

# Warhammer Apocrifo 3

Suplento de Reglas para Warhammer 1ª edición

RCH  
018

Los Caballeros Pantera se acercaron con el característico traqueteo metálico de sus armaduras. Félix se apartó del camino y les dejó pasar. Sólo un necio se habría mantenido en medio del camino de los pesados Caballeros y sus monturas totalmente revestidas de metal. Sobre el yelmo de uno de los caballeros la cabeza sin ojos de un gran felino contemplaba inexpresivamente el campo de batalla. - *"¡Tú! ¿Qué haces pendoneando por aquí como un mentecato encandilado? ¡Vuelve a tu compañía!"*

Félix miró a su alrededor. Un hombre corpulento con la insignia de la cabeza de toro de Ostland en el escudo estaba vociferando y gesticulando furiosamente con su lanza. A Félix le costó comprender que el hombre se refería a él. Estuvo tentado de decirle que se fuera al infierno, pero se encogió de hombros y se marchó, decidido a encontrar al Matatrólls antes de que empezara la batalla. Su juramento le obligaba a inmortalizar las gestas del Matador en un poema épico, así que pensó que como mínimo debía estar presente para presenciar el conflicto.

Subió a la cresta de la colina y se colocó junto a la artillería imperial. Por todas partes había ingenieros y artilleros ocupados. Un capitán artillero se inclinó sobre un barril de pólvora para medir distancias, mientras consultaba un pequeño libro de tablas. Los fornidos artilleros, con el torso desnudo, apilaban penosamente bolas de cañón detrás de sus enormes armas forjadas en hierro. Bajo la colina formaba el orgulloso ejército Imperial, compuesto por soldados de tres estados electorales; espaderos, piqueros y arqueros, con sus coloridos pendones al viento.

Desde este punto privilegiado se podía avistar todo el campo de batalla. En la lejanía Félix divisó el gran ejército enemigo. Guerreros de negra armadura y bestias se arremolinaban en él, en un rugir de acero y maldiciones bajo un mar de lanzas. De repente el ejército imperial quedó en silencio. De entre las filas druchii emergió algo descomunal. Con un batir de sus alas coriáceas se elevó hacia los cielos. Félix vio que se trataba de un dragón negro y de que en su grupa iba montaba un oscuro jinete... Era desmesurado. El dragón abrió sus fauces draconianas y dejó escapar un tremendo graznido. Una sombra de duda cubrió la faz de los soldados imperiales. Cada uno de los presentes sintió como el terror atenazaba su corazón.

- *"¡Traedme a esa lagartija! – Rugió una voz que Félix reconoció inmediatamente -. ¡Hoy todavía no he desayunado!"*

Félix se giró para mirar colina abajo. Un puñado de Enanos ascendía trabajosamente por la elevación. Parecían un grupo peligroso; todo crestas y tatuajes mientras bandian sus enormes hachas y mazas. Pertenecían al Culto de los Matadores, esa extraña fraternidad maldita cuyos miembros han jurado buscar la muerte en batalla. Su líder era un Enano increíblemente musculoso que lucía un gran parche negro. Era él quien había gritado al jinete del dragón negro.

Como si respondiese al desafío de Gotrek, el dragón negro volvió a rugir. Su llamada bestial atravesó el campo de batalla. De nuevo, las fuerzas imperiales permanecieron en silencio. - *"¿A que no bajas aquí y me lo dices a la cara!?", Gritó Gotrek.*

Como siempre, cada vez que aparecía la más mínima posibilidad de que hubiera una matanza, él parecía obscenamente contento. Cuando llegó a su lado dijo - *"Sí, parece que hoy sera un buen día". "¿Un buen día para qué?" Preguntó Félix.*

"Para morir", le contestó.

-Mis viajes con Gotrek, por Felix Jaeger.

# WARHAMMER FANTASIA - Primera Edición Revisada -

## Sección 1. El Jugador

### . Creación del personaje:

Los Elfos sufren las siguientes cambios: M d3+3, HA 2d10+20, HP 2d10+30, I 2d10+40

Los Enanos tienen una nueva habilidad racial = Artesano Nato: +20% a trabajos artesanales (DES)

Se anulan las reglas de Alineamientos.

## Sección 2. El Director de Juego

### . Pruebas de habilidad:

SIMPLE:  $1d100 < \% ((\text{Atributo} + \text{Habilidad (si procede)}) \pm \text{Dificultad (habitualmente Normal)})$

ENFRENTADA: El que la saque por más o la falle por menos.

DIFICULTAD DE TIRADAS	
Dificultad	Modificador a la habilidad
Muy Fácil	+30%
Fácil	+20%
Rutina	+10%
Normal	Sin Modificador
Desafiante	-10%
Difícil	-20%
Muy Difícil	-30%



### . Pruebas de Percepción:

Las pruebas relacionadas con la Percepción se realizan con Int, no con I.

### . Valores de Estorbo:

Si los Puntos de Estorbo superan Fue x 100 (Fue x 300 los Enanos) = -1 Mov y -10% a I / 50 puntos de exceso.

### . Fuego:

Fuego	Objetivo Inflamable	Prender Fuego	Apagarlo
F3+1d4 10% Critico	F3+2d4	Hacer 5 PV o mas 2d4 PV/Turno	Daño =0 -1 Daño x intento (agua, PJ, Rodar... etc)

## Sección 3. Bestiario

**Aura Demoníaca:** +2 Puntos de Armadura contra ataques **no mágicos**, e ignora cualquier herida sufrida con 5+ en 1d10.

## Sección 4. El Combate

. **Atacar a multiples enemigos en CaC:** Se pierde 1 Ataque entre dos objetivos distintos.

. **Combate sin armas y Aturdir:** El daño es SIEMPRE PARA ATURDIR, pero el daño extra generado por un Critico *si* es real. Si la victima cae inconsciente, lo estará durante 1d10 -R turnos (Mínimo 1 turno). *Ejemplo: 1d6+Fue = 6 (+1d6 Critico = 3) = 9 -R (4) = 5 x 5% = 25% de caer inconsciente y 3 Heridas.*

. **Modificadores por armas:**

Arma	Iniciativa	Impacto	Daño	Parada
Sin armas	-	-20%	-3	No
Pelea Callejera	-	- 0%	-2	No
Armas de Puño*	-	-10%	-1	No
Cuchillo o Daga	+10%	-	-2	-20%
Espada Bastarda*	-10%	-	+1	-
Main Gauche*	-	-	-2	+10%
Rompe Espadas*	-	-	-2	-10%

\* Armas de Especialista: Sin habilidad ½ HA o HP

. **Disparar a un combate CaC:** Si se falla por 5% o menos le das a un compañero (+5% por individuo adicional en el mismo combate).

. **MANIOBRAS ESPECIALES:**

**Atacar con 2 Armas:** +1 Ataque, Daño -1 y -15% HA en todos los ataques (-10% si arma de Parada, -5% si Ambidextro). Atacar con dos Armas de mano requiere F4 o superior.

**Desarmar:** Dos ataques sucesivos de +0% con éxito hacen que el arma vuele 2d6 m.

**Desenvainar:** Armas a dos manos, de Proyectiles: 1 Turno completo

Armas de mano o Pistolas: -20 I a ese asalto

Armas cortas o de Esgrima: -10 I a ese asalto

. **Armaduras:**

*Cascos y Yelmos:* protegen 1 PA (2 PA no acumulables los Yelmos), cuestan 20 y 30 CO, con -5% y -10% a Percepción (Int) respectivamente.

*Los Escudos:* si se usan para parar, suman un +20% a HA y mantienen el +1 PA global, pero restan 2 Ataques. Son las únicas armas que pueden parar ataques de proyectiles.

. **Romper Armas o Armaduras:**

Si ataque Critico o con F7 o más = el arma que paró, o la armadura, se rompe con 1,2 o 3 en 1d6

Escudos son siempre los primeros, y lo hacen con 1 o 2 en 1d6

Armas o Armaduras mágicas: No se rompen (o lo hacen con 1 en 1d6).

. **Objetivos sin protecciones:** Cualquier impacto que golpee a un objetivo SIN ARMADURA o SIN ESCUDO hará un daño mínimo de 1 Herida (aunque su R lo redujese a 0).

## **Sección 5. La Magia**

### **. Carreras Mágicas**

Los practicantes de magia avanzan por sus carreras por 100 px (200 px para niveles Especialistas), pero han de completarlas enteras (son Carreras Avanzadas) y aprender al menos 2 hechizos de cada nivel para poder progresar a los niveles superiores.

### **. Aprender Hechizos:**

Los hechizos de todas las carreras mágicas cuestan 100 px/Nivel (los de Magia Vulgar 50 px), y los dos primeros de cada nivel de carrera se aprenden automáticamente. A cambio, son susceptibles a la Maldición de Tzeentch, o la Ira de los dioses (ver mas adelante).

### **. Lanzar hechizos:**

- Tienes que tener la Habilidad Lanzar Hechizos (Especifica/Nivel), y conocer el hechizo del tipo y nivel correspondiente. Tener ingredientes, poder hablar y gesticular facilita mucho las cosas.
- Modifica la I del mago en función del Nivel del hechizo y su propio nivel de mago.
- Resta los PM que cuesta lanzar el hechizo. Si tienes menos de 12 PM tira 2d6 y si sacas mas que tus PM acatales, el hechizo ha fallado (te quitas los PM igualmente). +1 PM por cada Punto de Armadura (cada 2 puntos si Clérigo de un dios belicista).
- Tira 1d100. Con un doble, comprueba la Maldición de Tzeentch.

