familia. Padre sabía que Tomás se sentía solo, que echaba en falta la presencia de su difunta mujer, Dorotea, y que, por la noche, a la hora de cenar, la soledad llamaba a su casa.

Por eso venía a cenar a casa de padre, y padre se sentía feliz. No hace mucho tiempo perdimos a madre por una extraña enfermedad, y padre, aún siendo más fuerte que el tío Tomás, necesitaba de la compañía de su hermano. Así pues, ambos renovaban fuerzas con estos encuentros familiares. Pero era Evaristo el que más disfrutaba con las llegadas de la familia. Estaba secretamente enamorado de Susana, y por lo que llegué a comprobar en varias ocasiones, el amor era correspondido.

No mucho tiempo después, hicieron público su amor, recibiendo todo tipo de complicaciones, ya que el matrimonio entre primos no estaba bien visto en la clase baja. Así pues, en busca de un mundo mejor, Evaristo y Susana abandonaron Diamanterra. Padre y el tío Tomás lloraron su pérdida, y tras muchos ruegos mediante carísimos mensajeros, acordaron venir a casarse en la granja de padre.

Poco tiempo después, y con Susana embarazada de lo que serían dos preciosos niños, Evaristo tuvo que alistarse en la milicia nacional, para combatir en el norte contra los invasores del Ducado de San Luis. Desde el día que se fue, hace ya diez años, no lo hemos vuelto a ver, y sin embargo, nadie nos dijo verle muerto. Susana, durante todo este tiempo, ha tenido sueños que mostraban a Evaristo poseído por un ente maligno, una especie de demonio.

Ayer vino a la granja nuestro vecino Carmelo. Venía con el rostro pálido, blanquecino, totalmente descompuesto, y llorando. Juraba haber visto a Evaristo al frente de una banda de mutantes. No estuvo seguro en un principio, porque la infirmitad en la que se había convertido Evaristo distaba mucho de cómo era antes de marchar. Pero consiguió verle la cara desde las ventanas cerradas de su casa, y se despejaron todas las dudas.

Hoy ha salido un nutrido grupo de guardias de la Guardia Fluvial en busca de la banda. Aún no se lo hemos dicho a Susana. He pagado al sargento dos doblones para que me traiga el cadáver de mi hermano. Morr se apiade de su alma. ¿Qué le diré a Susana? Aún las dudas corroen mi espíritu, pero lo importante ahora es liberar el alma de Evaristo, y que su mujer y sus hijos tengan una tumba a la que ir a orar por él.



DIAMANTERRA EN LA ACTUALIDAD

Tras muchos años de historia, Diamanterra es una ciudad relativamente grande, llena de contrastes, de religiones, de razas, y de opiniones. Tanto es así, que se han visto enanos entre los estudiantes que se autodenominan republicanos, y que intentan minar la confianza del pueblo en la Reina, para en un futuro no muy lejano derrocarla e instaurar una nueva forma de gobierno. Ni qué decir tiene que no se le augura mucho éxito. El pueblo tiene miedo a cambios tan sumamente radicales. Teniendo en cuenta que, ya fuera Girón u Obregón, siempre ha mandado un rey en esta región, la "República" no tiene muchos visos de alcanzar el poder.

Pero un viajero que entre por primera vez en Diamanterra, no verá estas conspiraciones públicas a la primera de cambio. Lo que sí verá, o más bien degustará, es la gran gastronomía que posee la ciudad. Hay muchos mesones y tabernas, que, por un módico precio, dan bien de comer y de beber. Recomiendo personalmente el "Gran Cazador", con buenas vistas al Castillo. Su lechón, regado con un vino de Cristal es una delicia, y lo mejor es que está al alcance de muchos, porque los precios son más que ajustados. Tras comer bien, es recomendable dar un paseo por el puerto. Ver a los estibadores trabajar, los barcos que regresan o salen a faenar, el mercado de abastos en plena ebullición... siempre es una curiosidad. Pero hacerlo de noche ya no es tan

recomendable. Como dice un dicho de aquí... "Diamanterra sólo es bonita de día".

Aunque esta ciudad no se puede conocer en un solo día, siempre se puede visitar el Templo de Myrmidia, el edificio más alto de Diamanterra tras el castillo. El barrio enano ahora es accesible a los humanos, aunque estuvo mucho tiempo restringido, debido a problemas políticos. En cuanto al barrio elfo... Mientras no seas enano, podrás pasear por sus calles, pero jamás como uno más.

Por la noche la ciudad cambia diametralmente. Los marineros están casi todos ocupados con las putas en la Calle del Placer, algunos enanos se atreven a salir de su barrio, normalmente encontrando bronca con algún elfo. Los estudiantes acaparan la mayoría del alcohol que se ofrece, acabando casi todos ellos durmiendo sobre sus propios vómitos.

Pero mejor no ir solo, o ligeramente acompañado. Los rateros trabajan mejor cuando todas las luces se han apagado, y muchos tienen en mente asesinar a sus víctimas para así poder coger todo lo que quieran de ellas. Ultimamente, en algunos círculos, se dice que han aparecido cuerpos mutilados, y que los miembros que faltan de los cuerpos los está usando un adorador de los demonios y del mal para traer otra vez bandadas de orcos sobre Diamanterra. ¿Qué habrá de verdad en todo eso? A mi entender, y saliéndome de lo que piensa la mayoría de la gente, cosas así hacen que Diamanterra tenga más encanto aún.



Cómic: ¿Cuál es el mejor de los tipos de magos?

CUANDO UN PERSONAJE COMIENZA UNA CARRERA MÁGICA MUY PRONTO SURGEN LAS DUDAS, SOBRE QUE TIPO DE MAGO ES MEJOR. CASI TODOS PENSAN QUE ES EL MÍGRAMANTE, PERO TIENEN LA DESVENTAJA DE SER FÁCILMENTE IDENTIFICABLES



OTROS PENSARÍAN: "¡MIMOMOLOGÍA! PERO LA MITAD DE ELLOS SE VUELVEN LOCOS Y LA OTRA MITAD TIENEN TANTAS INCAPACIDADES MÁGICAS QUE NO PUEDEN NI SALIR DE SU CUBIL..."



LOS HECHICEROS DEL CAOS... ¡ESOS SÍ QUE SON PODEROSOS! SÍ, CLARO, PERO UN FALLO TERRIBLE CON SU MAGIA O DEMASIADAS BARRITAS ENERGÉTICAS SABOR PIEDRA DE DISFORMIDAD Y TERMINAS HECHO UN ENGENDRO DEL CAOS...



LOS ILUSTRONISTAS NO SON MALA ELECCIÓN, SUS CONJUROS SON ESPECIALMENTE ÚTILES EN FIESTAS Y ESPECTÁCULOS, PARA PASAR DESAPERCIBIDOS O PARA ESCONDER TUS PERTENENCIAS MÁS PRECIADAS A OJOS CURIOSOS...



LOS MAGOS ELEMENTALISTAS SON PODEROSOS Y DESTRUCTIVOS COMO LOS ELEMENTOS, Y EN CONSECUENCIA TAMBIÉN SON TEMPERAMENTALES E IMPULSIVOS, SOBRE TODO PARA IMPONER PRUEBAS DE ADMISIÓN A SUS APRENDICES...



QUIZÁS DESPUÉS DE TANTOS INCONVENIENTES TE CONFORMES CON SER UN ALQUIMISTA QUE DILAPIDE SU VIDA EN BUSCA DE FANTASÍAS COMO LA PIEDRA FILOSOFAL...



O PENSÁNDOLO MEJOR, TERMINAS LA CARRERA DE HECHICERO Y TE DEJAS DE ZARANDAJAS, AUNQUE SIEMPRE TE TOQUE PAGAR EL PATU CON LOS CAJONES DE BRUCAS...



PERO MIRADLO POR EL LADO BUENO, AL MENOS NO LO TENDRÉIS TAN MAL COMO LOS CHAMANES ORCOS...



Ideas de Aventuras

● EL INGREDIENTE ●

Una de las mayores preocupaciones de los hechiceros es la de disponer en todo momento de los ingredientes necesarios para poder así ejecutar con éxito sus hechizos. Estos ingredientes, a veces, son de uso común y fáciles de conseguir para cualquiera, pero, otros, no son tan sencillos de encontrar y es entonces cuando empiezan los problemas. Escamas de dragón, corazones, son solo algunos ejemplos de esos ingredientes extraños y difíciles de encontrar.

Y es aquí donde empiezan los problemas para los personajes. El grupo de personajes será contratado por un hechicero que requiere algún ingrediente lo suficientemente extraño y difícil de encontrar como para no arriesgarse y salir él mismo a buscarlo.

Los mercados negros de las grandes ciudades pueden ser un buen lugar donde comenzar la búsqueda, quizás los personajes no necesiten salir de la ciudad y no necesiten arriesgar demasiado sus vidas, pero no siempre son la mejor opción.

En primer lugar, necesitarán encontrar un vendedor, además de disponer del dinero suficiente, cosa que quizás no les interese si el precio de compra es superior a la recompensa ofrecida. Los guardias de la ciudad pueden aparecer en mitad de la búsqueda y eso no significa otra cosa que problemas. Así pues, es fácil que esa no sea una opción viable y finalmente tengan que afrontar la necesidad de salir a la naturaleza en busca del ingrediente buscado.

