



WARHAMMER

PANZAS DE ALQUILER

- Un estudio acerca de los Ogros -

Para todos aquellos que me
apoyaron cuando parecía que no
iba a poder levantarme de nuevo.
Os lo agradezco enormemente.

También me gustaría dedicar este
volumen a Igest, por su esfuerzo
por mantener Igarol a flote

INDICE DE CONTENIDOS

Prefacio	2	Tribus Ogras	32
Los Ogras	3	Creación de Pjs Ogras	36
Las Montañas de los Lamentos	10	Bestiario	46
Los Gnoblars	12	Apendices	56
Los Reinos Ogras	26		

CREDITOS:

Autor: Julián Fernández Chicón
Diseño: Julián Fernández Chicón

Ante cualquier comentario o duda acerca de este libro, remitid un correo electronico a lobotiny@hotmail.com

AGRADECIMIENTOS:

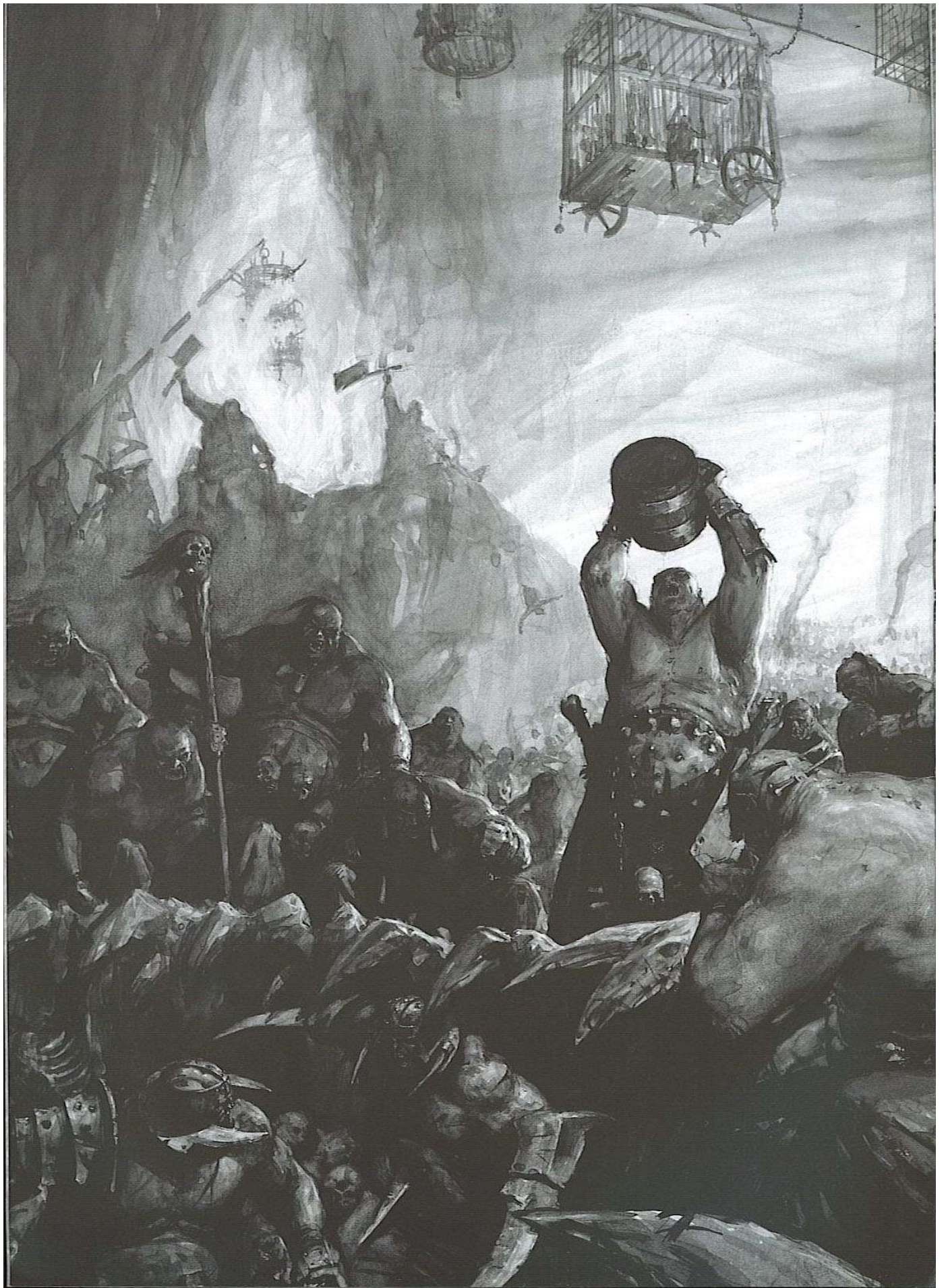
Querría agradecer antes que a nadie, por su labor en la creación del documento original, a **Andrew Law**, a quién espero no le importe la adaptación de sus reglas. Agradezco también su ayuda a **Nuris**, quién a colaborado en la presentación de la portada (debo aprender a maquetar imagenes, lo se...). No me olvido de los chicos de **Igarol**, que votaron por el nombre del libro, así como perdonaron mis numerosos retrasos. ¡Gracias a todos!

PREFACIO

Tal y como corresponde al primer libro creado para la segunda edición de Warhammer Fantasy Rol, este libro ha sido tratado con especial atención. No es que los Ogros me fascinen (debería decir “me fascinaran” pues tras documentarme como es debido, algo se puede decir que ha cambiado en mi forma de ver a estos enormes y rollizos gigantones), y sabía que antes de proseguir debería adaptar los libros “Yunque y Martillo” y “El Corazón del Mundo”. Pero como aún no se habían publicado aquí en España demasiados libros, decidí no tocar nada que fuera posible que publicaran los chicos de Black Industries, así que con mucho pesar tuve que aplazar la adaptación de “Yunque y Martillo”, y dejar para más adelante también el “Corazón del Mundo”. Sin tener un rumbo fijo, no tenía ni la más remota idea de que nuevo libro hacer, pensaba en los Elfos Oscuros cuando mi camarada Eklab me inspiró. En los foros de igarol, Eklab preguntaba si alguien podría traducir el documento creado por Andy Law “Imperial Ogres”. Tras mucho esperar, nadie se presentó voluntario y me asigné a mi mismo esa tarea. Pero ya puestos ¿por qué traducir simplemente dicha información? ¿Por qué no crear un libro para esta raza? De este modo comencé con la documentación acerca de los Reinos Ogros (la cual fue hallada en su mayor parte en artículos de White Dwarf y en el libro de ejército de Warhammer). También me vi obligado a cambiar la presentación del libro para estar acorde con los manuales publicados hasta. Espero haber acertado y que este libro sea del agrado de todos.

Julían Fernández Chicón
25 de Septiembre de 2006





LOS OGROS

Los Ogros son monstruos grandes, feos y brutales que destacan principalmente en dos actividades: comer y luchar. Un ogro es fácilmente reconocible por su enorme masa corporal y sus tripas en forma de canto rodado, pero todo aquel que se cruza con uno de ellos sabe muy bien que debe desviarse de su camino, ya que la voluntad de un ogro la mayoría de las veces se impone a garrotazos y devorando a toda criatura viva que atrapan. Los Ogros proceden de un sinfín de reinos dispersos por las Montañas de los lamentos, y más allá, en las tierras lejanas al este del Viejo Mundo. Los Ogros suelen ocupar su tiempo luchando como mercenarios y buscando gresca con seres más débiles que ellos, lo que, para ser honestos, incluye a casi todo el mundo. Para mayor consternación de las razas civilizadas, la población de Ogros en las montañas ha crecido tanto que han empezado a hacer incursiones en el mundo exterior y ya no en grupos de dos o tres, sino de cientos.

En batalla, un solo ogro es rival equiparable a media docena de guerreros humanos. Un ogro toro adulto alcanza alrededor de 3 metros y medio de altura y casi la mitad de anchura. Su impresionante cuerpo está coronado por una cabeza bestial que emite gruñidos sobre un cuello casi inexistente. Sus magníficos brazos son tan gruesos como el pecho de un hombre y con ellos derriba fácilmente las paredes de una casa. Las piernas de un ogro son robustas e incansables y le ayudan a transportar su enorme masa corporal. Sus dientes son anchos y planos, como los colmillos de una bestia. El vello que recorre su cuerpo

es lacio y grasiento y, aunque es bastante común la calvicie entre los Ogros, es difícil encontrar alguno que no tenga vello facial (presumiblemente para atrapar trozos de comida que puedan escaparse y que con sus manos como palas vuelve a introducir en su boca). Solo un demente confundiría la impresionante constitución de un ogro pensando que se trata de grasa, ya que, bajo la gruesa capa de piel que lo aísla de las inclemencias del tiempo, hay un extenso entramado muscular. Su piel es tan resistente como el cuero y el doble de gruesa y es tal su resistencia que empalar a un ogro con una lanza no es garantía de que no pueda devolver el golpe y aplastar la cabeza de su enemigo. Con todo, el rasgo más notable de un ogro es su tripa.

La tripa de un ogro común es de extrema importancia para su propietario social, espiritual y físicamente. Un ogro con una gran tripa es visto por sus semejantes como un guerrero fuerte y saludable, puesto que se ha alimentado bien para asegurarse esa impresionante circunferencia. La religión de los Ogros se basa fundamentalmente en la comida, y los glotones matarifes mantienen la creencia de que pueden comunicarse con su primitivo dios a través de este simple acto.

Quizás este convencimiento se debe al hecho de que los órganos vitales de los Ogros están situados en un punto inferior al de los hombres. Sus órganos están protegidos por un grueso entrelazado de músculos y gracias a eso el ogro puede moler y romper con una fuerza terrorífica todo lo que traga, digiriendo así casi cualquier cosa que se mete en su cavernosa boca. Pero el ogro común no



deja nada en manos del azar en lo que se refiere a su amado abdomen, así que protegen sus tripas con una gran placa circular, el “protegetripas”. Esa placa suele ser de metal moldeado con la forma de la tripa de su propietario y normalmente representa un icono importante de la tribu del ogro. El protegetripas se asegura alrededor de la cintura del ogro mediante un pesado cinturón que a menudo le sirve para colgar sus utensilios de comer.

Además del protegetripas y de un par de calzones sucios pero funcionales, el atuendo del ogro es bastante escaso. Aunque los Ogros más ricos adquieren o se remiendan algún tipo de armadura, la mayoría luce el torso desnudo cubierto con pinturas de guerra y tatuajes tribales cuando marchan a la guerra. Su calzado consiste en unos zapatos de hierro que les son útiles para patear cosas. Cuando suben a los picos nevados de las montañas, los Ogros cubren su cuerpo con las pieles de los animales que cazan en sus laderas. Cada ogro posee un garrote que normalmente se usa para aporrear a su presa y después arrastrarla hasta una cueva con una pérdida mínima de sangre. Los garrotes están toscamente adornados con ribetes, pinchos y tachones. El trabajo de artesanía del garrote que el ogro empuña es un indicador de su estatus; un ogro que usa un simple tronco es generalmente visto como un desesperado o alguien muy pobre. Los Ogros confían en sus garrotes y solo se lo comerán si se encuentran en circunstancias de extrema necesidad.

Los Ogros han sido descritos por los sabios como “tan gruesos como dos tablas cortas”. También se los califica como unos seres con la suficiente inteligencia para clavar esas dos tablas y golpear al observador hasta reducirlo a una pulpa sanguinolenta. Hay algo de verdad en ello porque, aunque los Ogros son incapaces de crear algo que merezca la pena, cuentan con habilidad para improvisar toscas armas con todo lo que encuentran a mano e incluso llegan a manejar las maquinas de guerra que encuentran, comercian u obtienen a costa de otras razas. Se cree que las Montañas de los Lamentos son tan

inhóspitas que todo lo que se encuentra en los Reinos Ogros se aprovecha; si un objeto no es comestible inmediatamente, invariablemente servirá para algo unas horas después de que el ogro lo encuentre.

Los Ogros tienen un apetito insaciable por la destrucción y por la comida e incluso en épocas de relativa paz cazarán y matarán en las cuevas a las bestias salvajes que habitan en las montañas. Además, suelen estar en guerra constante entre ellos. Los Ogros son famosos por su afición a viajar y pueden encontrarse en las cuatro esquinas del mundo luchando en pequeños grupos de mercenarios, aunque al final suelen dejar pocas evidencias de su paso. En contraste, una migración a gran escala de Ogros puede resultar devastadora, pues arrasan todo tipo de vida de las tierras por las que pasan, devorando poblaciones enteras en cuestión de días. El proceso de recuperación de las tierras asoladas por los Ogros requiere décadas para completarse, aunque las migraciones de Ogros a gran escala son afortunadamente escasas.

Los Ogros son completamente analfabetos y su cultura se basa en las primitivas pinturas de sus cuevas y en la tradición oral (o simplemente en antiguas historias de las que alardean) que reúnen relatos de tribus y leyendas de su civilización. Uno de sus mitos más antiguos trata del Anciano Barrigarroca, que capturó y se tragó el sol en una tarde, pero, debido a la quemadura que le causaba en el corazón, se vio obligado a vomitarlo a la mañana siguiente. Las hazañas de fuerza ocupan un lugar importante en la cultura ogra y la mitología de los Reinos Ogros se nutre continuamente de hazañas hercúleas (a menudo extremadamente exageradas) realizadas por sus habitantes.



LAS GRANDES FAUCES

Los Ogros adoran a un dios que lo devora todo y al que llaman Grandes Fauces. Sus relaciones con esta deidad no se basan únicamente en la devoción, sino también en el miedo, ya que las Grandes Fauces provocaron casi la destrucción total de casi toda la raza ogra.

Hace miles de años los Ogros Vivian al este de las Montañas de los Lamentos, en las grandes laderas de la frontera con la distante Catai. Sus tierras natales eran fértiles, y pastos llenos de ñus y pesados yaks se extendían por el horizonte proporcionándoles un suministro perenne de carne fresca.

Al no existir barreras naturales que dividieran sus reinos, la mayoría de las tribus ogra vivía como nómadas y se dedicaban al comercio y a la guerra con la misma alegría. Los vecinos de Catai les cedieron el gran secreto del fuego y, a cambio, los Ogros les enviaron a los más inteligentes de su raza para ser reclutados por el gran ejército imperial. Tribu tras tribu merodeaba por las laderas mientras su número aumentaba. Sin embargo, la bárbara civilización ogra prosperó tanto que empezó a realizar incursiones en Catai para cazar a los hijos de los campesinos que trabajaban en los campos de arroz. En poco tiempo, muchos Ogros habían adquirido el gusto por la carne fresca de Catai. Este hecho llenó de consternación a su majestad, Xen Huang, emperador del dragón celestial del palacio imperial de la gran Catai.

Es pura especulación si el consejo de ancianos nigromantes de Xen Huang tuvo algo que ver con la catástrofe que sobrevino a los Ogros, pero poco después de que los niños desaparecieran de aquellas tierras y los huesos ensangrentados llenasen los arrozales apareció una gran luz en el cielo. Su brillo y su tamaño aumentaban cada día hasta que llegó a eclipsar las grandes esferas de Morrslieb y Mannslieb. Con el transcurso de las semanas, cobró el aspecto de una gran esfera brillante y

sinistra que crepitaba y chisporroteaba sobre las llanuras convirtiendo la noche en día y haciendo que los animales de las estepas enloquecieran por el miedo. Una corona de luz verde enfermiza rodeó el cometa mientras este se acercaba cada vez más y los observadores, extrañados, afirmaron que este nuevo cuerpo celeste tenía un rostro, o para ser más precisos, una boca.

Una noche sofocante, el cometa se estrelló contra las tierras de los Ogros con tal fuerza que su impacto estremeció el otro lado del mundo. La vida se extinguió en un instante y dos tercios de la población ogra fueron aniquilados mientras las laderas de la montaña se licuaban bajo el martillazo de un dios enojado. Las tormentas de fuego fieras y cegadoras que siguieron a la caída del cometa incineraron todo tipo de vida en muchos kilómetros a la redonda. Los pocos Ogros que habían sobrevivido al gigantesco cráter provocado por el descenso del cometa comprobaron que la furia del cometa no se había detenido al entrar en contacto con la tierra, sino que se había internado en el centro del mundo.

Pero lo pero estaba aun por llegar para las desafortunadas tribus ogra. Sus tierras verdes habían quedado reducidas a un desierto chamuscado de tormentas de arena aullantes y energías siniestras que arrancaban la piel de los huesos. Aparte de los restos de la población ogra, solo unas pocas de especies sobrevivieron al desastre y el hambre pronto hizo mella en ellas. Las tribus supervivientes degeneraron al canibalismo, lanzándose unas contra otras presas del miedo y del hambre, mientras la sequía y la falta de alimentación roía lo que antaño fueran sus tripas llenas. Los Ogros pensaron que una deidad vengativa había caído sobre ellos consumiéndolo todo; unas fauces grandes y terribles que existían únicamente para alimentarse. De esta forma nació el insaciable y despiadado dios de los Ogros.

Los Ogros más fuertes y resistentes, incluso tras haberse tragado a sus hermanos más débiles, comprobaron que



la ferocidad devoradora que acompañó la visita de las Grandes Fauces no iba a desaparecer. Como no podían regresar a Catai debido a la desolación venenosa que delimitaba el paso del cometa, la mayoría de los Ogros supervivientes migraron a las montañas del Oeste en busca de nuevas tierras y un respiro de la gran sequía. Sin embargo, una de las leyendas más antiguas de los Ogros relata que Groth Undedoso lideró a su tribu a aquel funesto desierto con la intención de ofrecer un sacrificio a este nuevo y poderoso dios. Lo que allí se encontró se ha representado posteriormente en miles de placas y estandartes y ha quedado inscrito para siempre en los anales de la raza ogra. Delante de Groth se extendía un gigantesco cráter del tamaño de un mar interior, lleno de acantilados escarpados como dientes afilados y que se convulsionaba como un músculo que se estrechaba verticalmente hasta perderse en la nada, unas fauces tan grandes que podrían devorar a la raza de los Ogros y aún no haber saciado su apetito. En la actualidad todavía existe, un dios cruel y vivo que visita la faz de la tierra desde los cielos vengativos.

Desde entonces son muchos los Ogros que siguen los pasos de Groth, Primer Profeta de las Fauces, en una peregrinación hasta el lugar donde se halla su deidad. Son pocos los que regresan, pues las Grandes Fauces siguen hambrientas. Su presencia se retuerce como un gusano malévolo en la mente de todos los Ogros, haciéndoles gestos para que sigan adelante. Por esta razón los Ogros recorren el mundo, ya que subconscientemente obedecen la inquietud que suscita su dios glotón en el momento de su nacimiento. Aquellos que han cruzado los océanos reconocen que hay otras fauces en el lado opuesto del mundo, un remolino extenso con colmillos que devora a los barcos que se acercan demasiado. Las razas civilizadas normalmente desechan esta superstición, porque ¿cómo es posible que un cometa atravesase royendo el núcleo de un planeta?

Tanta es la adoración y el miedo que sienten los Ogros por las Grandes Fauces que

excavan donde quiera que viajan pozos alineados donde arrojan grandes bloques de carne roja como ofrenda a sus dioses antes de que se inicie cada festín. Regularmente luchan a muerte en los pozos de las fauces excavados en el corazón de sus salas de festines, con la esperanza de que la sangre derramada en sus ritos caníbales puedan aplacar a su deidad. Pero el apetito eterno de las Grandes Fauces nunca llega a saciarse del todo y, mientras continúen con hambre, sus bárbaros hijos las alimentarán una y otra vez hasta el fin de los tiempos.

LA CULTURA DE LOS OGROS

Hay una creencia que une a los Ogros de todo el Viejo Mundo, inculcada desde su más tierna infancia y que cumplen a rajatabla hasta la tumba: el poder da la razón. Una criatura fuerte puede coger lo que le apetezca de una criatura más débil, incluidas su vida y sus extremidades. Cada aspecto de la cultura de los Ogros tiene que ver con el principio fundamental grabado en la mente de todos los habitantes de los Reinos Ogros, desde el Gnoblar más debilucho al ogro déspota más poderoso.

Los Ogros hacen todo lo posible para ilustrar su progreso, aunque su estado puede evaluarse rápidamente a partir de su tamaño físico y las dimensiones de su tripa. No obstante, los Ogros se adornan con trofeos procedentes de las bestias de las cuevas que han derrotado, embadurnan sus cuerpos con pinturas de guerra para indicar su lealtad tribal, adoptan nombres relacionados con su fuerza personal y se practican cicatrices rituales para demostrar que no sienten dolor. La visión de un ogro toro adulto dispuesto para la batalla es desalentadora; la de un líder como matón o un déspota, aterradora.

Sin embargo, todo este engrandecimiento no es una simple pose. Con frecuencia, los Ogros se desafían unos a otros en





concursos de fuerza bruta, especialmente en los días de festín o durante un concurso de combates. Estos concursos también se usan para que los líderes se desafíen. Las pruebas varían desde las relativamente inofensivas como los concursos de eructos, donde lo peor que puede ocurrir es que un ogro reciba una ducha de saliva y alimentos a medio digerir, hasta los combates en pozos, un deporte letal y sangriento que goza de una relativa popularidad en el Viejo Mundo. Se permite (de hecho se espera) que un combate en un pozo implique armas de todo tipo. Las armas generalmente empleadas son puños de hierro, cadenas pesadas, dagas parecidas a punzones y cascos afilados. Huelga decir que las luchas en pozos de los humanos palidecen al lado de estas, ya que no suele haber derramamiento de sangre y los Ogres libran combates de violencia extrema en sus concursos.

Otra de las diversiones favoritas de los Ogres es el chocatripas, muy bien considerada como lo fueron en el pasado el rompecaras o el machacapuños, ya que requiere de tanta maña como fuerza. En el chocatripas cada ogro agarra con fuerza el cinturón de su oponente, trata de tirarlo al suelo con una combinación de fuerza y peso y ha de concentrar sus esfuerzos en la panza. Los tendones y los músculos sobresalen y ninguno de los combatientes cede terreno y tras pasar un buen rato eructando y rugiendo (con una mayoritaria participación del público), uno de los Ogres se dobla y acaba mordiendo el barro.

Si ambos desafiantes sobreviven a un concurso ogro, al ganador le está permitido comerse parte del perdedor como recompensa por su victoria. La competición podría ser una mera diversión o simplemente servir para dilucidar quién se lleva la primera tajada del enemigo muerto (que suele consistir en un par de dedos, una oreja o una nariz). Sin embargo, si el combate en cuestión era una disputa por el liderazgo, una pelea por tierras o rencillas personales, los rivales se quitarán sus

protegetripas antes de empezar (una señal de que las cosas van en serio). El ogro que gane un concurso de “tripas fuera” invariablemente matará a su contrincante con sus manos comerá su cadáver a continuación frente a una enardecida audiencia. De esta forma, el ogro no solo obtiene la fuerza de su adversario muerto, sino también el respeto de su tribu. Muchas de estas competiciones se celebran durante un festín de Ogres o después de él, cuando la tribu está bien alimentada y, por tanto, los combates alcanzan una escala brutal. Los festines tienen una importancia religiosa para los Ogres y, en cuanto disponen de carne suficiente, ya tienen la excusa para organizar uno. El invitado de honor en estos festines se sienta a la derecha del ogro déspota y, por tanto, le está permitido el segundo mejor plato de carne; en la práctica, este ogro suele ser el cazador que ha traído la carne a la tribu.