### **. Sin ingredientes:**

Prueba de Magia (FV) con -10% x Nivel del Hechizo:

- Éxito: +1d6 PM (los 6 se repiten y suman)
- Fallo: Quedas 1d6 asaltos Indefenso (+20% HA y Doble daño)

**.Gestos y Palabras:** Si se omiten alguna hacer una Prueba de Magia ( con -20% si omites ambas).

**. Resistencia Mágica:** Por cada PM extra gastado > o < un 5% la FV de la victima (si puede resistirse).

### **.Iniciativa:**

<b>Nivel del Hechizo</b>	<b>Modificador a la Iniciativa</b>
Magia Vulgar	-
Hechizo Nivel 1	-10
Hechizo Nivel 2	-15
Hechizo Nivel 3	-20
Hechizo Nivel 4	-25

**Por cada nivel de diferencia entre el hechizo a lanzar y el del hechicero, se aplicará un modificador positivo de +5 (sin llegar a superar el valor original de Iniciativa).** Así, un hechicero de nivel 4 lanzará un hechizo de nivel 3 con un modificador negativo de -15.

**Los Rituales** tardan 10 minutos completos en realizarse (10 Turnos, 60 Asaltos de combate).

## . La Maldición de Tzcentch y la Ira de los Dioses:

Toda magia es inestable, porque como los dioses mismos, bebe del Caos. Cuando lanzas un hechizo, tira 1d100. Con un resultado doble (11,22,33,99... etc) sufres un *efecto Menor, Mayor o Catastrófico* (si Hechicería) o La Ira de los dioses (si magia Divina).

Nivel del Hechizo	Manifestación del Caos
Vulgar	Nunca produce una manifestación del caos.
Nivel 1 o 2	Mayor
Nivel 3 o 4	Catastrófica
Divino (Niveles de 1 a 4)	No tiene niveles, tira en su propia tabla.
<i>Si el doble es &lt; FV *= Reduce la manifestación un nivel (de Mayor a Menor, por ejemplo). Si el doble es &gt; FV* = La manifestación se queda igual.</i>	
Escuela de Magia	Modificador a la FV *
Tradicional y Magia Prohibida	-20%
Elementalismo\$, Ilusionismo, Alquimia\$, Magia del Hielo	Sin cambios
Cromática\$, Élfica	+20%
Rúnica	Nunca produce una manifestación del caos.

*§ Solamente estas escuelas expiden licencias mágicas legales en el Imperio.*

## . Alquimia:

1º Lanzar hechizos con éxito

2º Superar 2 tiradas de Química\*

- Si Falla una, repetir paso 1º

- Si fallan los dos se pierden los componentes (los explosivos cuestan 9 CO/1 FE)

Todo el proceso lleva 8 horas de trabajo.

### Modificadores a la tirada de Química:

-0% Laboratorio bien equipado

-5% Carro especial

-10% Carromato o Habitación

-50% Fuego de acampada

## . Los Colegios Cromáticos de Altdorf:

- Escoger un color a Nivel 1 y no pueden cambiar jamás.

- los hechiceros Amatista y de la Luz son célibes.

- En el Imperio sin una licencia mágica pueden quemarte.

- La licencia cuesta 50 CO al año.

- Tienes que informar al colegio de tus actividades.

- Los elfos hechiceros están en un peligroso vacío legal.

- Maestros y alumnos están vinculados mágicamente y los maestros pueden encontrar a sus alumnos.



## **Sección 6. Puntos de Locura Corruptora**

Las siguientes reglas sustituyen completamente a las reglas de Locura de WH1. Bajo estas reglas, los **Puntos de Locura Corruptora (PLC)** se utilizan para mostrar el deslizamiento lento pero gradual de tu alma hacia los Dioses Oscuros del Caos. Siempre que te ves expuesto a una fuente potencial de corrupción, se te pueden imponer puntos de locura corruptora. Cuantos mas tienes, mas cerca estas del Caos y mas oscura se vuelve tu alma hasta que, por ultimo, cambias...

### **COMO GANAR PUNTOS DE LOCURA CORRUPTORA**

*Mediante tratos oscuros e influencias corruptoras:*

#### **Tratos Oscuros:**

A veces es necesario tener éxito. Éxito a cualquier precio... *¿a cualquiera?*

Si quieres repetir una tirada fallida, puedes hacerlo al coste de ganar 1 PLC. Esta es siempre tu decisión como jugador.

#### **Influencias Corruptoras:**

Los PLC se suelen ganar exponiéndose a un lugar, persona u objeto mancillado por el Caos, o una situación especialmente agradable para con uno de los Dioses Oscuros. Si te encuentras con una influencia corruptora, debes intentar un chequeo *Normal (+0) de Resistencia o Fuerza de Voluntad*, a determinar por el DJ; normalmente de Resistencia para las influencias físicas y de FV para las espirituales.

**Exposición Menor:** Si fallas el chequeo ganas 1 PLC

- Ver un demonio menor.
- Contacto con un mutante, piedra bruja refinada o artefacto corrompido por el caos.
- Ceder a la desesperación, la furia, los excesos o la necesidad de cambiar tu fortuna.
- Exposición prolongada a adoradores del caos o sus templos, los skaven, guaridas de mutantes... etc.

**Exposición Moderada:** Si fallas el chequeo anotas 2 PLC Si la sacas de <10% te notas 1 PLC

- Ver múltiples demonios.
- Breve contacto con un demonio, piedra bruja o artefacto del caos.
- Abrazar la desesperación, la furia, los excesos o el deseo de convertirte en alguien completamente nuevo por medios deshonestos.
- Exposición prolongada a piedra bruja refinada.
- Breve exposición a entorno impregnado de *Dhar*, la magia oscura.

**Exposición Mayor:** Si fallas ganas 3 PLC. Si la sacas de <10% te notas 2 PLC. Con un éxito de <30% te apuntas 1 PLC. Solo sacando la tirada >30% consigues evitar la locura corruptora.

- Ver un demonio mayor.
- Contacto prolongado con un demonio, piedra bruja o artefacto del Caos.
- Hacer un trato con un demonio.
- Consumir piedra bruja sin refinar.
- Exposición prolongada a un entorno corrupto por el *Dhar*.



## COMO FUNCIONA LA LOCURA CORRUPTORA

Si acumulas mas PLC que tu bonificación de FV mas tu bonificación de Resistencia, debes superar un chequeo *Normal (+0) de Resistencia*. Si lo superas, de momento logras mantener a raya tu corrupción, pero tendrás que hacer otro chequeo cuando ganes un nuevo PLC. Si fallas, tu cuerpo o mente van a mutar:

### . **Cuerpo corrupto, mente desquiciada**

Primero pierdes tantos PLC como tu bonificador de FV. Después, tira en la siguiente tabla para determinar si es tu cuerpo o tu mente lo que florece de nuevo:

%	Elfo	Halfling	Humano	Enano
<b>Cuerpo</b>	-	01-10	01-50	01-05
<b>Mente</b>	01-100	11-100	51-100	06-100

Genera una *Mutación aleatoria* (*Realms of Chaos Pag 113*) o un *Trastorno mental* (*WH Pag 83*).

### . **Limites a la corrupción**

Un alma solo puede resistir cierta cantidad de corrupción antes de derrumbarse sobre si misma. Si sobrevives para sufrir mas mutaciones que tu bonificador de Resistencia, o mas corrupciones mentales que tu bonificador de FV, habrás caído presa del Caos y tu alma se habrá perdido irremediamente en las manos de sus dioses. Te conviertes en un PNJ y te haces otro personaje.

## COMO PERDER LOCURA CORRUPTORA

*Atendiendo susurros oscuros, o buscando la absolución:*

### **Susurros Oscuros:**

Los dioses oscuros pueden aflojar su presa en tu alma si cedes a sus caprichos. El DJ puede preguntarte si accedes a quitarte 1 PLC a cambio de que tu personaje haga algo egoísta, oscuro o sucio... como por ejemplo:

- Dejar escapar un enemigo.
- Disparar "accidentalmente" a un aliado.
- Quedarte dormido en tu guardia... etc.

El DJ no tiene por que decirte que hará, pero la decisión de dejarse hacer sera siempre del jugador.

### **Buscar la absolución:**

Puedes buscar limpiar tu alma, pero no sera tan fácil como ir a rezar en un templo. Tendrás que llevar a cabo tareas contrarias a los perversos intereses de los dioses del Caos. Como por ejemplo:

- Destruir o purificar un templo o lugar sagrado de los dioses oscuros (-1d2 PLC).
- Completar una larga peregrinación sagrada obteniendo la bendición de un sumo sacerdote de una deidad opuesta a los dioses oscuros (-1 PLC).
- Frutar los planes de uno o varios de los poderes del caos (-1d2 PLC).
- Ingresar en una orden sagrada y dedicar tu vida a uno de los dioses opuestos al Caos (-1 PLC).
- En general, cualquier tarea que te lleve a ganar 1 Punto de Destino (-3 PLC).

# Extranjeros de otras tierras

Nuevas profesiones basicas para Warhammer 1ª Edicion.

por Adolfo MD.

