

Ficha Warhammer

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis:

Este pequeño compendio pretende abarcar algunas de las formas más comunes de protecciones asociadas a la magia, es decir, formas en que la magia protege a algunas criaturas e individuos, y formas en que algunas criaturas e individuos están protegidos frente a ésta. Este es un compendio apócrifo y personal, desarrollado e ideado por mí, y puesto que en varios puntos ampliaré o modificaré las reglas originales, sois libres de utilizarlo a vuestro antojo.

Créditos:

Escrito por: William Tender



El Viejo Mundo es un lugar horrible y peligroso donde lo menos difícil es encontrar una forma de morir, donde hay enemigos por todas partes, y el peligro acecha en cada rincón. Por tanto, no es de extrañar que los atemorizados y paranoicos habitantes del viejo mundo, al encontrarse frente al infinito potencial de poder que es la magia, piensen en cómo usarla para protegerse en primer lugar. Al mismo tiempo, la magia es un poder enormemente destructivo, y existen ciertos mecanismos para protegerse de ella, que también serán tratados debidamente.

Protegido Mágicamente.

Existen criaturas a quienes la magia les protege de alguna forma, o amuletos que pueden conceder esta ventaja. En la mayoría de casos, es necesario algún tipo de amuleto, fetiche, o ritual para que el individuo se beneficie.

Considera “Protegido Mágicamente” como un talento o propiedad especial circunstancial, conferido a una criatura por diversos abalorios Mágicos. Al igual que la mutación “Escamas”, este talento o propiedad, debe ir acompañado de un número indicativo de su magnitud: “Protegido Mágicamente (1)”, “Protegido Mágicamente (3)”, etc...

Este talento hace que algunos de los golpes o ataques dirigidos contra el personaje se desvíen mágicamente en el último momento, protegiéndole de manera efectiva contra muchos de los peligros del mundo.

Esto funciona de forma semejante al uso de la habilidad “Esquivar”, es decir, se realiza una tirada, y si se tiene éxito, el personaje ignora por completo los efectos del daño. Si la tirada falla, el ataque se resuelve de la forma habitual. No obstante, existen notables diferencias entre ambos. La primera es que sólo se puede realizar una esquivas por asalto, contra ataques cuerpo a cuerpo de los que se sea consciente y se puedan prever. La protección mágica en cambio, protege contra todas las formas de ataque que se empleen contra el portador, excepto daños por enfermedad, locura, asfixia por inmersión, o caídas (pero sí de fuego o ácidos, ya que se pueden desviar, o de gases tóxicos, que pueden ser mágicamente apartados de las vías respiratorias de la víctima del ataque). Este talento funciona de igual modo contra ataques de área, hechizos, proyectiles, e incluso variantes de ataque de las que el individuo no sea siquiera consciente.



A continuación, se describen los distintos grados de este Talento.

Protegido Mágicamente (1):

Tira utilizando la mitad de tu Voluntad como porcentaje base de salvarte. Esta es la protección que ofrecen las pinturas de guerra de los orcos salvajes, o la de ciertas runas enanas, o amuletos mágicos no demasiado infrecuentes (para ser un objeto mágico). (A discreción del DJ, esta regla sustituye a la de las pinturas de guerra de los orcos salvajes).

Protegido Mágicamente (2):

Tira utilizando tu Voluntad como base a la tirada. Algunos grandes chamanes y caciques orcos salvajes reciben protecciones incrementadas, así mismo, la acumulación de varias runas enanas, y unos pocos amuletos mágicos dispersos por el mundo, producidos por grandes hechiceros, o los más altos cargos sacerdotales del mundo, ofrecen esta clase de protección.

Protegido Mágicamente (3):

Tira utilizando tu Voluntad +10%, Se cree que existe una runa magistral de los enanos que produce este efecto. Puede que existan algunos objetos mágicos famosos, en manos de grandes héroes, que ofrezcan estos niveles de protección, pero no hay nada demostrable.

Protegido Mágicamente (4):

Tira utilizando tu Voluntad +20%, cualquier ser protegido hasta este punto, es sin duda un individuo peligroso, más allá de lo normal. Se cree que los dioses del Caos bendijeron con este nivel de salvaguarda al señor del fin de los tiempos Archaón.

Aura demoníaca.

Los demonios no son criaturas de este plano, eso es bien conocido, en su mundo, son seres de emociones puras, sin forma física, ya que allí la física no tiene sentido o importancia, sino la “psíquica”. En el Aethyr, las leyes que rigen el mundo son la voluntad, el carácter, la intención, la emoción.