Los distintivos de un festín ogro incluyen chimeneas del tamaño de establos y mesas enormes con caballetes del tamaño de abrevaderos que se sitúan alrededor de un pozo de las fauces, un agujero maloliente cavado en el suelo lleno de un cenagal de carne podrida, miembros amputados y armas oxidadas en los que los Ogres libran sus violentos juegos. Aunque otras razas emplearían a juglares para amenizar las fiestas, como los Ogres no entienden el concepto de música, prefieren el volumen a la calidad y, en estos casos, un ogro que pueda gritar más alto que sus compañeros es considerado un intérprete de valía. Sus festines resuenan con los rugidos, los gritos y los eructos, así como el omnipresente crujir de la carne y los huesos al partirse (la comida devorada en un festín ogro invariablemente conlleva la carne roja). Sin embargo, los Ogres matarife saben bien que la tribu aprecia la diversidad de la dieta tanto como una cueva llena de depredadores. Mientras las canciones tradicionales sobre la pitanza resuenan en las salas donde se celebra el festín, los Ogres matarife sazonan fuentes enormes de carne de bestias de las cavernas con bretoniano crudo y un punto de ajo, correosa carne enana servida en un

plato de gromril, salchichas enormes guisadas con la carne más tierna de los soldados imperiales y —el manjar que consideran más exquisito— piernas tiernas de Elfo fritas con en sangre de caballo. Normalmente, los festines suelen regarse con cerveza de ogro, un brebaje espeso y viscoso que en su composición incluye cantidades iguales de panales y de avispa que tratan de salir del turbio fondo. La cerveza ogra es lo suficientemente toxica para hospitalizar a un Enano y normalmente se bebe en cuernos extraídos del cráneo de alguna bestia que su propietario ha matado.

Los mejores festines se celebran tras la derrota y al consiguiente saqueo de una gran caravana, convoyes comerciales que llegan a medir kilómetros que atraviesan las Tierras Yermas y los Reinos Ogros en dirección a Catai. Estas recuas armadas suelen estar bien defendidas (a menudo por

tribus ogros rivales), pero, cuando una tribu de Ogros hambrientos logra asaltar una con éxito, se encuentra enterrada hasta las rodillas en objetos lujosos, oro y madera de primera calidad. Una tribu ogra puede subsistir con el saqueo de una caravana durante un mes entero. El festín que sigue al saqueo de la caravana es una orgía de comida y bebida que dura una semana y que puede oírse a kilómetros a la redonda. Lamentablemente, estas ocasiones se dan cada vez con menos frecuencia, ya que el férreo gobierno del Señor del Comercio Grasiendus Dientedoro, Soberano de los Reinos Ogros, obliga a las tribus a iniciar una nueva era de actividad mercenaria y cooperación con la raza humana. Con paso lento pero seguro, los Reinos Ogros ahora son conscientes de que el oro es tan valioso como la carne y de que, además, dura más de un invierno.



LAS MONTAÑAS DE LOS LAMENTOS

Los Reinos Ogros están situados entre los escarpados valles y el entramado de cuevas de las Montañas de los Lamentos. Las montañas son tan gigantescas que dan cobijo a diferentes tipos de criaturas dependiendo de su altitud, ya que a las bestias les cuesta más subsistir en los picos asolados por los fuertes vientos que en la falda de la montaña alrededor de la base de esta cordillera.

En la parte superior de las montañas habitan los yehtis, que acechan en sus nevados picos en los que solo hay lugar para la nieve y las crudas tormentas de hielo. Solo una criatura con una tolerancia sobrenatural a los elementos podría sobrevivir en los picos superiores durante bastante tiempo, pero el yehti es una criatura nacida en las montañas en una época pasada, cuando los Ogros eran una raza joven y adaptable. En sus guaridas incrustadas en el hielo, recogen los huesos de hombres y bestias que han muerto congelados por su aliento glacial y sus garras afiladas.

Más abajo de los picos helados, los grandes mamuts se mueven pesadamente por los pasos cubiertos de líquen. Son unas bestias con una constitución gigantesca de músculos, grasa y pelo enmarañado que viven cientos de años. Sus colmillos son muy valorados por los comerciantes de la Carretera de la Seda, aunque no es el marfil lo que hace que los cazadores escalen los picos para cazarlos. Un mamut adulto proporciona carne suficiente para toda una tribu y un cazador capaz de matar a una bestia de estas características y, de algún modo, arrastrarla de vuelta a los Reinos Ogros es recibido con grandes honores y el

consecuente festín, además de ser galardonado con el privilegio de comerse los sesos del mamut como aperitivo y su corazón en los tres siguientes platos.

Pero hay otras presas jugosas bajando por la ladera de la montaña, donde las condiciones climáticas permiten que la flora y la fauna subsistan y donde las grandes bestias de las montañas merodean a sus anchas. Los alces de los hielos con sus cuernos afilados luchan entre ellos en fieros desafíos entre sus líderes. Los colmillos de sable acechan en los pasos, lanzándose sobre criaturas imprudentes que se apartan de sus manadas y desgarrándolas con sus colmillos de más de 30 cm.

Los rinobueyes vagan por las laderas de las montañas en rebaños migratorios, aplastando con sus pesadas cargas todo cuanto les suponga una amenaza, y la tierra se estremece bajo el retumbar de sus pezuñas. Pero los valles son los lugares más peligrosos, pues en ellos habitan las criaturas más peligrosas de las Montañas de los Lamentos: los Ogros. No existe una sola especie en las montañas que no hayan cazado, matado y comido en el pasado. Con fuego, garrotes rematados con hierro y una determinación nacida del hambre que atenaza sus tripas, una partida de caza ogra es capaz de cazar desde un oso cavernario a un gigante de los hielos. No pasa un solo día sin que pueda verse un rastro de pisadas ensangrentadas sobre la nieve, puesto que los Ogros necesitan un suministro constante de carne fresca que llevar a sus cuevas.

En las hendiduras y grietas de los Reinos Ogros se encuentran los tugurios en los

que habitan los Gnoblars: los pielesverdes que han emigrado desde la falda de la montaña donde vivían sus ancestros para ser acogidos bajo la protección de sus maestros Ogros. Las colinas están todavía infestadas con esta raza de alimañas codiciosas que roban, espían y ocasionalmente practican incursiones en las caravanas que atraviesan sus tierras.

Individualmente, suponen la misma amenaza que una comadreja con colmillos afilados o un cachorro de lobo furioso, pero la fuerza de los Gnoblars al ataque reside en su número, pues conforman una oleada de seres malolientes y diabólicos. Cuando una región se llena de Gnoblars, resulta muy difícil controlarlos.



LOS GNOBLARS

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

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

A pesar de que los Gnoblars tienen poca carne, suelen ser víctimas de los ataques de todas las razas. A menudo, resultan esclavizados por incursos enanos del

Caos (por los que sienten pánico y no sin causa). El paso más importante de la evolución de los Gnoblars fue la constatación de que los Ogres que habitaban en las montañas los encontraron más útiles como esclavos que como almuerzo. Un éxodo de Gnoblars abandonó sus hogares natales al pie de las montañas y, en poco tiempo, inundaron de cabañas los Reinos Ogres, aprovechando cada recoveco y grieta que encontraban. Desde aquel día, los Gnoblars se convirtieron en sus sirvientes y han desempeñado trabajos domésticos. A cambio, los Ogres se aseguran que un porcentaje mínimo de Gnoblars tenga una muerte desafortunada y espeluznante. Cuando un Gnoblar es reclamado por un ogro, quizás tras el ofrecimiento de una jarra de cerveza o como consecuencia de la muerte de su anterior propietario, es marcado. Para ello, el Ogro arranca de un bocado un trozo de oreja del Gnoblar y le deja una marca distintiva permanente de quien es el propietario (se trata de una técnica mucho más rápida y sabrosa que el marcado tradicional). Un Gnoblar con la oreja mordida se encuentra teóricamente por encima de las luchas constantes tan típicas de la especie. Unos pocos afortunados pueden ataviarse con algunas prendas arrancadas de las víctimas de los Ogres e incluso acompañan a sus maestros al campo de batalla, unas veces a su lado y otras en una peña de criaturas gritonas que pelan a sus enemigos con cualquier cosa afilada que puedan empuñar con sus manos.

Hay una antigua expresión ogra que dice: "No confiaría en nadie al que pudiera lanzar", que se fundamenta en la práctica ogra tradicional de arrojar a un sirviente

gnoblar potencial para que demuestre su valía. Al variar dramáticamente de tamaño, los Gnoblars más grandes tienden a ser independientes e incluso rebeldes aunque a veces también acaban siendo lanzados en un concurso de lanzamiento de Gnoblars.

Los Gnoblars más pequeños son premiados no solo porque tienden a ser más serviles, sino también porque los Ogros pueden atarlos a una rama gruesa y pasárselos por encima del ogro para que les rasquen con sus garras afiladas y escurbadas las zonas de difícil acceso. Resulta común que el Ogro desarrolle un cierto tipo de afecto por un sirviente Gnoblar obtenido como premio y que

alardee de su habilidad como corredor, de su saludable color verde y de su nariz particularmente caída. Por desgracia, las mascotas Gnoblars suelen merodear alrededor de sus maestros, con lo que las posibilidades de ser devorados o de morir aplastados accidentalmente se multiplican.

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



LA CULTURA GNOBLAR

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

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

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

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

EL CARÁCTER DE LOS GNOBLARS

A pesar de su baja estatura, la mayoría de los Gnoblars posee un carácter tremendamente vengativo y malicioso. La mayor parte son pequeños y malignos cobardes cuya astucia animal está centrada en sobrevivir en un mundo en el que todo son depredadores y en el que ellos mismos se consideran una amenaza a su posición. Así, muchos de ellos llegan incluso a atraer a animales o incluso a otros humanoides hasta los campamentos ogros para luego poder llevarse a los heridos y matarlos poco a poco. Y, cuando consiguen tener a alguna criatura a su merced, no son precisamente amables con ella.

En ocasiones, los Ogros torturan prisioneros para que les entre el apetito; pero, dada su enorme fuerza o debido al hambre o al mero aburrimiento, pueden llegar a acabar con el sufrimiento de sus víctimas bastante rápido. Los Gnoblars torturan seres vivos no solo porque sí, sino porque la sensación de poder que ello les ofrece les resulta altamente adictiva. Para un Gnoblar es tan extraño llegar a tener a un ser inteligente a su merced (los otros Gnoblars no cuentan) que tratan de que les dure lo máximo posible y por esa razón suelen sentirse traicionados por la pobre víctima cuando esta al fin fallece y les priva de su diversión. Los criajos de los Gnoblars suelen formar bandas para torturar pequeños mamíferos tales como puercoespines y ratas y, de vez en cuando, al más pequeño de su grupo si creen que tienen posibilidades. La mayoría de los "deportes" gnoblars no son más que métodos preestablecidos para perseguir, atormentar y torturar a otros seres.



LA SOCIEDAD GNOBLAR

La sociedad de los Gnoblars es algo muy complejo, con muchas facetas y que cambia constantemente. Existen dos factores que determinan la posición social de un Gnoblar: su aspecto físico y la función que desempeña en la sociedad. Al igual que sus amos, los Gnoblars de mayor tamaño tienden a distinguirse por encima del resto. Sin embargo, en general la estatura se considera menos importante que el tamaño de las orejas y, en menor medida, que el tamaño de la nariz. Al igual que en ciertas culturas en las que una barba larga o una edad avanzada se considera un signo de sabiduría, en la sociedad gnoblar unas orejas grandes y flexibles y una enorme narizota se consideran una señal de autoridad y de importancia.

Un Gnoblar con grandes orejones y prominente narizota se sentirá superior a todos los demás y, como es lógico, tratará de hacerse con el mando de la situación a la mínima oportunidad. Esto puede comportar un sinfín de disputas, ya que la mayoría de los Gnoblars posee una opinión exagerada de sus propias orejas. Los Gnoblars más grandes y más malvados no siempre son los que tienen las orejas y la nariz más grandes; pero, por muy alto y muy duro que sea un Gnoblar, siempre se sentirá un tanto inseguro y sin la autoridad suficiente si sus orejas no son demasiado grandes. Algunos de ellos llegan incluso a caer en un estado de paranoia que les hace pensar que todo el mundo habla a sus espaldas de lo pequeñas que son sus orejas (la cual cosa, lógicamente, es totalmente cierta).

El tamaño de las orejas y de la nariz también es motivo de una gran competitividad entre los Gnoblars, de tal modo que hasta la más baja escoria se preocupa de memorizar al detalle las relativas dimensiones de las orejas y nariz de todo el vecindario y sienten un desprecio total y absoluto por aquellos que tienen las orejas o la nariz más grandes que ellos.

Como en todos los demás aspectos, los Gnoblars tratan de hacer trampas con el tamaño de sus orejas y nariz e inventan un sinfín de escabrosos métodos para alargárselas, hacer que crezcan más o hasta para hacerse postizos. Esto suele causarles heridas, amén de un espantoso ridículo, pero de vez en cuando alguno de estos planes funciona y el afortunado Gnoblar logra subir muchas posiciones en la escala social. Algunos de ellos llegan a ser tan valientes o estúpidos como para pedirle ayuda al matarife de la tribu. Sin embargo, es una práctica muy poco recomendable, ya que, aunque los matarifes suelen mantenerse fieles a su palabra y encuentran formas de hacer más grandes la nariz y las orejas, el Gnoblar en cuestión puede considerarse muy afortunado si llega a sobrevivir para lamentar su decisión.

LOS ASENTAMIENTOS

Cuando una tribu ogra emigrante se traslada a una nueva zona, la comida es abundante para todo el mundo. El campamento está lleno de carne a medio comer y de restos y los Ogros suelen tener la barriga llena y estar de buen humor. Al levantarse un nuevo campamento se produce un período de esplendor para los Gnoblars; su población aumenta rápidamente y hasta los más débiles de su raza logran encontrar comida. Sin embargo, a medida que los Ogros van destruyendo el hábitat de la zona y se comen o matan cualquier cosa más grande que un conejo (porque los Gnoblars suelen acabar con todo ser vivo más pequeño), la caza escasea y la vida se va haciendo cada vez más dura. Un campamento de Ogros hambrientos no es un lugar seguro en el que vivir, ya que las sobras de comida resultan escasas y están muy disputadas y los Gnoblars más emprendedores utilizan a los heridos, a los pequeños y a los tontos (bueno, a los más tontos que ellos) para conseguir saciar a los Ogros. En las chabolas gnoblars, la supervivencia suele implicar tener que empujar a un amigo o familiar a la cazuela.

LAS ZONAS DE CHABOLAS

Una zona de chabolas es un lugar en el que los Gnoblars se reúnen y viven aparte de sus amos ogros. La mayoría de zonas de chabolas se parecen a una mezcla entre un montón de desechos y un hormiguero en el que los Gnoblars acumulan todos los desperdicios del área circundante para hacer sus casuchas. Las casas gnoblars son muy diferentes entre sí; los Gnoblars de mayor rango tienen tiendas hechas de pieles animales colocadas sobre astas o cabañas construidas a base de desperdicios. Los de menor rango se limitan a acumular desechos y tierra y cavan agujeros o se entierran en ellos. Robar materiales de construcción del vecino es una práctica habitual; un Gnoblar solitario que deje su hogar desprotegido durante cualquier período de tiempo se encontrará al volver con que no queda nada de su casa o, en ciertos casos, que todo un nuevo grupo de Gnoblars se ha instalado en ella. Con todo, los Gnoblars sí tienen un cierto sentido de comunidad, pues en tiempos de grandes penurias, los que son vecinos suelen agruparse para eliminar y comerse al más pequeño de los suyos. Elaboran todo tipo de pactos para dividir las partes del cuerpo, se reparten las cosas brillantes y caen sobre su desafortunada víctima formando una masa furiosa de Gnoblars que no cesan de pelearse entre sí. Algunos Gnoblars especialmente listos han llegado incluso a conseguir que la masa furibunda que pretendía matarlos acabe luchando entre sí o incluso se han llenado la barriga con algún pedazo o dos de carne que ha saltado de la confusión del combate resultante.

Los Reinos Ogros son un lugar peligroso para un Gnoblar y la mayoría de campamentos ogros representan una fuente constante de comida, desperdicios y seguridad. Bueno, aparte de algún que otro Gnoblar que pueda acabar aplastado al sentársele encima un Ogro o descuajeringado por pura diversión o aplastado sin querer o apalizado hasta

morir en un juego de Ogros o abatido por sus propios camaradas o por ofender sin querer a un Ogro (un Gnoblar que ofende a un Ogro a propósito se considera un suicida). Por consiguiente, a la mayoría de los Gnoblars les gusta vivir lo más cerca posible de los Ogros. La mayoría de zonas de chabolas empiezan a formarse en cualquier lugar desocupado dentro de un campamento ogro y se van extendiendo cada vez más. No obstante, los Ogros no permiten que un puñado de Gnoblars ocupe su propio espacio vital, por lo que la mejor zona de tierra es aquella zona desocupada que a los Ogros no les interesa en absoluto. Los vertederos, los montones de rocas, los pozos de escombros y la zonas de las letrinas suelen llenarse rápidamente de inquilinos gnoblars. En caso de que un Ogro considere que la pila de desechos o la tienda de un Gnoblar está demasiado cerca de su tienda, la aplastará hasta no dejar nada (normalmente con los Gnoblars dentro) y arrojará a lo lejos lo que quede. Los Gnoblars más listos ya hace tiempo que se percataron del potencial de esta costumbre y suelen tratar de engañar a sus vecinos de mayor estatura para que levanten el campamento en una zona peligrosa. Cuando ya se ha ocupado todo el espacio disponible en el interior del campamento y los Gnoblars ya no pueden apilar más desechos ni cavar más profundo, los montones de desperdicios empiezan a dejarse ver por los límites de los campamentos ogros. Un observador cuidadoso (ya que uno poco cuidadoso suele acabar recibiendo un cachiporrazo en el cogote o con un cepo oxidado en la entrepierna) podría contabilizar la cantidad de Gnoblars que hay en un campamento ogro por lo que llega a extenderse la zona de chabolas fuera del campamento, aunque por qué eso debería importarle a nadie ya es otro tema totalmente distinto.

Normalmente, en cada campamento ogro se usan varios Gnoblars atados espalda contra espalda y colgados de un asta o de un árbol como método de aviso; ya que, si

alguna amenaza se acerca al campamento, el Gnoblar que queda de cara a ella soltará un grito y dará la alarma. Dada la patética capacidad de atención y el carácter barrullero de los Goblins de las colinas, a veces estos sistemas fallan totalmente. Sin embargo, los Ogros se toman muchas molestias para asegurarse de que como mínimo varios Gnoblars estén atentos la mayor parte del tiempo.

CLASES SOCIALES GNOBLARS

ESCORIA



La escoria, la clase social másapestosa y más baja de la raza gnoblar, se compone de la mayoría de la población. Los que son demasiados débiles, vagos,

tontos o están demasiado lesionados como para labrarse una reputación o servir a un amo ogro sobreviven como pueden. Los Gnoblars poseen su propia economía primitiva y tienen una amplia y confusa cantidad de profesiones indeseables, peligrosas y hasta aparentemente sin sentido. Guisahuesos, rebuscaescarabajos, recoge palos, espantaalimañas y probador de estiércol son algunas de las salidas posibles para un joven y emprendedor gnoblar.

Los escoria llevan a cabo la mayor parte de las tareas rutinarias del campamento ogro soportando las bromas pesadas de los de mayor rango. Para muchos de los escoria más pequeños, el único modo de escapar a su posición social consiste en colarse en uno de los clanes sirvientes de los Ogros o, para los más ambiciosos, llegar a convertirse en el Gnoblar de compañía de un Ogro. Con todo, la competencia es terrible y las esperanzas de la mayoría de los escoria acaban en la cazuela de un vecino o bajo el pie de un Ogro

descuidado. La costumbre de "no desperdiciar nada" (o canibalismo, para los que les gusten las palabras técnicas) es común entre los escoria y, cuando llegan tiempos duros, los débiles y los heridos empiezan a preocuparse por algo más que por morir de frío o de hambre. En la mayoría de sociedades, los ricos pueden hacerse con protección, pero la fortuna ofrece pocas comodidades para la escoria. Y ser lo bastante rico para poder contratar guardias no sirve de nada si estos deciden que les es más rentable robárselo todo y mandarlo a las ollas de los Ogros. Al fin y al cabo, los Gnoblars pueden ser tontos, pero todos tienen muy en cuenta estos conceptos, incluso los menos agraciados de ellos. Por consiguiente, todos los escoria dicen ser patéticamente pobres y ocultan o entierran las "kozaz ke brillan" (todo lo que brilla suele fascinarlos y es su bien máspreciado) y solo las sacan para toquetearlas y mirarlas con orgullo cuando creen que nadie los ve.

GUERREROS



Los guerreros, entre los que se encuentran principalmente los Gnoblars más grandes y más indepen-

dientes, son los matones y los chulillos de la raza gnoblar. La mayoría de ellos forman pandillas o grupos que se ayudan entre sí a base de cazar, meterse con el resto y luchar. Cuando los Ogros no pueden oírlos se sienten inmensamente orgullosos de su independencia y algunos hasta llegan a decir que pobre del Ogro que les diga lo que tienen que hacer. Obviamente, estas fanfarronadas se evaporan totalmente en presencia de un Ogro. Por otro lado, menosprecian a los Gnoblars más pequeños que sirven directamente a los Ogros llamándoles "chupabotas", "limpiabraguetas" y cosas peores. Suelen ensañarse especialmente con los Gnoblars que llevan la marca en la oreja

que los señala como el criado personal de un Ogro, aunque son demasiado cobardes como para ir más allá de darles una patadita en las extrañas ocasiones en las que estos se alejan demasiado de sus amos Ogros.

Los guerreros suelen considerarse a sí mismos grandes héroes y, en tiempos de guerra, se agrupan para ir por el campo de batalla y saquear algo o torturar a los heridos antes de que aparezcan el resto de Gnoblars. Hay muchas pandillas compuestas casi exclusivamente de Gnoblars que se autoproclaman los líderes de ella y que, por lo tanto, suelen pelearse mucho y normalmente en el momento menos oportuno. Los Ogros suelen considerarlos carne de cañón y ven la masacre de una unidad de guerreros gnoblars como un interludio divertido entre sesiones de destrozar cráneos. A pesar de que ellos afirman lo contrario, la cobardía corre por las venas de los guerreros y a la primera indicación de que las cosas van mal suelen verse masas de Gnoblars chillones huyendo del campo de batalla.

SEÑORES



A veces un Ogro se encariña con un Gnoblar en concreto y le muerde la oreja para marcarlo como de su propiedad, costumbre que se conoce como el marcamiento de la oreja. La marca del mordisco de un Ogro es única, es fácilmente identificable y representa la más formal declaración de propiedad que puede efectuar un Ogro. El Gnoblar se convierte en una mezcla de mascota y de criado principal. Los Gnoblars que ascienden a esta posición tan elevada y segura se hacen llamar señores y suelen pavonearse por el campamento metiéndose con cualquiera a excepción de los de mayor estatura con total

impunidad. Cuando no pueden oírles, el resto de Gnoblars tienen multitud de nombres para estos "señores", el más agradable de los cuales es "lamebotas".

Los Ogros son muy selectivos a la hora de elegir Gnoblars como propiedad privada y dichos Gnoblars son plenamente conscientes de que su amo es la única fuente de su posición social y de su seguridad. Cuanto más disfrutan abusando de su poder, más paranoicos se vuelven en lo referente a mantener a su amo feliz y a salvaguardar su posición privilegiada.

Cuando hay más de un Gnoblar marcado por el mismo amo, estos se estresan muchísimo y se vuelven aún más paranoicos, de modo que las peleas y las competiciones a espaldas del amo se transforman en algo habitual. Los señores gnoblars viven presos del miedo a que su amo escoja a otro como criado personal.

Por desgracia, hacer que un Ogro toro esté todo lo satisfecho que este considera que debe estar implica mucho trabajo, por lo que los señores gnoblars no tienen más alternativa que tolerar a los otros Gnoblars que buscan seguridad a cambio de servir a su amo.

Los Gnoblars que pierden a su amo son seres realmente tristes. Como siguen teniendo la marca en la oreja, tratan de mantener la ilusión de pertenecer a un Ogro y se pavonean por el campamento y emplean el nombre de su amo para hacerse con comida y objetos valiosos de los demás. No obstante, esto no suele durar mucho porque, cuando muere un Ogro, la noticia se extiende rápidamente; cuando todo el mundo se entera, una masa de los mismos escoria a los que martirizó cuando estaba protegido por el Ogro no tarda en caer sobre el pobre desgraciado. En estos casos, la tradición exige que la masa furiosa arranque a mordiscos la nariz y las orejas de la víctima para señalar su caída en desgracia. Con suerte (y si ha habido buena caza), luego lo apalizan hasta dejarlo inconsciente, privado de sus posesiones y abandonado a su suerte.