En el viejo mundo hay otras naciones humanas, a la sombra del poderoso Imperio. De estas, las más importantes son *Bretonia*, *Estalia*, *Tilea*, *Kislev*, *Norsca* y *los Reinos Fronterizos*. Los personajes jugadores de estas naciones son gente aventurera y tienen una poderosa razón para vivir en el Imperio (que el jugador tendrá que detallar, llegado el momento). A continuación pasamos a detallar una profesión básica, exclusiva de los humanos nativos de estas tierras, que solo se podrá escoger en la creación del personaje. Esta nueva profesión corresponderá a otra de la *Tabla de Carreras Básicas* (Pag 18 WH), y sera una opción del jugadores escogerla o quedarse con la usual de la tabla. Dicho esto, no existe ninguna razón por la cual los jugadores no puedan escoger cualquier otra profesión básica e indicar que son de fuera del Imperio. Unicamente tendrán que sustituir una de las habilidades iniciales de la misma por *Hablar idioma: país natal*.

## Caballero Novel Bretoniano



El reino de Bretonia se encuentra al Este del Imperio, y separado de este por las infranqueables Montañas Grises. Es un reino feudal, algo atrasado en términos comparativos con el Imperio, pero orgulloso y militarmente potente. Su sociedad se divide entre una élite de nobleza caballeresca y legiones de campesinos harapientos. Su religión esta dominada por una deidad fundadora, conocida como La Dama, que representa los ideales caballerescos para la nobleza, y la caridad benevolente para el campesinado.

Los caballeros del Imperio comienzan sus carreras siguiendo a algún otro caballero, actuando como poco mas que un sirviente. ¿Que otra cosa cabe esperar de una nación que ha olvidado el verdadero significado de la caballería, el honor y el valor?

En Bretonia, los caballeros empiezan siguiendo su propio camino, como caballeros noveles. Aprenden en la mejor escuela que existe: la experiencia genuina. Al principio carecen de toda experiencia, pero la mayoría compensa esta carencia con entusiasmo. Han de viajar grandes distancias, a menudo en solitario, buscando situaciones peligrosas en las que demostrar su valía. Por ello, pueden encontrarse en cualquier parte del Viejo Mundo (a veces con gran pesar de los nativos).

### ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10				+2	+10	+1		+10		+10		

**Sustituye a:** Escudero (Clase Guerrero)

**Habilidades:** Cuidar animales, Equitación (Caballos), Esquivar golpe, Etiqueta, Heráldica, Arma de especialista (Lanza de caballería), Hablar idioma (Bretoniano).

**Equipo:** Cota de malla larga con mangas, Lanza de caballería, Escudo, Corcel (F4 H5 A1).

**Salidas Profesionales:** Caballero Ungido, Caballero de fortuna, Capitán mercenario.

## Valenton Estaliano



Situada al Sur de Bretonia, agraciada con un clima suave y muy lejos del corrompido Norte, la rica nación de Estalia esta compuesta por varios reinos en constante litigio y alianza mutua. Los estalianos son gente de carácter, fáciles de alegrar y contrariar, con un alto sentido del honor personal (sea cual sea su clase social) y gran afición por el vino y los duelos de honor. Su deidad mas importante es Myrmidia, la diosa de la estrategia y la lucha científica, y su adoración ha influido en gran medida en su carácter nacional. Fruto de esta influencia es el desarrollo de distintas escuelas de esgrima, cada una con un estilo propio, pero que en definitiva tratan de aplicar las ultimas teorías científicas a su manejo de la espada. Algunos de estos diestros, se ganan la vida “ a tanto el lance”, resolviendo las disputas de honor de hombres mas ricos y menos valerosos. Es una vida peligrosa y carente de toda gloria, que antes o después acaba por obligarles a dejar su tierra, en busca de nuevas oportunidades en tierras extranjeras.

### ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10				+2	+10	+1				+10		

**Sustituye a:** Matón (Clase Guerrero)

**Habilidades:** Esquivar Golpe, Hablar idioma (Estaliano), Leer/Escribir, Arma de Especialista (Esgrima), Golpe Poderoso, Desarmar, Etiqueta, Golpe para aturdir, Golpe para herir.

**Equipo:** Espada ropera, Justillo de cuero, Una muda de ropa de la mejor artesanía, Capa o Sombrero.

**Salidas Profesionales:** Asaltante, Duelista, Matón, Guardaespaldas, Veterano.

## Gigolo Tileano



Situada al Sur de Bretonia, pero separada de esta por Las Cuevas, esta es una nación de ciudades estado independientes, gobernadas por príncipes mercaderes en constante pugna. Los Tileanos son gente ladina aunque sufrida, siempre atenta a las oportunidades de enriquecimiento y engrandecimiento personal. Los gigoló son generalmente hombres jóvenes de buena apariencia física que se dedican profesionalmente a las mujeres, generalmente ricas matronas, con el fin de obtener una gratificación económica, así como regalos y otras atenciones. Se puede decir que el gigoló se dedica a la prostitución masculina, pero es una prostitución con algunos matices. No ofrece simplemente su cuerpo con un fin sexual, sino que es también un acompañante esporádico de mujeres adineradas que buscan el entretenimiento y practican una especie de juego de seducción. Como no todas sus clientas son viudas, con el tiempo es inevitable que sus atenciones atraigan la ira de maridos cornudos y sus sicarios, lo que puede poner al joven gigoló en el camino de la aventura al tratar de dejar bien atrás a sus perseguidores.

### ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10				+2	+10							+20

**Sustituye a:** Tahúr (Clase Bribón)

**Habilidades:** Seducción, Consumir alcohol, Arma de especialista (Esgrima), Juego de manos, Hablar idioma (Tileano).

**Equipo:** Justillo de cuero, Ropas vistosas, Sombrero, Espada ropera, Botellita de colonia.

**Salidas Profesionales:** Charlatán, Duelista, Perista, Salteador, Espía.

## Nomada Kislevita



Limitando al Norte con el peligroso Territorio Troll, al Este con las infranqueables Montañas del Fin del Mundo, y al Sur-oeste con el Imperio, las tierras de Kislev son un lugar duro y frío para vivir, que han criado a una población igualmente dura y fría. La nación esta gobernada por una casta de Zares y poderosas hechiceras del hielo, ajenas al los estándares Imperiales o elficos. Los Kislevitas son gente orgullosa y estoica, aunque a menudo depresiva ya que sus poco pobladas tierras son siempre las primeras en sufrir cualquier amenaza de los desiertos del caos que se pudren al Norte.

Los que viven más al norte son las tribus nómadas ungoles. Estas tribus fueron desplazadas al Territorio Troll cuando los Gospodars les invadieron, y han vagado por esta peligrosa región desde entonces. Allí, siguen domando caballos y pastoreando, siguiendo el calor del Dazh, su deidad solar, y asentándose, siempre por poco tiempo, en chozas llamadas *kibitkas*. Son una cultura apasionada y violenta, templados por el duro entorno y los conflictos interminables con los merodeadores kyazaks. Según la ley Kislevita, se espera que cada tribu nómada forme anualmente una rota de arqueros a caballo, que patrullará el norte del oblast cada primavera, cabalgando y matando sin piedad a todo invasor con que se encuentren. Algunos se hartan de esta vida, o tienen feudos de sangre que les persiguen, y cabalgan al Oeste en busca de fortuna y pastos mas verdes.

### ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10		+1	+2	+10					+20		

**Sustituye a:** Merodeador (Clase Montaraz)

**Habilidades:** Criar animales, Adiestrar animales, Consumir alcohol, Escondarse (Rural) o Curar heridas, Rastrear o Buena vista, Orientación o Señales secretas (explorador), Equitación acrobática, Hablar idioma (Kislevita).

**Equipo:** Caballo de monta kislevita, una semana de raciones, Pellejo de agua, Saco de dormir y tienda, Justillo de cuero, Arco, Carcaj con 10 flechas.

**Salidas Profesionales:** Batidor, Pastor, Proscrito, Cazador.

## Cenobita Fronterizo



Situados directamente al Sur del Imperio, pero separados de este por las Montañas Negras, los Reinos Fronterizos son un conjunto dispar de tierras ásperas y peligrosas, infestadas de pieles verdes y gobernadas por una abigarrada mezcla de reyes bandidos y señores feudales desheredados o expulsados de tierras mas ricas. Los nativos adoran a todos los dioses (pues falta les hace), y son gente hecha a todo, siempre atenta a cualquier oportunidad que la vida les presente.

Los cenobitas viven en comunidades aisladas, generalmente llamadas monasterios, siguiendo el consejo de un iluminado. Este líder es generalmente un individuo carismático que dice haber encontrado la iluminación. Básicamente son fanáticos seguidores de una visión muy

personal de “La Verdad”, a la cual suele llegarse mediante la mortificación del cuerpo y la mente. En ocasiones, algunos bebés repudiados son abandonados en las puertas de los monasterios. Estos niños son acogidos y aquellos que no huyen, son aceptados como cenobitas. Tras unos años persiguiendo la verdad, algunos de estos anacoretas abandonan su comunidad decepcionados con la dogmática visión de su líder, o quizás para iniciar su propio camino hacia la iluminación personal.

ESQUEMA DE AVANCE													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
				+1	+2						+10	+10	

**Sustituye a:** Vidente (Clase Erudito)

**Habilidades:** Charlatanería, Curar heridas, Tortura, 50% Muy resistente, 50% Arma de especialista (Mayales y látigos), 50% Sentido Mágico, 20% Hablar idioma (Bretoniano o Tileano).

**Equipo:** Taparrabos y Túnica mugrientos.

**Salidas Profesionales:** Vidente, Proscrito, Siervo, Mendigo.

## Berserker Nordico



Separada de Bretonia y el Imperio por el Mar de las Garras, Norsca es una tierra salvaje, montañosa y salpicada por el mar. Es la tierra más al Norte que puede pisarse antes de llegar a los infames Desiertos del Caos, y su aliento corruptor barre gran parte de la misma, retorciendo la mente y el cuerpo de hombres y bestias por igual. Estos Norses, practican el saqueo y el comercio a partes iguales, y son un pueblo bárbaro y feroz, que adora a todos los dioses (también a los del Caos), pero que espera poca compasión de ninguno de ellos.