Lo más probable es que el mago sepa donde encontrarlo y dé las indicaciones necesarias a los personajes. Algún lugar remoto en las montañas, un oscuro agujero en lo más profundo del bosque, unas ruinas alejadas, no son sitios muy seguros para nadie, orcos, hombres bestia y otros muchos peligros acecharán a los incautos, pero es probable que allí encuentren lo que necesitan. Así pues, adelante aventureros, preparad vuestras espadas y demás equipo que ha llegado el momento de partir.

● A POR EL MAGO ●

No todos los hechiceros son apreciados por el resto de habitantes de un lugar. Y eso, a veces, no es porque las gentes sean malpensadas o demasiado cerradas ante los poderes especiales de estos lanzadores de hechizos, sino que, a veces, los hechiceros emplean sus capacidades mágicas para hacer todo el mal posible. Aquí entrarán en juego los personajes.

Un hechicero ha desarrollado sus poderes mágicos y ha comenzado a emplearlos para diversos fines, nada agradables para sus vecinos. Puede que se dedique a secuestrar a gente para experimentar con sus cuerpos o, simplemente, dedicarse a acabar con los cultivos de los granjeros cercanos. La cuestión es que un hechicero está causando problemas a los habitantes de una población (ya sea de una pequeña aldea, una granja, etc.) y estos no están muy conformes con su actuación.

Pero si nadie esta conforme, ¿por qué no le pegan una buena paliza y se deshacen de él? Evidentemente, tienen miedo. Así pues, aprovecharán la llegada de unos forasteros (nuestros queridos personajes) para ofrecerles un pequeño trabajo que sirva para librarles de su "terrible dolor de cabeza".

En este tipo de aventuras es muy probable que los personajes tengan que ir a buscar al mago a su propia guarida, y podrás emplear todas tus habilidades para prepararles trampas, pues los magos no son gente despreocupada por su seguridad.

Habitualmente, los magos, utilizarán como refugio alguna edificación abandonada o alguna cueva, que no estará demasiado lejos de la zona afectada. Este tipo de hechicero suele conocer un gran número de hechizos de combate, pues debe defenderse, muy frecuentemente, de las partidas que envían para darle un escarmiento. También es muy posible que tenga algún que otro secuaz, ya sea humano o no tan humano.



● ENEMIGOS EN EL GREMIO ●

La vida de los magos en las ciudades importantes (Altdorf, Nuln, Talabheim) no solo gira en torno a sus estudios mágicos, sino también en torno a las vidas de sus gremios.

Reuniones, normativas, y todo tipo de formalidades que deben sufrir en sus carnes, a veces gustosamente y, otras, a la fuerza. Además, deberán afrontar dentro del gremio la competitividad entre sus miembros por escalar posiciones y disponer de mayor influencia. Sin duda, todo esto, da muchas posibilidades para desarrollar aventuras, que tendrán como principal escenario, alguna de las grandes ciudades del Imperio (o Bretonia, o alguna de las demás naciones del Viejo Mundo), pues es en éstas donde se han formado verdaderas instituciones con relación a la magia.

Es poco probable que este tipo de aventuras pueda tener lugar en sitios más aislados y menos poblados. Aun así, quizás puedas emplear la idea de un mago, perseguido por los restantes miembros de su gremio, que ha decidido huir a alguna aldea cercana y esperar a que se calmen las aguas.

Sin duda, los magos de las grandes ciudades pueden ser el punto de partida para muchas aventuras de intrigas que a buen seguro supondrán un interesante reto para tus personajes.



● ESE EXTRAÑO OBJETO ●

Al igual que con los ingredientes necesarios para los hechizos, los artefactos (u objetos) mágicos desempeñan una papeleta importante para cualquier persona con poderes mágicos. Se suele tratar de objetos de uso común, los cuales han sido objeto de poderosos encantamientos con el fin de potenciar sus fines (como por ejemplo una espada que hiera con mayor facilidad), o de aportar capacidades a sus propietarios que de otra forma sería impensable que pudieran poseer. Así pues, los objetos mágicos son de gran valor para cualquier hechicero y muchos de ellos cuentan con varios en su poder (otros, quizás, nunca los hayan visto, pero el mundo no siempre es justo para todos).

Con esto, para empezar a planificar nuestras aventuras, tenemos multitud de posibilidades. La más evidente es, al igual que en el caso de los ingredientes para hechizos,

que los personajes sean contratados para encontrara algún objeto de gran poder que un hechicero está interesado en poseer.

Este les debería proporcionar la localización del mismo y probablemente ofrezca una cantidad considerable de oro. Eso sí, los hechiceros no son gente descuidada, ni mucho menos tonta, así que, con total seguridad, mantendrán a los personajes sin conocimiento de los verdaderos poderes del objeto que han de encontrar. Es fácil encontrar explicación a un comportamiento como éste pues, si los personajes conociesen los verdaderos poderes de lo que andan buscando, quizás exigiesen una recompensa superior, o podrían pensar en venderlo a un mejor postor. Por eso no sería descabellado que la contratación de los personajes implicase un total desconocimiento de lo que andan buscando y es una práctica bastante habitual que los propios hechiceros acompañen a los personajes en la búsqueda, para así poder hacerse con el objeto tan deseado, una vez los personajes hayan despejado cualquier posible problema del camino.

Los objetos mágicos son tan codiciados, que sería posible que no sólo el deseo de poseer, sino también el de recuperar llevase a un hechicero a disponer de un grupo de aventureros para que encuentren un objeto mágico. Objeto que, por supuesto, habría sido robado a su verdadero propietario, y sería esa la motivación que llevará a los personajes a buscar el objeto.

Otro mago, o cualquier otra persona, podrían codiciar un objeto de grandes poderes, así pues, son muchos los posibles candidatos. Los personajes deberán empezar una investigación siguiendo aquellas pistas

Cuando, finalmente, encuentren al culpable tendrán que ingeniárselas para recuperarlo y tendrán que ser cautelosos para que el robado no se convierta en ladrón. Si fueran descubiertos y confiesan, es posible que su patrocinador simplemente se olvide que alguna vez haya hablado con ellos, y los guardias de una ciudad no acostumbran a ser grandes investigadores, así pues la discreción debería ser total por su parte.



Conclusiones

Bueno aquí hemos expuesto algunas ideas que esperamos puedan servir a los DJ para desarrollar sus propias aventuras. Se dan algunas sugerencias de carácter general, pero será cada DJ el que desarrolle sus propios personajes, lo ambiente en su ciudad favorita y aporte todas las ideas o modificaciones que considere adecuadas. También nos gustaría reseñar que, en algunos momentos en el texto, se puede emplear, por ejemplo, la

palabra “hechicero” o “mago” de forma general, pero no nos estamos refiriendo sólo a un tipo concreto de practicantes de la magia sino a todos en particular (demonologistas, ilusionistas, alquimistas, ...). Por último, comentar que esperamos, como siempre, vuestros posibles comentarios al respecto del artículo y recordaros que podéis escribirnos todas las sugerencias que se os pasen por la cabeza a la dirección: heraldoaltdorf@igarol.com



El Grimoario de Tupaqui

Nuevos Hechizos para Warhammer Fantasía el Juego de Rol

A continuación presento una selección de hechizos para enriquecer la mente de todo hechicero ávido de saber y conocimiento. Pero, advierto al incauto, que su uso debe ser prudente, las consecuencias que de los mismos deriven solo recaerán sobre aquellos que han producido tal desastre.

❁ Criatura de las Profundidades

Nivel del Hechizo: 1
Puntos de Magia: 4, +2 por asalto adicional
Dificultad: 6 (Mantenimiento 1)
Alcance: Personal
Duración: Un asalto o más
Ingredientes: Una redoma de sangre de Hombre Bestia (20 COs)

Al ejecutar este hechizo, el hechicero comenzará a adoptar un rostro sombrío mientras largas y afiladas garras empezarán a surgir de sus manos, 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, +1 F, +1 A. Además, si realiza ataques con sus garras causa 1D6+1 de daño.

❁ Mano Curativa

Nivel del Hechizo: 1
Puntos de Magia: 4, +1 por criatura adicional
Dificultad: 5 (Adicional 1)
Alcance: 24 metros de radio centrado en el hechicero
Duración: Instantáneo
Ingredientes: Polvo de la tumba de un clérigo de Shallya (4 COs)

Mediante este hechizo 3 criaturas (o más si se pagan los PM adicionales por cada criatura adicional) a elección del hechicero, que se encuentren dentro del alcance, recuperarán 1D3 H. Este hechizo tiene las mismas restricciones que el hechizo Curar Heridas Leves.

❁ Nauseas

Nivel del Hechizo: 1
Puntos de Magia: 3
Dificultad: 4
Alcance: 24 metros
Duración: 1D6 asaltos
Ingredientes: Una verruga de Troll (5 COs)

Este hechizo afecta a una criatura por nivel del hechicero. El o sus objetivos, deberán de realizar una prueba de FV-10 o comenzar a sentir una terrible náusea que les otorgará una penalización de -10 a su HA y HP.

Aquellos que fallen la prueba por más de 30 comenzarán a vomitar durante 1D3 asaltos, considerándoseles como blancos indefensos.