A pesar de todo, algunos Gnoblars logran aparentar que tienen un amo durante largos períodos de tiempo. Afirmar tener la marca en la oreja de un Ogro desconocido, muerto tiempo ha o hasta vivo en el presente son fraudes muy populares. También se utilizan todo tipo de trucos para falsificar marcas en la oreja, desde algo tan basto como un cepo o un cuchillo hasta usar las mandíbulas de un Ogro muerto, pasando por la peligrosa táctica de colarse en la tienda de un Ogro por la noche y meterle la oreja en la boca mientras ronca.

Un viejo cráneo ogro o un par de mandíbulas es un objeto de grandísimo valor para los Gnoblars y hasta se ha llegado a ver la marca del mordisco de un gran héroe ogro rondando por el campamento muchas generaciones después de que este muriera en combate.

CARROÑEROS



Los carroñeros (o urracas, como también son conocidos) son los mercaderes e inventores de la raza gnoblar. Tal vez sea debido a

la extrema pobreza en la que viven por lo que la mayoría de Gnoblars son tan mezquinos con sus posesiones y por lo que acumulan todo lo que sea brillante o elaborado. Los desperdicios u objetos rotos que el resto de razas desecha forman la base central de la economía gnoblar. Y como los Ogres tienden a obtener la mayoría de sus posesiones saqueando a otras razas, sus tribus de Gnoblars acaban siendo las orgullosas propietarias de desechos de todo el mundo conocido. Los restos astillados de un arco élfico pueden llegar a descansar junto a una rueda de carreta con la pintura roída de la Ruta del Marfil para sostener los destartalados restos de un estandarte imperial y sufriendo la deshonra de acabar sus días haciendo de tienda de un Gnoblar.

Los carroñeros llevan su obsesión hasta extremos insospechados y acumulan todo lo que pueden saquear, intercambiar o robar. Los más ricos van de tribu en tribu montados en caravanas tiradas por rinobueyes con un grupo de guardias comerciando con quienquiera que se encuentran. A la mayoría de viajeros les cuesta encontrar algo más valioso que un hacha oxidada, un casco agrietado o una hebilla rota en el interior de estas carretas repletas de "tesoros", pero de vez en cuando, los Gnoblars tienen algo de verdadero valor. Es muy raro que tengan alguna cosa realmente útil; aunque, de todas formas, los Ogres se limitan a coger todo lo que quieren. Los urracas también venden multitud de "artefactos" sacados de los cadáveres de grandes héroes o saqueados de ruinas fabulosas. No obstante, la mayor parte de estos objetos son falsos y se cambian por otros después de cada venta, aunque las extravagantes historias que tienen suelen pasarse de padres a hijos en la familia del mercader.

Algunos carroñeros, aparte de toquetear objetos rotos de todas partes del mundo, llegan a tratar de emular a los artesanos de otras razas. Por desgracia, su total incompetencia, los robos y las constantes peleas son tan solo algunos de los muchos factores que el inventor gnoblar en ciernes debe afrontar. Sin embargo, los Gnoblars compensan algunas de estas deficiencias a base de un gran entusiasmo y de un enfoque desenfadado de la seguridad y, aunque sus creaciones son siempre inútiles y peligrosas, algunas de ellas llegan a ser bastante efectivas. Una de tales creaciones fue precisamente la del tirasobras, creado por el infame carroñero Ma el Gusano "inspirándose" en los restos de una catapulta enana.

Por lo general, lo más valioso de una caravana de desperdicios suele ser el rinobuey que tira de ella. Los rinobueyes adiestrados por los Gnoblars son un lujo extraño, muy valioso y con mucho mal genio. En algunas zonas de chabolas hay Gnoblars que se especializan en adiestrar

a toda una variedad de animales, desde los que se ocupan de las tareas seguras pero repugnantes de las granjas de escarabajos peloteros hasta los que adiestran rinobueyes. La mayoría de rinobueyes tienen tan mala baba y son tan agresivos que es casi imposible llegar al nivel de domesticación que un humano consideraría seguro y aceptable. No obstante, los Gnoblars consideran una ventaja los pisoteos y las cornadas que dan de vez en cuando, ya que hace que todo sea más divertido. Los carroñeros roban o atrapan a los rinobueyes recién nacidos, luego se los entregan a los adiestradores de animales o a otros carroñeros de la misma tribu y estos los domestican.

Este proceso consiste básicamente en colocar a grupos de Gnoblars de pie y con palos afilados sobre el lomo y los flancos del pobre rinobuey, aunque ha demostrado ser tremendamente efectivo. Los maestros adiestradores suelen realizar ritos de iniciación en los que los aprendices deben escabullirse por debajo de un rinobuey y cortar un trozo de su largo pelaje con un cuchillo afilado. Con todo (y para decirlo de forma fina), a veces los pedazos que cortan ayudan muchísimo a domesticar al animal.

TRAMPEROS



Este grupo altamente independiente es de hecho un subgrupo dentro de los guerreros. Mientras que los guerreros se pasan el rato cazando a pequeños animales, estos se pasan casi todo el tiempo en el campamento metiéndose con otros Gnoblars y peleándose. Los tramperos, sin embargo se han convertido en los cazadores expertos de la raza gnoblar. Suelen pasarse largos períodos de tiempo lejos del campamento cazando animales pequeños, generalmente todo lo que sea demasiado pequeño como para llegar a llamar la atención de los Ogros. Al igual

que el resto de Gnoblars, prefieren atrapar al animal y pincharlo con palos afilados cuando no puede moverse, por lo que han desarrollado una gran habilidad, aunque un tanto retorcida, para crear y poner trampas. No todos son capaces de evitar sus propias trampas, pero esto funciona como una especie de selección natural y la mayoría de los tramperos se dedica a torturar alegremente hasta la muerte al camarada atrapado y mete los restos en el saco. Los tramperos prácticamente idolatran a los Ogros cazadores y, cuando estos están en el campamento, los tramperos les suplican que les dejen ir a cazar bestias de las cuevas con ellos. No obstante, esto no siempre sale como ellos querrían, ya que la mayor parte de las trampas que crean solo sirven para enfurecer a las bestias cavernarias más grandes. De todas formas, los cazadores suelen considerar a los tramperos muy útiles por lo menos como cebo. Los viajeros de las Montañas de los Lamentos deben ir con cuidado cuando se encuentran con bestias de las cavernas medio atrapadas o heridas destrozando a un grupo de Gnoblars porque eso quiere decir que hay un cazador por la zona.

PRENDEDORES



Un grupo de pequeños Gnoblars llenos de cicatrices y totalmente sordos acompaña a los sueltafuegos. Algunos de ellos acuden a la

batalla sobre los hombros de sus amos como Gnoblars prendedores, que se dedican a prender la pólvora del cañón del sueltafuegos cuando su amo se lo ordena para que este pueda concentrarse en sostenerlo en la dirección correcta. La mayoría de ellos tiene cicatrices de como mínimo una explosión y las ropas y posesiones que hayan podido agenciarse suelen estar quemadas y ennegrecidas.

La naturaleza curiosa y estúpida de los Gnoblars no encaja muy bien con la pól-

vora. A los sueltafuegos esto les parece altamente divertido y suelen organizar rituales de aceptación para nuevos Gnoblars en los que se usa pólvora y que los convierten a todos, a excepción de a los más afortunados, en un montón de brasas. Estos rituales de iniciación han acabado derivando en el juego del "bang bang", para el que se necesita un pequeño campo y entre seis y diez Gnoblars (porque usar más es un desperdicio de pólvora a menos que se trate de una ocasión especial). Cada Gnoblar tiene una cajita de pólvora con una mecha atada a la espalda; luego se les da a todos una antorchita ardiente y empieza la diversión. Los Gnoblars menos inteligentes se lanzan a pegarse tortazos, lo que tiene resultados predecibles y devastadores. Al final, todos los Gnoblars supervivientes aprenden que la pólvora hace "¡bang!" cuando entra en contacto con el fuego y los sueltafuegos aceptan como Gnoblar personal a los que lo aprenden al hacer que otro haga "¡bang!". Los que lo aprenden una milésima de segundo después de hacer "¡bang!" también llegan a participar en la cuchipanda final para celebrar la victoria, pero de una forma ligeramente diferente.

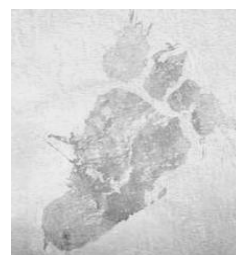
MATONCETES



En esta categoría se engloba a la mayoría de Gnoblars que sirven a su amo. Suelen tener enormes orejas y grandes napias y siempre estar metiéndose con todo el que no sea más grande que ellos. Su arrogancia se reduce un tanto cuando están cerca de Gnoblars especialmente grandes o de aquellos que sirven a otros tipos de Ogros.

El aspecto de estos Gnoblars varía mucho y depende básicamente de lo que puedan haber saqueado u obtenido con amenazas.

Muchos de ellos imitan la forma de vestir y actuar de sus amos. Ello es debido en parte a que lo más fácilmente saqueable para ellos es lo que su amo desecha, aunque la causa principal es la evidente adoración que sienten por él. Si pierden a su amo a estas alturas, la mayoría se ven capaces de recuperarse del impacto emocional y se niegan a aceptar que haya muerto.



¡Amo bueno! Yo complazco a amo bueno. Amo bueno no comer mí. Amo perdió apetito y ahora zolo duerme. Zolo duerme... y yo traigo coaz ke brillan al buen amo. Pero él ya no haze cazo a zu pekeño ziervo...Zolo duerme

Siervo Gnoblar

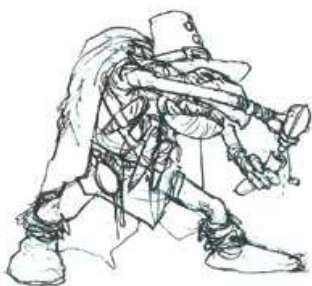


TRIPASDURILLAS



Este grupo de Gnoblars, que son los policías y los líderes autoproclamados de las zonas de chabolas, solo acepta a los de aspecto más imponente o a los más grandes. Este clan atrae a los de voluntad más férrea y a los más ambiciosos de su raza. Aun así, siguen estando a las órdenes de sus amos tripasduras, que son la fuente de su poder, pero parecen tender menos a extremos como adorar a sus amos que acaban con la personalidad de la mayoría de los Gnoblars. No obstante, en el fondo todos estos Gnoblars siguen siendo unos pelotas de carácter débil y hasta el más duro de todos ellos acaba transformándose en un psicópata obseso.

MUERDEHOMBRES



Este pequeño grupo se considera la elite de la raza gnoblar. Van vestidos con equipo muy diverso y de estilo extranjero, conocen un sinfín de batallitas de todo el continente y van por los campamentos pavoneándose como si fueran grandes héroes conquistadores que hubieran regresado de tierras exóticas y salvajes. Como siempre están oyendo las historias de los comehombres, todos aspiran a ser como sus amos.

A pesar de que en realidad muy pocos llegan a abandonar la tribu ogra y aún menos regresan tras años de trabajar como mercenarios, no paran nunca de explicar las historias que escuchan como si fueran suyas. A menudo ocurre que no logran entender la historia de principio a fin y, por lo tanto, sus propios relatos resultan ser extravagantes e improbables mezclas de muchas historias malentendidas. Muchos Gnoblars más pequeños se ven atrapados por sus ansias de tener público y se sientan a escuchar sus largas y confusas historias con la única esperanza de conseguir un poco de comida o hasta un tazón de cerveza ogra.

MARMITONES



En esta categoría se engloba a la mayoría de Gnoblars que sirven a un amo. Suelen tener enormes orejas y grandes napias y siempre están metiéndose con todo el que no sea más grande que ellos. Su arrogancia se reduce un tanto cuando están cerca de Gnoblars especialmente grandes o de aquellos que sirven a otros tipos de Ogras.

El aspecto de estos Gnoblars varía mucho y depende básicamente de lo que puedan haber saqueado u obtenido con amenazas. Muchos de ellos imitan la forma de vestir y de actuar de sus amos. Ello es debido en parte a que lo más fácilmente saqueable para ellos es lo que su amo desecha, aunque la causa principal es la evidente adoración que sienten por él. Si pierden a su amo a estas alturas, la mayoría se ven incapaces de recuperarse del impacto emocional y se niegan a aceptar que haya muerto.

LANZAMIENTO DE CASAS

Al parecer, la gran tradición gnoblar del lanzamiento de casas se originó cuando Oders Dedolimpio, quien, después de ser apalizado hasta perder el sentido por los tres Gnoblars más grandes de la zona de chabolas, logró engatusar a sus opresores y hacerles creer que el déspota recompensaría a unos Gnoblars tan distinguidos como ellos dejándoles construir sus chabolas junto a su yurt. Oders fue rápidamente a decirles a sus vecinos que, al parecer, el déspota había lanzado los restos aplastados de aquellos tres Gnoblars y sus casas a más de trescientos metros de distancia del campamento. Aquel mismo día, según cuenta la historia, Oders fue capturado y devorado vivo por sus primos, que pensaron que su cerebro aún caliente les otorgaría una gran astucia al comérselo. Aún hoy, los mercaderes de desperdicios venden pedacitos de cerebro de tejón o de comadreja como si fueran del gran Dedolimpio.

GOGRUK EL HAMBRIENTO

Gogruk el Hambriento (un gran héroe ogro) no podía evitar comerse todo lo que mordía. Trataba constantemente de marcar a su Gnoblar, pero después de morderle la oreja ya no podía parar y se lo comía entero. Después de que su trágica historia se hiciera famosa, tan solo los Gnoblars más ansiosos, avariciosos y desesperados por obtener la protección de un amo acababan siendo devorados por él. Un día, después de no haber conseguido marcar la oreja de veinte Gnoblars seguidos, tuvo una revelación y vio que sus hábitos alimenticios eran una bendición de las Grandes Fauces. Gogruk se hizo matarife y desde entonces se dedicó a comerse como mínimo veinte Gnoblars en cada cuchipanda en honor a su voraz dios. Lógicamente, nadie se paró a pensar si los Gnoblars estaban de acuerdo con ello.

CARRERAS DE REDROJOS

Las carreras de redrojos son uno de los deportes más crueles de los Gnoblars. Este deporte lo crearon los Ogros la primera vez que los Gnoblars se asentaron en sus campamentos y hoy en día es el deporte favorito tanto de los Gnoblars como de los Ogros. Las carreras de redrojos se suelen organizar en una pista determinada y, a veces, hasta en pozos-fauces. Los únicos requisitos que debe tener una pista de carreras de redrojos son que pueda haber mucho público observando sin tener que moverse de su sitio y que haya un montón de obstáculos peligrosos. En principio, los Ogros escogían a los Gnoblars debiluchos o heridos y los tiraban a la pista. Todos menos el ganador acaban siendo devorados, de modo que, al no tener nada que perder, los pobres se ven obligados a correr y a atravesar peligrosos obstáculos lo más rápido posible. Hoy en día son los propios Gnoblars los que escogen a los heridos para que participen en la carrera.

GNOBLAR BOWL

El Gnoblar Bowl es un acontecimiento que se celebra regularmente en los días de cuchipanda y el lugar que ocupa tanto en la cultura ogra como en la gnoblar es prueba fehaciente de la relación existente entre las dos razas. Sus orígenes se remontan a un juego de niños ogro tradicional llamado "atormentar redrojos". Los Ogros jóvenes que se sienten aburridos a veces se entretienen lanzando trozos de ropa desgastada y de monedas sin valor en medio de un grupo de esclavos de especies inferiores. Esto funciona especialmente bien en el caso de los Gnoblars, ya que no tardan en enzarzarse en una violenta pelea al lanzarse todos sobre los tesoros tratando de morderse y de pegarse patadas para llevarse el mejor. No hay ni un Ogro adulto que no haya crecido disfrutando con el tormento de los redrojos y este inocente juego infantil ha ido



evolucionando hasta convertirse en un deporte muy popular. El Gnoblar Bowl requiere contar con algún tipo de pozo o de arena. Entre diez y cuarenta voluntarios gnoblars esperan impacientes en los bordes de la zona de juego mientras los Ogros llegan llenos y satisfechos de la cuchipanda y se sientan con una bebida a observar. Cuando se da la señal de inicio (normalmente un déspota, un matón o alguno de los tripasduras), se lanzan varios objetos brillantes aunque de escaso valor dentro de la zona de juego y los Gnoblars se lanzan a por ellos. Los Gnoblars pueden quedarse con cualquier cosa que consigan llevarse o arrastrar fuera del área, incluidos trozos de los adversarios heridos. Es muy común realizar apuestas por quién se va a llevar qué (o hasta por quién sobrevivirá) y la mayoría de los toros, que están totalmente borrachos, no cesan de vociferar animando o criticando a aquel por el que han apostado a favor o en contra. Las amenazas (tales como "¡Coge el cajco roto, pedazo de cagarruta de comadreja chata...!" o "¡Voy a machacarte hasta hacerte papilla si no dejas que Ripsturt coja el cajco!" o incluso "Ripsturt, cáete muerto ahora mismo o te aplasto yo mismo, he apostado por que te morías") son muy comunes y los cantos o canciones obscenas son muy populares, aunque se considera rastrero el que un Ogro llegue a intervenir físicamente. Arrojar trozos de comida o hasta Gnoblars dentro del área suele estar permitido, pero a veces un toro especialmente bebido o furioso entra en el área para regañar a un Gnoblar que le ha hecho perder dinero. Con todo, esto no suele ocurrir casi nunca porque, aparte de estar muy mal visto, un Ogro que interfiera en un partido de Gnoblar Bowl sin duda influirá en las apuestas del resto de Ogros y los Ogros son extremadamente brutos a la hora de expresar su desagrado. El Gnoblar Bowl también es muy popular entre los Gnoblars. Un alto porcentaje de la población suplicará, robará o hasta trabajará para obtener permiso para mirar. Su popularidad está empezando a eclipsar hasta a los deportes más tradicionales

como el destrozarse narices.

EL GRANDE-REY-SEÑOR BEZER

El Grande-Rey-Señor Bezer fue el primer Gnoblar de Grasientus Dientedoro, el Soberano de los Reinos Ogros. Al contar con unos orejones enormes, una narizota descomunal y una astucia rara de ver, no tardó en convertirse en el criado personal del soberano. Sin embargo, su nombramiento no sentó nada bien a la panda de Gnoblars que llevaba años al servicio del soberano.

Bezer se esforzó al máximo para promover las luchas intestinas y para sembrar sospechas de favoritismos entre los otros criados del soberano. Los acontecimientos no tardaron en escapársele de las manos y todo acabó con una pelea en la despensa del soberano que hizo que su tercer desayuno le fuera servido tarde. Grasientus se alzó lleno de cólera y aplastó a todos los Gnoblars que vio allí hasta la matarlos. Solo le perdonó la vida a Bezer, que se había quedado sentado tranquilamente a los pies del soberano dando brillo a un diente de oro.

Bezer utilizó su formidable astucia para fundar un gran imperio gnoblar de dos tribus y media. Mientras los Ogros de las tribus súbditas de Grasientus le ofrecían caravanas llenas de oro y bienes, sus Gnoblars le ofrecían al Grande-Rey-Señor Bezer montones de baratijas brillantes, ropas casi nuevas y demás objetos de valor. Desgraciadamente, este imperio fue literalmente aplastado una noche cuando Grasientus se cayó de espaldas al suelo debido a una tremenda borrachera y se desplomó sobre su orinal, el cual Bezer estaba limpiando obedientemente.

SPRUG EL ZOPENCO

Sprug el Zopenco llegó a padecer una paranoia tan fuerte sobre el hecho de que los demás Gnoblars se acercaran a su amo que llegó a robar algunas pociones del matarife que le permitían estar despierto

día y noche para así poder vigilar a su amo. Se conocen tres finales distintos de esta desafortunada historia. En todos ellos, nuestro protagonista acabó fatal; ya fuera a manos de los Gnoblars envidiosos al ir a buscar agua; a manos (o a estómago) de su amo, al que no le gustó la sensación de estar siendo observado constantemente; o, el más desagradable de todos, a manos del matarife al que había robado. De hecho, la mayor parte del último final se centra en lo que el matarife le hizo al desgraciado de Sprug.

JUSTAS DE CERDOS

Las justas de cerdos, que son uno de los juegos más extravagantes y caóticos que existen, son acontecimientos muy comunes a la par que confusos en la mayoría de campamentos. Grupos de Gnoblars gritones se lanzan a la carga montados en cerdos que no cesan de gruñir por pelearse entre sí y que suelen seguir corriendo y

gritando después de ser desmontados. Sin embargo, entre las tribus gnoblars más organizadas ha aparecido una versión más avanzada a la que los Ogros a veces asisten como público. En esta variante (que fue sin duda la que le dio el nombre de "justa de cerdos"), dos Gnoblars se enfrentan entre sí sobre un pozo vacío, cada uno a lomos de un cerdo, vestidos con todas las protecciones que puedan tener y armados con palos largos y afilados. Cuando se da la señal de carga, los dos se lanzan el uno contra el otro y tratan de desmontar al adversario. Estas imitaciones de caballeros humanos siempre acaban sumiéndose en la confusión en cuanto los cerdos se ponen a correr por todos lados, los Gnoblars pierden las astas, los "caballeros" impacientes se lanzan al combate demasiado pronto y los Ogros furiosos empiezan a arrojar lo primero que pillan contra los torpes competidores.



LOS REINOS OGROS

Si un explorador lo suficientemente intrépido o insensato se aventura a atravesar el Viejo Mundo para ir más allá de las Montañas del Fin del Mundo, deberá cruzar las llanuras de ceniza de las Tierras Oscuras. Allí tendrá que cruzar cenagales grasientos y ríos de lava crepitantes, evitar a las bandas errantes de Hobgoblins y a los jinetes de lobo goblins. Si sobrevive a todo ello, alcanzará los Desiertos de los Aullidos. Si consigue atravesar a salvo el paso existente entre la ciudadela Restos del Demonio de los Enanos del Caos y la sombra achaparrada de la Fortaleza Negra, verá entonces una enorme cadena montañosa en el horizonte. Caso de que logre completar su caminata por las tierras acres y reseca de ese reino y cruzar el contaminado Río de las Ruinas, habrá llegado a los Reinos Ogros. Y allí es donde el verdadero peligro le acechará.