Cuando los demonios se manifiestan en este plano, adquieren una cierta imitación de forma física, engendrada por las expectativas humanas, miedos, prejuicios y pesadillas. Cuando el primer devorador de almas entró al mundo, inmediatamente su ser buscó referencias en las mentes de todos los habitantes del viejo mundo, de qué forma tendría el odio, y dado que el odio no existe de manera física, se



adaptó a las expectativas, a los miedos y a las imágenes mentales de todos los hombres, elfos, y seres pensantes del mundo. Más o menos, ocurre así, y por eso no todos los individuos perciben a los demonios de manera idéntica. La situación es que al no ser seres enteramente de este plano, son inestables, y su presencia en nuestro mundo es difusa, por ello, no sólo pueden ser expulsados a su plano cuando su voluntad flaquea, sino que conservan cierto carácter de intermitencia entre planos. Por ello, cuando su ser se encuentra más próximo al plano disforme que al mundo físico, gozan de cierta “etereidad”, y por tanto, las armas y ataques no-mágicos les atraviesan sin herirles. Para expulsarles con más eficacia, se pueden emplear ataques mágicos, ya que se manifiestan en dos planos a la vez, y tienen eco en el Aethyr, y por tanto, no hay sitio en el que ocultarse de estos ataques. No obstante, el carácter, la voluntad, las expectativas, esperanzas, sueños, miedos y deseos de los mortales se reflejan en el Aethyr también, así que existe cierta posibilidad de que los individuos con un carácter más fuerte, y determinación más férrea hieran a los demonios sin necesidad de armas mágicas. A discreción del DJ, estas reglas sustituirán a las del Aura demoníaca descritas en el Bestiario del Viejo Mundo.

Considera que un demonio Tuviera “Protegido mágicamente (2)” contra todos los ataques no mágicos que puedan producirse contra él. No obstante, si es una criatura viva y pensante la que le ataca (cualquier criatura viva del mundo con emociones, es decir, cualquier criatura excepto los no muertos, autómatas, máquinas, plantas, o accidentes naturales como derrumbamientos) se le restará a su tirada, la mitad de la voluntad del atacante.

Por ejemplo: Hans el panadero, miembro de unas milicias, ataca a un demonio de Nurgle invocado por unos asaltantes del caos. El demonio tiene Vol 44, y Hans, 32. $44 - (32/2) = 44 - 16 = 28$. El demonio podría resistir los ataques de Hans con un 28 o menos en una tirada de 1d100.

Sin embargo, al frente de la milicia, se encuentra un devoto sacerdote de Sigmar, el padre Julius, que tiene Vol 54. En este caso, la poderosa fe del sacerdote imprime cierta posibilidad de éxito adicional frente al demonio.

$44 - (54/2) = 44 - 27 = 17$. El demonio se salvaría de los ataques de Julius con tiradas exitosas de 17 en 1D100. Ciertamente, El sacerdote tiene más probabilidades de éxito, como la tendrían grandes nobles, políticos, hechiceros, cazadores de brujas, o sumos sacerdotes.



Resistente a la Magia

Hay criaturas con menos eco espiritual en el Aethyr, o sencillamente con un eco athyrico más defensivo. Suelen ser criaturas testarudas y resistentes, que a menudo desprecian la magia, y por este cúmulo de circunstancias, u otras, están especialmente protegidas frente a la magia. Tal es el caso de los enanos, los trolls de piedra, los demonios de Khorne, etc.

No obstante, la regla de la resistencia a la magia únicamente refleja la protección frente a conjuros evitables por Voluntad, y no influye sobre aquellos destinados únicamente a hacer daño. Además, no existe una gradación clara en esto, por eso, planteo un sistema. Si se emplean estas reglas, a discreción del DJ, sustituirán a las descritas en los diversos reglamentos y suplementos de Warhammer. A partir de ahora, considera “Resistente a la Magia” como un talento escalonado, con distintos niveles.

Resistente a la Magia (1): Resistente a la Magia:

El personaje obtiene un +10% a sus tiradas de Voluntad para resistir hechizos. (Enanos, Desangradores de Khorne, diversos amuletos)

Resistente a la Magia (2): Pozo de Magia:

El personaje obtiene un +30% a sus tiradas de Voluntad para resistir hechizos, además, recibirá un +2 a su BR contra ataques de origen mágico, como rayos y bolas de fuego, pero no contra ataques físicos con un componente mágico, como armas encantadas. (Trolls de Piedra, demonios con collares de Khorne, como los Mastines)

Resistente a la Magia (3): Sumidero de Magia:

El personaje obtiene un +50% a sus tiradas de Voluntad para resistir hechizos, además, recibirá un +4 a su BR contra ataques de origen mágico, como rayos y bolas de fuego, pero no contra ataques físicos con un componente mágico, como armas encantadas. (Este poder, casi desconocido, está reservado a objetos fabricados por los propios dioses, y los que lo poseen se les suele considerar inmunes a la magia. Es posible que algunos de los más poderosos príncipes demonio de Khorne lo posean, pero nadie lo cree con certeza).