❁ Recargar

Nivel del Ritual: 1
Preparación: 1D6 asaltos más un asalto por PM a recargar
Puntos de Magia: 3
Dificultad: 8
Alcance: Contacto
Duración: Instantáneo.
Ingredientes: Un poco de polvo de diamante (10 COs)

Este ritual permite recargar los objetos mágicos que poseen PM para hacer uso de sus habilidades (Joyas de Hechizo o Joyas de Poder, por ejemplo). El hechicero deberá gastar dos PM por cada PM que desee recargar.

❁ Espadas de la Perdición

Nivel del Hechizo: 2
Puntos de Magia: 4 por cada +1, +3 por asalto adicional
Dificultad: 4 por cada +10 (Mantenimiento 2)
Alcance: 12 metros
Duración: 1D3 asaltos o más
Ingredientes: Un litro de sangre de orco (20 COs) y un litro de sangre de un elfo (30 COs)

Este hechizo le permite a una criatura, a elección del hechicero, obtener un +1 a su A por cada nivel del hechicero.

• Gloria

Nivel del Hechizo: 2
Puntos de Magia: 6
Dificultad: 7
Alcance: 24 metros
Duración: 2D4 asaltos por nivel
Ingredientes: El símbolo sagrado de una deidad de Alineamiento Bueno o Legal (20 COs)

Mediante este hechizo, el hechicero y toda criatura amiga obtiene +1 A mientras duren los efectos del hechizo.

• Lapsus

Nivel del Hechizo: 2
Puntos de Magia: 5
Dificultad: 8
Alcance: 24 metros
Duración: Instantáneo
Ingredientes: Un imán (2 COs)

Por medio de este hechizo, el hechicero hace que el próximo hechizo que ejecute otro lanzador de conjuros sea olvidado durante 1D6 asaltos más un salto por nivel del lanzador. Solo un usuario de magia a la vez puede ser objetivo de este hechizo. Si el objetivo del hechizo no ejecuta ningún conjuro, dentro de los siguientes seis asaltos, el Lapsus se consumirá, y los PM se habrán desperdiciado.

La víctima de este hechizo no sabrá que su próximo conjuro será olvidado. Este, deberá realizar una prueba de FV o su próximo hechizo simplemente habrá sido olvidado y no podrá lanzarlo hasta transcurrir la cantidad de asaltos mencionados.

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

• Piel de Hierro

Nivel del Hechizo: 2
Puntos de Magia: 5
Dificultad: 7
Alcance: Contacto
Duración: 1D8+4 asaltos
Ingredientes: Un puñado de polvo de hierro (2 COs)

El sujeto afectado por este hechizo aumenta su R en +2 mientras duren los efectos del hechizo. El efecto no es acumulativo.

• Pozo de la Muerte

Nivel del Hechizo: 2
Puntos de Magia: 8
Dificultad: 10
Alcance: Visión
Duración: Permanente
Ingredientes: Una pequeña pala de oro enojada (20 COs)

El hechicero produce una pequeña sacudida en una zona a su elección y en un área de 4 metros cuadrados, dentro de la zona elegida por el hechicero, se abre un pozo de 5 metros de profundidad.

Toda criatura dentro de dicha zona deberá de realizar una prueba de F/2 para evitar caer en el pozo. Aquellas criaturas que fallen la prueba sufrirán los efectos de la caída.

• Vuelo Mayor

Nivel del Hechizo: 2
Puntos de Magia: 5 (extensible)
Dificultad: 8
Alcance: Personal
Duración: 1D6+3 asaltos
Ingredientes: Una pluma de un águila gigante (10 COs)

Este hechizo produce los mismos efectos que el hechizo de Magia de Batalla de nivel 1 Vuelo con la excepción de que otorga una mayor duración y permite avanzar 40 metros por salto. El resto de las penalizaciones se siguen aplicando.

• Bola de Acido

Nivel del Hechizo: 3
Puntos de Magia: 10
Dificultad: 12
Alcance: 60 metros
Duración: Instantáneo
Ingredientes: Un 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 Acido puede ser arrojada contra una única criatura causándole un impacto automático de F igual al doble del nivel del hechicero, más 1D10 de daño sin considerar la R ni la armadura de la víctima. Una Bola de Acido mide 2 metros cuadrados de diámetro y es un proyectil mágico.

Si la Bola de Acido mata a la víctima, o si la víctima supera la prueba de F, la Bola de Acido continuará su trayectoria en línea recta hasta impactar con lo que sea que se cruce en su camino causándole el daño ya descrito.

La Bola de Acido continuará avanzando hasta que impacte con algo que no pueda matar o destruir. Cualquier criatura impactada por la Bola de Acido sufrirá 1D3 heridas sin considerar R ni armadura, al comienzo del salto posterior al de recibir el impacto.

Esferas de Protección

Nivel del Hechizo: 3
Puntos de Magia: 4 por esfera
Dificultad: 10 (Adicional 4)
Alcance: Personal
Duración: Hasta el siguiente amanecer
Ingredientes: Cualquiera pieza de armadura o una esfera de cristal (20 COs)

Este hechizo permite conjurar una esfera por nivel del hechicero. Estas esferas comenzarán a flotar alrededor del hechicero interponiéndose a cualquier ataque que se le aproxime, cuenta como una parada automática. Las esferas poseen el siguiente perfil **R** 6 y **H** 7. Pueden parar cualquier ataque dirigido al hechicero inclusive ataques mágicos y de proyectiles (bolas de fuego, flechas, etc.).

Estas esferas no pueden atacar a ningún objetivo.

Explosión de Energía

Nivel del Hechizo: 3
Puntos de Magia: 8
Dificultad: 13
Alcance: Radio de 2 metros
Duración: Instantáneo
Ingredientes: Una estatuilla de diamante que represente al hechicero (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 en un radio de 2 metros centrado en el hechicero.

La explosión causa 3D4 puntos de daño con **F** 6 sin considerar armaduras, pero teniendo en cuenta la **R**. Cada criatura alcanzada por la explosión puede intentar realizar una prueba de **I** para hacerse a un lado, si tienen éxito entonces el daño que sufren se les reducirá en 1D4.

Las criaturas de tamaño humanoide saldrán despedidas por los aires cayendo a 1D3 metros de distancia, quedando aturdidas durante un asalto en el que no podrán realizar ninguna acción. Las criaturas de tamaño gigantesco o monstruoso serán arrojadas a un metro de distancia.

El hechicero sufrirá un impacto de **F** 0 más 1D6 de daño que solo podrá ser resistido por su **R**. Cabe aclarar que este hechizo no se interrumpirá si el hechicero es golpeado. Esto es una excepción a la regla por la cual un hechicero pierde el hechizo cuando se le golpea.

Fuerza de Vida

Nivel del Hechizo: 3
Puntos de Magia: 10
Dificultad: 12
Alcance: 32 metros
Duración: Un asalto
Ingredientes: Dos uñas de Troll (100 COs)

Al ejecutar este hechizo deberá de seleccionarse a una criatura amiga.

Al final del asalto deberá de contabilizarse todas las heridas causadas por dicha criatura, es decir, el total de heridas infligidas a los enemigos de dicha criatura. El resultado de la suma es el total máximo de Heridas que puede restaurar el hechicero distribuidos entre cualquier cantidad de criaturas dentro del área de efecto.

Mastines de Grimmair

Nivel del Hechizo: 3
Puntos de Magia: 8 por mastín
Dificultad: 10 (Adicional 4)
Alcance: Personal
Duración: Especial
Ingredientes: Un cráneo de mastín recubierto de cobre (25 COs)

Este hechizo permite invocar hasta un mastín por nivel del hechicero. Los mastines aparecerán inmediatamente al lado del hechicero respondiendo fielmente a todas sus órdenes.

Los *Mastines de Grimmair* poseen el siguiente perfil:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Ifr	FV	Em
7	43	-	5	5	10	60	2	-	69	69	69	69	-

Los mastines son etéreos e inmunes a todo efecto psicológico, pero si se alejan a más de 24 metros del hechicero, estarán sujetos a *Estupidez*.

El hechizo dura 1D3 turnos por nivel, pero los mastines se desvanecerán automáticamente cuando no haya enemigos o cuando se obtenga una pila de **HA**.

Pasaje Interplanar (o Portal)

Nivel del Hechizo: 3
Puntos de Magia: 15
Dificultad: 16 (Especial)
Alcance: 12 metros
Duración: Una hora por nivel
Ingredientes: Una redoma de sangre, una llave de oro (2 COs encantada (50 COs adicionales) y una réplica miniatura de un portal de oro (valor 3 COs) o una parte cualquiera de una criatura de otro plano (demonio, elementales, etc.)



Mediante este hechizo se abrirá un pasaje intraplano, que permitirá al hechicero y a cualquiera que avance a través de él desplazarse al lugar en el que se ha abierto el "extremo" del portal. La "entrada" se abrirá a una distancia máxima de 12 metros del lanzador y el "extremo" podrá abrirse en cualquier lugar dentro del mundo en el que se encuentra el hechicero, sin importar si ha estado ahí o no, pero con la condición de que al menos sepa como es el lugar (ya sea que se lo describan, tenga un mapa o haya estado ahí).