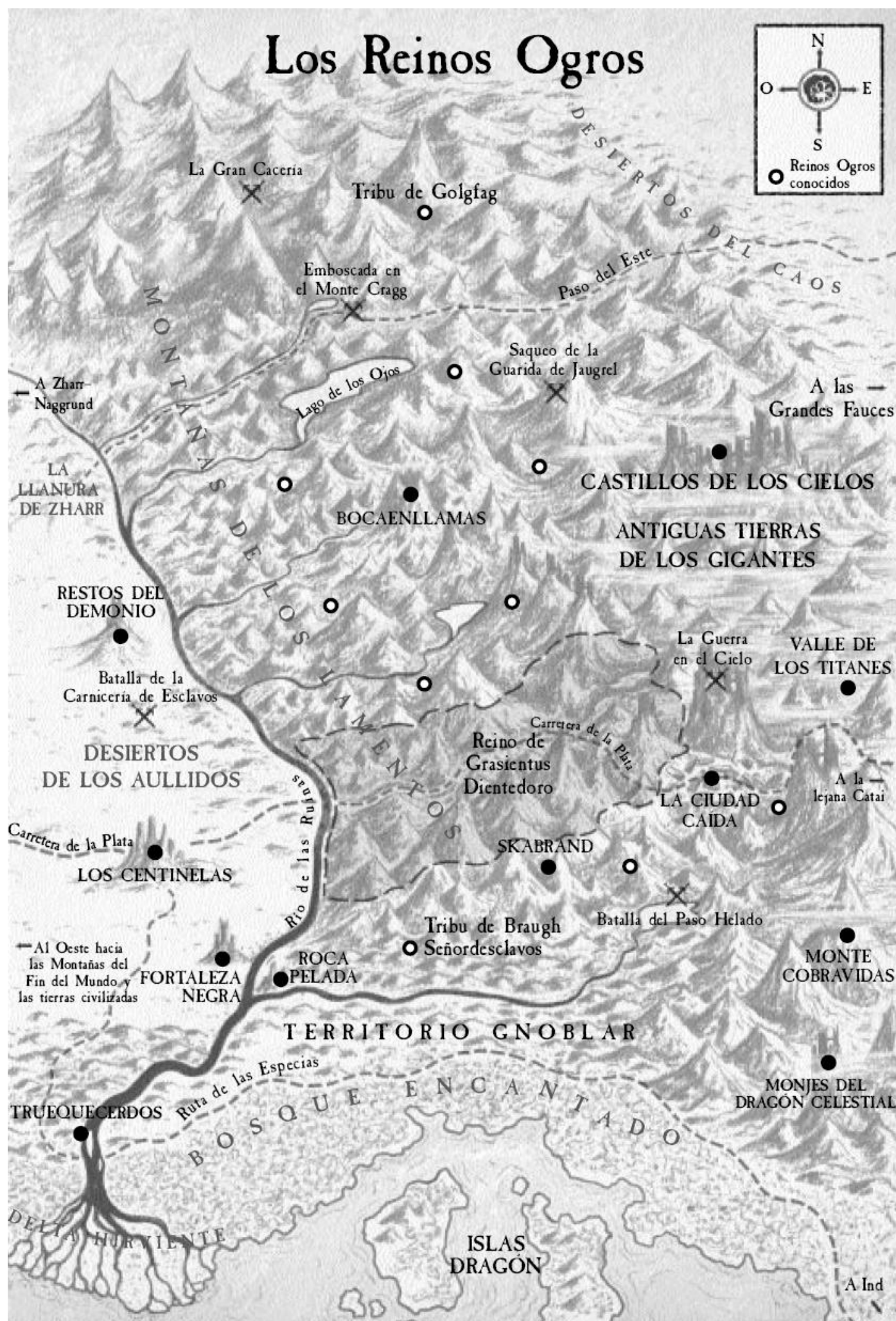
Se dice que hay miles de formas de morir en los Reinos Ogros, pero la verdad es que en más de la mitad de ellas la víctima acaba en las fauces de alguna bestia. En este mundo inhóspito hay pocas especies que no pueden cazar a un hombre. Las Montañas de los Lamentos están plagadas de depredadores e incluso las pocas bestias herbívoras que merodean por sus laderas tienen mortíferas armas naturales. De todas ellas, los Ogros suponen la amenaza más terrible para un viajero incauto que se adentre en este territorio. En los valles de las Montañas de los Lamentos, cada reino ogro está delimitado aproximadamente por la distancia desde la que su Ogro déspota puede mirar en todas direcciones. A primera vista, esta división puede parecer

increíblemente vaga e imprecisa, pero cada valle es empinado y está rodeado por laderas escarpadas. Esta demarcación generalmente es suficiente. Las fronteras naturales como pasos de montaña y afluentes cuyo curso baja hacia el Río de las Ruinas también desempeñan una función importante en la división de territorios de cada Ogro déspota.

No obstante, en una raza como la de los Ogros las posibilidades de emprender una guerra porque las fronteras de un reino no estén delimitadas es enorme. Cuando los Ogros se asentaron por primera vez en las Montañas de los Lamentos, varios siglos de guerras tribales fueron testigos de cómo la población ogra quedaba reducida a un tercio de su tamaño original antes de que el territorio ya no supusiese un problema. Cuanto más próspera es una raza, mayores son las posibilidades de que estallen conflictos. Este factor limitador mantiene a la población ogra controlada y también ayuda a eliminar a las tribus más débiles, que invariablemente acaban siendo devoradas por sus vecinos.

Pero los tiempos están cambiando en los Reinos Ogros. Gracias a su fuerza de voluntad, a su personalidad y al tamaño de sus arcas, Grasientus Dientedoro, el actual Soberano de los Reinos Ogros, ha logrado unir a las tribus bajo su mandato. Esta unidad recién adquirida se debe en parte a su excepcional red de espías y mensajeros gnoblars. Cualquier tribu ogra que declare abiertamente la guerra contra sus vecinos recibirá el ataque del clan de Dientedoro, la más numerosa y mejor equipada de todas las tribus ogras, que se encargará de restaurar el orden una vez más. Debido a

Los Reinos Ogros





esta tregua forzada entre los reinos, la población ogra se está desbordando y las tribus han empezado a emigrar hacia el Oeste. Una vez al año, la tregua se ve reforzada mediante la Cuchipanda Padre, festividad organizada por el Soberano en el Día de la Carne.

LA CUCHIPANDA PADRE

En el centro de cada Reino Ogro hay un gran menhir cubierto de musgo y con el sello propio de la tribu grabado en un lateral denominado "dientefauces". Los Ogros no son muy religiosos (usan sus pozos-fauces como lugar de sacrificio), pero esta celebración ayuda a mantener conectados los Reinos Ogros a nivel espiritual. Cada tribu lleva su Dientefauces a la Cuchipanda Padre de cada año y se sitúan formando entre todos un círculo alrededor de las Grandes Fauces. La Cuchipanda Padre es tradicionalmente un festival que dura al menos una semana y que se celebra en las laderas del volcán Bocaenllamas.

Es un gran honor llevar el dientefauces y esta responsabilidad recae solo en el déspota, en sus matones y en los Ogros tripasduras; todos ellos emprenderán el viaje y llevarán la carga por turnos hasta la sombra del Bocaenllamas. Cuando el círculo de dientefauces se haya completado, dará comienzo el festín. Todas las disputas entre déspotas se solucionan durante los festejos en el interior del círculo de monolitos y, normalmente, acaban en derramamiento de sangre. Se trata de los duelos más crueles vistos a lo largo de todo el año y causan un gran revuelo entre los Ogros. De este modo se elimina la animosidad entre tribus antes de que se inicie la semana en la que se come y bebe en cantidades industriales.

El dientefauces de Grasientus Dientedoro es (como era predecible) del más puro oro y es el que se sitúa en el centro del círculo. Muchos Ogros ricos se implantan trozos de oro en las encías a golpe de martillo para sustituir los dientes caídos y de esta forma parecerse más a la reencar-

nación de su deidad.

LA RUTA DEL MARFIL

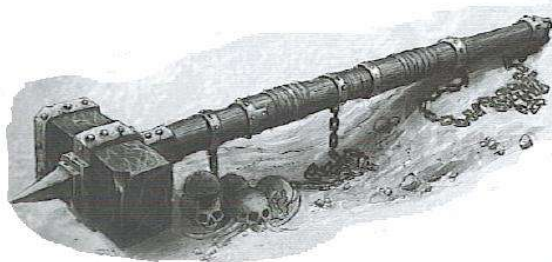
Se trata de la larga ruta comercial que recorre el continente y al parecer es el único modo de cruzar transversalmente el Viejo Mundo a través de las peligrosas tierras del Este hasta adentrarse en las tierras centrales de la Gran Catai, e incluso allí el viaje está plagado de peligros. Las caravanas que viajan por esta carretera suelen ser como ciudades nómadas, ya que la longitud de una gran caravana alcanza casi dos kilómetros. Como tienen que atravesar algunas de las tierras más hostiles y peligrosas del Viejo Mundo, están bien defendidas. Las caravanas sufren a menudo el asedio de bárbaros jinetes de lobo, Enanos del Caos, Skavens, gigantes, Goblins, Ogros, Orcos Negros, bestias de las cavernas, Hobgoblins, escorpiones gigantes y otras criaturas que acechan al amparo de la oscuridad. Debido a todas estas amenazas, las caravanas contratan a familias enteras de Ogros mercenarios para que se ocupen de su protección, una tarea muy prestigiosa entre los Ogros, pues la combinación de oro, buena comida y un peligro constante les resulta un incentivo muy poderoso.

La Ruta del Marfil recorre varias ciudades del Viejo Mundo para adentrarse por las Montañas del Fin del Mundo hasta la fortaleza enana de Karak-Drazh y el Paso de la Muerte. La carretera serpentea a través de las montañas traicioneras y embrujadas hasta llegar a las Tierras Oscuras, donde se bifurca al norte del Monte Colmillosombrío, que está infestado de Goblins, y gira al Nordeste hacia los Desiertos de los Aullidos. Estas llanuras desoladas son barridas por fuertes ventiscas que chillan y gritan a través de los páramos malditos (bien pudiera tratarse de las voces de todos los que perdieron la vida en esta diabólica tierra). En medio de este reino se erigen unas piedras gigantescas denominadas Los Centinelas. Como el camino por este punto pasa por el centro de las desoladas tierras industriales que son el reino de los

Enanos del Caos, solo una caravana defendida solidamente tiene probabilidades de llegar sana y salva.

Los Centinelas son un par de formaciones rocosas enormes que sobresalen en las llanuras cenicientas de las profundidades de los Desiertos de los Aullidos. Se trata de la única zona de relativa seguridad de este paisaje de pesadilla a pesar de su relativa proximidad a la Fortaleza Negra y a los Restos del Demonio, una ciudadela espantosa donde los descendientes del Caos farfullan y merodean. Los Centinelas sirven de puesto comercial de rinobueyes, pieles, provisiones y equipo necesario para la supervivencia en el viaje por las montañas. Las caravanas suelen cambiar de guardianes en esta localización antes de emprender el camino hacia la etapa siguiente de su viaje. Los rostros escarpados de estas piedras, erosionados por el paso del tiempo y por las duras condiciones climáticas, cuentan con innumerables tornos, faroles, túneles, nidos de Gnoblar, agujeros con contrabando y sistemas de poleas en los que habitan multitud de aventureros y empresarios que causan que el lugar rebose de actividad día y noche.

En Los Centinelas, la Ruta del Marfil se bifurca; la carretera principal continúa hacia el Este y la carretera secundaria, denominada Ruta de las Especies, hacia el asentamiento comercial de Truequecerdos en la desembocadura del contaminado Río de las Ruinas. Sin lugar a dudas esta es la ruta más segura, ya que, una vez que el viajero ha dejado atrás los apestosos pozos de sulfuro de la Desolación de Azgoth, tendrá que atravesar las tierras extensas y agrestes de los Goblins de las colinas para llegar a la civilización (o algo aproximado).



EL BOCAENLLAMAS

Una vez cada doscientos años, se desencadena la confusión en los cielos de los Reinos Ogros cuando el volcán al que los Ogros denominan Bocaenllamas entra en erupción. Este volcán está situado casi en el centro de los reinos y es considerado por los Ogros matarifes el nacimiento de una unión impía entre el sol y las Sagradas Fauces. Como resultado, el Bocaenllamas tiene una gran importancia religiosa para los Ogros y muchos peregrinos Ogros se dirigen al volcán cuando no pueden buscar las Grandes Fauces.

De hecho, el Bocaenllamas nunca permanece inactivo, ya que borbotea y escupe corrientes de lava ladera abajo como si se tratara de una olla hirviendo que rebosa carne. Las grandes cuchipandas que se celebran al pie del volcán acaban inevitablemente con la muerte de los Ogros que no son capaces de resistir una semana entera comiendo carne. Cuando la semana de festejos está a punto de finalizar, siempre quedan unos cuantos Ogros que rehúsan su comida porque sus estómagos se han dilatado tanto que han explotado por el consumo constante de alimento. Estos Ogros se consideran herejes, ya que han cometido el pecado capital de rechazar comer a la sombra de un semidiós ogro. Por ello, son arrojados por las laderas del Bocaenllamas para que sean consumidos por la lava acumulada al pie de la montaña. Este es el sino que aguarda a los Ogros que faltan al respeto de las Grandes Fauces durante la Gran Cuchipanda.

ANTIGUOS PALACIOS DE LOS GIGANTES

La cadena montañosa al este de los Reinos Ogros es de escala colosal, tanto que los altos picos de las Montañas de los Lamentos parecen diminutos a su lado. Incluso sus laderas más bajas tocan la punta de las nubes, por lo que son pocos los que conocen sus verdaderas dimensiones y el aire que se respira a estas altitudes es tan puro que un hombre normal no podría explorar una fracción de terreno sin sufrir un colapso pulmonar. Antaño, en los orígenes del mundo, allí se fundó una civilización de gigantes inteligentes conocidos como los Titanes de los Cielos. Los Titanes de los Cielos cortaron y modelaron las montañas hasta convertirlas en castillos megalíticos que se perdían en el cielo azul de cristal y que les permitían contemplar un océano de nubes salpicadas de grandes islas de roca en las que se asentaban otras ciudadelas. Estos Gigantes de los Cielos vivían como ermitaños e ignoraban la existencia de otras razas más jóvenes; solo descendían las laderas de las montañas para pastorear los rebaños de grandes mamuts que habitaban en la meseta inferior.

A cientos de kilómetros de distancia, la llegada de las Grandes Fauces desencadenó la primera de las migraciones de los Ogros enviando a miles de ellos confundidos y hambrientos hacia la cima de las montañas en un intento de escapar de las letales atenciones de su nuevo dios. Su llegada anunció una escala de violencia sin precedentes en la cima de las montañas. Los Ogros eran como una plaga de langostas para los Titanes del Cielo, ya que devoraban todo cuanto encontraban a su paso esquilmando todo tipo de vida de las montañas y matando a sus rebaños de mamuts despreocupadamente. Una cruenta guerra estalló sobre las nubes y duró años, pero los Ogros eran más numerosos que los Titanes del Cielo y en poco tiempo se hicieron más fuertes. Al final, los Ogros derrocaron a los Titanes del Cielo y los devoraron a todos hasta el

último hueso de los dedos en grandes cuchipandas, a veces incluso con sus desafortunadas víctimas aún vivas. Pero no contentos con destruir totalmente a sus enemigos, los Ogros irrumpieron a través de los picos, derrumbaron los castillos y lanzaron sus ruinas a los valles inferiores.



A cientos de kilómetros de distancia, la llegada de las Grandes Fauces desencadenó la primera de las migraciones de los Ogros enviando a miles de ellos confundidos y hambrientos hacia la cima de las montañas en un intento de escapar de las letales atenciones de su nuevo dios. Su llegada anunció una escala de violencia sin precedentes en la cima de las montañas. Los Ogros eran como una plaga de langostas para los Titanes del Cielo, ya que devoraban todo cuanto encontraban a su paso esquilmando todo tipo de vida de las montañas y matando a sus rebaños de mamuts despreocupadamente. Una cruenta guerra estalló sobre las nubes y duró años, pero los Ogros eran más numerosos que los Titanes del Cielo y en poco tiempo se hicieron más fuertes. Al final, los Ogros derrocaron a los Titanes del Cielo y los devoraron a todos hasta La única evidencia de la existencia de esta raza antaño orgullosa son las inmensas ruinas que han caído en los pasos de montaña al pie de la cadena montañosa. La famosa ruta comercial conocida como la Ruta del Marfil sigue uno de estos pasos rodeando enormes pedazos de mampostería que en el pasado fueron las piedras angulares de una ciudad de castillos en el cielo. La ciudad de megalitos abandonada es una de las zonas más seguras de la Ruta del Marfil, ya que los restos de las fortalezas de los gigantes son frecuentados por algo más que sombras y movimientos que pueden atisbarse por el rabillo del ojo.

MONTE COBRAVIDAS

El infame Monte Cobravidas, un inmenso y amenazador pico que sobresale por encima de las nubes, tiene unas dimensiones gigantescas. Los Ogros piensan que tiene vida propia, pues los demasiado imprudentes o temerarios que tratan de escalar sus laderas glaciales suelen acabar enterrados bajo toneladas de pedruscos y hielo en cuanto abandonan las laderas inferiores. Para los habitantes de los Reinos Ogros, la montaña se alimenta de sus víctimas ("las mandíbulas de rocas afiladas se cierran sobre los que se atreven a despertarle de su sueño"). Incluso los sonidos de un pico impactando en la superficie vertical de un glaciar bastan para enviar a un alpinista ambicioso a una tumba de hielo, así que cualquier Ogro que se atreve a desafiar a las montañas se ve forzado a hacerlo con las manos vacías. Los Ogros consideran una verdadera hazaña alcanzar las laderas superiores del Monte Cobravidas e inevitablemente los que llegan a la cima se convierten en déspotas de su tribu.

De hecho, el Bocaenllamas nunca permanece inactivo, ya que borbotea y escupe corrientes de lava ladera abajo como si se tratara de una olla hirviendo que rebosa carne. Las grandes cuchipandas que se celebran al pie del volcán acaban inevitablemente con la muerte de los Ogros que no son capaces de resistir una semana entera comiendo carne. Cuando la semana de festejos está a punto de finalizar, siempre quedan unos cuantos Ogros que rehúsan su comida porque sus estómagos se han dilatado tanto que han explotado por el consumo constante de alimento. Estos Ogros se consideran herejes, ya que han cometido el pecado capital de rechazar comer a la sombra de un semidiós ogro. Por ello, son arrojados por las laderas del Bocaenllamas para que sean consumidos por la lava acumulada al pie de la montaña. Este es el sino que aguarda a los Ogros que faltan al respeto de las Grandes Fauces durante la Gran Cuchipanda.

LOS DESIERTOS FUNESTOS

Cuando las caravanas han atravesado las montañas, al otro lado encuentran los Desiertos Funestos, al nordeste de Catai. Pesadas pantallas de metal se preparan para protegerse de este desierto baldío y la mayor parte de esta etapa se pasa en el interior de las caravanas selladas. Después de todo, casi no existe forma de vida en los desiertos aparte de los extraños peregrinos Ogros y de unos gigantescos insectos de caparazón negro y extremidades afiladas que explotan bajo la arena vitrificada en una lluvia de cristales que pilla por sorpresa a las presas incautas. Sin embargo, en el desierto acechan otros peligros a la caravana y son a cada cual más insidioso. Las náuseas, la fiebre de las cabañas, la inanición, la deshidratación, la mutación y los venenos hacen acto de presencia en esta última etapa del viaje hasta que, al final, el desierto se convierte en arrozales, señal de que la caravana ha llegado a la Gran Catai. Es un testimonio de las inmensas riquezas que puede amasar una caravana que logre acabar con éxito su misión, o quizás de la codicia humana, un viaje que solo debiera emprenderse en nombre del comercio.



TRIBUS OGRAS

En los Reinos Ogros habitan muchas tribus ogros de gran reputación y renombre y su fama sirve como límite territorial o como advertencia para aquellos demasiado alocados para adentrarse en los pasos de la montaña y en las faldas de las montañas sin la preparación necesaria.

LA TRIBU DE FULG EL AVISPADO



Fulg el Avispado es un Ogro déspota jorobado y canoso que, aunque no es tan fuerte como otros Ogros, es tan astu-

to y malévolo como una serpiente. Gobierna las tierras al noroeste de las Montañas de los Lamentos con puño de hierro asegurándose de que aquellos que lo molestan ingieran carne envenenada o sean presas para las monstruosidades que guarda en su reserva de animales. Los Ogros que viven bajo su mandato no se atreven siquiera a respirar en su presencia, ya que Fulg no puede soportar los desafíos a su autoridad y cualquiera que le lleva la contraria acaba convertido en rata ogro a la primera oportunidad. Como tiene fuertes vínculos con los señores de las bestias del Clan Moulder, incluso su escolta de tripasduras vive temerosa de despertar un día transformada en algo horrible debido a los experimentos horribles de los maestros mutadores skavens.

TRIBU DE LOS MUERDEOJOS



Los Muerdeojos han controlado el paso de las grandes caravanas imperiales durante más de sesenta años. Los Muer-

deojos son la tribu más unida de todos los Reinos Ogros y están gobernados por el infame "Agüelo" Malron Muerdeojos, del que se rumorea que tiene más descendencia que cualquier otro Ogro. Los intensos vínculos familiares de los Muerdeojos suponen una tremenda ventaja en sus antiguos acuerdos con los comerciantes imperiales y gobiernan el puesto de Los Centinelas en las Tierras Yermas con mano inflexible. Se comenta que, si pides un favor al clan de los Muerdeojos, tu deuda de gratitud hacia ellos será muy grande y se escuchan historias acerca de algún conductor de caravanas encontrado decapitado y cuya cabeza apareció a la mañana siguiente en la bolsa de forraje de su propio caballo.



TRIBU DE LOS COMEMONTAÑAS



Bauldig Comemontañas gobierna su reino en los picos con una voluntad irresistible y una completa autoridad.

Es una leyenda viva y la historia de los Comemontañas se ha extendido a lo largo y ancho de todos los reinos. En su intento de escalar el Monte Cobravidas, Bauldig encontró una profunda fisura por la que se internó en las oscuras profundidades. No se sabe a ciencia cierta lo que encontró allí, aunque Bauldig insiste en que se trataba del Corazón de la Montaña, una gran piedra con forma de guerrero a la que se enfrentó y finalmente devoró. La evidencia de su hazaña se encuentra en el propio Bauldig, ya que su piel ha tomado la apariencia de un peñasco salpicado de líquen. Los Ogres de Bauldig llevan placas de pesadas piedras y comen rocas para crecer fuertes y tercios como su maestro.

TRIBU DE LOS PUÑOS ENFADAOS



Cuando dos exploradores imperiales se tropezaron con la Tribu de los Puños Enfadaos, hicieron historia. Habiendo mostrado una maestría

con el fuego sin precedentes, una considerable habilidad culinaria y unas extrañas piedras planas de reflejos perfectos (todo antes de la cena), lograron convencer a sus captores de que les resultarían más valiosos vivos que muertos (aunque los Ogres razonaron que solo necesitaban a uno, así que asaron al otro). El superviviente humano, Rueben Kyte, continuó fabricando valiosas yescas para los Ogres y con el tiempo se convirtió en su Jefe del Fuego, el título humano más parecido al de Ogro déspota. Las memorias de Kyte les han servido de lectura iluminadora y la que una vez fuera

la bárbara Tribu de los Puños Enfadaos es en la actualidad uno de los Reinos Ogres más avanzado tecnológicamente y culturalmente y dispone de hornos y modernas instalaciones con baños atendidos por Gnoblars.

TRIBU DE LOS CUCHIPANDEROS



Los componentes de esta tribu son famosos por dos cosas: la calidad de su comida y los

Halflings que viven con ellos. Su Ogro déspota de mandíbula prominente, Blaut Cuchipandero, capturó a un grupo de estos pequeños seres en una demostración de previsión y autocontrol y lo llevó a sus tierras en lugar de comérselos allí mismo. Los Halflings, con el miedo perpetuo de acabar sus vidas en una cazuela, desempeñan las mismas funciones que los Gnoblars en otros reinos, furiosos y resoplando mientras llevan y traen manjares a sus satisfechos maestros. Mientras la comida que preparen sepa bien, estarán a salvo. ¿Quién sabe mejor lo que hay en una despensa que un Halfling?



TRIBU DE LOS PIELFÉRREA



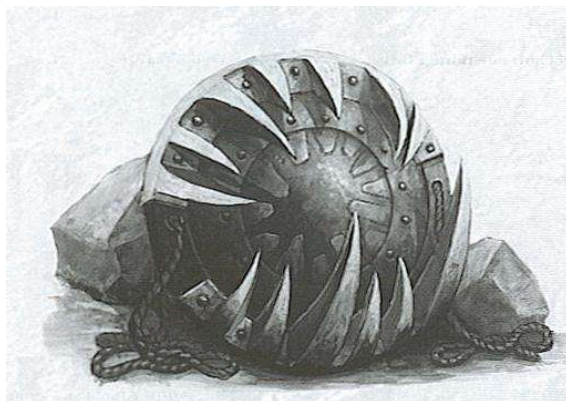
Al norte de las Montañas de los Lamentos se encuentra la Tribu de los Pielférrea, un Reino Ogro que está firmemente vincula-

do a la ciudadela de Zharr Naggrund. Esta tribu valoraba más el hierro que el oro mucho antes de empezar a comerciar con los Enanos del Caos y sus protegetripas tienen dientes de metal y pinturas de guerra con limaduras de hierro. Cuentan con una legión de Ogros sueltafuegos en sus filas e incluso los Ogros toro de los Pielférrea se adornan con todo el metal que pueden. El propio Ghark Pielférrea es el responsable de la terrible reputación que tiene esta tribu. Como ha comerciado con esclavos durante décadas con sus aliados los Enanos del Caos, Ghark se dirige a la guerra con una impresionante armadura con grandes cuernos y montado en un siseante rinobuey mecánico que algunos dicen que tiene consciencia demoníaca.

TRIBU DE GRUTH QUIEBRAENGENDROS



Al nordeste de los desiertos del Viejo Mundo y bajo la atenta mirada de los Dioses del Caos, la Gran Tribu de Ghuth Quiebraengendros ataca y devora todo cuanto encuentra a su paso.