Los bersérkers son una secta de guerreros merecidamente temidos. Sus miembros entran en combate sin armaduras para demostrar su desprecio por la muerte, jaleándose a si mismos hasta alcanzar un estado de salvaje furia animal. Sus hazañas llenan las sagas, y acechan en las historias de los soldados imperiales que se han enfrentado a ellos. Unos pocos bersérkers han viajado al Imperio por haber sido exiliados, o sencillamente porque querían ver mundo.

Casi nunca permanecen mucho tiempo en el mismo lugar, pues las autoridades no quieren a ningún lunático rabioso alterando la paz, sin embargo son sumamente valorados como mercenarios debido a su escasez y reputación.

ESQUEMA DE AVANCE													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10		+1	+1	+2	+10	+1				+10		

**Sustituye a:** Mercenario (Clase Guerrero)

**Habilidades:** Narración, Consumir alcohol, Hablar idioma (Nórdico), Remo, Nadar, Furia asesina, Golpe poderoso, Escalar, Arma de especialista (Dos manos).

**Equipo:** Joyería barata, Botella de licor, Arma a dos manos o Escudo.

**Salidas Profesionales:** Gladiador, Marinero, Mercenario, Veterano.

**Especial:** Los norses pueden escoger el empezar el juego con una **Mutación o Trastorno aleatorio** (ver *Locura Corruptora*) que ellos suelen considerar una bendición divina. Aquellos que huyen de su tierra suelen ser poco habituales y carecer de dicho estigma, pero de tenerlo el DJ podría recompensarte con un segundo avance gratuito y 3 Puntos de *Locura Corruptora* (PLC). Si dicha mutación resultara incompatible con el juego, puede anularse restándose un Punto de Destino, quedar tullido... ¡o hacerse un nuevo personaje!.

## Nuevas Carreras Avanzadas

### CABALLERO UNGIDO



Los caballeros ungidos (u *Ordensritters*) forman parte una de las muy prestigiosas ordenes de caballería seculares del Imperio, tales como la Reiksguard, Los Grandes Yelmos (una unidad de élite de caballeros excepcionalmente grandes) o los Caballeros Pantera (famosos por su celo contra el Caos). Estas ordenes son elitistas y se considera un gran honor el formar parte de ellas, siendo codiciadas por los hijos segundones de la nobleza. Por consiguiente, son comunes las extravagantes cimaras de los yelmos, que varían de un escuadrón a otro ya que derivan del escudo nobiliario de su comandante. Este esquema también corresponde a los caballeros “*De le Damme*” bretonianos, y a los pintorescos “*Caballeros Alados*” Kislevitas.

#### ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+30	+10	+1	+1	+5	+20	+2			+20	+10	+20	+10	+20

**Habilidades:** Arma de especialista (Lanza de caballería), Arma de especialista (Dos manos), Desarmar, Equitación, Esquivar golpe, Etiqueta, Golpear para aturdir, Golpear para herir, Golpe poderoso, Lenguaje secreto (Batalla), Heráldica.

**Equipo:** Armadura de placas completa (de malla y Casco si Kislevita), Escudo, Daga, Martillo o espada, Lanza de caballería, Una muda de buena artesanía, Destrero (F5 H11 A1) o Corcel si kislevita (F4 H5 A1).

**Accesos Profesionales:** Noble, Escudero, Caballero novel.

**Salidas Profesionales:** Caballero de fortuna, Capitán mercenario, Caballero del círculo interior, Templario.

### CABALLERO DEL CIRCULO INTERIOR



Dentro de cada orden de caballería seglar o religiosa hay individuos que llegan a la cima. Los mejores de entre los mejores. Han probado su valentía y lealtad repetidas veces, por lo que se los admite en el círculo interior de la orden. Lideran a los caballeros en el campo, representan a la orden en un juicio y toman importantes decisiones. Son algunos de los mas grandes guerreros de la humanidad, y a algunos les han transmitido peligrosos secretos acerca de la fundación del grupo. Cada uno de ellos aspira a convertirse en *Gran Maestro* de su orden: este es el pináculo de la caballería. Este esquema representa también a los conocidos como caballeros “*De le Graal*” bretonianos.

#### ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+30	+30	+2	+2	+8	+30	+2	+20	+30	+20	+20	+20	+30	+30

**Habilidades:** Adiestrar animales, Carisma, Código secreto (Batidor o Templario), Equitación, Hablar idioma (Breton, Estaliano, Kislevita o Tileano), Leer/Escribir, Lenguaje secreto (Batalla), Arma de especialista (Parada), Arma de especialista (una a escoger), Etiqueta, Golpear para herir, Golpear para aturdir.

**Equipo:** Destrero con bardas (F5 H11 A1 PA2), Rodela o Main gauche, Arma de la mejor calidad, Armadura de placas completa, Una muda de la mejor artesanía.

**Accesos Profesionales:** Caballero ungido, Templario.

**Salidas Profesionales:** Capitán mercenario, Caballero de fortuna, Cazador de Brujas, Iniciado, Señor, Héroe.

## VETERANO



Un soldado o luchador profesional que sobreviva a muchas batallas , pero al que no le interese lo mas mínimo ascender de rango, acabara convirtiéndose en un veterano. Los veteranos son, ante todo, supervivientes. No se ofrecen voluntarios para misiones suicidas, ni corren riesgos innecesarios, pero llegado el momento son los mas duros en el campo de batalla. Cuando se van de juerga lo hacen a lo grande, sabedores de que mañana puede terminarse su suerte, y que no tiene sentido morirse con la bolsa llena de oro.

### ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+20	+20	+1	+1	+6	+20	+1	+10			+10	+10	+10	

**Habilidades:** Consumir alcohol, Golpe poderoso, Esquivar golpe, Juego, Lenguaje secreto (Batalla), Muy resistente o Muy fuerte.

**Equipo:** Dos armas cualesquiera, Cota de malla larga con mangas, Botella de licor.

**Accesos Profesionales:** Berserker nórdico, Escudero, Proscrito, Gladiador, Valentón estaliano, Mercenario, Luchador de túnel, Soldado.

**Salidas Profesionales:** Campeón judicial, Héroe, Tirador, Jefe proscrito, Capitán mercenario.

## HEROE



Los héroes son guerreros que han dedicado sus vidas al combate y que destacan mas que ningún otro en el campo de batalla. No son líderes de hombres, pero como combatientes individuales no tienen igual. Viven para cada ocasión de poner al límite sus habilidades, pues solo entonces comprueban lo buenos que son. Muchos héroes sirven en ejércitos y ordenes marciales, pero los hay que vagan por el Imperio vendiendo sus impresionantes habilidades al mejor postor. Sus armas son siempre las mejores que pueden encontrarse en el Viejo Mundo.

### ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+40	+30	+2	+2	+8	+30	+2					+30		

**Habilidades:** Esquivar golpe, Tasar, Arma de especialista (tres cualquiera), Lucha, Pies ligeros o Reflejos rápidos.

**Equipo:** Seis armas de la mejor artesanía (o mágicas), Cota de malla corta con mangas.

**Accesos Profesionales:** Asesino, Caballero del círculo interior, Campeón judicial, Cazador de brujas, Duelista, Tirador, Veterano, Danzarín de guerra.

**Salidas Profesionales:** Asesino, Batidor, Cazador de brujas, Capitán mercenario.

**Calidad en Armas y Armaduras:** Si son de Buena calidad (precio x3) restan 1 a las posibilidades de romperse. Si de La Mejor artesanía (precio x10) **ademas** restan un 5% a cualquier negativo que produzcan (o si no los producen, +5% a I)

# Elfos del Viejo Mundo

por Adolfo MD

Tras la decisión del Señor Fénix Caradryel de abandonar sus posesiones en el Viejo Mundo para no volver, pocos son los miembros de la raza de los elfos que quedaron atrás. Los que lo hicieron, aceptaron una vida mas sencilla en los interminables bosques de lo que hoy conocemos como El Imperio y Bretonia, y con el paso del tiempo se convirtieron en los conocidos como Elfos del Bosque. Una cultura a parte. Cientos de años después las naciones humanas florecieron, cayeron, y volvieron a levantarse, y en el puerto de Mariemburgo los distantes elfos de Ulthuan crearon un enclave comercial de gran importancia, al cargo de su casta comerciante: Los elfos marinos. Son estos, y no otros, los elfos que, dentro de su rareza, son vistos mas amenudo en el Viejo Mundo.

## Los Elfos Marinos

Pertencen a la cultura de los Altos Elfos o *Asur*, nativos de la mágica isla de Ulthuan, al Oeste de Bretonia, que nadie encuentra si no es por la voluntad de sus soberanos. Miembros de una especie orgullosa y de larga historia, muestran un considerable desdén por los enanos, con quines guerrearon hace eones. La suya es una sociedad fuertemente ligada por los rituales y la disciplina, muy civilizada y jerarquizada. Como casta comerciante que son, tienen fama de grandes marineros, mercaderes y diplomáticos.