Dispersión!

Tradicionalmente, en los combates, uno podía recibir ataques, a los que podía hacer frente como mejor se supiese, parando, esquivando y contraatacando. Sin embargo, cuando un hechicero entra en juego, el asunto se vuelve bastante peliagudo, ya que la única defensa posible contra sus hechizos de ataque, solía consistir en encajarlos como buenamente pudiera, mientras se apresuraba en correr hacia el lanzador para hundirle cuatro palmos de acero imperial entre las tripas, un método probado y eficaz para obstaculizar el lanzamiento de conjuros. ¿Pero qué hay de los otros hechiceros? ¿No se conocen acaso técnicas de dispersión que permiten disipar un conjuro, dispersando los hilos mágicos que lo forman en el mismo momento en que se tejen?

Es algo que en batallas se lleva haciendo toda la vida. Proteger mágicamente a los compañeros, luchando por deshacer a tiempo las artimañas que teje el enemigo.

La magia de batalla tradicional, común a todos los colegios, ofrece el conjuro “Disipar”, para deshacer efectos mágicos que persisten. Pero eso no salva a nadie de una bola de fuego o un rayo. Por eso ofrezco un sistema que permita, no sólo salvar el pellejo frente a brujos enemigos, sino convertir el duelo mágico en algo espectacular, ya que la dificultad añadida de que el enemigo nos disperse, forzará a los magos a no contener su poder, facilitando la aparición de Maldiciones de Tzeench, y fenómenos espectaculares.

Nuevas acciones de combate:

Dispersar

Tiempo: Medio asalto.

Efecto: El lanzador se dedica a deshacer la trama aethyrica de un conjuro enemigo, impidiéndole que lance un conjuro. Lanza tantos D10, como la puntuación en magia del hechicero -1, compara el resultado con la tirada de hechizo del lanzador, y si el resultado de la tirada de dispersión es mayor que el de la tirada de hechizo, los efectos del conjuro no se producen, pero sí los de cualquier otro fenómeno asociado al lanzamiento de conjuros (como la maldición de Tzeench, o el fallo crítico de conjuros). Este medio, de por sí, sólo funciona en circunstancias normales con conjuros de efecto extendido: (una deflagración infernal, o una convocación de enjambres de ratas, cuyos efectos permanecen). Para dispersar conjuros de efecto inmediato, se debe reservar la media acción de



dispersar, para realizarla en el momento en que el hechicero enemigo lanza el conjuro, y resolver las dos tiradas entonces. La dispersión puede beneficiarse de los efectos de la canalización, es decir, un hechicero puede dedicar medio asalto a canalizar, y reservar el otro medio para la acción de disparar durante el asalto enemigo. Así mismo, los magos elfos pueden beneficiarse de los efectos del Talento “Experto Canalizador” para las tiradas de dispersión del mismo modo que lo hacen para las de hechizo.

A la tirada de dispersión, del mismo modo que sucede con la de hechizo, existen múltiples modificadores. He aquí una pequeña lista:

Localización	Modificador
En Ulthuan	+5
En Albión	+3
En un círculo de piedras druídico, o bosque encantado	+2
En una zona de acumulación de magia oscura	-2
En Athel Loren	-3
En Los Desiertos del Caos	-5

Hay que especificar, que aunque se beneficia de reglas similares, la dispersión no es un lanzamiento de conjuro, y puede realizarse en el mismo asalto en que se lanza un conjuro. Es posible, incluso, tratar de dispersar dos conjuros en el mismo asalto, pero sólo uno podrá ser instantáneo, mientras que el otro deberá estar ya en activo, y además, suele ser una tarea difícil, de gran concentración y esfuerzo.

Concluyo mi tercer apócrifo personal de reglas propias para Warhammer, suerte una vez más a los Djs que lo prueben en sus partidas. Agradeceré vuestras opiniones y vuestras experiencias una vez puesto en funcionamiento, para que cada uno considere si las reglas, sistemas, y costes están equilibrados, siempre mola experimentar con algo de testeo sobre el terreno. Gracias y suerte.

Ofrecido a IGAROL por William Tender.