Muchas de las grandes tribus ogras llevan la marca del Caos, aunque esto no supone un estigma para la sociedad de los Ogros (un brazo adicional es extremadamente útil y una cabeza más supone una ventaja clara en un concurso de comer). El mismísimo Ghuth hace mucho desarrolló una predilección por los tentáculos fritos de engendro y su inusual dieta empieza a cobrarse su precio; le han crecido una especie de dedos gesticulantes a modo de corona en la frente y también ha empezado a incluir a los legendarios Ogros dragón, mucho más malignos que el resto de Ogros en general, en las filas de su tribu.

TRIBU DE LOS LAZARGHS



Los Lazarghs son una de las más antiguas tribus ogras. Descienden del mismísimo Groth Undedosolo, Primer Profeta de las Fauces. Los Lazarghs viven en las afueras

de los desolados desiertos que solían ser la tierra natal de los Ogros y son criaturas deformes y con malformaciones que visten permanentemente con sucias telas de saco y tienen cadenas colgando de su piel. Son extremadamente devotos y consideran a las Grandes Fauces su Ogro déspota. El sonido de sus campanas ahuyenta los pasos que conducen a las propias Grandes Fauces. Como esta tribu ha perdido los dientes y el cabello debido a las energías debilitadoras de esta tierra devastada, el martillo de roca negra de los Lazarghs les da una apariencia horrible.



CREACION DE PERSONAJES OGROS

A continuación se detallarán todas las reglas requeridas para poder incluir pjs ogros a las partidas de WJFR centradas en el Imperio. Muchos djs no estarán de acuerdo en permitir a sus jugadores interpretar a una mole de grasa y músculo y son libres de tomar esa decisión. Los Ogros no son sólo fuertes en el combate, pueden causar desequilibrios en ciertos escenarios y son débiles en situaciones sociales.

Los Ogros no son tan aceptados por la gente del Viejo Mundo como los Elfos y los Enanos (principalmente debido a su naturaleza beligerante). Esto conlleva grandes repercusiones en el disfrute de jugar con un ogro, que puede arruinar aventuras sutiles con su falta de diplomacia o su mera presencia.

GENERANDO CARACTERISTICAS

Para generar las características de un Ogro necesitaras 2D10. La tabla 1: generación de características explica como generar cada característica.

Tabla 0-1: Generación de Características

Característica	Tirada
Habilidad en armas	20+2d10
Habilidad en Proyectiles	10+2d10
Fuerza	30+2d10
Resistencia	30+2d10
Agilidad	10+2d10
Inteligencia	10+2d10
Voluntad	20+2d10
Empatía	10+2d10
Ataques	3
Heridas	Tabla 0-2
Bonus de Fuerza	
Bonus de Resistencia	
Movimiento	6
Magia	0
Puntos de Locura	0
Puntos de Destino	Tabla 0-3

Tabla 0-2: Heridas Iniciales

Tirada de D10	Heridas Iniciales
1-3	23
4-6	24
7-9	25
10	26

Tabla 0-3: Destino Inicial

Tirada de D10	Destino Inicial
1-7	1
8-10	2

EL HAMBRE DE LAS GRANDES FAUCES

Normalmente los Ogros no rinden culto a ninguna de las deidades del Viejo Mundo. En cambio adoran al hambriento dios conocido como Las Grandes Fauces. Él maldice a sus hijos con un apetito voraz que siempre les incita a avanzar.

Un jugador generando las características de su Ogro puede repetir 1D10 lanzado para Fuerza, Resistencia o Fuerza de Voluntad, tomando el resultado más alto de los dos; pero si lo hace, debe repetir el resultado del D10 más alto de los dados lanzados para Empatía o Inteligencia y tomar el más bajo de los dos.

Ejemplo: Marina obtiene un 1 y un 3 para la Fuerza de su Ogro, y ella esta descontenta con este resultado (tendría un Ogro con Fuerza 34, vaya Gnoblar esmirriado). Entonces, ella invoca el poder del Hambre de las Grandes Fauces, volviendo a tirar el 1, obteniendo un 8 (Para un total de Fuerza 41). Después, generando la Inteligencia, ella obtiene un 5 y un 10. Pero debido a que ella invocó el Hambre de las Grandes Fauces, ella debe repetir un D10 en Inteligencia o Empatía. Ella repite el 10 y obtiene un 4 en la segunda tirada, dejando a su personaje con una Inteligencia de 19.



CARACTERISTICAS RACIALES

Los ogros comparten una variedad de habilidades y tipos de talentos con otros miembros de su raza. Esta sección muestra esas habilidades y talentos comunes a la mayoría de los Ogros. En algunos casos se dará a elegir entre dos talentos. En ese caso el jugador debería elegir una de las opciones proporcionadas. Todos los tipos de habilidades y talentos disponibles están listados en el **capítulo 4: Habilidades y Talentos** del libro de reglas básico **Warhammer Juego de Rol**.

El Grumbarth, mencionado en la habilidad Hablar idioma (Grumbarth), es el lenguaje del Ogro, un particular ruido y lengua gutural.

OGROS IMPERIALES

Un personaje Ogro Imperial tiene las siguientes habilidades y talentos.

Habilidades: Consumir alcohol, Hablar idioma (Grumbarth), Hablar idioma (Reikspiel), Sabiduría popular (Ogros)

Talentos: Especialista en armas (a dos manos), Intrépido, Pelea.

¡Grande, Gordo y Estúpido!

Los Ogros son completamente incapaces de tener pensamientos abstractos y complicados. Ellos son iliteratos, contando historias verbalmente para recordar sus leyendas e historia; no comprenden el arte, la poesía, metáforas, similitudes, música, filosofía, o muchas otras cosas. Por si fuera poco, los Ogros son inmensos y ningún caballo es capaz de cargar con ellos.

Ningún Ogro puede tomar las siguientes habilidades: Hipnotismo, Actuar (Bufón, Mimo, Músico), Leer/Escribir, Montar o Oficio (Calígrafo). Aun así, un personaje Ogro, si cuenta con el permiso del DJ, puede tomar cualquier habilidad de Sabiduría Académica. Debe quedar claro que un jugador Ogro no debe tener las habilidades listadas anteriormente para completar una carrera.

CARRERA INICIAL

Uno de los aspectos más importantes de los personajes de WFJR es su carrera inicial. Esta sección detalla las carreras iniciales disponibles para los personajes Ogros.

DETERMINAR LA CARRERA INICIAL

Para determinar la carrera inicial de un Ogro, lanza 1D100 y consulta la **Tabla 04: Carreras Iniciales**. Un jugador puede, si lo desea, lanzar dos veces y escoger entre los dos resultados obtenidos.

Ejemplo: Marina lanza 1D100 para determinar su carrera inicial. Ella obtiene un 43, un Minero; no contenta con este resultado lanza otro D100 y consigue un 12, un Cazador. Tras mirar las carreras en el reglamento de WFJR, decide que después de todo prefiere un Minero.

Una vez la carrera inicial es determinada, el jugador debe hacer referencia al **Capítulo 3: Carreras** en el Manual de WFJR y copiar los avances, elegir

talentos y habilidades y apuntar el equipo en la hoja de personaje.

Para más detalles de los enseres iniciales, el primer avance gratuito y como elegir las habilidades y talentos iniciales lee la página 20 del Manual de WFJR.

Tabla 0-4: Carreras Iniciales

D100	Carrera
01-07	Guardaespaldas
08-10	Cazarrecompensas
11-13	Artista
14-15	Ladrón de tumbas
16-22	Cazador
23-27	Carcelero
28-29	Guardia marina
30-40	Mercenario
41-45	Minero
46-55	Forajido
56-70	Gladiador
71-75	Sicario
76	Marinero
77-84	Soldado
85-90	Matón
91-92	Saqueador de tumbas
93	Menestral
94-00	Vagabundo



REGLAS OPCIONALES

Los DJs dirigen partidas de manera completamente diferente unos de otros. Las siguientes reglas opcionales están pensadas para DJs que deseen añadir un poco más de realismo a la raza ogra.

Estorbo: Los Ogros son capaces de portar su fuerza x 40 puntos de estorbo. Por contra, todo equipo diseñado para Ogros pesa 5 veces más de lo normal, y su coste es 5 veces superior. Un Ogro que empuñe un arma no adaptada para él, o un arma que no pueda usar de forma similar a otra (una espada a dos manos humana le sirve a él como un arma de mano, y el ogro puede empuñar un arma de fuego como una pistola) funciona para el Ogro como un arma improvisada.

Coste de Vida: ¡Los Ogros comen un montón! Todo el coste de comida es multiplicado por 5 para que equivalga a una ración “normal”.

Comida: Los Ogros pueden digerir cualquier cosa, sea carne, hueso, metal o piedra. Obviamente, esto no es ningún problema para su salud.

Inmunidad a Toxinas: La carne descompuesta no preocupa a un Ogro. Ninguna comida es particularmente venenosa, por tanto un Ogro supera automáticamente cualquier prueba de Resistencia requerida para superar la ingestión de un veneno o enfermedad. Los venenos o enfermedades mágicas (por ejemplo, todos los derivados de la piedra de disformidad) afecta a un Ogro con normalidad. El DJ juzgará cuando sería apropiada una tirada de Resistencia, pues incluso un Ogro puede enfermar si come demasiada comida en mal estado.

Cuanto Más Fuerte, Más Grande la Barriga: A medida que un Ogro envejece y se fortalece, sus tripas ocupan más espacio y la barriga crece; una razón de orgullo entre la raza. Añade 2d10 kgs al peso del Ogro cada vez que tome un avance en Fuerza.



TABLAS DE TRAFONDO

Estas tablas proveen gran cantidad de detalles interesantes para los personajes Ogros, incluyendo altura, peso, color de pelo y ojos y más. Nota: estos personajes

Ogros pueden también tirar en la **Tabla: 2-12: Signo Astral** del reglamento de Warhammer Rol.

Tabla 0-7: Color de Pelo

Tirada d10	Color de Pelo
1	Marrón
2	Marrón rojizo
3	Marrón oscuro
4	Arenoso
5	Arenoso
6	Negro
7	Negro
8	Negro
9	Negro Azabache
10	Azul oscuro

Tabla 0-8: Color de Ojos

Tirada d10	Color de Ojos
1	Grises
2	Verdes
3	Ámbar
4	Avellana
5	Marrones
6	Marrón oscuro
7	
8	Negros
9	Púrpura oscuro
10	Azul oscuro

Tabla 0-9: Numero de Hermanos

Tirada d10	Nº de Hermanos
1	0
2	0
3	0
4	0
5	1
6	2
7	3
8	4
9	5
10	6

Tabla 0-5: Altura

Varón	Mujer
288 + d10 cms	278 + d10 cms



Tabla 0-6: Peso

Tirada d100	Peso
01	272
02-03	276
04-05	281
06-08	287
09-12	291
13-17	297
18-22	302
23-29	308
30-37	312
38-49	318
50-64	322
65-71	329
72-78	334
79-83	339
84-88	344
89-92	355
93-95	360
96-97	366
98-99	371
00	379

Tabla 0-10: Edad			
Tirada d100	Edad	Tirada d100	Edad
01-05	20	51-55	40
06-10	22	56-60	42
11-15	24	61-65	44
16-20	26	66-70	46
21-25	28	71-75	50
26-30	30	76-80	52
31-35	32	81-85	54
36-40	34	86-90	56
41-45	36	91-95	58
46-50	38	96-00	60

Tabla 0-11: Ideales Ogros					
d100	Ideal	Significado	d100	Ideal	Significado
01-05	Puño	Violencia, Fuerza	51-55	Fauces	Las Grandes Fauces, Dios
06-10	Montaña	Resistencia, Tierra	56-60	Fuego	Civilización, Aprendizaje
11-15	Gota de sangre	Sangre, Carnicero	61-65	Luna	Oscuridad, Desconocido
16-20	Huella	Migración, Rastro	66-70	Caravana	Comerciantes, Humanos
21-25	Grilletes	Esclavitud	71-75	Carne en un hueso	Comida, Festín
26-30	Cordillera	Hogar, Seguridad	76-80	Estrella	Caos
31-35	Cimitarra	Cortar, Tratos	81-85	Moneda	Salud, Poder
36-40	Gotas de lluvia	Carnicería, Agua	86-90	Relámpago	Guerra sobre las nubes, Gigantes
41-45	Garrote	Garrote, Impactar	91-95	Rastrillo	Castillos, Asedios
46-50	Fauces comiendo un cráneo	Desolación, Perdida	96-00	Relámpago en un puño	Matar, Desafío, Combate

									
01-05	06-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50
									
51-55	56-60	61-65	66-70	71-75	76-80	81-85	86-90	91-95	96-00

NOMBRES OGROS

Muchos Ogros imperiales tienen nombres imperiales, y podrían tirar en la tabla de nombres humanos del reglamento de **Warhammer Rol**. Para personajes que deseen tener un nombre tradicional Ogro las siguientes tres tablas le serán de gran ayuda para crear uno. Cada nombre Ogro aleatorio tiene dos elementos y el nombre es creado por la combinación de estos.

Todos los personajes Ogros empiezan tirando en la **Tabla: 0-12: Nombre Ogro 1**. Para personajes femeninos, debes luego generar la segunda parte en **Tabla: 0-13: Nombre Ogro Femenino 2**. Para personajes masculinos, genera la segunda parte del nombre con la **Tabla 0-14: Nombre Ogro Masculino 2**.
Nombre 1 + Nombre 2 = Nombre Ogro

Tabla 0-12: Nombre Ogro 1

Tirada	Elemento	Tirada	Elemento	Tirada	Elemento	Tirada	Elemento
01	Ar	26	Kuz	51	Nug	76	Tuz
02	Ag	27	Mag	52	Nuggiz	77	Var
03	Az	28	Mar	53	Rar	78	Varg
04	Bargh	29	Margh	54	Rag	79	Varz
05	Blag	30	Meg	55	Raggim	80	Ver
06	Boz	31	Merrig	56	Raz	81	Verm
07	Bur	32	Mor	57	Razog	82	Vug
08	Dar	33	Morg	58	Rer	83	Vuz
09	Dergh	34	Morz	59	Reg	84	Vuzzig
10	Duz	35	Mug	60	Ruzzik	85	Yar
11	Far	36	Murg	61	Tar	86	Tamiz
12	Feg	37	Murgog	62	Tag	87	Yer
13	Fer	38	Murz	63	Tazag	88	Yeg
14	Fog	39	Muz	64	Teg	89	Yorgh
15	Fuzgh	40	Muzzig	65	Terg	90	Yorz
16	Gar	41	Nar	66	Thar	91	Yur
17	Gagh	42	Narg	67	Thag	92	Yug
18	Geg	43	Nag	68	Thaz	93	Yuz
19	Gez	44	Nagar	69	Thegiz	94	Zar
20	Gorg	45	Naz	70	Ther	95	Zargh
21	Grum	46	Nazza	71	Thug	96	Zag
22	Gurz	47	Ner	72	Torg	97	Zer
23	Kark	48	Nerg	73	Torz	98	Zeg
24	Keggut	49	Neggim	74	Tur	99	Zog
25	Kug	50	Nur	75	Turg	00	Zor



Tabla 0-13: Nombre Ogro Femenino 2

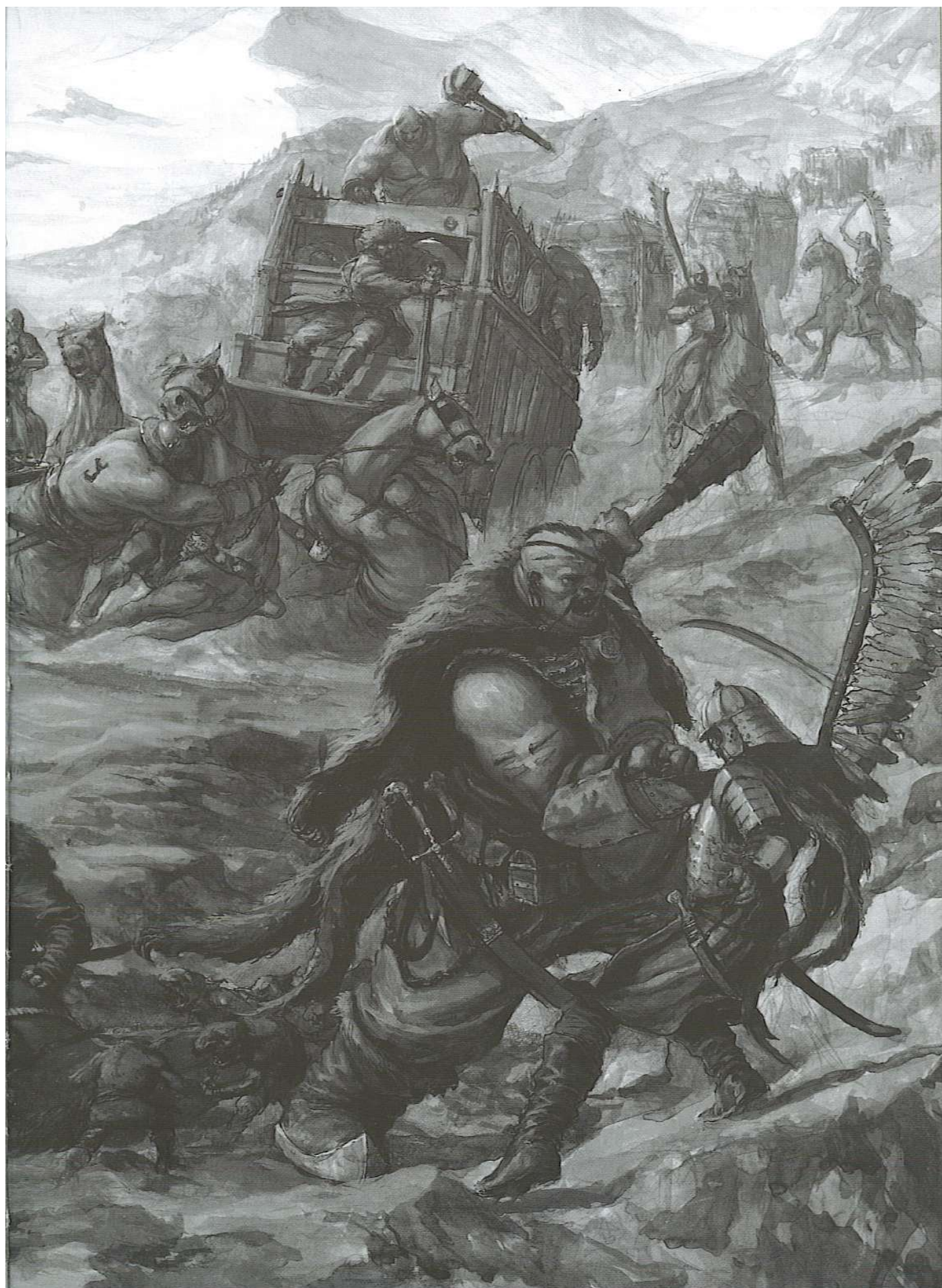
Tirada	Elemento	Tirada	Elemento	Tirada	Elemento	Tirada	Elemento
01	Abba	26	Elta	51	Okka	76	Tash
02	Addoo	27	Elgish	52	Olgish	77	Tesh
03	Akka	28	Elzash	53	Olloo	78	Thash
04	Algash	29	English	54	Oltush	79	Throsh
05	Alloo	30	Emmoo	55	Olgtha	80	Throtha
06	Alta	31	Enni	56	Olzi	81	Thruta
07	Algoo	32	Ergoo	57	Onga	82	Thrush
08	Alza	33	Ergli	58	Onni	83	Ubbsh
09	Angoosh	34	Erkash	59	Orgoo	84	Udoo
10	Annash	35	Erka	60	Orglish	85	Ulgoo
11	Argo	36	Ertha	61	Orka	86	Ulloo
12	Argani	37	Erthish	62	Orthi	87	Ulths
13	Argloo	38	Etta	63	Orthush	88	Ulgi
14	Arki	39	Ewish	64	Ottha	89	Ulzish
15	Arkash	40	Gathoo	65	Ragi	90	Unghis
16	Arkuga	41	Getha	66	Rega	91	Unnoo
17	Artha	42	Gothish	67	Retish	92	Urga
18	Artaga	43	Gratoo	68	Rethoo	93	Urka
19	Arthash	44	Grethi	69	Roboo	94	Urthoo
20	Attha	45	Grothoo	70	Rokish	95	Urthu
21	Ebboo	46	Gruta	71	Roth	96	Urthagish
22	Eddush	47	Guta	72	Ruga	97	Urutoo
23	Eki	48	Guttash	73	Ruka	98	Uruzi
24	Elgoo	49	Obbi	74	Rutish	99	Uttish
25	Elli	50	Oddi	75	Rutash	00	Uzhoo



Tabla 0-13: Nombre Ogro Masculino 2

Tirada	Elemento	Tirada	Elemento	Tirada	Elemento	Tirada	Elemento
01	Abb	26	Elt	51	Okk	76	Tag
02	Add	27	Elg	52	Olg	77	Teg
03	Akk	28	Elz	53	Oll	78	Thorg
04	Alg	29	Eng	54	Olt	79	Throg
05	All	30	Emm	55	Olg	80	Throt
06	Alt	31	Enn	56	Olz	81	Thrut
07	Alg	32	Erg	57	Ong	82	Thrug
08	Alz	33	Ergl	58	Onn	83	Ubb
09	Ang	34	Erk	59	Org	84	Udd
10	Ann	35	Erkag	60	Oral	85	Ulg
11	Arg	36	Ert	61	Ork	86	Ull
12	Argan	37	Erth	62	Ort	87	Ult
13	Argl	38	Ett	63	Orth	88	Ulg
14	Ark	39	Ew	64	Ott	89	Ulz
15	Arka	40	Gat	65	Rag	90	Ung
16	Arkug	41	Get	66	Reg	91	Unn
17	Art	42	Got	67	Ret	92	Urg
18	Artag	43	Grat	68	Reth	93	Urk
19	Arth	44	Gret	69	Rob	94	Urt
20	Atth	45	Grot	70	Rok	95	Urth
21	Ebb	46	Grut	71	Roth	96	Urthag
22	Edd	47	Gut	72	Rug	97	Urut
23	Ek	48	Gutt	73	Ruk	98	Ururz
24	Elg	49	Obb	74	Rut	99	Utt
25	Ell	50	Odd	75	Rutag	00	Uzh





BESTIARIO

El siguiente capítulo corresponde a mostremos las características de juego tanto para los Ogros y los Gnoblars, así como las de algunos de los monstruos más terroríficos que habitan Las Montañas de los Lamentos. Las carreras para aquellos Pnjs Ogros que nunca hayan abandonado el amparo de dichas cordilleras corresponderían a la perfección con Bruto, Furtivo y Jefe, aparecidas en el reglamento de WjdR Págs. 227 y 228 y Aprendiz de chaman, Chaman y Gran Chaman publicadas en el Bestiario del Viejo Mundo Págs. 80 y 81.

COLMILLOS DE SABLE

“Solo un caza’or es capaz de domarlos, ¿sabes? Y aun así no siempre funciona. Nunca he probado uno, pero no se ven mu rellenos, ¿sabes?”

- Morzerg Comentrañas

“Cazadores felinos enormes como caballos. Abatí a uno de ellos mientras la pareja corría hacia mi regimiento. El proyectil de arcabuz le entró por el ojo y destrozó la parte trasera de su cráneo. Su compañero, ya sea por fortuna o debido a su enorme agilidad, nos alcanzó y antes de que consiguiéramos darle muerte consiguió arrancarme un ojo. Algo me dice que fue en venganza por su camarada.”

- Johann Kutsos, Soldado de las Compañías Libres

Estos felinos, gigantescos y ágiles, tienen unos inmensos colmillos en sus mandíbulas inferiores que les sirven para desgarrar las tripas de una bestia de mayor tamaño que el suyo. Es común que en honor al primer Ogro cazador, Jhared el Rojo, los cazadores guarden uno o dos colmillos de sable para que les ayuden a

olfatear mejor a su presa. Los que resultan imposibles de domesticar proporcionan un buen combate y una buena carne al cazador Ogro. Es bastante raro que un Ogro cazador no lleve una cicatriz en su cuerpo producto de un encuentro con un colmillos de sable.