## Los Elfos Silvanos

Son los descendientes de aquellos “que se quedaron atrás”. Su cultura esta muy diferenciada con respecto a la de sus primos isleños. Escasos en numero, son un pueblo tribal y semi nomada, cuyas confederaciones, reclaman algunos de los grandes bosques del Viejo Mundo, como el de *Laurëlor*n al norte del Imperio, o el de *Loren* en Bretonia. La suya es una sociedad auto suficiente y muy integrada en su entorno, carente de lujos y superficialidades, pero que valora sobre todas las cosas la libertad individual y la solidaridad social. Se organizan en “*Claros*” (una organización política semejante al clan) y careciendo de reyes o nobleza, toman las decisiones mas importantes mediante delegados o sabios elegidos de entre su pueblo. Creen en la reencarnación de las almas, y no tienen, ni comercian con moneda. Mantienen un frio distanciamiento con las mas numerosas y pujantes sociedades humanas que los rodean, permaneciendo separadas de estas mediante la tradición, el miedo, la magia y su legendario sigilo; siendo su único contacto político con el Imperio, su embajada en la ciudad nordlandesa de *Grafenrich*.



## Dioses Elficos

Tanto Altos, como Silvanos reconocen la existencia de los diversos dioses, si bien los primeros los reconocen como poderosas entidades *Aethericas*, y los segundos como personificaciones de los poderes del mundo. Ambas culturas veneran al mismo panteón, y reconocen a algunas de sus dioses entre las deidades humanas (si bien los humanos las adoran de forma burda e incompleta). En cualquier caso, y al contrario que los humanos, los Altos elfos hace siglos que abandonaron la adoración formal de los dioses, en favor del arte de la Alta magia. Sus primos silvanos aun continúan prestándoles adoración a algunos de ellas, aunque raramente llegan a consagrarse a ninguno en particular; siendo una notable excepción el culto de los *Bailarines de guerra*, fanáticos seguidores de Adamnan-Na-Brionha.

Deidad Elfica	Preceptos	Equivalente a ...
<b>Adamnan-Na-Brionha:</b> <i>Dios de la danza.</i>	* Mantente siempre en buena forma. * Nunca amenazes el bienestar del pueblo elfico.	-
<b>Isha:</b> <i>Diosa de la fertilidad de la tierra.</i>	* Reverencia y protege la pureza de la naturaleza y toma de ella solo lo necesario. * Respeta y honra a la familia. * Ayuda al necesitado.	Rhya
<b>Kurnuous:</b> <i>Dios de los lugares salvajes.</i>	* Nunca dañes a un animal sin necesidad, ni permitas que otros lo hagan. * Respeta a todos los animales, tanto presas como depredadores. * Expulsa a la progenie del caos y los pieles verdes del bosque.	Taal
<b>Liadriel:</b> <i>Diosa de la música y el vino.</i>	* Festeja la vida y nunca hagas nada en detrimento del pueblo elfico.	Ranald
<b>Sarriel:</b> <i>Dios de los sueños y protector de las almas.</i>	* Oponete a la nigromancia, la magia oscura y a sus practicantes. * Nunca rechaces oficiar un funeral, ayudar al necesitado o escuchar los sueños de otros. * Nunca desecres un lugar de descanso dedicado a Sarriel.	Moor
<b>Mathlann:</b> <i>Dios del mar y las tempestades.</i>	* Ofrece un sacrificio antes de emprender un viaje por mar. * Respeta el mar y no tomes de el mas de lo necesario. * Destruye la mancha del caos allá donde contamine al mar o a sus criaturas.	Manann

## Magia Elfica

Los elfos son una raza mágicamente sensible, innatamente capacitada para utilizar todos los colores de la magia. Sin embargo la *Alta magia* unicamente se enseña en la *Torre de Hoeth* de Ulthuan, quedando generalmente fuera del alcance de los personajes jugadores. **Los elfos marinos** pueden acceder a la carrera de *Hechicero* con normalidad, pero ademas, pueden comprar la habilidad *Lanzar Hechizos- Elementalista, Ilusionista, o de color* del nivel correspondiente (al doble de su coste normal en PX) considerándose el cuarto nivel de la misma la antesala a la verdadera Alta magia (ver RdLM Pag 96), pero solo la podrán ejercer legalmente en las Tierras Desoladas. Por su parte, **los elfos silvanos** han abandonado la magia de color, centrándose en la vieja sabiduría del bosque, y solo practican la carrera de *Mago Silvano* (ver RdLM Pag 94).



## Habilidades Obligatorias

Todos los elfos tienen *Visión Excelente*. Si el personaje tiene mas habilidades iniciales, **si es Elfo Marino:** la segunda debe ser *Nadar*, y la tercera debe escogerse entre: *Construir embarcaciones*, *Danza*, *Cantar* o *Pericia fluvial*.

**Si elfo Silvano:** la segunda debe escogerse entre: *Danza*, *Cantar*, *Música* o *Movimiento silencioso (Rural)*. Las demás habilidades iniciales (si le queda alguna) son decididas aleatoriamente en la tabla de habilidades correspondiente.

## Carreras Elficas

Perteneciendo ambos a culturas tan diferenciadas, las carreras iniciales a las que tienen acceso han de ser necesariamente distintas. La mayoría de estas son esencialmente iguales a las de las otras razas (así, un batidor es un batidor), pero los elfos tienen sus propias señales secretas, siendo necesaria una prueba de Int para comprenderlas por las otras razas. Por otro lado, algunas de estas profesiones si pueden ser diferentes, no en su perfil, sino en su esencia. Por ejemplo, un cazar recompensas elfo no ejercería como su contrapartida humana, sino que se dedicaría a traer ante la justicia de su pueblo a cualquier ofensor que halla huido del territorio elfico (o al menos su cabeza).



CARRERAS DE GUERRERO		
Elfo Marino	Elfo Silvano	Carreras
01-10	01-10	Guardaespaldas
-	11-55	Guardián del Claro*
-	-	Peón
11-30	-	Infante de Marina
31-35	56-65	Mercenario
36-45	65-80	Miliciano
46-55	-	Noble
56-60	81-95	Proscrito
-	-	Gladiador
61	-	Matón
62-75	-	Marinero
76-80	-	Siervo
81-90	-	Soldado
91-95	-	Escudero
-	-	Matatrolls
-	-	Luchador de túnel
96-00	86-00	Guardia

CARRERAS DE BRIBON		
Alto Elfo	Elfo Silvano	Carreras
01-05	01-05	Agitador
06-10	-	Rufián
-	-	Mendigo
11-25	06-20	Artista
26-30	21-25	Asaltante
31-40	26-35	Tahúr
-	-	Ladrón de cadáveres
-	-	Carcelero
-	-	Gladiador
41-50	36-50	Juglar
51-60	51-60	Buhonero
61-70	61-70	Cuentista
71-75	71-75	Carcelero
76-85	76-85	Contrabandista
86-00	86-00	Ladrón
-	-	Saqueador de tumbas

CARRERAS DE MONTARAZ		
Elfo Marino	Elfo Silvano	Carreras
01-15	01-10	Barquero
16-20	11-15	Cazar recompensas
21-24	-	Cochero
-	16-20	Granjero*
25-35	21-30	Pescador
36-40	31-40	Guardabosques
-	41-50	Jinete del claro*
41-45	51-55	Pastor
46-50	56-65	Cazador
51-55	-	Mulero
56-60	66-70	Merodeador
61-80	-	Practico
-	-	Prospector
-	-	Caza ratas
-	-	Vigilante de caminos
-	-	Corredor
-	-	Portazguero
81-90	71-80	Trampero
-	81-90	Explorador Silvano*
91-00	91-00	Leñador

CARRERAS DE ACADEMICO		
Elfo Marino	Elfo Silvano	Carreras
01-10	-	Aprendiz de alquimista
11-15	01-05	Aprendiz de artesano
-	-	Druida
-	-	Ingeniero
-	-	Recaudador
-	06-15	Cuidador del bosque*
16-30	16-30	Herbolario
31-35	31-35	Hipnotizador
-	36-40	Iniciado
36-40	41-45	Boticario
41-45	46-50	Galero
46-50	-	Escribano
51-60	51-60	Vidente
61-65	-	Estudiante
-	61-70	Orador*
61-75	71-85	Comerciante
76-00	-	Aprendiz de hechicero
-	86-00	Aprendiz mago silvano



## Variaciones entre carreras elficas y humanas

Mas allá de perfiles y habilidades, puede haber considerables diferencias en cuanto a rol específico y consideración social que desempeña una misma carrera en la sociedad humana y la elfica. Por otro lado la frugal cultura de los elfos silvanos hace que se deban aplicar las siguientes modificaciones: Las *armas y armaduras* iniciales serán siempre de bronce (suman 1 a las posibilidades de romperse), y cualquier *dinero inicial* debe invertirse totalmente en equipo o perderse. Por otro lado, si tienen un arco, este sera automáticamente un *arco elfico*, y si disponen de montura, esta sera un caballo elfico del tipo especificado en la carrera (+5 a Int y +10 I, solo de Monta y Corceles). Los elfos marinos no sufren modificaciones.

## NUEVAS CARRERAS AVANZADAS

Señor de las Bestias (Apócrifo pag 70), Bailarín de Guerra (Apócrifo pag 74)

## NUEVAS CARRERAS BÁSICAS

### Cuidador del Bosque

La dependencia de los elfos silvanos con sus bosques los pone en una situación peligrosa. Cuando la enfermedad o los desastres se ceban con la foresta, el pueblo silvano sufre. Por ello, todas sus comunidades tienen individuos que dedican su tiempo a observar los bosques y cuidar de su correcto crecimiento y salud, ya sea identificando problemas para el equilibrio del mismo, ya sea potenciando su regeneración aya donde hombres o bestias hallan dejado su huella de destrucción y tala.