La dificultad puede variar dependiendo de si se conoce o no el lugar donde se abra el extremo:

Condición

El lanzador conoce el lugar en persona
 El lanzador ha visto el lugar una vez
 Le han descrito muy bien el lugar
 Le han descrito el lugar
 No le han descrito muy bien el lugar
 No conoce ni le han descrito el lugar
 Tiene un mapa (puede combinarse con las anteriores)
 Tener una parte de una criatura de otro plano (puede combinarse con las anteriores)

Dif

-4
-3
-3
-2
-1
-1
-1

Este hechizo no es muy estable por lo que existen ciertos riesgos para quienes lo usan, por ello siempre que una criatura atraviese un portal para viajar se deberá de realizar una prueba de **EV** con un bono de +5 por cada nivel del lanzador. Si se falla se perderá la memoria por 1D6 horas, ganando además 1 Punto de Locura.

Por último si se produce una Disfunción Mágica el DJ deberá de realizar una tirada en secreto ya que existe un 10% de que el portal se abra de forma normal pero convirtiéndose en un Portal Demoníaco durante 1D6 asaltos para luego cerrarse.

* Protección de Ptolos

Nivel del Hechizo: 3
 Puntos de Magia: 10, +5 por asalto
 Dificultad: 12 (Mantenimiento 3)
 Alcance: Personal
 Duración: Un asalto o más

Ingredientes: Un caparazón de tortuga fundido con la sangre de un dragón y bañado en oro (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.

Cada asalto deberá de lanzarse 1D6, el resultado indicará la cantidad de **A** que serán detenidos por la *Protección de Ptolos*. Los **A** parados de esta manera no infligen daño alguno. Cabe aclarar que solo pueden detenerse **A** de combate cuerpo a cuerpo.

* Carnaval de la Muerte

Nivel del Hechizo: 4
 Puntos de Magia: 8 por cada objetivo

Dificultad: 18
 Alcance: 24 metros de radio

Duración: Especial

Ingredientes: Una estatuilla de marfil de dos caras rellena con sangre de demonio y con incrustaciones de joyas (500 COs)

Al lanzar este hechizo el hechicero afecta a una cantidad de criaturas especificadas antes del lanzamiento. Dichas criaturas deberán de realizar una prueba de **EV** para intentar resistir los efectos del hechizo. Si fallan las criaturas quedarán aturdidas durante el resto del asalto, sin poder atacar pero defendiéndose de cualquier ataque mediante paradas y *Esquivar Golpe* o cualquier otro medio no ofensivo. Al comienzo del siguiente asalto verán a sus amigos como sus enemigos y comenzarán a atacarles con toda su fiera.

* Fuerza de Demonio

Nivel del Hechizo: 4

Puntos de Magia: 12

Dificultad: 15

Alcance: Contacto

Duración: 1D6+2 asaltos

Ingredientes: Una mano de demonio (500 COs)

El sujeto afectado por este hechizo aumenta su **F** en +4 mientras duren los efectos del hechizo. El efecto no es acumulativo.

* Halo de Venganza

Nivel del Hechizo: 4

Puntos de Magia: 16, +8 por asalto

Dificultad: 16 (Mantenimiento 2)

Alcance: Contacto

Duración: Un asalto o más

Ingredientes: Una estatuilla enjovada representando a la criatura (200 COs) y el símbolo de una deidad de alineamiento bueno (25 COs)

Este hechizo envuelve al hechicero con un halo luminoso semi-translucido que brilla con intermitencia.

Mientras dure el hechizo el hechicero estará protegido por el hechizo, el cual reflejará los ataques directamente contra quien los ejecuto. Al comienzo de cada asalto se deberá de tirar 1D6, el resultado de dicha tirada es el número de **A** que serán reflejados. Solo se reflejarán los **A** en el orden en que estos alcancen al hechicero, el hechicero no elige que **A** reflejar. Si el resultado es un 1, el *Halo de Venganza* se desvanecerá automáticamente al final del asalto.

Cada **A** reflejado le devuelve a una criatura, que haya atacado al hechicero, la misma cantidad de daño que esta hubiera causado.

La Guarida de los Espadas Quebradas

Esta partida está pensada para personajes en su primera carrera o que, al menos, posean varios avances o estén a punto de pasarse a la siguiente carrera, y que se encuentren viajando por algún lugar del Imperio.

Cuando ideé esta aventura estaba pensada para ser utilizada en la campaña **El Enemigo Interior**, para cuando los PJs están dirigiéndose a casa del maestro del PJ hechicero. Pasando Altdorf, y a pocos días de llegar a su destino, hay un pequeño pueblecito llamado Geldrecht (ver el Diccionario Geográfico de **Muerte en el Reik**). Pero fácilmente puede adaptarse para cualquier pueblo del Imperio (o del Viejo Mundo) que esté rodeado de bosques.

● UN TAHUR EN APUROS ●

Los PJs llegan (como de costumbre cuando se está de viaje) a un pequeño pueblo al anochecer. Tras consultar con los habitantes, son conducidos a la única posada del lugar. Allí se encontrarán disfrutando de una suculenta cena.

Repentinamente, la puerta principal se abre y un hombre entra de forma abrupta. Cierra la puerta apresuradamente, se recuesta sobre ella, como queriendo evitar que cualquier otra persona ingrese al lugar, y observa, con rostro preocupado, todo el lugar. Los PJs pueden hacer una prueba de **I** para notar la llegada de este sujeto, si pasan la misma por 20 o más, notarán que el sujeto se encuentra muy tenso, su rostro deja caer unas cuantas gotas de sudor. Cualquiera de los PJs, además, reconocerá al sujeto como un viejo conocido del grupo (algún PNJ tahúr de tabernas atrás que los PJs hayan visto - yo en realidad puse como PNJ tahúr al que aparece en **Identidad Confundida**, *Phillipe Destress*). De repente, la mirada del tahúr se centra en los PJs y velozmente se acerca a su mesa. Después de presentarse (si es que nadie le recuerda), les pregunta si puede acompañarles. Tras sentarse, lo notan tenso (si no lo habían notado ya). Pueden observar que mira constantemente a la puerta, como temiendo que se abriese en cualquier momento.

Si algún PJ le pregunta qué le sucede, el tahúr esquivará la pregunta con algún comentario

sin sentido como “bonito clima el de aquí, ¿no?” o “¿cómo llegasteis hasta este pueblo?, ¿lleváis mucho tiempo aquí?”, etc. Antes de que vuelvan a realizar otra pregunta, el tahúr contará a los PJs que se alegra de verles, ya que está buscando a un grupo que le ayude a recuperar un tesoro perdido. Contará que éste se encuentra a un día, como mucho, del pueblo y que está dispuesto a compartirlo con ellos si desean acompañarlo.

Al cabo de un rato (si los PJs no han ofrecido asiento al tahúr haz que este suceso ocurra inmediatamente después de que los PJs nieguen la compañía del tahúr), y antes de que los PJs puedan hacer muchas preguntas sobre el tesoro, la puerta se abre y un grupo de cinco hombres irrumpe en la posada, miran hacia todos lados hasta que uno de ellos señala la mesa de los PJs (prueba de **I** para advertir este hecho). En ese momento el tahúr se arrimará a uno de los PJs y le susurrará al oído lo siguiente “debéis ayudarme, estoy en serios problemas, me han descubierto y...”. En ese momento, los hombres se acercan al tahúr y comienzan a insultarle llamándole ladrón y estafador.

Obviamente si los PJs no intervienen los hombres se llevarán al tahúr a las afueras y le golpearán (cualquier PJ que pase una prueba de **Em** notará esta intención en la actitud de los hombres). Estos cinco hombres son tres mercenarios, un explorador y un leñador. Si se les pregunta qué ocurre, los hombres contarán a los PJs que el tahúr les ha estafado en una partida de cartas. Dirán que, tras ser descubiertas sus artimañas, tomó las apuestas y se dio a la fuga. Los hombres dejarán claro que desean que se les devuelva su dinero y que se le aplique un castigo ejemplar al estafador.

A menos que los PJs intervengan y traten de calmar a los hombres, estos se llevarán al tahúr y aplicarán justicia por su propia cuenta.

Si los PJs calman a los hombres, estos se retirarán sin hacer nada al tahúr. Para ello deberán pasar una prueba de **Em** (*Oratoria, Encanto, Charlatanería y Seducción* otorgan cada uno un +10 a dicha prueba, *Seducción* solo se aplica si lo utiliza un personaje femenino; además puedes otorgar otros modificadores por la interpretación). Pero como es de esperarse pedirán, muy poco



amablemente, que se les devuelva sus pertenencias. El tahúr comenzará a devolver las cosas: una bolsa con oro y un mapa.

Otra opción es tratar de calmarles con los puños. En ese caso, después de 1D4 asaltos aparecerán los guardias (2D3) y terminarán con la pelea. Sea cual sea el modo en que se resuelva el entuerto, el tahúr devolverá las cosas.

Después de que los hombres se retiren, los PJs verán al tahúr bastante desanimado. Aún así les agradecerá su ayuda por haberle salvado el pellejo e invitará a una ronda de cervezas (o lo que sea que los PJs estén bebiendo).

Si algún PJ reanuda el tema del tesoro (y si nadie lo hace, el tahúr lo sacará a relucir por su cuenta) el tahúr comentará que ahora todo esta perdido ya que el mapa con la ubicación lo acaba de entregar a esos hombres. "Es una lástima" - dirá - "Después de todo, el oro de los Ferraris quedará en esa sucia cueva o en manos de esos tontos".