- Características de Colmillos de Sable - Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41	0	46	41	49	10	10	0

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Ma	PL	PD
3	21	4	4	8	0	0	0

Habilidades: Esconderse +10%, Esquivar, Movimiento silencioso +10%, Nadar, Percepción +10%, Tregar

Talentos: Armas naturales, Golpe letal, Oído aguzado, Sentidos desarrollados, Temible.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Garras y enormes colmillos

GARGANTÚAS

“Hay seres en las cavernas inferiores. Seres cegaos y hambrientos. Seres que no estaban bien cuando nacieron. Te güelen y después... Bueno, lo que quiero decir es que ahí abajo no hay gran cosa para comer”.

- Tarerkag el Errante

“En realidad era como un Ogro delgado y enloquecido... no era un Troll pero la verdad es que no encontré mucha diferencia”

- Utrek, Enano Matador

Los gargantúas son apestosas, pálidas y degeneradas criaturas ogroides que han sido condenadas a vivir en los laberintos sembrados de piedra bruja que hay bajo la red de cavernas de cada una de las tribus de Ogros. Cuando un Ogro nace sin panza, algo terriblemente extraño, sus progenitores lo tiran a un oscuro pozo de piedra. Los Ogros tienen la creencia que, si ofrecen el infante a este agujero con forma de fauces, su dios lo juzgará y todo el que supere el juicio será bendecido.

Pero la realidad es muy diferente. Solo el sigilo y el salvajismo permitirán sobrevivir al abominable infante, que vivirá como un troglodita al tiempo que se convierte en la caricatura de un Ogro. Los cachorros se desarrollan en una oscuridad casi permanente y pasan a ser carroñeros que devoran las sobras que les tiran sus hermanos Ogros, además de las ratas, las sanguijuelas y los insectos que encuentran. Los pocos que consiguen sobrevivir un par de años en los oscuros túneles se convierten rápidamente en enérgicas y sucias bestias, aunque solamente los más grandes, rápidos y violentos de ellos llegan a desarrollarse por completo hasta alcanzar unas tremendas dimensiones. Cuando la comida escasea, que es casi siempre, los gargantúas se comerán a sus camaradas más débiles sin pensárselo dos veces. Por todas estas razones, si algún gargantúa.

consigue salir del pozo, será porque se ha convertido en una musculosa abominación con enormes dientes mucho más grande que un Ogro toro. Una dieta canibal, las luchas constantes y la desesperación convierten a estos Ogros en verdaderos monstruos.

A veces, los gargantúas encuentran la entrada a la red de túneles de alguna otra raza, como la de los Skavens o los Enanos, y se internan en ellas en busca de pequeñas presas. Otros salen de los laberintos en plena noche y se adentran en los bosques y vagan por los caminos alumbrados por las lunas, oliendo y sorprendiendo a los desprevenidos viajeros que duermen, a quienes despedazan mientras les embarga la furia y la sed de sangre.

Algunos jefes Ogros entrenan a los gargantúas para la caza y vendan sus negros ojos para protegerlos de los rayos del sol. A veces, los gargantúas que se han convertido en seres con terribles fauces y garras, se les encadena los brazos a la espalda con pesadas cadenas para impedir que ataquen a sus amos. Estos degenerados monstruos persiguen ruidosamente a todo aquello que sea más pequeño que ellos. No es necesario decir que, cuando un hambriento gargantúa huele la sangre y atrapa a su presa, las cosas se pondrán muy feas para la víctima.

- Características de Yehti -

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
39	0	55	54	21	18	42	10

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Ma	PL	PD
4	36	5	5	5	0	0	0

Habilidades: Escalar, Escondarse +10%, Intimidar +10%, Movimiento silencioso +10%, Percepción

Talentos: Armas naturales, Golpe letal, Golpe poderoso, Imperturbable, Intrépido, Temible, Visión Nocturna

Reglas especiales:

-*Aura de escarcha:* los yehtis de las Montañas de los Lamentos han desarrollado una preferencia natural por las temperaturas bajo cero de sus montañas natales. El aura mágica de frío que exhalan estas bestias es suficiente para congelar la sangre de sus enemigos, que resultan así una presa fácil para estas feroces bestias de las nieves. Cualquier oponente en combate cuerpo a cuerpo con uno o más yehtis tiene un modificador de -10% a su HA independientemente de a quién ataquen. Además los yehtis son inmunes a la Magia del Hielo kislecita (que será tratada en futuros suplementos).

- *Hambriento:* cuando un gargantúa huele el miedo, se convierte en un juggernaut imparable que solo pensará en darse un banquete de carne y sangre fresca. Los gargantúas siempre tienen que efectuar una maniobra de carga siempre que les sea posible. Cuando un rival es derribado, el gargantúa tratará de alimentarse de él a menos que se encuentren enemigos a distancia de carga, si es interrumpido mientras está alimentándose obtiene el talento Frenesí debido a su sed de sangre hasta haber ahuyentado a sus rivales.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Garras y colmillos afilados.

Margen de matanza: Dificil



GNOBLARS

“Los guerreros goblars, hum, vaya. Hay que enseñarles cual es su lugar. Pero son graciosos cuan’o mueren”.

- Arulz Panzagula

“Criaturas despreciables cuales Goblins. Lo único que puedo decir de ellos es que me recordaron a niños Goblins y no solo debido a la estatura, sino en general. Ordene desviar la caravana para evitar más encuentros con esos indeseables.”

- Laurendilorenan, Mercader Elfo



Los miembros más grandes de la sociedad gnoblar tienden a buscar la independencia. Estos Gnoblars abandonan al resto de los suyos y se unen en grupos numerosos que asisten al campo de batalla con la esperanza de robar algunas cosas especialmente brillantes antes de la Cosecha de Cadáveres. Los combatientes gnoblars se equipan con una serie de botellas rotas, espadas, puntas de lanza, piernas postizas, colmillos, palos puntiagudos y dagas roñadas; básicamente con cualquier cosa que puedan coger con sus mugrientas y pequeñas manitas. Los gnoblars permanecerán cerca de los Ogros durante la mayor parte del tiempo, aullando amenazadoramente y moviéndose adelante y atrás. En circunstancias extremas (como los conflictos actuales), los combatientes gnoblars pincharán alocadamente a sus enemigos en las partes pudendas con sus “armas” hasta que ellos o sus enemigos dejen de moverse. De vez en cuando consiguen abatir a algún enemigo gracias a su gran número y a la marea de mordiscos y cuchilladas que propinan. Y, cuando las cosas no vayan tan bien y empiecen a morir a puñados..., ¡pues tampoco es tan grave! ¡Al fin y al cabo, son Gnoblars!

- Características de Gnoblar -							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25	30	21	30	35	25	30	20
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Ma	PL	PD
1	6	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Escalar, Escondarse, Hablar idioma (lengua goblin), Hablar idioma (Grumbarth), Movimiento silencioso, Percepción, Sabiduría popular (pielesverdes), Supervivencia.

Talentos: Visión Nocturna

Reglas especiales:

- *Riñas*: un gnoblar que ofrezca cualquier tipo de excusa debe hacer una tirada de voluntad o atacar de inmediato a los pielesverdes que ofendan, ya sean hobgoblins, orcos, goblins u otros

gnoblars. Los gnoblars se consideran pielesverdes a todos los efectos.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Armas improvisadas.

Margen de matanza: Fácil

OGROS

“Eso somos nosotros. Garrotes, tripas y colmillos. Mejor no te cruces en nuestro camino, a no ser que quieras ser devorado. ¡Oh, sí! Y tus huesos nos servirán para hacer pan, ñam, ñam...”

- Grenth Panzatoro

Los Ogros son humanoides grandes y feos con toscas facciones y una presencia imponente. Los ogros disfrutaban comiendo, luchando y comiendo algo más. Aunque podrían ser brutales y comer casi cualquier cosa, los Ogros no son malvados de por sí. A los Ogros se les puede encontrar en todo el Viejo Mundo como mercenarios a los que no les importa con quien luchar.

- Características de Colmillos de Sable -							
Características primarias							
H	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31	21	46	45	24	22	35	20
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Ma	PL	PD
3	24	4	4	6	0	0	0

Habilidades: Buscar, Consumir alcohol, Hablar idioma (Grumbarth), Jugar, Percepción, Sabiduría Popular (Ogros)

Talentos: Desarmar, Especialidad en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Intrépido, Pelea Callejera

Armadura: Armadura mediana (Chaqueta de cuero, Camisa de malla, Yelmo)

Puntos de armadura: Cabeza 2, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1

Armas: Arma de mano, Gran arma o Escudo

Margen de matanza: Difícil

RINOBUHEY

“Mmmm. Muy sabrosos. Su carne es excelente para un buen asado con cerveza enana y muslos elficos para darle un tono más occidental. Si a tó eso le añades revuelto de carnes y otras cosas un poco más duras obtendremos un plato digno de un despota de los días antiguos.”

- Braelzgra el Matarife

“Era una especie fascinante. No pude acercarme demasiado a ellos, pues embestían a cualquier cosa a las que se acercaban, incluyendo árboles helados o enormes rocas, pero he de admitir que me hubiese gustado contemplar a esos gruñones. En cierto modo me recordaban a los toros de mis Ostland natal, tal vez sea ese el motivo de mi fascinación.”

- Anton Malz, Explorador de Ostland

Los rinobueyes son enormes bestezuelas de las nieves, con el aspecto de un buey lanudo, por lo general blanco o gris, aunque su cráneo presenta características únicas, una de ellas son los cuernos gemelos que crecen en el hocico. Son criaturas temperamentales y de mal genio, lo cual no impide el vano intento de los gnoblars por domesticarlos (si es que se le puede llamar eso a lo que quiera que hacen). El pelaje de un rinobuey es muy apreciado para confeccionar telas pesadas o incluso armaduras de pieles, y debido al tamaño de la bestezuela, una puede bastar para proporcionar material para crear pieles con las que cubrir a un Ogro.



- Características de Rinobuey -

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
34	0	52	52	21	10	15	0

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Ma	PL	PD
1	24	5	5	6	0	0	0

Habilidades: Percepción +10%

Talentos: Armas naturales, Golpe poderoso, Sentidos desarrollados.

Reglas especiales:

- *Cegato y malhumorado:* Los rinobueyes no han sido agraciados con una gran visión; siendo el resultado de ello una especie miope que embiste contra todo lo que estima una amenaza (aunque no este seguro de serlo). Generalmente, si su corta vista le permite ver si ha errado la carga, es demasiado tarde para frenarse, pudiendo dar divertidos resultados en el caso de una carga errónea contra una enorme roca confundida con un Ogro. Un rinobuey siempre debe cargar contra un enemigo que cree alboroto y este dentro de su distancia de carga. En caso contrario, el rinobuey solo puede cargar a 15 metros, pues es lo más lejos que su vista alcanza.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Enormes cuernos.

Margen de matanza: Desafiante

YEHTIS

“Allá cuando el mundo era aún joven, ellos eran nuestros hermanos. Pero ahora no son gran cosa, demasiado fríos y nada divertíos durante las cuchiandas. Pero son rápidos... y no han olvidado como matar”.

- Yuzzad Ancianatripa

“Cayeron sobre nosotros justo después del enorme desprendimiento de rocas... por Sigmar, es posible que lo ocasionaran estas criaturas. Aun recuerdo como se deslizaban entre la nieve mientras tratábamos de sacar a nuestros heridos de allí, y jamás podré olvidar como tres de esas criaturas acabaron con todos los que osaron hacerles frente... destrozaron el rostro del joven Karl, Morr se apiadó de él. Finalmente no nos quedó más opción que correr por nuestras vidas y abandonar a los caídos.”

- Anton Malz, Explorador de Ostland

Las manadas de yehtis habitan las cumbres más altas de las Montañas de los Lamentos, donde llevan una existencia de carácter un tanto tribal. Estas peludas y feroces bestias son casi invisibles en la nieve debido a que su enmarañado pelaje cubierto de sangre seca es, normalmente, de un color blanco pálido. Posiblemente sean una de las pocas especies que tienen más conexión con las montañas que los propios Ogros. De hecho, los yehtis exudan un aura de frío tan potente que aquellos a los que ataquen notarán cómo sus miembros se agarrotan y las articulaciones se les congelan, convirtiéndose así en una presa fácil para estos depredadores de la montaña. Los ataques de los yehtis siempre vienen precedidos de una avalancha (nombre con el que también se conoce a un grupo de yehtis) provocada por el propio yehti para atrapar a su presa antes de acercarse por una de las paredes de la montaña y desenterrar a sus víctimas medio congeladas con sus largas y fuertes garras.

Algunos estudiosos sospechan que los

yehtis conforman una remota rama de la familia de los Ogros que se escindió allá por la Primera Migración. Otros sostienen la teoría de que los yehtis contrajeron una gran deuda para con los Ogros en el pasado, antes incluso de que se convirtieran en criaturas de nieve y hielo; de ahí que se considere que su respuesta a la llamada a las armas de los Ogros es más un honor ancestral que una respuesta aprendida



Los yehtis han desarrollado unas largas uñas fusionadas con la mano que son el equivalente natural de un piolet; además, tienen pequeños ganchos en las articulaciones que les permiten escalar zonas a las que otras razas no pueden siquiera acceder. Un golpe de las durísimas garras de un yehti desmembrará a un enemigo con facilidad. Por otro lado, en los yehtis se puede observar un vestigio del comportamiento de los Ogros, pues también se arman con porras y garrotes. Habitualmente, arrancan la rama de un árbol y le echan su helado aliento hasta que se convierte en una porra de hielo. Los yehtis dominantes tienden a usar dos de estas armas y destrozán con ellas todo lo que pone a su paso.

Los yehtis son convocados a la guerra mediante el resonar del Gran Cuerno, un

gigantesco colmillo retorcido arrancado al mamut de las nieves más grande jamás cazado por la tribu. La capacidad acústica de este cuerno, junto con los potentes pulmones del Ogro que sopla por él, hace que su sonido atrone los picos de todas las montañas. Los yehtis llegarán a los Reinos Ogros cabalgando grandes olas de nieve, preparadas para la gran carnicería que supone una guerra.

- Características de Yehti -							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
37	0	53	47	41	22	30	10
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Ma	PL	PD
3	28	5	4	6	0	0	0

Habilidades: Escalar +20%, Intimidar, Percepción +10%

Talentos: Armas naturales, Golpe letal, Intrépido, Temible, Visión Nocturna

Reglas especiales:

-*Aura de escarcha:* los yehtis de las Montañas de los Lamentos han desarrollado una preferencia natural por las temperaturas bajo cero de sus montañas natales. El aura mágica de frío que exhalan estas bestias es suficiente para congelar la sangre de sus enemigos, que resultan así una presa fácil para estas feroces bestias de las nieves. Cualquier miniatura en contacto peana con peana con uno o más yehtis tiene un modificador de -1 en sus tiradas para impactar independientemente de a quién ataquen. Además los yehtis son inmunes a la Magia del Hielo kislevita (que será tratada en futuros suplementos).

- *Escalar:* gracias a que han desarrollado una capacidad para escalar hasta las superficies más escarpadas con la única ayuda de sus garras, los yehtis pueden subir a gran velocidad por superficies verticales. Si a esto le añadimos su capacidad de salto y su extraordinaria fuerza, son pocos los que sobrevivirán a

una de sus avalanchas. Es por ellos por lo que los yehtis reducen en uno el grado de dificultad para trepar, y si este llega a Rutina, superarán automáticamente la tirada. Además de esto, la velocidad a la que asciende un yehti es la equivalente a su característica de M en tierra.



-*Armas de hielo:* Las armas de hielo de los yehtis, que no son otra cosa que enormes y pesadas ramas congeladas mediante su aliento, son tan bastas como letales. Las armas de hielo se consideran armas de mano mágicas. Si el yehti sufre cualquier impacto de un ataque de fuego deberá luchar a partir de este momento con sus garras hasta que pueda crear otra arma de hielo gracias a su gélido aliento.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Garras y Arma de hielo

Margen de matanza: Difícil





APENDICES

La ruta del marfil Un diario de viaje de los Reinos Ogros

Phil Kelly, autor de los Reinos Ogros, se ha vuelto a poner a escribir para ofrecernos la primera entrega de los diarios del famoso cartógrafo del Imperio Rueben Kyte, en cuyo destino los Ogros van a tener un papel más destacado de lo normal.

Lo que sigue a continuación es una colección de extractos del diario del famoso explorador Rueben Kyte, el cual acabaría convirtiéndose en maestro del fuego de la tribu de los Puños Enfadaos.

12 de Sigmarzeit del año 2502 de nuestro señor Sigmar.

¡Nunca jamás pienso volver a poner los pies en un barco! Por todos los dioses, este viaje casi ha acabado conmigo. Apenas tres días después de nuestra partida ya había llegado a la conclusión de que hubiera preferido haber andado desnudo por las Tierras Oscuras antes que volver a recorrer la costa en una goleta. Aquella apestosa y sofocante bodega, las espantosas tempestades que nos arrastraron hasta aquí, los oportunistas hijos de mala cabra que se hacen llamar marineros, aquellas raciones plagadas de gusanos que no osaría ofrecerle ni a una rata y, para acabarlo de rematar, el constante vaivén de los mares que torturaron a mi queridísimo estómago durante toda una quincena. No podía siquiera escribir una frase sin que la pluma soltara y esparciera tinta por doquier. A Breggh no pareció importarle nada en todo el viaje, aunque nunca sabré cómo el joven Ergo pudo soportar tan bien toda aquella ordalía. Él dice que es

gracias a que tiene un centro de gravedad muy bajo, pero yo apostaría a que la raza de los Halflings es mucho más resistente de lo que aparenta. Cuando por fin atracamos la goleta, no pude más que besar la dulce orilla de lo contento que estaba de poder pisar tierra firme, si bien todavía me siento como si mis piernas no fueran más que alfileres. Por lo menos espero que la cartografía de los reinos del Ogro me aporte un poco de dinero, ni que sea por todo el esfuerzo.

13 de Sigmarzeit

Bien, pues el viaje ha sido realmente entretenido hasta el momento. Es bueno volver a estar en tierra firme (y ya he vuelto a caminar sin hacer eses), pero empiezo a comprender por qué el Delta Hirviente llegó a llamarse así. Desconozco si es debido a la actividad volcánica existente bajo la superficie, dado todo el azufre que hace que este lugar apeste como el sobaco de un demonio, o si es producto de los siniestros



Enanos que infestan las llanuras del Norte, pero el agua se encuentra casi a temperatura de ebullición. Ergo ha sufrido graves quemaduras en sus peludos y diminutos pies al mojárselos un segundo en las acres aguas del Río de las Ruinas. O por lo menos eso es lo que él dice. ¿Será mera coincidencia que eso le obligue a pasarse los próximos días estirado en los petates en lo alto de la mochila de nuestro guía de montaña? Yo lo dudo, aunque a Breggh no parece importarle para nada el peso adicional ni tampoco los molestos insectos que siempre están dando vueltas alrededor de su cabeza. Parece existir una extraña armonía entre ellos. El Ogro, que por lo general siempre calla, ha llegado a hablarle al Halfling en más de una ocasión, un honor que aún no ha concedido a ninguno de los humanos que le acompañamos.

19 de Sigmarzeit

¡Ya tenemos Truequecerdos a la vista! Apenas puedo contener mis ansias de sentarme frente a un plato de comida caliente y dormir en una cama decente. La tripulación se ha echado a reír cuando les he dicho que tenía ganas de volver a algo ni que fuera mínimamente parecido a una ciudad civilizada; pero se trata de un puesto comercial, no puede ser tan malo, ¿no?

20 de Sigmarzeit

Truequecerdos es, sin lugar a dudas, la cloaca más repugnante a la que alguien se atrevió nunca a llamar ciudad en la que he puesto los pies en los ocho años que llevo viajando por el mundo. Todo el lugar está viciado de un humo amarillento y de regusto acre procedente del Río de las Ruinas y que se arrastra junto a los edificios que se elevan sobre postes de madera.

Cada residencia está recubierta de fragmentos de cristal y afilados clavos colocados en la madera, en los postes de los cimientos o en los postes que la sopor-

tan, supuestamente para evitar las incursiones nocturnas de los Gnoblar que infestan esta lejana y perdida ciudad. Casi todos estos postes sin excepción están plagados de carcoma, ciempiés y piojos, por lo que más de la tercera parte de los edificios de Truequecerdos se han ido derrumbando con el tiempo y ahora forman una capa de chabolas destartalladas en las que habitan esos Goblins. Me resulta incomprensible que el hombre y los pieles verdes sean capaces de coexistir de este modo; tal vez la división en dos niveles es lo que lo hace posible.

Pasé la noche en una cabaña plagada de pulgas, tan pequeña como el camarote de nuestro bonito barco Fraulein, en la que el sueño que tuve en el que me veía dándome un baño caliente y gozando de un cómodo lecho de plumas con una linda moza a cada lado se vio constantemente interrumpido por los ensordecedores aullidos a los que Breggh llama ronquidos. Aun así, fue preferible tener a ese animal bloqueando la puerta que dejar nuestros bienes desprotegidos para levantarnos por la mañana y descubrir que por la noche unos dedos de piel verde nos lo han rateado todo, desde nuestras espadas a nuestros calcetines.

21 de Sigmarzeit

A pesar de que Frederico afirma que Truequecerdos es el mejor lugar para adquirir provisiones por estos lares, tengo unas ganas terribles de volver al camino. Esta ciudad apesta y eso se debe al pescado muerto y a los cadáveres de pieles verdes que se van pudriendo en el tejado de cada casa. Los ciudadanos (si se me permite emplear tal término para definir a los desgraciados que deben abrirse paso a través de un mar de desperdicios) se toman muchas molestias para que no les desaparezcan sus ilícitamente ganados bienes por la noche y por eso unas lechuzas águila de aspecto desaliñado, pero bien adiestradas, sobrevuelan las cabañas con el deber de atacar a todo Goblin amigo de lo ajeno



que intente entrar por la noche. La lechuza de mi anfitrión, Bok-bok, es tan grande como un mastín y puede ver perfectamente en la oscuridad, de modo que es bastante capaz de distinguir a un ladrón aún sin la enorme presencia de nuestro sirviente ogro. Los que son atrapados se atan sobre el tejado de las cabañas para servir de manjar a nuestro policía alado. Lógicamente, los gritos de estos desgraciados sirven de advertencia para los que puedan llegar a sentirse tentados de entrar en las sucias barracas sobre soportes.

Hacia el mediodía, todo el lugar se convierte en un gallinero que no es sino un mercado lleno de alaridos, balidos, aullidos y gruñidos que se extiende casi dos kilómetros en todas direcciones. Debo confesar que preferí quedarme en mi cabaña a arriesgarme a bajar a las bulliciosas calles repletas de jabalíes de pelo erizado correteando libremente bajo las cabañas y los feroces y cetrinos propietarios de las paradas del mercado. Ahora me arrepiento de haberme perdido el acontecimiento denominado "justa de cerdos", en el que nuestros mercenarios se lo pasaron tan bien apostando.

22 de Sigmarzeit

Esta noche ha sido de todo menos tranquila. Un Gnoblar se las ha arreglado para traspasar las defensas de la cabaña de mi anfitrión mientras su socio criminal distraía a Breggh y a la lechuza águila. Debí extenderse la noticia de que estábamos gastando monedas de oro porque al despertarme me encontré unos delgados dedillos toqueteando mi bolsa de dinero. Aparentando dormir, Ergo estiró poco a poco el brazo hacia la sartén que aún tenía restos de huevos pegados y arremetió contra la deforme cabeza del ladronzuelo propinándole tal golpetazo que no solo logró despertar a toda la casa, sino también a los de la de enfrente. El piel verde se desplomó en seco contra el suelo de madera con los ojos y la boca repleta de colmillos parecidos a agujas abiertos de par en par. A pesar de que

nuestro menudo visitante agoniza ya sobre el tejado, después de haber tenido aquellos dientes afilados tan cerca del cuello ya no he podido pegar ojo. Todo lo que espero es que no nos encontremos a los especímenes más grandes de estos pieles verdes en nuestros viajes hacia el Norte.

El sol se pone ya tras los destartados tejados, pero contamos con provisiones, yo he logrado un poco de tranquilidad y hemos adquirido un grupo de buenos caballos de carga para la siguiente etapa de nuestra travesía: las estribaciones de las montañas.