ESQUEMA DE AVANCE													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1	+10		+10		+10			

**Habilidades:** Identificar planta, Herbolaria, Orientación, Curar enfermedades (Plantas), Zahorí.

**Equipo:** Hoz (-10 I, -2 Daño), Zurrón.

**Accesos Profesionales:** Herbolario, Galeno.

**Salidas Profesionales:** Iniciado (Isha), Físico, Vidente, Orador, Aprendiz de mago silvano.

### Guardian del Claro

No es sorprendente que una raza tan celosa de sus fronteras tenga encargados de protegerlas, lo que si puede sorprender es la gran cantidad individuos que se ocupan de ello. Casi todos los elfos silvanos pasan una temporada de sus vidas como guardianes del claro, por lo que en caso de invasión pueden movilizar al grueso de su población contra cualquier amenaza. Cercados de enemigos como lo están, siempre hay un sitio disponible entre los guardianes para cualquier elfo que este dispuesto a proteger al pueblo.

ESQUEMA DE AVANCE													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10	+1		+4	+10	+1		+10				

**Habilidades:** Desarmar, Esquivar golpe, Golpe poderoso, Golpe para aturdir

**Equipo:** Cota de escamas corta, Arco o Lanza, 50% Escudo.

**Accesos Profesionales:** Mercenario, Miliciano, Guardián, Leñador.

**Salidas Profesionales:** Explorador silvano, Tirador.



## Jinete del Claro

Los jinetes del claro pueden encontrarse en muchas de las comunidades mas grandes de elfos silvanos, patrullando los senderos y las fronteras mas alejadas. Forman la caballería del bosque, donde crían una especie de caballos grises o blancos, no tan grandes como los Imperiales o Bretonianos, pero mas inteligentes y ágiles, perfectos para la caza y la guerra en los enmarañados bosques.

ESQUEMA DE AVANCE													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+2	+10		+10			+10		

**Habilidades:** Cuidar animales, Encanto animal (Caballos), Rastrear, Orientación, Equitación acrobática.

**Equipo:** Caballo de caza, Justillo de cuero, Lanza, Arco corto o Escudo.

**Accesos Profesionales:** Granjero, Guardabosques, Pastor, Merodeador.

**Salidas Profesionales:** Batidor, Capitán mercenario.

## Orador

Cuando un asunto de gran importancia afecta a las comunidades elficas, los diferentes Claros envían a sus representantes para discutir el mejor modo de actuar, mediante intensas sesiones de dialogo en las que cada uno expone sus puntos de vista e intenta convencer de los mismos a sus iguales. Los llamados Oradores son individuos dedicados a esta importante función, y en la sociedad elfica equivalen a los Abogados o Historiadores de las poblaciones humanas.

ESQUEMA DE AVANCE													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
					+1				+10	+10	+10		+10

**Habilidades:** Encanto, Etiqueta, Historia, Leyes (de los elfos silvanos), Oratoria, Narración.

**Equipo:** Muda de ropa de la mejor artesanía, Cayado labrado, Justillo de cuero.

**Accesos Profesionales:** Agitador, Cuidador del bosque, Juglar, Cuentista, Comerciante.

**Salidas Profesionales:** Demagogo, Iniciado, Mercader.

## Explorador Silvano

Entre el pueblo del bosque, los exploradores son los ojos y los oídos mas allá de sus frondosas fronteras. Donde los guardianes del claro forman el grueso de sus guerreros, los exploradores son los invisibles escaramuzadores que detectan las debilidades de los enemigos, indicando cuando y donde golpear, al igual que las flechas en la noche para los extranjeros que se aventuran demasiado profundamente en sus fronteras.

ESQUEMA DE AVANCE													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10			+1	+10		+10			+20		

**Habilidades:** Escondarse (Rural), Rastrear, Orientación, Escalar, Señales secretas (Montaraz), Movimiento silencioso (Rural), Poner trampas.

**Equipo:** Arco y flechas, Justillo de cuero.

**Accesos Profesionales:** Caza recompensas, Guardian del claro, Cazador, Trampero.

**Salidas Profesionales:** Mercenario, Tirador, Batidor.



# Caballos del Viejo Mundo

Por Adolfo MD

*Esta es una recopilación y profundización de las reglas relativas a los caballos para Warhammer 1ªed*

## Combate Montado

Atacar a objetivos montados: ¿Herir al jinete o a la montura? Esto depende de las alturas relativas de las partes:

Atacante	Montura del tamaño de un caballo	Montura Mayor
<3m de alto	01-20 Jinete 21-00 Montura	01-40 Jinete 41-00 Montura
= >3m de alto	01-50 Jinete 51-00 Montura	01-50 Jinete 51-00 Montura
Sobre una montura	01-50 Jinete 51-00 Montura	01-50 Jinete 51-00 Montura

En combates en los que las monturas también puedan atacar añade +10 al d100 para calcular a quien ataca la montura. Si la montura muere, tira en la siguiente tabla:

TABLA DE CAIDAS	
01-70	<b>Desmontado:</b> Puede seguir luchando a pie sin problemas
71-90	<b>Caído:</b> El jinete sufre ((1d4x2-1d6 (+2 si Hab. Acrobacias)) H sin aplicar armadura. Mínimo 1 H.
91-00	<b>Atrapado bajo la montura:</b> El jinete sufre tantas H como F de la montura. Puede intentar una prueba de F cada asalto para arrastrarse y quedar libre. Hasta que lo consiga se le considera objetivo indefenso.

## Armas de Caballería

- **Lanzas:** Cuando se carga con una Lanza o Lanza de caballería, el impacto se calcula con la F del caballo, y no con la del jinete, y en caso de alcanzar al objetivo ambas lanzas se rompen con 1, 2 o 3 en 1d6. Por lo demás, las estadísticas de ambas armas son las reflejadas en Warhammer 1ªEd.

- **Armas a dos manos:** En este juego se permite el uso de armas a dos manos sobre una montura, gobernándola con las piernas.

## Razas y Tipos de Caballos

En Warhammer 1ªEd existen nueve tipos o razas de caballos: *Mulas, caballos de Tiro, de Monta, de Caza, Elficos, Kislevitas, Corceles, Destreros y Destreros bretonianos*. Cualquier caballo puede soportar tantos Puntos de Carga como Fx300.

## Rasgos Psicológicos

Todos los caballos *menos los Corceles y Destreros* están sujetos a *Miedo* al fuego, los monstruos y los ruidos fuertes y repentinos. Si la falla, el jinete ha de pasar una prueba de *Montar* o tirar en la *Tabla de de Caídas*. Si la supera perderá el turno controlando al animal. Tira cada turno hasta que el animal supere la tirada o el jinete desmonte.

## Reglas especiales

Los personajes que tengan la habilidad *Entrenar Animales*, pueden intentar entrenar a un potro salvaje (un 10% de ellos podrían entrenarse como caballos de Caza o Corceles). Esto dura 1d4+2 meses y la posibilidad de éxito depende del DJ, atendiendo a la inteligencia del caballo y si el personaje dispone también de las habilidades *Cuidar Animales* y *Montar*.

PERFIL BÁSICO													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
7-8	33	0	2-5	3-4	5-11	30	0-1	-	10	10	10	10	-

- **Mulas y Mulos:** Son cruces estériles de caballos y burros. Son fuertes, fiables y tercos. Se usan como animales de carga, tiro o monta. Tienen M7, F3 y H5, pero están sujetos a *Estupidez* (Pag 68 WH). *Su Coste es 30 COs y su Disponibilidad Abundante.*

- **Caballos de tiro:** un caballo pequeño, lento y económico que usan los campesinos para tirar de carros de todo tipo. Tienen M7, F3 y H5. *Su Coste es 50 COs y su Disponibilidad Abundante.*

- **Caballos de monta:** un caballo normal, de tamaño pequeño o medio, pero cómodo y resistente, entrenado para viajar. Tienen F4 y H5. *Su Coste es 70 COs y su Disponibilidad Común.*

- **Caballo de caza:** Algunos ejemplares de caballos de monta tienen el carácter necesario para ser entrenados como caballos de caza. Sumando un +5 a cualquier tirada relacionada con su monta en una cacería. Los caballos de caza de Averland son los mas apreciados en el Imperio. Tienen F4 y H5. *Su Coste es 90 COs y su Disponibilidad Común.*

- **Corcel:** un caballo razonablemente grande, veloz y ágil, con gran resistencia, usado como animal de monta por la nobleza y que generalmente esta entrenado para la batalla. Los corceles elficos son con mucho los mas apreciados, pero su precio es astronomico. Tienen F4, H5 y A1. *Su Coste es 300 COs y su Disponibilidad Común.*

- **Destrero:** un caballo muy grande y entrenado para la guerra. Normalmente solo el *Gran Caballo Imperial* es lo bastante grande como para ser entrenado como Destrero. Tienen F5, H11 y A1. *Su Coste es 500 COs y su Disponibilidad Escasa.*

- **Destrero bretoniano:** esta es una raza de grandes destreros que se cría en Bretonia. Tienen sangre elfica, o eso dicen sus orgullosos criadores. El rey de bretonia ha prohibido su exportación, pero las grandes sumas que llegan a pagarse por estos magníficos animales espolean la ambición de tratantes de caballos y mercaderes en ambos lados de sus fronteras. Tienen F5, R4, H11 y A1. *Su Coste es 750 COs y su Disponibilidad Rara.*