Si los PJs piden más información sobre el tema el tahúr dirá lo siguiente:

-Verán, lo que ocurrió es que hace unos meses una familia Tileana perteneciente a la baja nobleza se encontraba por estos lares. Se dirigían a Middenheim o a Marienburg, no estoy seguro de ello, pero lo importante, amigos míos, es que fueron atacados por una banda de salteadores llamada los *Espadas Quebradas*. Los Ferraris se resistieron al robo y los *Espadas Quebradas* mataron a todos, incluidos sus dos guardias.

Nadie hubiera sabido jamás en donde estaría este botín, pero el explorador, a quien devolví el mapa, llegó al lugar del asalto momentos después y rastreó a los asaltantes. Tras ver que llevaban un cuantioso botín decidió hacer un mapa de la zona y esperar a encontrar más gente para poder entrar en la guarida de los *Espadas Quebradas*. Tiene pensado internarse en ella durante la noche, matar o inutilizar a los maleantes, tomar el botín y, si es posible, cobrar la recompensa por la cabeza de los *Espadas Quebradas*.

Mi intención era la de ejecutar ese plan, pero por mi propia cuenta. ¡Por eso comencé una partida de cartas! Utilizando mi ingenio y algunas cartas de más vacié a los cinco hasta que el explorador apostó el mapa contra todo mi oro. Todo marchaba bien, hasta que el maldito botón de mi manga se soltó y una de las cartas ocultas cayó. Mucho me temo que por más que intente volver a jugar contra ellos no me aceptarán y mucho menos volverán a apostar ese mapa."

Si los PJs muestran interés en el mapa y su

botín, el tahúr podrá decirles donde están acampando los hombres. Si no hay interés, deberías animar a los PJs acerca de la idea de rescatar el botín, el tahúr podría contarles (probablemente sin saberlo) como está compuesto el botín y lo cuantioso que es. O podrías hacer que escuchen esto de las conversaciones de los habitantes del lugar, el posadero podría decir que nadie le ha dejado una propina tan generosa "como esos ricachones extranjeros que estuvieron por aquí hace poco".

Sea como sea, si los PJs desean recuperar el mapa aquí hay dos sugerencias que el tahúr podría hacer. La primera, es la de enviar a uno o dos PJs a "jugar" a las cartas con los hombres y hacer que el explorador vuelva a apostar el mapa (si ningún PJ tiene la habilidad *Juego*, el tahúr puede enseñarle durante la noche el estilo de juego con el que jugaban los hombres; al cabo de dos horas el PJ deberá de realizar una prueba de **Int** y pagar 20 PEs).

La segunda opción es la de intentar convencer al explorador de que les venda el mapa. El tahúr contará que el explorador no estaba muy convencido de realizar la exploración. Al parecer, el hombre, tenía algo así como un compromiso que cumplir y que el tiempo se le estaba acabando. "Quizás" - dirá - "se le pueda convencer, por un precio justo, a que venda ese mapa".

Desde luego los PJs podrían aportar otras ideas.

● RECUPERAR EL MAPA ●

Pase lo que pase, los PJs encontrarán a los hombres en un pequeño campamento a las afueras del pueblo (en un lugar no muy alejado), allí los hombres estarán bebiendo jugando a las cartas.

Si se recurre a la primera opción estos son los atributos de cada uno de los hombres:

Bruno (Explorador)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	45	45	3	4	12	50	2	50	45	52	49	49	49

Habilidades: *Juego*, *Golpe Poderoso*, más cualquiera que el DJ considere apropiada.

Dieter, Norbert y Lou (Mercenarios)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	35	30	3	3	8	35	1	35	40	32	39	39	39

Habilidades: *Juego*, *Golpe Poderoso*, más cualquiera que el DJ considere apropiada.



Sven (Leñador)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	39	3	3	8	30	1	30	30	29	29	29	30

Habilidades: *Juego*, *Golpe Poderoso*, más cualquiera que el DJ considere apropiada.

Las apuestas son de 10/- para abrir cada partida y se puede aumentar hasta 2 Cos. Después de jugar 4 o 5 partidas se les podrá pedir aumentar la apuesta (a lo que digan los PJs). Si se les gana todo el dinero (el dinero que cada uno tiene para apostar es el siguiente: leñador posee 8 COs, cada mercenario tiene 15 COs y el explorador cuenta con 30 COs), el explorador realizará una última apuesta contra todo el dinero por el mapa. Quizás sea conveniente, para poder seguir con la partida que les permitan ganar a tus PJs (pero tampoco les dejes todo muy fácil) sobre todo en la última apuesta.

Si optan por comprar el mapa el explorador accederá a venderlo por 200 COs (no se puede regatear). Si los PJs no cuentan con el dinero suficiente puede llegarse a un acuerdo. El explorador pedirá a los PJs que le entreguen una parte del botín, la misma parte que le correspondería a alguno de ellos si se lo repartieran de manera equitativa.

Cualquier otra idea es aceptable y deberás juzgar de qué forma reaccionan estos PNJs. Ten en cuenta que si se trama un robo, y son descubiertos, estos hombres no dudarán en atacar a los PJs para darles muerte.

● **LA VERDAD DEL ASUNTO** ●

En realidad sí hubo una familia tileana asaltada por los *Espadas Quebradas*, pero estos se encontraban lejos de su refugio. Para pasar la noche se refugiaron en una cueva sin saber que ésta tenía sus propios planes para ellos. La cueva estaba habitada por una banda de Hombres Bestias que se encontraban de cacería en el bosque cuando los *Espadas Quebradas* entraron.

Allí, los *Espadas Quebradas* encontraron un lugar donde ocultar su reciente botín, además de un lugar donde pasar la noche.

Unas horas antes del amanecer la banda de Hombres Bestias regresó a su refugio, y para su sorpresa encontraron un pequeño grupo de humanos que redujeron con facilidad.

● **ATACAR LA CUEVA** ●

El viaje hasta la cueva transcurre en dos días; por ello lo más probable es que el ataque se realice al anochecer (a menos que los PJs emprendan su viaje por la noche o por la tarde). Los PJs podrán acampar, si así lo

desean, y esperar a que llegue la mañana para entrar en la cueva.

Si los PJs deciden acampar en el bosque hay un 15% acumulativo, cada hora, de que se encuentren con uno de los grupos de cacería compuesto por un Paladín Hombre Bestia y los Hombres Bestias de la zona 3 (ver **La Cueva y sus Habitantes**). Toma nota de las bajas producidas por el lado de los Hombres Bestias para reducir el número criaturas más adelante. El grupo de cacería atacará a matar, y solo huirán si muere el Paladín o si muere más de la mitad de los Hombres Bestias (haz una prueba de **Ld** con el atributo del Paladín por cada Hombre Bestia cada asalto, los que fallen huirán; el Paladín pelea hasta la muerte).

Si quieres, puede existir una probabilidad de que se crucen con este grupo el día antes de llegar a su destino. En ese caso, cuando lleguen a la cueva, y si acampan tendrás que armar otro grupo similar tomando Hombres Bestias de alguna otra zona.

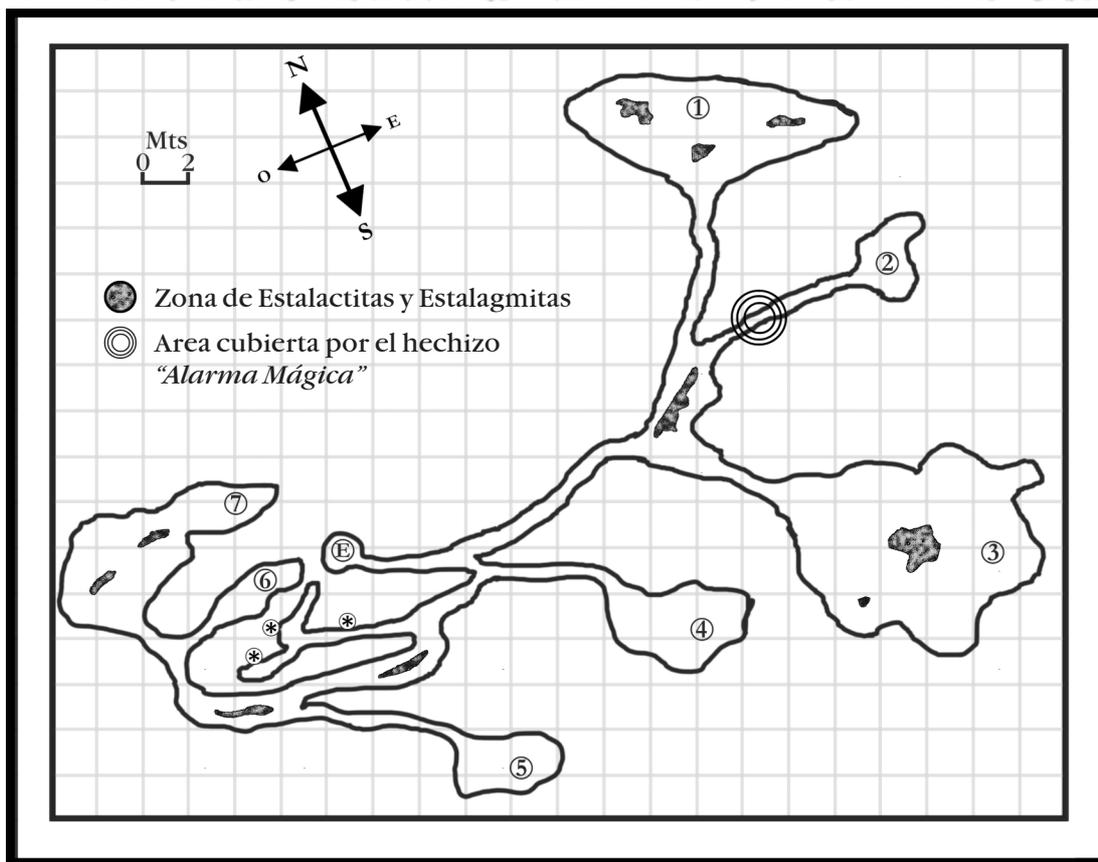
Las probabilidades de cruzarse con un grupo de cacería son de un 15% (no acumulativo) durante el día.