23 de Sigmarzeit

Durante aproximadamente la siguiente semana viajaremos a través de las colinas o Territorio Gnoblar, tal y como lo llaman los habitantes de Truequecerdos. Parece bastante apacible, un lugar verde y fértil comparado con el lodo fangoso de la ciudad. Me imagino que este lugar estaría antaño repleto de pequeños canallas, pero ahora la mayor parte de las madrigueras de los Goblins de las colinas están totalmente abandonadas. De vez en cuando vemos a algún flechón volando por encima nuestro, animales salvajes de malignos picos que no solo se alimentan de los Gnoblars, sino también de todos los niños de Truequecerdos que se alejan demasiado al Norte. Este hecho, junto con las incursiones de esclavos que según se dice tienen lugar en esta zona y la afición de la gente de la ciudad por el deporte de jabalina llamado clavapillos, pueden ser la causa de que los Gnoblars hayan emigrado hacia nuevas tierras.

31 de Sigmarzeit

Como viene siendo habitual, hemos acampado al descubierto, sufriendo el frío y la humedad por no tener ninguna hoguera con la que calentarnos. Sin embargo, tanto Frederico como Breggh afirman que por estas colinas rondan cosas muchísimo peores que los Gnoblars y que es mejor no atraer su atención. Debo



admitir que tan siniestras recomendaciones no son muy de mi agrado, dado que soy un explorador de cierta reputación y las historias de miedo sobre hombres del saco no me amedrentan fácilmente. En cualquier caso, no ha pasado nada destacable en todas estas noches.

Durante el día de hoy nos hemos cruzado con una caravana gnoblar de desperdicios que iba en dirección a Truequecerdos tirada por el animal de carga más grande que he visto en mi vida. Este, según Ergo y su nuevo amigo ogro, se trataba de un rinobuey, un enorme saco peludo de músculos y mal talante con patas gruesas como troncos de árbol, una cabeza alargada y rugosa con dos imponentes cuernos huesudos y unos ojillos brillantes que me pareció que me miraban al pasar pesadamente junto a nosotros. La bestia tiraba de un carro repleto de chatarra que llevaba atado a sus ancas mediante bastas correas de cuero. Aquellos cachivaches iban desde ollas y sartenes abolladas hasta palos de madera pasando por brillantes jaeces y cadenas tintineantes, todo ello celosamente protegido por Gnoblars de aspecto feroz, con dedos repletos de anillos y horribles cicatrices. Y aquella solo era la primera de una multitud de tales carretas, todas ellas atadas a la que iba en cabeza formando una caravana de cierta longitud que fue pasando junto a nuestro pequeño séquito con gran estruendo y entrechocar de metales en dirección a los mercados. Supongo que para un mísero piel verde una cuchara reluciente ya es algo asombroso y de gran valor. ¡Si llegaran a saber lo que yacía bien oculto en las profundidades de mi petate!

Del 1 al 12 de Sommerzeit

Durante estos días no ha pasado nada excepcional atravesando las solitarias estribaciones del Territorio Gnoblar. En las madrigueras ya no hay más que liebres y puercoerizos. Ergo y yo practicamos con nuestros arcos cortos desde nuestras respectivas monturas y ya vamos ocho liebres a tres a favor del Halfling. Es

"gravemente herido" parece no haberle afectado la puntería en lo más mínimo. Menudo pedazo de golfo está hecho.

13 de Sommerzeit

Ya se ven los Centinelas, lo que significa que hemos ido a buen ritmo. Esa, por desgracia, es la única buena noticia en lo que se refiere a nuestra etapa actual del viaje.

Esta mañana hemos dejado pronto las colinas y valles para adentrarnos en el paisaje llano y desolado conocido como Desiertos de los Aullidos. Y no se llaman así por nada. En estas áridas llanuras sopla permanentemente un débil viento del infierno que azota el desierto paisaje y que tira de la ropa y del pelo de uno como si fueran los dedos fantasmales de niños traviesos. Este viento transporta voces, voces horribles que siempre que el viento arrecia aumentan de volumen hasta convertirse en un clamor de llantos que recuerda los quejidos de los condenados. Hasta nuestros caballos están nerviosos, como si hubiera algo antinatural en este lugar, algo palpable hasta para los más espesos de nuestro grupo.

Por otra parte, la visión de la deforme e infame Fortaleza Negra al Este no es que nos aporte muchos ánimos. Federico fue muy amable al deleitarnos con historias de los Enanos esclavizadores y carnívoros que portan máscaras de hierro y que aplican sus utensilios de herrería a los prisioneros para torturarlos de forma brutal y duradera. En caso de que alguna de estas historias albergue un ápice de verdad, no me cuesta entender por qué los Gnoblars del lugar cogieron sus cosas y se marcharon a las montañas. Y la verdad es que yo pienso hacer lo mismo a la mínima oportunidad después de llegar a la ciudad situada a los pies de las formaciones rocosas, donde reclutaremos a nuestros guardias. Los yermos recubiertos de ceniza y el peligro de acabar como esclavos de Enanos demoníacos no parecen alabar el hecho

de que nos hayamos quedado casi sin reservas de ron.

14 de Sommerzeit

Hace apenas unas horas que hemos llegado a los Centinelas y debo poner por escrito mis impresiones iniciales sobre este lugar antes de que se desvanezcan de mi memoria. ¡Qué ciudad tan interesante! Nunca había visto nada parecido y dudo que vuelva a hacerlo. Dos altísimos menhires se alzan hacia el cielo supuestamente erigidos por alguna raza desconocida de gigantes antes de la aparición del hombre. A su alrededor se apiñan mesetas y agujas naturales de roca y más menhires agrupados en torno a la base de los Centinelas formando una red de grietas, túneles y abismos en los que ahora me encuentro descansando. Todo el lugar se ha vaciado y es habitado por un sinfín de aventureros, comerciantes independientes y bandoleros que van de aquí para allá en pos de sus propios asuntos por los pasadizos oscuros, lo que me recuerda mucho a un nido de termitas que vi una vez en el Sur. Los bienes se transportan hasta los túneles superiores mediante grandes poleas colocadas a los lados de las piedras e hilos de carne roja y pescado seco cuelgan entre las piedras por donde sea que haya un refugio como si fueran las sábanas de una lavandera de Altdorf (y juro haber visto más de un cadáver entre la carne), mientras que una masa de Gnoblars desaliñados corretea por los niveles inferiores yendo de los arrabales a sus madrigueras. Prácticamente cada rincón está ocupado no por aves, como cabría esperar, sino por los diminutos ladrones que nos hemos encontrado en nuestro viaje con una frecuencia alarmante. Caballos, mulas y rinobueyes llenan los potreros a las afueras de las rocas, atados a unos enormes anillos clavados en la roca y que se compran y venden tan a menudo que parecen cambiar de manos cada hora. Al llegar la noche, grandes hileras de lamparillas de grasa iluminan las calles y las cavernas principales confiriendo al lugar un fulgor casi mágico. Todo el lugar bulle de

intercambio s comerciales formando un oasis de luz y color en medio de la aplastante oscuridad de las llanuras.

Por los pasadizos principales es por donde pasan los propios Ogros, muchos más Ogros de los que nunca hubiera llegado a ver en el Imperio en toda mi vida. Aquí casi parece que sean otra especie en vez de los torpes y agresivos zoquetes a los que estoy acostumbrado, ya que estos Ogros parecen casi dueños de sí mismos, amos absolutos de su propio entorno, y pobre del que se interponga en su camino. Al despedirme de Breggh, tuve que aplastarme contra una pared de piedra arenisca para dejar pasar a un espécimen especialmente obeso que iba revestido con un brocado que antaño habría sido muy refinado, pero que ahora estaba repleta de manchas de sangre y polvo, y aquella montaña de músculos repleto de cicatrices y de grandes colmillos andaba con un porte amenazador que delataba décadas de combates y de comilonas. Estos son los Ogros que hemos venido a contratar; a los que tengan la experiencia suficiente como mercenarios para poder cooperar con ciudadanos del Imperio como nosotros a cambio de oro legal sin sucumbir a la necesidad de devorarnos mientras dormimos.

15 de Sommerzeit

Aparte de las provisiones más mundanas para el viaje que nos aguarda, parece que he tenido bastante suerte al reclutar a una banda de mercenarios ogros (cuyo representante gnoblar tenía la preocupante manía de referirse a ellos como "comehombres") para que nos guíe hacia el interior de los Reinos Ogros. La tribu de los Muerdeojos, liderada por el infame Malron Muerdeojos, lleva protegiendo las caravanas del Imperio durante más de sesenta años. Hacernos con sus servicios fue cuestión de escuchar al Gnoblar adecuado y darle un penique para que me llevara ante su amo, que es una horrenda masa de músculos con quemaduras en el lado derecho de su



rostro y que responde (aunque solo a veces) al nombre de Thrug el Sordo. A pesar de tener que gritarle a todo pulmón para poder hacerme oír, estuvo dispuesto a confiar en mí, al parecer debido a mi problema de sobrepeso. Debo admitir que hasta el momento el ancho de mi cintura nunca me había ayudado en una negociación, pero tras reírse durante largo rato y de forma estridente sobre el Esmirriao Regordete y su corpulento compañero (cosa que, evidentemente, es de lo más gracioso para los Ogros), Thrug y sus camaradas nos hicieron una oferta decente por sus servicios. Los contraté en el acto y tuve que morder en el mismo pedazo de carne cruda y roñosa que Thrug para cerrar el trato. Fue bastante asqueroso.

Todavía tengo mi mitad, que en estos mismos instantes sigue empapando el suelo de mi cavernosa cámara con sangre viscosa y semicoagulada. A pesar de que preferiría morir antes que tener que comérmela, no me atrevo a tirarla a la calle por miedo a que algún Gnoblar demasiado atento se chive a Thrug y este decida utilizar mi carne para cerrar su próximo trato.

18 de Sommerzeit

Que me aspen si esos Ogros no saben andar a buen ritmo. A pesar de contar con una buena montura con la que seguirles el paso, estoy tan agotado y escocido por la silla que apenas puedo sostener la pluma. Sin embargo, debo dejar constancia de cómo hemos cruzado el Río de las Ruinas. Ha sido a unos tres kilómetros al Sur de la Ruta del Marfil, por donde la corriente del contaminado río hirviente no es tan fuerte.

En sus profundidades he podido ver trozos rotos de metal oxidado y algún que otro cadáver flotando y el aire tenía un regusto ácido. La espuma de tono amarillo que se acumula a las orillas del río había llegado a aniquilar hasta el resistente liquen negro tan común en esta zona.

Ninguno de nosotros quería ser el primero

en penetrar en dichas aguas, así que, cuando se han cansado de nuestras quejas, los Ogros nos han llevado a cuestras. Y a los caballos también. Y a los sacos de cereales y hasta a las carretas de la caravana.

La fuerza de estos salvajes es increíble.

20 de Sommerzeit

¡Ya podemos ver la primera montaña! Según Thrug es una de las más pequeñas, aunque a mí me parece del tamaño de las del Fin del Mundo. La Montaña de los Osos, la llaman, aunque uno de los guardias ogros llevaba un colmillo de sable encadenado que nos dijo que ahuyentaría a cualquier oso.

Empezamos a subir por la ladera a muy buen ritmo y vi que hubiésemos tenido muchas más cosas de las que preocuparnos aparte de los cantos rodados que se desprenden de vez en cuando de una repisa superior o de los ojos brillantes que nos observan desde las grietas en la roca si no llegamos a ir rodeados de mercenarios ogros de aspecto feroz.

No obstante, las cosas no tardaron en ponerse complicadas en cuanto llegamos a una bifurcación del camino. Thrug y su lugarteniente Yuri estuvieron discutiendo acaloradamente sobre si seguir por la izquierda o por la derecha, si bien aquello me ofreció una oportunidad de oro para añadir más detalles al mapa que había empezado a dibujar. Ninguno de los dos Ogros parecía querer ceder y la pequeña discusión no tardó en incluir al resto de los mercenarios ogros, que trataron de imponer su opinión a base de gritos en vez de con razones.

Al ver el derrotero que estaba tomando todo aquello y temiendo acabar siendo protegidos por un grupo de inválidos cascarrabias en vez de por una compacta unidad de mercenarios, intenté intervenir.



Y lo hice saltando arriba y abajo, agitando los brazos como un loco para tratar de atraer su atención por encima del griterío, y cuando vi que aquello no servía de nada me encaramé a la primera carreta de la caravana e hice sonar el cuerno de aviso emitiendo un sonido lo bastante potente como para que me pudiesen oír todos, incluido Thrug el Sordo.

Todos se volvieron al unísono hacia mí mirándome con rostros extremadamente violentos y agresivos; debo confesar que en aquel momento sentí que mis entrañas se transformaban en agua al darme cuenta de lo que acababa de hacer. Ver a seis Ogros furiosos mirándome llenos de rabia es algo que no olvidaré en toda mi vida.

A pesar de todo, conseguí lo que pretendía, pues dejaron de discutir, aunque ninguno de ellos prestó su atención a nada de lo que dije después de hacer sonar el cuerno. En lugar de ello, como aceptando un acuerdo no declarado, bajaron por la ladera de la montaña para solucionar la disputa al estilo ogro. Envié a Ergo a espiarlos para poder recoger su ritual de primera mano, aunque cualquier persona con un buen par de orejas podía oír los rugidos y los aullidos desde donde me encontraba.

Ya hace más de una hora que se han marchado y debo admitir que me estoy empezando a preocupar. Frederico dice que ve formas en la oscuridad, unas siluetas pequeñas y escurridizas que cada vez están más cerca. Me temo que tal vez ha llegado el momento de guardar la pluma y sacar el puñal...

21 de Sommerzeit del año 2502 de nuestro señor Sigmar

Por las santas posaderas de Sigmar, eso sí que estuvo cerca. Esos Goblins de las colinas pueden ser agresivos como ratas arrinconadas cuando van en grandes grupos, sobre todo si hay cosas brillantes y no hay Ogros a la vista. Como ahora, por ejemplo. La verdad es que no me parece nada bien que los guardias a sueldo desaparezcan para apalizarse en rituales

primitivos cada vez que discuten. Hemos perdido buenos guerreros por su culpa. El problema es comunicar esta queja a un armario imponente perfectamente capaz de encontrar otro empleo en la región sin que a uno le aplasten la cabeza. Bueno, pensándolo mejor, creo que no diré nada al respecto.

Todo a nuestro alrededor yacía plagado de muertos y Gnoblars destrozados, debido a que, al anochecer, los Ogros que habíamos contratado para proteger nuestra caravana se habían marchado por la ladera de la montaña a resolver una disputa de lo más trivial. Casi inmediatamente después, una buena treintena de Gnoblars salió de las grietas y de los recovecos de las montañas con la intención de saquear nuestra caravana comercial y hacerse con algunos objetos valiosos con los que avivar su economía de trueque. Se diría que el carácter casual de estos acontecimientos es cuanto menos sospechoso, pero hasta los mercenarios ogros medianamente inteligentes tendrían problemas para urdir un plan con un puñado de Goblins de cualquier clase.

Así que caímos en una emboscada. Por suerte, la caravana no carece de guardias humanos fiables y Frederich y sus hombres presentaron una defensa intachable. La mayoría de los Gnoblars atacaron en una gran oleada arañando, mordiendo y acometiendo con armamento improvisado para luego retirarse de inmediato al sufrir unas pocas bajas. Al parecer, aquello no fue más que una mera distracción para que sus camaradas pudieran acercarse por el otro lado de la caravana y llevarse todo el botín que pudieron mientras sus amigos se batían a capa y puñal. Sabía que, si alguno de ellos llegaba a entrar en el carromato del intendente, no iba a salir indemne de él, ya que allí era donde se encontraba Ergo y tratar de robarle comida a un Halfling siempre es una idea realmente mala. En lo que a mí se refiere, hubiera soltado al colmillos de sable de los Ogros si hubiese tenido la seguridad de que no iba a lanzarse contra



mi también, así que me quedé encima de la caravana y efectué algún que otro disparo con mi trabuco de chispa.

A la larga, ningún Gnoblar está a la altura de un espadachín imperial, de modo que conseguimos rechazarlos. Por otro lado, varios de los nuestros tienen ahora la cabeza dolida después de haber sido heridos o hasta dejados inconscientes por la casi constante lluvia de proyectiles afilados que nos cayó encima durante el ataque. Y no paramos de encontrar dichos proyectiles por todas partes; hace menos de cinco minutos hemos encontrado el cráneo de un gato con una roca dentro, una herradura afilada y un pisapapeles con forma de flor de lis que, por las inscripciones que tenía, perteneció hace tiempo a un embajador bretoniano.

Y hablando de proyectiles improvisados, el elemento más sorprendente del ataque fue la aparición de uno de esos animales de tiro gigantescos, un rinobuey, tirando de una extravagante invención hecha de madera que parecía que fuera a derrumbarse en cualquier momento. Tras emitir un potente sonido de cuerdas al destensarse, parte de la máquina se nos vino encima y mandó un torrente de proyectiles volando por los aires contra nosotros. Al chocar contra el suelo me di cuenta de que los proyectiles eran armas, ¡espadas, lanzas y hachas! Cayeron cerca de nosotros, pero comprendí que, si aquella extraña invención llegaba a acertarnos, íbamos a ser víctimas de un diluvio de armas afiladas. Aquella perspectiva no me gustó nada, así que ordené que se sacara el cañón de su caja protectora lo más rápido posible. La mayoría de los guardias estaban ocupados repeliendo a nuestros atacantes de dedos largos, pero, aun así, se logró preparar el cañón. Y bien que hicimos.

Nos cayó encima otra descarga de espadas oxidadas y esta vez sí dio en el blanco. Vi el filo de una espada atravesar el tejado de tela del carromato en el que estaba sentado y clavarse en un queso y otro atravesó de lleno a Josiah justo cuando arremetía

contra la garganta de un Gnoblar. Vi a media lanza clavarse en el casco de Carssen y atravesarle el cráneo. Vi la parte trasera de una hachuela derribar a Tobías, ¡aunque si le hubiera dado por el otro lado le hubiera partido la cabeza como una manzana cocida! El resto de las armas rebotaron contra las rocas del paso produciendo un ruido parecido al que haría un terremoto en una herrería. No obstante, el cañón ya estaba cargado.

Gracias a Sigmar por la puntería de Olfric; si su sobrenatural estimación de la distancia no hubiese sido tan certera, tendríamos que haber aguantado otro diluvio de acero oxidado. Sin embargo, la bala del cañón retumbó por los aires atemorizando a casi todos los Gnoblars que estaban en mi lado de la caravana y se estrelló contra aquel cachivache tirado por rinobueyes haciendo saltar por los aires miles de astillas de madera en todas las direcciones. Tras la destrucción de su estimada máquina de guerra, los Gnoblars salieron corriendo. Estoy seguro de que cuando vuelvan los Ogros no le darán ni la más mínima importancia a lo ocurrido. Al fin y al cabo, ¿qué peligro puede entrañar una pandilla de ladronzuelos Goblins de las colinas? Creo que Carssen y Josiah conocen perfectamente la respuesta.

22 de Sommerzeit

Esta maldita montaña es demasiado inclinada. El maldito aire es demasiado frío.

La maldita comida es demasiado escasa.

La maldita fauna salvaje es demasiado peligrosa. Y nuestros malditos Ogros son demasiado cortos como para que les llegue a importar todo esto lo más mínimo.

Me voy a la cama antes de que se me congelen los dedos y se me rompan.



Dioses, menudo viaje. Todos los bienes de la caravana no han parado de caerse hacia atrás formando una pila desordenada de objetos de lo inclinados que son estos pasos. Mi único consuelo en esta fría mañana es que hemos encontrado el cadáver destrozado de un polizón gnoblar que al parecer llevábamos encima desde el pequeño ataque de hace dos días. Había sido aplastado por el peso de un cofre repleto de oro (y de monedas de plomo doradas, pues los exploradores también tenemos nuestros trucos) que estaba tratando de abrir con una palanca. La avaricia le rompió el cráneo.

Siento como si el mismo aire estuviera en mi contra. Cada vez que inspiro aire es como tragar un cubo de agua helada y, aun así, parece que llena mucho menos los pulmones que el buen aire del Imperio. Hasta Ergo opina igual, cosa que vale la pena tener en cuenta. Está claro que echa de menos la Asamblea, pobre chico.

Lo único bueno es el paisaje. Es totalmente espectacular. Podemos ver perfectamente los valles donde una fría cinta de azul serpentea entre los reinos de la Tribu de los Puños Enfadaos (que es por donde estamos viajando ahora mismo) y la Tribu de los Pielférrea, que por lo que se ve tienen una temible reputación. Según se dice, su déspota (el líder de una tribu ogra, nombre que me parece muy apropiado) siempre va a la guerra a lomos de una inmensa bestia mecánica. Me resulta complicado llegar a concebir que un Ogro pueda contar con los conocimientos necesarios para construir tal maravilla.

28 de Sommerzeit

El día de hoy nos ha regalado un encuentro fuera de lo común. Durante los últimos dos días hemos estado avanzando penosamente a través de enormes bancos de nieve y hemos tenido que detener la caravana un agobiante número de veces con tal de desatascar una rueda o apartar una roca. Por suerte, nuestros Ogres mercenarios son

expertos en tratar con estos obstáculos.

Sin embargo, el último de estos obstáculos estaba junto a lo que al parecer era la entrada de una fisura en la roca. La cueva estaba repleta de enormes carámbanos y tenía muchos huesos desperdigados en el exterior y, dado que solo hacía unas horas que había estado nevando, me entraron muchas ganas de abandonar el lugar cuanto antes. No obstante, el obstáculo en cuestión casi parecía haber sido colocado allí a propósito, ya que era un enorme muro de rocas y nieve que a Thrug y sus chicos les estaba llevando bastante tiempo apartar. Uno de ellos emitió un rugido al tirar una roca especialmente grande montaña abajo y entonces su rugido fue contestado desde el interior de la caverna. Y ese segundo rugido era mucho más potente.

Casi se me para el corazón cuando algo que se parecía a un oso, más o menos como un lobo se parece a un perrito, salió de la enorme grieta y fue corriendo hacia nosotros azotando la nieve con cada una de sus descomunales patas garrudas. Tenía las fauces abiertas de par en par y de la boca del oso pendían unos gruesos regueros de saliva. Estábamos atrapados porque teníamos una bajada casi vertical detrás nuestro y la caravana impedía todo intento de retirada de la zona de la cueva.

Sin embargo, me llevó un rato darme cuenta de que no éramos nosotros los que estábamos atrapados. Thrug soltó al colmillos de sable y esa cosa salió disparada hacia el oso cavernario como un rayo. El oso se alzó sobre dos de sus patas y le asestó un golpe que hubiera partido al colmillos por la mitad si llega a acertarle, pero no lo hizo. El colmillos de sable arremetió dirigiendo sus colmillos contra el abdomen del oso y fue recompensado con un chorro de sangre. El oso pegó un salto hacia atrás con sorprendente agilidad para tratarse de algo tan gigantesco. El colmillos de sable se encaramó al lomo de aquella cosa dejándole unas heridas de garra



enormes por el costado y cerró sus fauces en torno al cuello del monstruo como si estuviera tratando de derribar algo del tamaño de un caballo, pero no funcionó. El oso sacudió la cabeza violentamente, arrojó al colmillos de sable contra la nieve y volvió a alzarse sobre dos patas con las fauces abiertas de par en par.

Se oyó un seco destensar de cuerda y una lanza dentada se clavó en la cabeza del oso cavernario saliéndole grotescamente por la mandíbula superior. El arpón iba atado a una gruesa cuerda y su propietario, una silueta negra situada en la loma por encima de la cueva, tiró de ella con fuerza. Aquello, combinado con la inercia del oso al alzarse, fue suficiente para tirar a la bestia de espaldas contra el suelo. Esta se convulsionó durante un segundo y entonces una lanza con punta de pedernal tan ancha como un roble joven se clavó en su blando abdomen. Pasó un segundo y entonces otra se le clavó en el pecho. El oso logró ponerse en pie lenta y pesadamente y, por un instante, llegué a pensar que sobreviviría contra toda expectativa para volverse a lanzar al ataque. Pero respiró agitadamente, emitió un fuerte tosido con el que roció la nieve de sangre y cayó muerto al suelo.