- **Kislevita:** nativos de la fría Kislev, son los antepasados de todos los caballos Imperiales. Se pueden entrenar como caballos de monta y caza. Son animales ágiles, resistentes e inteligentes, aunque pequeños y rústicos. Acostumbrados a sobrevivir del pasto, hacen cualquier prueba de Manutención con +10 a su R. *Su Precio es similar, pero su Disponibilidad Escasa.*

- **Elfico:** Provenientes de los corceles de los Altos Elfos, esta es una raza de pura sangres generalmente de color gris o blanco, y pueden entrenarse como caballos de Monta, de Caza o Corceles (solo los Altos Elfos de Ulthuan disponen de Destreros de esta raza). En el Viejo Mundo

solo los elfos silvanos disponen de estos ágiles e inteligentes animales, aunque a veces pueden llegar a cambiarlos por armas o armaduras de acero con los mercaderes humanos. Además de las características normales de su tipo, tienen I40 e Int 15. *Su Precio es x10 y su Disponibilidad es Muy Rara.*

### Manutención de los caballos

Siempre que en el grupo haya alguien con la Habilidad *Cuidar Animales*, los caballos, al igual que los aventureros, pueden sobrevivir comiendo lo que encuentren y durmiendo al raso durante una temporada; pero al igual que sus jinetes, los caballos necesitan cuidados y cierto confort para mantener su salud y fuerza. Por consiguiente, cada vez que los jugadores declinen la posibilidad de pagarles *cuadra y forraje (el de los Destreros cuesta el doble)*, haz una tirada de Resistencia por sus caballos. Si la fallan, los animales pierden 1 punto de F y R hasta que puedan alojarse y alimentarse adecuadamente. Si cualquiera de sus atributos llegase a 0, el animal muere.

### Gualdrapas y Bardas

Los caballos son sumamente valiosos en combate, al igual que un símbolo de prestigio social, pero... ¿de qué vale un caballo si cae muerto en la batalla, arrastrando a su jinete consigo?

Existen dos tipos de protecciones generalmente utilizadas para proteger a las monturas: Gualdrapas y Bardas.

- **Las gualdrapas** son las mantas de adorno, a menudo decoradas con motivos heráldicos o religiosos, que usan los caballeros ricos para adornar a sus monturas, y que también ofrecen cierta protección en combate: 0/1 PA ( PA1 para golpes que causen hasta 3 puntos de daño después de restar la R del animal. PA0 si causan 4 o más). Pueden colocarse sobre caballos de Monta, Corceles y Destreros. *Su coste es 75 COs y su Disponibilidad Escasa.*

- **Las bardas** son la verdadera armadura para las monturas. Compuestas por capas de malla o escamas bajo placas de acero modeladas para ajustarse a la forma del animal. Proporcionan 2 PA en todas las localizaciones, pero restan 1 punto al Movimiento del animal. Solamente los Destreros son lo bastante fuertes como para cargar con ellas y con un jinete completamente equipado. *Su coste es 1200 COs ( 600 COs para PA1) y su Disponibilidad Rara.*



# NARIZ CONTRA NARIZ

## Sistema de batallas para Warhammer JdR 1ª Ed.

*Ante todo dar las gracias a B.Scot Hoover, por colgar de estas reglas. Hace muuuchos años yo las traduje, y las he jugado con bastante éxito para todas las versiones del juego (¡e incluso para otros juegos y ambientaciones!).*

*Este sistema, que bebe del viejo Bushido rpg, el GURPS Conan, y del no menos venerable Mighty Empires, ofrece un sistema flexible y sencillo para resolver batallas multitudinarias sin restar emoción a los roleos de los jugadores, los cuales pueden sentirse parte de la acción general y saber que la batalla no ha sido predeterminada por el Directos de Juego.*

*Tras varios años de playtesting he de decir que sigue siendo una herramienta útil y versátil, y espero que vosotr@s, amantes del Oldhammer, también la disfrutéis en vuestras partidas.*

*Adolfo MD.*

### 1. Determinar la fuerza de los bandos enfrentados

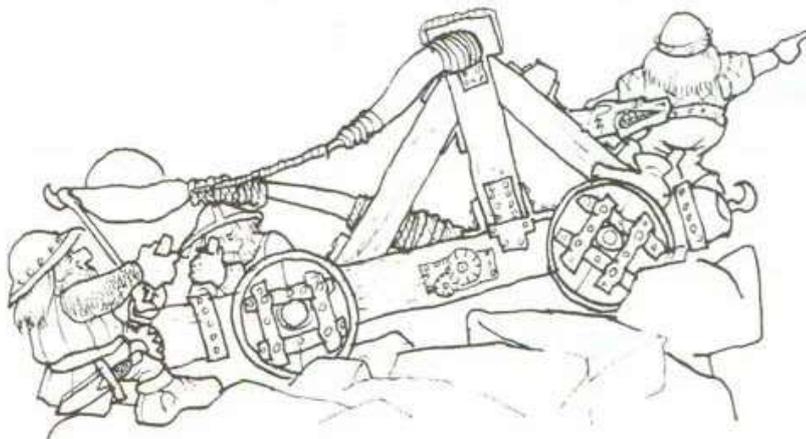
Este sistema utiliza *Puntos de Fuerza de Tropa (PFT)* que representan la capacidad combativa de una única unidad del ejército (ver tabla 1) y que son modificados por la Tabla de Experiencia.

La suma de todos los PFT que componen el ejército forma los *Puntos de Fuerza de Ejército (PFE)* y es con ellos con los que desarrollaremos la batalla.

**Tabla 1 Puntos de Fuerza de Tropa (PFT)**

Tipo de Tropa	PFT
Caballería Pesada	8
Caballería media	6
Caballería Ligera	4
Infantería Pesada	5
Infantería Media	4
Infantería Ligera	3
Monstruos / Demonios	4-50
Piqueros / Alabarderos	4
Escaramuceros	2
Arqueros	5
Ballesteros	6
Arcabuceros	8
Maquina de Guerra	15-50
Hechicero N1	4
Hechicero N2	16
Hechicero N3	32
Hechicero N4	64

Experiencia Unidad	PFT Modificadores
Élite	PFT x2
Veteranos	PFT x1,5
Experimentados	PFT Base
Novatos	PFT x0,5
Sin Entrenar	PFT x0,25



## 2. Determinando el resultado de la batalla

Cada batalla es decidida en turnos que duran 1 hora de “tiempo de juego” (no real). Después el Director de Juego de la batalla tira 1d10 por cada bando, teniendo en cuenta los **modificadores de la Tabla 2** y los de la **Estrategia** que cada bando ha elegido para ese turno (*ver estrategias mas adelante*).

Teniendo en cuenta esto el Director de Juego compara los resultados finales. El bando que tenga el resultado mayor es considerado el ganador de ese turno de la batalla y el bando con menos resultado, el perdedor.

El Director de Juego debe apuntar como va cada bando al final del turno y ver en que estado ha quedado tras el, esto es:

**Victoria:** Cuando el enemigo ha sido derrotado, huyendo del campo de batalla o al menos completamente eliminado. Esto marca el fin de la batalla.

**Ganando:** Sacando mas resultado en el dado de 10 tras usar los modificadores. El combate continua.

**Nariz contra Nariz:** Los dos bandos han empatado en las tiradas del dado modificadas y se esfuerzan por imponerse el uno al otro. La batalla continua.

**Perdiendo:** Sacando menor resultado el turno de batalla. Continúa la Batalla.

**Derrota:** Tu ejercito ha huido o se esfuerza por agarrarse las tripas... es el fin de la batalla.

Tabla 2 Modificadores a la tirada de dado

Situacion	Modificadores
<b>Numero Superior</b>	
2 a 1	+1
3 a 1	+2
4 a 1	+3
5 a 1	+4
<b>LD del Comandante</b>	
15 o menos	-2
30 o menos	-1
50 o más	+1
70 o más	+2
<b>Las Tropas Inspiran...</b>	
Miedo	-2
Terror	-3
<b>Tropas Sujetas a...</b>	
Estupidez	-1
Inestabilidad	-1



### Aclaraciones sobre la Tabla 1 y la tabla 2

Las *unidades Ligeras, Medias o Pesadas* dependen sobretodo del tipo de armadura que usen (caballería y infantería) como del tipo de armamento que tengan; así una unidad de ballesteros tileanos será “Ballesteros” y una unidad de nórdicos con escudo y armadura de pieles “Infantería ligera”.

#### **En cuanto a la tabla 2...**

- Es cosa del Master calcular según su criterio la *proporción de tropas* de uno y otro ejército.
- Algunas tropas podrían inspirar *miedo o terror* al ejército contrario (por medio de hechizos / artefactos o simplemente por su naturaleza (un gigante, Ogros... etc) igualmente algunas criaturas o unidades victimas de un hechizo podrían estar sujetas a “*estupidez*”(Trolls por ejemplo), lo que limitaría su efectividad táctica. Las tropas sujetas a “*Inestabilidad*” serán aquellas que dependan de una mente superior para funcionar y/o de ciertas condiciones mágicas (Demonios, Muertos vivientes... etc)

## **3. Estrategias de Batalla**

Estas son acciones que el General de cada ejército ha de declarar al Master al principio de un nuevo turno de batalla y que afectan a la tirada del dado que decide quien gana o pierde ese turno de batalla.