Si se ataca la cueva durante el día hay un 25% de probabilidad de que algún Hombre Bestia esté de guardia en las zonas 1 y 3. El Chamán será alertado por su *Alarma Mágica* y las Arañas Gigantes deberán de superar una prueba de *Escuchar* (a menos que alguien toque su telaraña, 30%). Todo Hombre Bestia podrá realizar una prueba de *Escuchar* (con +10 de bonificación) para detectar a los intrusos dependiendo del ruido: si es *suave* haz la prueba a 6 m de distancia, si es *normal* realiza la prueba a 15 m y si es *fuerte* a 40 m (esto es por el eco que se produce en la cueva).

● **LA CUEVA Y SUS HABITANTES** ●

Entrada (E): La cueva tiene un descenso de 8 metros de profundidad. Una vez que lleguen al interior, deberán desplazarse en movimiento *Cauteloso*. Si alguien avanza en movimiento *Normal* deberá superar una prueba de **I** (modificada en +10 por *Esquivar Golpe* y en +10 por *Visión Nocturna*, pueden combinarse ambos modificadores) cada turno (o asalto si está en combate) o se caerá sufriendo un impacto de **F 1**. No es posible desplazarse a movimiento *Corriendo*. Todo PJ que se mueva de esta forma se caerá automáticamente sufriendo un impacto de **F 3**. Si los PJs no poseen una fuente de luz o la habilidad de *Visión Nocturna*, caerán automáticamente si se desplazan a cualquier velocidad mayor de *Cauteloso*. Esto se debe a que en el interior la cueva es húmeda y





mohosa, la visibilidad es escasa (o nula en ciertas áreas) y existen muchos obstáculos pequeños (como piedrillas, charcos, fango, etc.) que dificultan la marcha.

En todo momento recuerda a los PJs el ambiente del lugar: tétrico, donde el aire huele a muerte y, ocasionalmente, encuentran una larga pila de huesos tiradas en un rincón.

Zona 1: En esta zona hay 5 Hombres Bestias (Bovigors) que están armados con armas variadas (hachas, mazas, espadas, etc.).

Zona 2: En ella descansa el Chamán Hombre Bestia. Si el ataque se realiza a la mañana el Chamán habrá ejecutado el hechizo *Alarma Mágica*.

Zona 3: Aquí ha 10 Hombres Bestias (Caprigors) equipados con armas variadas.

Zona 4: Este es el cubil de 3 Arañas Gigantes (recuerda que en los alrededores y en el interior de esta zona hay restos de telaraña que puede alertar a las Arañas).

Zona 5: En esta zona se encuentran los restos de cinco de los *Espadas Quebradas* y de otras víctimas. También se encuentran los dos últimos supervivientes de las *Espadas Quebradas*. Si revisan los cuerpos no encontraran nada de valor; pero en dos cuerpos se encuentran dos amebas que atacarán a cualquiera que se acerque a menos de un metro de ellos (ubica los cuerpos como

desees).

Amebas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	0	3	3	11	30	3	-	0	0	0	0	-

Reglas Especiales: Inmunes a Psicología. Retrocede ante el frío o el calor.

Zona 6: Aquí se encuentra un viejo tesoro, pero los Hombres Bestias evitan la zona ya que el interior de la misma se encuentra cubierto por una densa capa de Moho Amarillo (libera sus esporas con el tacto, se debe realizar una prueba de **Rx10** o la víctima caerá inconsciente hasta que se desipe la nube de esporas más un asalto adicional, la nube permanece en el aire 1D6 asaltos y por cada asalto dentro de la nube se pierde 1D3 H). Al fondo de la estancia hay un cofre recubierto de Moho Amarillo y unos cinco cadáveres cubiertos, a su vez, con el mismo moho. En el cofre hay unos 30 Gusanos Dorados, si revisan minuciosamente el cofre encontrarán 6 pequeñas joyas (valor de 2D4 COs cada una) y unas 10 COs intactas. Registrando a los cadáveres hallarán: una espada larga de muy buena calidad (valorada en 75 COs, peor si la limpian bien puede llegar a ser vendida al doble de este valor).

Zona 7: En esta zona se haya el líder de los Hombres Bestia, junto al Paladín y al Héroe Menor. Además, aquí se encuentra el botín, un fino cofre (valorado en 50 COs) que



alberga: 400 COs 4000/- y 2000p en monedas, hay tres colgantes (valorados en 10, 15 y 7 COs), diez anillos (valorados en 4D10 COs) y una poción curativa.

Los * en el mapa significa que en dicho punto hay Gusanos Látego, estos atacarán a cualquiera que se acerque.

Gusanos Látegos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	33	0	1	3	5	Especial	1						

Reglas Especiales: Siempre ataca primero, el ataque causa 1D4 de daño.

Líder (Caprigor)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	76	65	5	5	23	60	4	60	59	54	59	64	10

Equipo: Cota de mallas larga con manga y capucha (1 PA en todo el cuerpo), *Escudo del Caos* (otorga 2 PA en todo el cuerpo, una vez por día permite evitar el daño de los primeros dos A realizados contra su portador, solo puede ser utilizado por personajes de alineamiento Caótico), *Maza Negra del Caos* (una vez por día permite causar daño doble durante un asalto, además añade siempre un +1 al daño causado, solo puede ser utilizado por personajes de alineamiento Caótico).

Reglas Especiales: Sujeto a *Frenesí*.

El Líder ataca con 3 ataques de su maza negra del Caos y con 1 ataque de mordisco.

● **LOS HABITANTES** ●

Caprigors

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Equipo: Armas variadas.

Bogivor

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	25	4	4	11	30	1	30	29	20	29	24	10

Equipo: Armas variadas.

Paladín (Caprigor)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	51	35	4	4	11	40	2	30	29	24	29	24	

Equipo: Espada larga, cota de malla corta sin mangas (1 PA en el torso).

Héroe (Caprigor)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	66	55	4	5	17	50	3	50	49	44	49	44	10

Equipo: Espada larga, cota de malla corta con mangas (1 PA en el torso y en los brazos) y casco (1 PA en la cabeza).

Chamán (nivel 2)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	41	25	4	4	14	40	1	40	49	35	39	40	18

Hechizos Magia Vulgar: Alarma Mágica, Don de Lenguas, Maldición, Sueño.

Hechizos Magia de Batalla nivel 1 y 2: Robar Mente, Relámpago, Zona de Firmeza, Niebla Mística, Causar Cobarde Retirada.

Hechizos de Magia Demonológica nivel 1: Invocar Guardián, Invocar Demonios Menores, Invocar Energía.

Equipo: Ingredientes para los hechizos (1D10+4 para Magia Vulgar, 1D10 para hechizos de Nivel 1 y 1D6 para hechizos de Nivel 2)

Arañas Gigantes

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	33	0	5	4	17	10	2	-	43	12	24	6	-

Reglas Especiales: Causan *Miedo*, están sujetas a las reglas de *Miedo* ante el fuego, Inmunes al resto de la psicología, Ataque venenoso (el primero causa *parálisis* y el segundo causa muerte en 1D6 asaltos). Poseen 2 PA en todo el cuerpo.



Cazador de Demonios (Carrera)



• Cazador de Demonios •



única forma de darle una muerte definitiva. Su misión había concluido, de momento, ya que ambos sabían que este no sería el último demonio rondando por el mundo.

Descripción

Muchos les confunden con Cazadores de Brujas, otros creen que, simplemente, son dementes que van de un lugar a otro en busca que su propia perdición, cazando "demonios que solo existen en su cabeza". Una minoría cree que se trata de una orden cuyo fin es dar caza a seres demoníacos, como los Cazadores de Brujas, y sospechan que tienen agentes infiltrados entre sus filas.

La verdad no puede estar más lejos de las creencias populares. Hay pocas razones por las que alguien se vuelca en la carrera de Cazador de Demonios y, por ende, son pocos los que existen.

Muchos adoptan este estilo de vida tras haber experimentado un episodio traumático en algún momento de su vida. Generalmente, este tipo de Cazador de Demonios no llega muy lejos. Por lo común, son entendidos en el tema de la Demonología (no, no Demonólogos, sólo entendidos en dicha materia, pero alguien que no sepa distinguir uno de otro fácilmente podría confundirlos) que se preparan mentalmente tras largos años de estudio antes de enfrentarse con uno de estos seres.

Una gran minoría son estudiantes de la Demonología que comprendieron los peligros que representa este arte oscuro antes de que les consuma, y hacen uso de su conocimiento para dar muerte a estas criaturas.