Aquella silueta que había acabado con el oso pertenecía a un guerrero monstruoso revestido con pieles, el cual se deslizó por la ladera de la montaña y se dejó caer los últimos seis metros hasta aterrizar en la nieve con un golpe seco. Los carámbanos que tenía más cerca se partieron y se desprendieron por el impacto. Thrug emitió un rugido de desafío y se lanzó a por el recién llegado, que estaba recubierto de cicatrices. Saqué la petaca esperando ser testigo de primera mano de otra lucha de titanes; pero, al acercarse ambos, Thrug se abrió de brazos y los dos se dieron un fuerte cabezazo como cumpliendo con algún tipo de ritual de salutación. ¡Eran amigos! El colmillos de sable fue corriendo hasta el cazador y empezó a lamerle la mano. Al parecer, aquel animal pertenecía al cazador, el cual llevaba una semana intentando dar caza al gran oso y nos había utilizado como cebo. La verdad

es que aquel comentario le quitó toda la gracia al incidente, os lo aseguro.

29 de Sommerzeit

Nuestro nuevo acompañante, que se llama Jhared (aunque no es su nombre original, sino que se lo puso por un cazador de tiempos antiguos), nos dijo que nos estábamos internando demasiado en el territorio de la Tribu de los Puños Enfadaos. Era un tipo muy taciturno y me ignoró por completo aun cuando le dirigí mis preguntas todo lo directamente que pude. ¡Qué grosero! Bueno, supongo que no se pueden esperar grandes conversaciones al viajar con Ogros.

En fin, ahora ya no hay vuelta atrás.

30 de Sommerzeit

Hoy me he visto obligado a enterrar a muchos hombres valientes. Hemos sido víctimas de una emboscada, pero esta vez de Ogros. Creedme cuando os digo que es totalmente distinto de sufrir una emboscada de Gnoblars. Vimos a una docena de Ogros bajando poco a poco por la loma que teníamos delante y nos animamos porque Thrug había enviado a una pandilla de Gnoblars del cazador por delante para avisar a la tribu de que íbamos a pasar por sus tierras. Al principio supusimos que aquellos Ogros eran el grupo de bienvenida o que como mínimo habían venido para comerciar con nosotros. Pero no podíamos estar más equivocados.

Al acercarse más a nosotros, Thrug pronunció un saludo que a mí me sonó como un potente ladrido. Estaba encendiendo algún tipo de puro apestoso, aparentemente para celebrar el encuentro, pero no le respondieron. Cuando los Ogros se nos acercaron con paso tranquilo y seguro, empezamos a sentir más el frío. Seguían sin contestar. Se limitaban a seguir avanzando hacia nosotros. Eran realmente enormes, sobre todo el gordo inmenso que iba en medio,



que era una masa de grasa y músculos y que llevaba la cabeza cubierta por una cota de malla. Al acercarse un poco más pude distinguir las dos ranuras para los ojos que tenía en la capucha de malla. Y había algo en su forma de andar que me daba mala espina, muy mala espina.

Abandonando toda cautela, di la voz de alarma y organicé a los pocos soldados que nos quedaban para defender la caravana. Logramos sacar el cañón de la caja, pero para entonces, los Ogros ya se estaban acercando a todo correr. Cerraron filas y casi se pisaban entre sí al ir aumentando de velocidad formando un muro de músculo y acero que iba a chocar contra nosotros con la fuerza de un tanque de vapor. Disparé mi trabuco contra uno de aquellos monstruos y le di de lleno, pero creo que solo conseguí hacerlo enfurecer.

Aguantando la respiración, esperé hasta el último segundo, me abalancé sobre las cabezas de los Ogros saltando desde el tejado y, aún no sé cómo, logré llegar al otro lado. Tal vez el miedo me diera fuerzas. La verdad es que no me avergüenzo al decir que estaba petrificado. Un ruido parecido a la batería de un cañón al disparar anunció la muerte de la caravana y, al llegar al suelo, nuestros propios mercenarios Ogros contraatacaron y todo se sumió en el caos.

Traté de ponerme a salvo rezando para no acabar aplastado o, peor aún, descubierto. Vi a uno de esos monstruos lleno de cicatrices y con el pecho descubierto arremeter contra el carromato del intendente con una cimitarra a dos manos larga como un bote de remos y romperlo lanzando tablones de madera por todos lados. Vi a un Ogro golpeando a los pobres Getsev y Ilfric con un caballo muerto de miedo que no dejaba de relinchar. Otro de ellos pasó justo por delante de mí persiguiendo a Ergo y entonces Thrug le clavó el puño de hierro en la garganta. El golpe fue tan potente que lo levantó del suelo y todo.

Recuerdo a Ulisse, el duelista tileano que llevaba años luchando junto a Frederico,

trepando ágilmente sobre los restos de una caravana para clavarle el estoque a uno de los Ogros enemigos por la oreja sin hacerle nada. Dejando la espada donde estaba, el tileano le pegó un puntapié a la empuñadura con todas sus fuerzas y solo cuando la espada le salió al Ogro por la otra oreja, este fue cayendo poco a poco hasta desplomarse contra el suelo.

La batalla continuó con furia y la nieve no tardó en teñirse de rojo. Para mi vergüenza, debo confesar que traté de pasar desapercibido y que hasta intenté enterrarme en la nieve porque la carnicería era increíble. Y no solo eso, sino que, además, nuestros Ogros estaban en abrumadora desventaja. Uno de ellos estaba arremetiendo a diestra y siniestra con una enorme espada demasiado bien hecha como para ser de manufactura ogra, aunque sí era de tamaño ogro. Estaba manteniendo a raya a tres de los asaltantes, pero el líder de la capucha de malla era como una fuerza imparable.

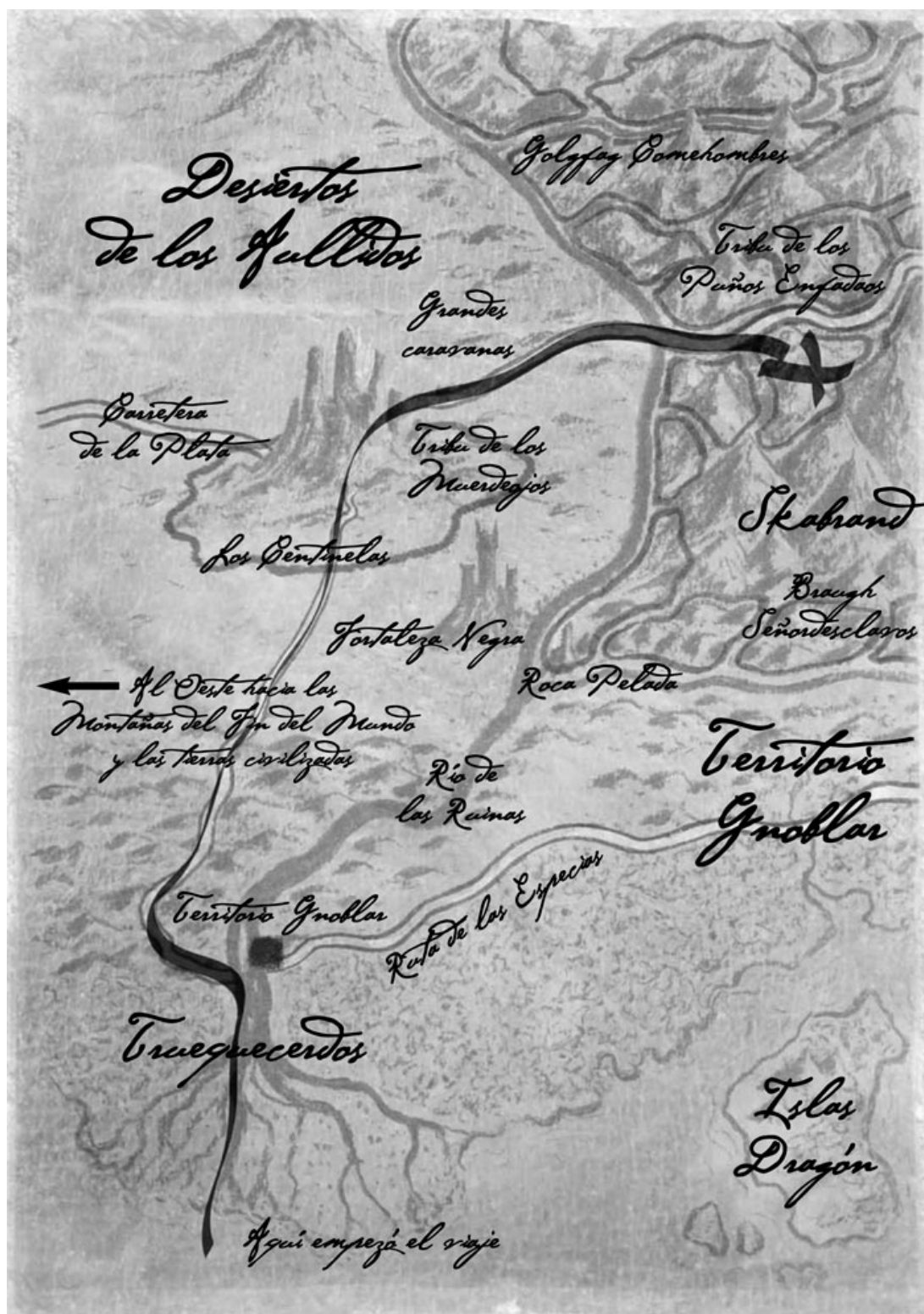
Al verse desarmado por un golpe certero, le vi arrancar de cuajo con una sola mano el eje reforzado de metal de una caravana tumbada, empezar a repartir golpes con él y derribar a dos de los mercenarios para luego propinarle a un tercero una patada en las rodillas con tanta fuerza que estuvo a punto de arrancarle la pierna con su bota remachada en hierro. Grité al ver que Grutsk, el segundo de Thrug, parecía estar saqueando la caravana en vez de defender lo que quedaba de nuestra expedición. Pero entonces, de súbito, Grutsk sacó algo del carromato que parecía un enorme tubo de metal y se lo lanzó a Thrug. Este lo cogió sin problemas y durante un momento no entendí nada porque Thrug le dio la vuelta y apuntó hacia el enorme líder que iba abriéndose paso en su dirección. Entonces me di cuenta de que lo que Thrug tenía en la boca no era un puro, sino una vela. Inclino su cabeza repleta de quemaduras hasta que la vela tocó el orificio superior de su ennegrecido cañón



y lo disparó produciendo una tremenda explosión. La cabeza del líder enemigo explotó a su vez creando una fuente de sangre y mandando por los aires fragmentos óseos gruesos y cortantes en todas las direcciones. Su cuerpo sin cabeza se agitó levemente y se quedó de pie durante un instante hasta que sus rodillas cedieron y con ellas la determinación de los Ogros asaltantes. Se retiraron en des-

bandada corriendo por la nieve con los gritos de júbilo de nuestros grandes comehombres retumbádoles en los oídos.

Fue una especie de victoria. Pero sin caravana, sin provisiones y sin ninguna forma de controlar a aquellos bestias, ahora debo preguntarme: ¿Cuánto tiempo podremos sobrevivir aquí?



La disección inicial del sujeto recuperado en las ruinas de los cuarteles de Adolphus ha dado como resultado una serie de notables descubrimientos. Es bien conocido que el apetito de un Ogro es voraz y el folclore nos había hecho creer que un Ogro era capaz de comer cualquier cosa cuando está hambriento. Después de practicar una amplia incisión en las cavidades centrales, la causa se hizo evidente. El enorme estómago, que ocupa la mayor parte de la cavidad corporal de un Ogro, parece capaz de expandirse para contener grandes cantidades de alimento o, incluso, cualquier otra cosa (consulta la lista).

El estómago está protegido por espesas tiras de músculos superpuestos que forman el prodigioso intestino del ogro. Mis primeras deducciones eran erróneas, ya que al principio sospeché que estaba compuesto de grasa y que un intestino enorme era un síntoma de mala salud. Las capas de músculos intestinales parecen operar con independencia y, cuando inician el proceso digestivo, el estómago del Ogro puede tensarse y pulverizar materiales duros como huesos e incluso metal. Además, estos abdomenes musculares resultan particularmente difíciles de penetrar con una espada (1).

El propio estómago parece elaborar diversos ácidos que son muy corrosivos y que permiten al Ogro digerir casi cualquier cosa si dispone de bastante tiempo para ello (2).

A continuación, enumero el contenido descubierto en el estómago del sujeto en diferentes fases de digestión:

- i) Casi catorce kilos de carne cruda en las primeras fases de digestión.
- ii) La vistosa empuñadura de una espada con un diseño que parece del lejano Este.



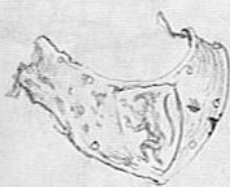
iii) Cinco pedazos de roca. Este hecho podría indicar que los ogros tienen gastrolitos y que, aparentemente, ingieren rocas y guijarros para acelerar el proceso digestivo y para ayudar en la disolución de materiales mayores.



- iv) La mayor parte de un esqueleto de caballo bretoniano (lo que se deduce de su estructura ósea).

- v) Huesos que parecen pertenecer a un pequeño gollinoide (3)

- vi) Diversas prendas de ropa (que podrían pertenecer a la carne cruda enumerada anteriormente).



vii) Una gorquera bretoniana bastante estropeada y en su interior algunas vértebras del cuello (la carne que las rodeaba ya había sido digerida). También he encontrado la punta de una lanza doblada. Tanto la gorquera como la punta de la lanza se encuentran en un extremo estado de descomposición e indican que un Ogro podría digerir metal durante un largo período de tiempo.



- viii) Un diseño estándar de una pistola de duelo de Hemmler & Cia.

Tras practicar una incisión en el cráneo del Ogro, se distingue la minúscula cavidad cerebral. El cerebro es un poco mayor que el de un lebel, aunque está bien protegido. Este cráneo muestra signos de daño y recrecimiento, particularmente en la frente, donde el cráneo se ha espesado a niveles asombrosos.

Los dientes son muy potentes y están enraizados profundamente en la mandíbula. Además, están especializados para ejecutar funciones diferentes. Tienen unos colmillos enormes que les sirven para desgarrar y matar; los molares casi planos les ayudan a machacar sustancias duras y gracias a unos dientes afilados como sierras trinchan la carne de sus víctimas.

El esqueleto de los Ogres es extremadamente denso y pesado y está compuesto de innumerables capas entramadas entre sí para que resulte mucho más fuerte. Hay muchas evidencias de roturas, aunque estas normalmente solo afectan a un puñado de estas capas, lo que permite que los huesos del Ogro continúen funcionando con toda normalidad en circunstancias en las que un hueso normal se hubiese partido.

La piel que recubre su cuerpo tiene la misma consistencia que el cuero curtido, por lo que resulta muy difícil de atravesar e imagino que es muy resistente a temperaturas extremas y, como consecuencia de ello, al dolor.

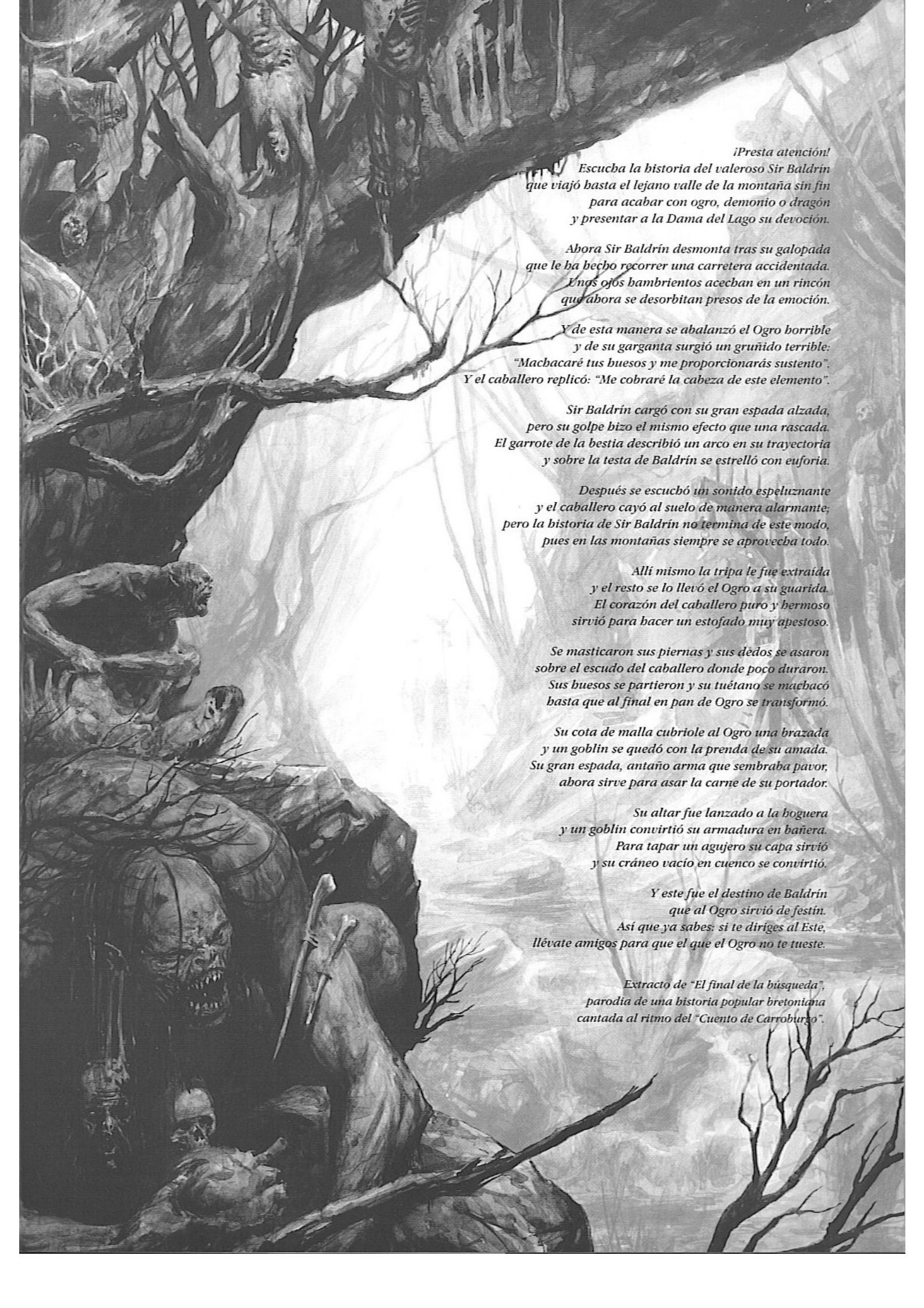
El tamaño de los pulmones combinado con un corazón descomunal hace que sea fácil imaginar a estas bestias viviendo en lugares de mucha altitud sin sufrir molestias por ello y siendo perfectamente capaces de resistir largos periodos de esfuerzo físico. De todas formas, la cantidad de comida que necesitan para mantenerse en forma es muy alta.

Lo más interesante de todo es la causa de la muerte de esta bestia, ya que su cuerpo ha resistido daños increíbles durante muchos años. Entre sus cicatrices hay ocho especialmente profundas que han desgarrado el tejido de la axila izquierda y que han provocado un enorme trauma producto de la penetración de un arma muy afilada (podría tratarse de una lanza). Sin embargo, recientemente el Ogro ha sufrido heridas no fatales, incluidos catorce tajos de espada en las espinillas y en la ingle. Tres de ellos han penetrado hasta el hueso. Además, he localizado ocho heridas de ballesta en el pecho, cuello y rostro fruto de los combates (de las cuales he recuperado seis flechas) y cinco perdigones de arcabuz que han impactado fuertemente en la parte superior del torso. La herida que ha causado su muerte parece haberla sufrido accidentalmente mientras se comía a un combatiente armado con una pistola (encontré el arma en el esófago y una herida de bala a bocajarro recorre su garganta hasta la base de su cráneo). ¡Que Sigmar nos proteja! Si un solo Ogro es capaz de provocar tal destrucción, ¿de qué sería capaz una tribu entera?

1. Yo mismo he despuntado varios cuchillos tratando de atravesar las espesas y fibrosas capas de músculo.

2. Dos cuchillos, mi talla de mármol mortuoria y varias losas han quedado irremisiblemente oxidadas cuando al final he logrado entrar en el elástico estómago (nota: debo recompensar a los señores Bruckenheim y Reulens).

3. ¿Un Gnollin?



¡Presta atención!

*Escucha la historia del valeroso Sir Baldrín
que viajó hasta el lejano valle de la montaña sin fin
para acabar con ogro, demonio o dragón
y presentar a la Dama del Lago su devoción.*

*Ahora Sir Baldrín desmonta tras su galopada
que le ha hecho recorrer una carretera accidentada.
Unos ojos hambrientos acechan en un rincón
que ahora se desorbitan presos de la emoción.*

*Y de esta manera se abalanzó el Ogro horrible
y de su garganta surgió un gruñido terrible:
"Machacaré tus huesos y me proporcionarás sustento".
Y el caballero replicó: "Me cobraré la cabeza de este elemento".*

*Sir Baldrín cargó con su gran espada alzada,
pero su golpe hizo el mismo efecto que una rascada.
El garrote de la bestia describió un arco en su trayectoria
y sobre la testa de Baldrín se estrelló con euforia.*

*Después se escuchó un sonido espeluznante
y el caballero cayó al suelo de manera alarmante;
pero la historia de Sir Baldrín no termina de este modo,
pues en las montañas siempre se aprovecha todo.*

*Allí mismo la tripa le fue extraída
y el resto se lo llevó el Ogro a su guarida.
El corazón del caballero puro y hermoso
sirvió para hacer un estofado muy apesoso.*

*Se masticaron sus piernas y sus dedos se asaron
sobre el escudo del caballero donde poco duraron.
Sus huesos se partieron y su tuétano se machacó
hasta que al final en pan de Ogro se transformó.*

*Su cota de malla cubrió al Ogro una brazada
y un goblin se quedó con la prenda de su amada.
Su gran espada, antaño arma que sembraba pavor,
ahora sirve para asar la carne de su portador.*

*Su altar fue lanzado a la hoguera
y un goblin convirtió su armadura en bañera.
Para tapar un agujero su capa sirvió
y su cráneo vacío en cuenco se convirtió.*

*Y este fue el destino de Baldrín
que al Ogro sirvió de festín.
Así que ya sabes: si te diriges al Este,
llévate amigos para que el que el Ogro no te tueste.*

*Extracto de "El final de la búsqueda",
parodia de una historia popular bretoniana
cantada al ritmo del "Cuento de Carroburgo".*

¡CUANTA HAMBRE!

Panzas de Alquiler te muestra todo lo que necesitas saber para adaptar tus campañas en los infames Reinos Ogros, situados en las Montañas de los Lamentos, al Este del Viejo Mundo. En este tomo esencial aprenderas el origen de los Ogros, además de las reglas de creación de PJs Ogros revisadas.

- **La Cultura de los Ogros.** Unos textos en los que son detallados todos los rasgos importantes a saber para poder comprender a esta bestial raza de salvajes devoradores de hombres, así como sus hogares ancestrales situados en el lejano Este y las grandes tribus actuales.
- **Los Gnoblars.** Información exhaustiva acerca de estos diminutos pielesverdes, emparentados con los Goblins, su cultura y sus clases sociales.
- **Creación de PJs Ogros,** con todos los detalles clásicos para un personaje, sustituyendo el signo astral por los idelaes Ogros. Para los jugadores que consideran que llevar un PJ normal es algo demasiado insignificante, podrán comprobar ellos mismos las ventajas y los inconvenientes de ser una enorme mole siempre hambrienta.
- **Bestiario de las Montañas de los Lamentos** en el que se muestran algunas criaturas típicas de la inhospita region.
- **La Ruta del Marfil,** un relato en el que se narra las peripecias de un explorador imperial viajando con una caravana por las Montañas de los Lamentos, así como sus primeros contactos con los Ogros del Este.

Panzas de Alquiler es un nuevo complemento de Warhammer: El Juego de Rol. Gracias a su contenido se podrán ambientar campañas en las Montañas de los Lamentos, además de ofrecer todo el trasfondo necesario para considerarse un erudito de la raza de los Ogros. Ideal para tanto para DJs como para jugadores debido a la gran cantidad de información disponible para ambos.

UN SOMBRÍO MUNDO DE AVENTURAS Y PELIGROS

Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, BL Publishing, the BL Publishing logo and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either®, TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved. All material found in this supplement is unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Ltd.