**Ataque desesperado:** El ejército que use esta estrategia *automáticamente* pierde al final del turno 10 PFE aunque gane el turno de batalla. *Esta estrategia da un +1 a la tirada de dado.*

**Retirada:** Si se elige esta estrategia se considera que el ejército contrario gana la batalla y *no se contabilizan bajas en el ejército que se retira ese turno.*

**Parlamentar:** Para que esta estrategia de resultado ha de usarse antes de entrar en la batalla propiamente dicha y ha de ser aceptada por ambos bandos (lógicamente). Es cosa de roleo entre los representantes que se dirijan a parlamentar entre los dos ejércitos.

**Emboscada:** Pillar al enemigo por sorpresa. Esta estrategia solo es posible en el primer turno de la batalla y solo por el bando que estaba previamente en el campo de batalla (defendiendo). Esta estrategia proporciona un +4 *a la tirada del dado*. Opcionalmente el Master puede considerar que el terreno o el plan de un ejército ha de dar mas o menos bonus, y se ha de tener en cuenta las precauciones que el bando contrario pudiese tomar.

**Carga:** Las tropas cargan vociferantes contra el enemigo. Esta estrategia da un +2 *a la tirada del dado*. *Si la caballería esta metida en la carga añade un +1 adicional*. *Si las tropas que defienden tienen unidades de piqueros o alabarderos el bonus de carga es anulado*. Una carga solo puede ser ordenada *una vez* por batalla. Esta estrategia no es posible en terrenos difíciles como bosques densos, pantanos, colinas... etc.

**Hostigar el flanco:** Unidades del ejército hostigan el flanco con ataques relámpago. Solo es posible sacando con éxito una tirada de *LD* del capitán del ejército. Esta estrategia da un +1 a la tirada del dado y añade 10 PFT al total de las bajas causadas al perdedor del turno (sea cual sea el bando perdedor). *Si el ejército cuenta con Escaramuzadores, la tirada de Mando se hace con + 10.*

**Finta:** Consiste en tentar al ejército enemigo con una o unas unidades para que ataque demasiado pronto a esas unidades, dejando partes en su defensa mal cubiertas. Solo es posible pasando con éxito una tirada de *LD* del capitán y da un +1 a la tirada del dado.

## 4. Bajas del turno de batalla.

Para determinar las bajas que el perdedor del turno ha sufrido, compara la diferencia que halla entre las tiradas del dado de 10 modificadas entre los dos ejércitos. Multiplica esta diferencia por 2 y añade cualquier modificados a las bajas por estrategia. El resultado será la pérdida de **PFE** (Puntos de Fuerza del Ejército) del bando perdedor. El bando ganador (el que tras tirar el dado y modificar la tirada saco mas) solo pierde la diferencia.

### Diferencia de las tiradas x2 +/- Modificadores por Estrategia

El 50% de esas bajas son consideradas muertos o agonizantes, el resto solamente heridos graves, inconscientes o desertores.

## 5. Acciones de los Jugadores durante la Batalla.

El DJ debería describir la batalla sin informar a los jugadores de las tiradas y tal, así es más divertido. Cada jugador que participa en la batalla describe su participación en su roleo antes de determinar el fin del turno de batalla y en función de su comportamiento se determinara que le sucede en su roleo.

*Los jugadores se podrán comportar de estas formas:*

**Valeroso:** El pj lucha valientemente en primera línea de cuerpo a cuerpo y generalmente con un comportamiento heroico (o suicida...) Este modo es el más peligroso pero es el que mas gloria da...

**Manteniendo su posición:** El pj no lucha con especial coraje o cobardía, solo quiere matar al enemigo sin correr riesgos excesivos.

**En retaguardia:** El pj intenta estar bien atrás de la primera línea de batalla y generalmente solo intenta salvarse a si mismo. Esto puede ser considerado un deshonor en muchos casos, especialmente si es un hombre de armas.

**Desertando:** El pj aprovechara la primera oportunidad que tenga para escapar del combate. El jugador seria considerado un desertor y un cobarde. Solo si el pj esta severamente herido se entendería este comportamiento.

## El turno de los PJ en la batalla

Después de que el DJ haya determinado los resultados de ambos bandos de la batalla (con 1D10 y los modificadores) y tenga los turnos de combate individuales de los jugadores implicados en la batalla, compara estos turnos con la *Tabla 3*, la cual te indicara un nº en función del comportamiento de cada pj. Coge ese nº y ve a la *Tabla 4*, en la que tiras 1D6 para determinar que le sucede a ese jugador.

**Tabla 3**

Resultado Del Ejercito					
Comportamiento pj	Victoria	Ganando	Nariz contra nariz	Perdiendo	Derrota
<i>Valeroso</i>	1	2	2	5	8
<i>En su posición</i>	1	3	3	6	9
<i>En retaguardia</i>	4	4	4	7	10
<i>Desertando</i>	10	10	10	10	10

**Tabla 4**

Resultado de la Tabla 3										
1D6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2-7	1-6	1-3 1H	N	1-6 1H	1-3 1H	N	1GC	1C	1C
2	2-7 1H	1-6 1H	1-3 2H	N	1-6 1H	1-3	N	1GC	1GC	REN
3	2-7 1H	1-6 1H	1-3 2H	N	1-6 1H	1-3	1	3H ESC	REN	
4	2-12 1H	1-6 1H	1-3 2H	1	1-6 2H	1-3 1H	1	REN ESC	2H	2H ESC
5	2-12 1H	1-6 1H	1-3 1GC	1	1-5 1H	1-3	1	1GC ESC	1C ESC	ESC
6	2-20 1GC	1-6 1C	1-3 1GC	1	1-6 1C	1-3 1C	1	ESC	ESC	ESC

### Explicación de tabla 4

**Nº :** *Este es el nº de enemigos comunes vencidos en el corazón del combate. Cada enemigo da 5 px (puntos de experiencia)*

**H:** *El pj es herido. Recibe uno o más ataques de F3, aplicando después su R y Armadura*

**C:** *el pj se ve implicado en **combate personal** contra un enemigo equivalente a su propio nivel de habilidad ( hay que rolearlo, y es un combate normal)*

**GC:** el pj se ve envuelto en un **Gran Combate**. Ya sea contra alguien superior a el, contra varios enemigos de nivel inferior o contra algo especial (un gigante por ejplo)

**N:** No sucede nada especial, es posible que la vorágine de la batalla le haya empujado hacia el interior de sus líneas o fuera del combate

**ESC:** El pj escapa de la batalla o deserta

**REN:** El pj es **rodeado** por una masa de tropas enemigas. El jugador puede elegir si rendirse o decide luchar (y morir muy probablemente), en cuyo caso tirara en la **columna 8** todo el rato hasta que salga un resultado **ESC** (escapa), lo que significaría que el pj se abre camino a sangre y fuego entre las líneas enemigas. Esto da 50 px al personaje.



## El ejemplo que no podía faltar... La Batalla del Molino Gimiente.

Se prepara una batalla entre Orcos de las Montañas Grises y Un ejército Reiklandes. Para ello los humanos han llevado 3 unidades de soldados (1 de Caballería Pesada, 1 Infantería Media y 1 de Arcabuceros) por un total de 20 PFE. Todos son “*Experimentados*” así que los PFE se quedan igual. En el ejercito hay 3 PJs: Otto, un mercenario humano, Black, un matatrolls, y Edna, una gentil iniciada de Shallya.

Los Orcos han llevado a la batalla a tres bandas de Infantería Media y una unidad de Orcos Negros (Infantería Pesada) por un total de 20 PFE, todos con nivel “*Experimentado*”, así que los PFE se quedan tal cual.

Los dos ejércitos se juntan en un claro junto a un quejumbroso molino, y nadie se va a poner a *parlamentar*, así que la batalla empieza inmediatamente. El capitán mercenario decide “*Cargar*” contra los pieles verdes que están cruzando lentamente el prado. Otto buscando gloria (y promoción) decide luchar en 1ª línea (*Valeroso*). Black el enano, odia a todos los pieles verdes y carga salvajemente (*Valeroso*), mientras que Edna se mantendrá en ultima línea de batalla, para atender a los heridos (*En retaguardia*).

El Director de Juego tira 1d10 por cada bando, y saca 5 para los imperiales, que modificado por la carga queda en un 8. Los orcos sacan un triste 2 y son cogidos mal preparados por los mercenarios.

En este punto, los Reiklandeses son considerados “*ganadores*” de este turno y los Orcos “*Perdedores*” del 1er turno de batalla.

Las bajas de los Orcos son 12 PFE ( $8-2= 6 \times 2 = 12$ ) y los humanos solo pierden 6 PFE ( $8 - 2 = 6$ ) por ser los ganadores del turno de batalla.

***Ahora es el turno de ver que pasa con los personajes de los jugadores implicados...***

Otto actuaba valerosamente, mira en la Tabla 2, y como su ejercito es vencedor, usara la columna 2 para le tirada de la Tabla 3. Tira en la Tabla 3, columna 2, y saca con 1D6 un resultado de 6. Por tanto el ha ayudado a matar a 4 (entre 1 y 6, según la tabla) Orcos en el corazón de la batalla. Además se encuentra con un Orco Negro solitario que lucha en combate singular contra el (jugando el combate)

Black, el enano, usa la misma columna que Otto (la 2) por actuar igualmente valeroso. El tira en la Tabla 3 y saca un 2. El ha matado a 5 pieles verdes y ha recibido 2 golpes de 1D10+3 de daño.

Finalmente Edna usa la columna 4 (por estar en retaguardia) y saca un 5 en la Tabla 3. Ella ha matado a un Orco solitario, que probablemente estaba herido.

Ha pasado una hora de lucha encarnizada. Con un rugido, el enorme caudillo orco lidera el contraataque de los pieles verdes, y comienza el 2º turno de batalla...