Por último, algunos Cazadores de Demonios surgen de las filas de antiguos Cazadores de Brujas (aunque se sabe de unos pocos Cazadores de Brujas "activos" que se dedican a dar caza a los demonios).

Sea cual sea el motivo de su iniciación, los Cazadores de Demonios trabajan por su propia cuenta, debido al temor de ser con-

La noche se encontraba tranquila para todos, a excepción de Johannes y Albert. Llevaban largo tiempo en este caso y no lo perderían por nada en el mundo. Para Albert era algo personal, dar muerte al responsable que le causo tanto dolor y sufrimiento sería una recompensa más que perfecta, después de tantos años sin poder descansar.

La criatura estaba acorralada en un angosto callejón, había mutado del cuerpo de un inocente joven a una bestia horrorosa. Pero la experiencia de Albert le preparó para inmovilizar a su adversario con el veneno adecuado. Johannes comenzó a recitar las palabras necesarias para expulsar a la criatura del cuerpo de la inocente víctima que se supo conseguir, mientras Albert se preparaba para destruirle cuando el joven estuviese a salvo.

La criatura abandonó el cuerpo solo para encontrarse con el filo de la espada de Albert quien, con furia, pronuncio, para sorpresa del demonio, su verdadero nombre, la

REGLAS

EL HERALDO DE ALTDORF

fundidos con locos, en el mejor de los casos, o con Demonologistas, en el peor de ellos. Sin embargo, se sabe que unos pocos han podido confiar su secreto a sus camaradas de viaje y han conseguido unirlos, a su lucha personal, con éxito.

Carreras Avanzadas

- Demonologista (solo Nivel 1, si sobrepasara este nivel seguramente el poder y la locura lo han corrompido tanto que no ingresaría en esta carrera)
- Templario
- Cazador de Brujas
- Erudito

Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+30	+30	+2	+2	+6	+30	+2	+30	+20	+30	+40	+30	-

Habilidades

50 % Posibilidad de tener Arma de Especialista: Armas de Fuego.
Arma de Especialista: Armas de Parada
Arma de Especialista: látigos y Cadenas
Arma de Especialista: Armas a dos Manos
Criptografía
Desarmar
Golpear para Herir
Idioma Arcano: Demoníaco
Leer y Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Preparar Venenos
Química
Saber Demoníaco
Sexto Sentido

Clase Social

C (P) / 5D4

Equipo

Espada
Hacha a dos Manos
Rodela
Mangual
Cota de Malla Larga con Mangas
1D6 Frascos de Agua Bendita
Linterna
Cuerda (10 metros)
Símbolo de una deidad apropiada (Solkan, Sigmar son las más comunes)

Salidas Profesionales

Cazador de Vampiros
Cazador de Brujas
Iniciado (o Clérigo si ha sido Iniciado antes)
Templario
Erudito
Exorcista



PNJs

Pierre Thiebaud



Pierre es un mercader bretoniano de mediana edad afincado en Altdorf desde hace, aproximadamente, nueve años. Nacido en Gisoreux, comenzó a temprana edad como recadero de un comerciante de vinos. No obstante cuando se hizo mayor su astucia y buen hacer le permitieron hacerse dueño de su propio negocio de exportación e importación de bebidas. Así fue como poco a poco gracias a su talento fue ganándose un hueco en las altas esferas de la ciudad. Su gusto por las fiestas y las mujeres era bien conocido en toda la ciudad, y es más, pretendientes no le faltaban, pues gozaba de un buen aspecto.

Sin embargo detrás de aquella fachada hacia el exterior, había un hombre conspirador, que pretendía más cosas. A pesar de ser un hombre poco aficionado a una sola mujer, decidió sentar la cabeza con la hija de un sobrino del duque de la ciudad. Esta circuns-

tancia fue muy protestada por muchas de sus pretendientes, pero a ojos de los nobles de la ciudad, tuvo una mayoritaria aprobación. Eleonora pronto se quedó embarazada de Pierre y al año nació su hija, Lilet.

Desde su boda con Eleonora, las fiestas nocturnas de Pierre dejaron de ser de carácter público para convertirse en citas escondidas en mitad de la noche. Pero, sus citas nocturnas, no eran lo único que le mantenían ocupado, pues, deseoso de obtener mayores beneficios, había comenzado a usar sus bodegas no solo para almacenar los mejores vinos de cada año, sino también como almacén para todo tipo de productos de contrabando. Teniendo como esposa a la hija de uno de los sobrinos del duque era poco probable que los ojos de la guardia se dedicaran a inspeccionar sus bodegas, así que la cosa era coser y cantar. El sistema funcionaría perfectamente y la fortuna de Pierre iría aumentando día a día. Pero, por otro lado, su matrimonio con Eleonora era cada vez más tortuoso y las discusiones entre ambos eran frecuentes. Así que, cuando su hija contaba con ocho años, tomó la decisión de abandonar Gisoreux para partir a Altdorf.

La excusa que utilizó fue la de arreglar algunos asuntos en la capital del Imperio, para así poder extender su negocio más allá de las fronteras de Bretona. Esta fue muy bien recibida por su esposa, que estaba más interesada en las grandes sumas de dinero que todo eso supondría y los caprichos que podría darse con la nueva fuente de ganancias de su marido, que en solucionar su deteriorado matrimonio. Así que una vez Pierre arregló todo para que a Eleonora y a su hija no les faltase de nada, partió hacia el Imperio para asentar allí las bases de su negocio y regresar el año siguiente.

El tiempo comenzó a pasar y es cierto que Pierre estableció unos almacenes y una bodega en la capital del Imperio, trayendo las bebidas de su patria, pero su fecha de regreso se vio retrasada indefinidamente.

Paso un año y Pierre no había regresado. Durante ese tiempo los mensajes de Pierre



EL HERALDO DE ALTDORF

eran recibidos con cada caravana que venía a Gisoreux desde Altdorf, pero poco a poco dejaron de llegar más mensajes. Eleonora, que no tenía ningún problema económico, no se preocupó en exceso por tal circunstancia, pero Lilet, que esperaba cada caravana para leer las cartas de su padre, empezó a desanimarse. Medio año después llegó la última carta de Pierre a Gisoreux y en ella no hablaba de su regreso, como esperaba su hija, solo de cómo los negocios marchaban bien.

Eso fue lo que hizo que Lilet se enfadase

con él y durante los dos años siguientes se convirtió en una chica de lo más introvertida. Por ello su madre decidió enviarla a una solitaria abadía a las afueras de la ciudad.

Mientras tanto, Pierre había encontrado su lugar en Altdorf, había logrado insertarse en los círculos de la nobleza local, los negocios le marchaban bien y las mujeres no le faltaban. Así que había decidido quedarse allí de forma indefinida, ocultando, incluso, su matrimonio con Eleonora, lo único que echaba en falta era a su hija Lilet.

Frick Lebensraum

Hechicero de Nivel 1

Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	35	32	3	2	8	40	1	38	36	49	40	39	36



Habilidades

Identificar Plantas
Lanzar Hechizos - Magia de Batalla nivel 1
Sentido Mágico
Saber de Pergaminos
Saber Rúnico
Idioma Arcano: Mágico
Lanzar Hechizos (sólo Magia Vulgar)
Leer/Escribir
Lenguaje Secreto: Clásico
Saber de Pergaminos

Puntos de magia

24 puntos

Equipo

Báculo y amuleto
Daga
Ropas amplias incluyendo una túnica ceremonial de color verde.

Historia

Delgado y con aspecto enfermizo este hechicero proviene de una aldea próxima a Middenheim. Su iniciación en la magia es amargamente recordada por Frick. El verano había sido demasiado seco y las cosechas se habían echado a perder. En la aldea los alimentos escaseaban y sus padres no eran una excepción.

Un día llegó una caravana con un grupo de hombres entre los cuales estaba el que fue maestro de Frick. Estos permanecieron dos días en la aldea, mientras conseguían caballos y provisiones para proseguir su viaje hacia la capital imperial. Haudert que era como se llamaba el hechicero se encontró con Frick

una noche mientras este daba una vuelta "con el consentimiento" de sus padres.

Algo sucedió que sorprendió a Haudert e hizo que se interesase por Frick. Así pues, al día siguiente, Haudert se presentó en la casa de Frick e hizo a sus padres una oferta a la que no se pudieron negar. Muy a pesar de los sentimientos de la madre, que se oponía a que su hijo partiese, las necesidades económicas de la familia prevalecieron y Haudert entregó una bolsa de coronas a cambio de la tutela de Frick.

Así, ese mismo día, Frick partiría junto a los hombres camino de Altdorf. Nunca ha tenido oportunidad de regresar a su aldea natal y nunca más ha sabido nada de sus padres.

Aunque no era ni mucho menos lo que él esperaba, comenzó su formación junto a Haudert, quien le iniciaría en las artes mágicas. Frick era un gran estudiante y pronto aprendió a controlar los Vientos de la Magia.

En tres años había abandonado a su mentor y se había convertido en hechicero por cuenta propia.

Actualmente Frick se encuentra asentado en la capital imperial, en una zona ni demasiado pomposa ni excesivamente pobre. Disfruta de una calidad de vida media aportando sus servicios al gremio de hechiceros, además de obtener alguna que otra recompensa adicional por algunos trabajos "extras". Recientemente se ha visto envuelto en una situación un tanto comprometida tras la muerte de su mentor, sobre todo teniendo en cuenta que, en el último año, la relación entre los dos era evidentemente mala.

Aspecto físico

Frick es un hombre muy delgado, tanto que sus ropas parecen siempre moverse por cuenta propia. Mide aproximadamente 1 metro 70 y su piel es excesivamente pálida. Ojos y pelo comparten el mismo color, castaño oscuro.

Albert

Cazador de Demonios, ex – Demonologista Nivel 1, ex – Hechicero Nivel 1, ex – Aprendiz de Hechicero

Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	58	57	4	4	13	66	3	53	52	68	72	65	33

Habilidades

Arma de Especialista: Armas de Fuego
 Arma de Especialista: Armas de Parada
 Arma de Especialista: látigos y Cadenas
 Arma de Especialista: Armas a dos Manos
 Criptografía
 Desarmar
 Golpear para Herir
 Identificar Plantas
 Idioma Arcano: Demoníaco
 Idioma Arcano: Mágico
 Lanzar Hechizos: Magia Vulgar
 Lanzar Hechizos: Magia de Batalla Nivel 1
 Lanzar Hechizos: Magia de Batalla
 Demoníaco Nivel 1
 Leer y Escribir
 Lenguaje Secreto: Clásico
 Preparar Venenos
 Química
 Saber Demoníaco
 Saber de Pergaminos
 Saber Rúnico
 Sentido Mágico
 Sexto Sentido

Hechizos

Magia Vulgar:

Cerradura Mágica, Fuegos Fatuos, Vuelo de

Amar (ver Reinos de la Magia – Ars Practica).

Magia de Batalla – nivel 1

Criatura de las Profundidades (ver "El Grimorio de Tupaqui" pág 31), Curar Heridas Leves, Detectar Magia (ver Reinos de la Magia – Ars Practica), Fuerza de Combate.

Magia de Batalla Demonológica – nivel 1

Invocar Guardián, Zona de Protección Demoníaca.

Equipo

Espada Mágica (D +2)
 Mangual a dos Manos
 Rodela
 Cota de Malla Larga con Mangas
 6 Frascos de Agua Bendita
 Linterna
 Cuerda (10 metros)
 Símbolo de Sigmar
 Antiguo libro de Hechizos
 Antiguo pergamino que contiene el nombre verdadero de 10 Demonios Menores, pero que se encuentra escrito en una lengua muy antigua
 Medallón de Justa Plata (ver WFJR)
 5 Dosis de Perdición de Demonio
 47 COs





El camino de Albert como cazador de demonios comenzó hace largo tiempo, en la ciudad de Bögenhafen. Hijo único de una familia acaudalada, comenzó a estudiar las artes de la magia a la edad de 17 años, progre-

sando lentamente hasta alcanzar su título de Hechicero a los 24. Sin embargo, su maestro no era un simple hechicero. Utilizando diversas artimañas, fue inculcando en Albert las oscuras artes de la demonología, muy lentamente. Albert hubiera caído en este proscrito arte, de no haber sido por un incidente, un descuido de su maestro durante la invocación de un demonio.

En aquella ocasión, el demonio quedó totalmente descontrolado, y atacó y mató al maestro de Albert, pero a él le reservó otro "uso". Albert quedó poseído por el demonio, y éste le indujo a matar a sus familiares. Tras la masacre, cuando Albert pudo tomar conciencia de lo ocurrido, huyó de la ciudad y se refugió en el bosque.

Poco a poco, el demonio comenzó a tener mayor control sobre el cuerpo de Albert, continuando su carnicería. Esto hubiera significado su fin, de no haber sido por un Exorcista, William Schopensof, y su joven aprendiz, Johannes Schopensof, quienes comenzaron a seguir las huellas que el demonio dejaba con cada muerte. El exorcista, herido, llevó el debilitado cuerpo de Albert hasta el templo de Sigmar más cercano, donde junto con su hijo cuidaron de su recuperación.

Al despertar, Albert supo que su vida no sería la misma y juró que ayudaría a los Schopensof haciendo uso de sus habilidades para que lo que él vivió no volviera a pasarle a nadie más.

Johannes Schopensof

Exorcista Nivel 2, ex – Cazador de Brujas, ex – Clérigo de Sigmar Nivel 1, ex – Iniciado de Sigmar

Esquema de Avance

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	63	55	4	4	13	58	3	53	54	57	66	76	37

Habilidades

Arma de Especialista: Armas de Fuego
 Arma de Especialista: Armas Arrojadas
 Arma de Especialista: Lazo
 Arma de Especialista: Red
 Arma de Especialista: Pistola ballesta
 Golpe Poderoso
 Idioma Arcano: Demoníaco
 Idioma Arcano: Mágico
 Idioma Arcano: Nigromancia
 Lanzar Hechizos: Magia Vulgar
 Lanzar Hechizos: Exorcista Nivel 1
 Lanzar Hechizos: Exorcista Nivel 2
 Lanzar Hechizos: Sigmar Nivel 1
 Leer y Escribir

Lenguaje Secreto: Clásico
 Meditación
 Movimiento Silencioso: Rural
 Movimiento Silencioso: Urbano
 Oratoria
 Puntería
 Saber de Pergaminos
 Saber Demoníaco
 Sentido Mágico
 Sexto Sentido
 Teología

Hechizos

Magia Vulgar
 Cerradura Mágica, Fuegos Fatuos.



Magia de Batalla - nivel 1

Curar Heridas Leves, Fuerza de Combate, Mano Martillo.

Magia de Batalla - nivel 2

Zona Santuario, Duelo Mental (ver Reinos de la Magia - Ars Practica)

Magia de Batalla Demonológica - nivel 1

Atar Demonio, Expulsar Demonio Menor.

Magia de Batalla Demonológica - nivel 2

Zona de Nulificación Demoníaca.

Magia de Batalla Nigromántica - nivel 1

Destruir No Muertos, Zona de Vida.

Equipo

Varita de Azabache (ver WFJR)

6 Frascos de Agua Bendita

Linterna

Cuerda (10 metros)

Símbolo de Sigmar

Túnica Clerical

3 Cuchillos Arrojadizos

2 Dosis de Perdición de Demonio

Pala

2 Pares de Esposas

35 COs



Johannes vivió junto a su padre, en el templo de Sigmar de Carroburgo, desde que tenía uso de razón. No recuerda a su madre, y su padre hablaba poco acerca de ella. Cuando pudo tomar los hábitos, ingresó en la Orden del Martillo de Plata, y comenzó a acompañar a su padre en los distintos viajes que les ordenaba la Iglesia. En muchos de estos viajes ayudaba a William, su padre, a exterminar diversas abominaciones del Caos y de la No Muerte, de las que, ambos, supieron salir con vida.

Con el paso del tiempo, William comenzó a enseñar a su hijo, por orden de la Iglesia, las artes del exorcismo.

Pero, no fue si no hasta hace cuatro años, cuando Johannes tuvo que pasar lo que ha sido la prueba más dura que Sigmar le ha impuesto. Fue en esta fecha, ya pasada, en la que junto a su padre tuvieron que exorcizar

a un hombre llamado Albert, un hechicero de Bögenhafen. En aquella ocasión, el demonio, después de haber sido expulsado, comenzó a atacar a William, tras haber dejado fuera de combate a Johannes.

William luchó con todas sus fuerzas y con toda su fe puesta en Sigmar y logró vencer al demonio devolviéndole al Reino del Caos. Con su cuerpo malherido, cargó con su hijo y con el hechicero, y los llevó al templo de Sigmar más cercano. Allí todos recibieron atención médica, pero desgraciadamente las heridas de William eran demasiado graves, y el esfuerzo de haber cargado con los cuerpos de sus protegidos agravó su estado.

Tras su muerte, Johannes decidió continuar con la misión de su padre por su propia cuenta, solo acompañado por Albert, que había jurado a los Schopensof brindar toda la ayuda necesaria para cumplir con su misión.



Cartas de Lectores

En este segundo número nuestra sección de Cartas de Lectores no se encuentra muy concurrida. Es por eso que esperamos que se animen a escribirnos para consultarnos lo que crean más conveniente, hacer peticiones, sugerencias, felicitaciones y por que no reclamamos o críticas, todas vuestras cartas serán bien recibidas. Recuerden nuestro e-mail: heraldoaltdorf@igarol.com esperamos vuestras cartas.

“Hola a todos.

Me llamo Adolfo, y si os interesa tengo traducido al castellano un sistema de batallas para Warhammer JDR que me gustaría que publicaseis en vuestra publicación.

Si os interesa os la mando en pdf.

Un saludo y felicidades por la iniciativa de sacar una publicación del WH en castellano (Por fin alguien lo hace!!)

Adolfo.”

Hola,

Pues bien, ante todo quisiera agradecerte por tus felicitaciones, es bueno saber que nuestro esfuerzo no ha sido en vano, y ofrecerte disculpas por no haberte podido responder con anterioridad.

Respecto a tu ofrecimiento, solo puedo decirte que esperamos ansiosos el archivo y que ya veremos si lo publicamos a través del Heraldo de Altdorf o mediante Igarol.

Un saludo para ti y esperamos ese pdf.

El Heraldo de Altdorf busca dibujantes creativos que deseen contribuir con su arte en las futuras ediciones. Los interesados envíen muestras a nuestra dirección (heraldoaltdorf@igarol.com).