

# SKAVENS

## LOS SIERVOS DE LOS SEÑORES DE LA DESCOMPOSICIÓN



# Skavens

*"¡Mata-mata!"*

*Señor de la Guerra Queek.*

Los Skavens son una raza de malignos hombres rata que habita en el subsuelo del Viejo Mundo. Los túneles de su enorme imperio subterráneo alcanzan desde las húmedas junglas de las Tierras del Sur a las frías estepas nevadas de Kislev y desde las fronteras orientales de Estalia y Bretonia a los reinos perdidos del Oriente Lejano. Su capital es la misteriosa ciudad de Plagaskaven, que se encuentra oculta bajo las Marismas Enfermizas, en la frontera occidental de Tilea. En este lugar, los poderosos Señores de la Descomposición, gobernantes implacables de toda la raza skaven, dirigen el Consejo de los Trece planeando y preparando sus ejércitos en espera del momento en que emergerán de su imperio subterráneo para arrasar la superficie de todo el mundo y gobernar sobre sus ruinas. Esta es la meta de la raza skaven, un destino que ha sido vaticinado por los Videntes Grises, que son los hechiceros y profetas más poderosos de la Rata Cornuda, la maléfica deidad skaven.

## La Raza Skaven

Los skaven son una raza de hombres-rata que viven en una sociedad compleja, donde la superpoblación, la escasez de comida y las estrictas bases jerárquicas establecidas proporcionan una existencia bastante incierta a sus miembros. El sistema político Skaven es enrevesado y los apuñalamientos, pactos, sobornos, traiciones y asesinatos están a la orden del día. El objetivo primordial de la raza Skaven es preparar al mundo exterior para la llegada de su maléfico Dios: La Rata Cornuda.

Los Skaven pueden escalar posiciones en la pirámide jerárquica incrementando su poder e influencia, si no mueren antes de hambre, por las penosas condiciones de trabajo, las cavernas que se derrumban o los asesinatos y riñas; algo si es seguro: cuanto mayor sea el poder y la influencia de un Skaven mayor será también el número de enemigos que desearán su muerte y procurarán dársela. De cualquier manera, los Skaven no ocupan la posición más baja de la sociedad, ésta está reservada para los esclavos, que sufren las mayores penalidades y castigos que se pueden imaginar. Los esclavos son en su mayoría humanos, goblins y enanos capturados en las numerosas batallas que desencadenan en la superficie, así como Skaven pertenecientes a otros Clanes.

La estructura de poder está dividida en Clanes, de entre los cuales los más poderosos, ejercen su influencia en el Consejo de los Trece Señores de la Descomposición, el centro político de los Skaven. Sin embargo, los miembros del Consejo de los Trece, como se le conoce, trabajan desde sus guaridas, a mucha distancia los unos de los otros, manteniéndose en contacto por medios mágicos. La totalidad de clanes skaven están gobernados por los Trece Señores de la Descomposición. Entre ellos se incluye a todos los líderes de las grandes ciudades y fortalezas skaven, así como a los que llevan una vida de reclusión en el estudio de las artes de la magia y la muerte. El número de Señores de la Descomposición es doce, considerándose la Rata Cornuda el decimotercero Señor de la Descomposición. En teoría, cualquier Skaven puede desafiar a uno de los Señores de la Descomposición y, si le derrota, ocupar su lugar en el Consejo de los Trece. Sin embargo, todos los actuales Señores de la Descomposición han mantenido sus puestos durante más de cuatrocientos años.

Los Clanes más poderosos son el Clan Pestilens, propagadores de las enfermedades; el Clan Skryre, ingenieros-brujos creadores de poderosas armas mágicas de muerte y destrucción; el Clan Eshin, cuyos oscuros y sigilosos asesinos se extienden por todo el Imperio Subterráneo y son utilizados frecuentemente, por los Videntes Grises, para silenciar a los enemigos más poderosos; el Clan Moulder, famosos por sus criadores de monstruos de guerra de entre los cuales destacan las Ratas Ogro, parte Ogro y parte Skaven. Además de estos cuatro importantes Clanes encontramos

también numerosísimos Clanes Guerreros que conforman el grueso de la fuerza militar Skaven. La Orden de los Videntes Grises no pertenece a ningún Clan en concreto, en todos ellos pueden nacer estos elegidos por la propia Rata Cornuda que están destinados a ser poderosos hechiceros y sus portavoces religiosos y administradores del Consejo de los Trece.

## **Descripción Física**

Para muchos, los Skaven son una amalgama de lo peor de hombres y ratas: sabandijas vestidas con harapos de piel que miden entre 4 y 6 pies. Parodias de hombres que caminan sobre sus extremidades inferiores, usando sus brazos para blandir armas. A pesar de su constitución sólida y fuerte estructura ósea, sus huesos son flexibles, lo que les permite acceder a los lugares más insospechados.

Los Skaven son increíblemente rápidos y ágiles. Son inquietos e hiperactivos y sus movimientos son espasmódicos y carentes de elegancia. Su hiperactividad y metabolismo explican la rapidez y vigor de los Skaven. Sin embargo, la constante actividad, a la que se ven sometidos sus cuerpos, hace que tengan que tomar una gran cantidad de alimento o de lo contrario se debilitaría y morirían de hambre. Entre los Skaven, este apetito voraz estimulado por su constante actividad puede terminar en lo que, los Skaven conocen como el Hambre Negra. Después de un combate, los Skaven han derrochado una gran cantidad de energía, por lo que buscan entre los restos de sus enemigos frenéticamente, alimentándose de los muertos y heridos. Este metabolismo tan característico, junto con la pobre dieta alimenticia que llevan explica, en parte, la alta tasa de mortalidad y la corta vida de los Skaven (pocos sobrepasan la veintena de años).

La variabilidad del color de piel determina, con frecuencia, la posición social que ocupa el individuo dentro de su Clan. Los más fuertes y depravados de entre los Skaven tienen el pelaje oscuro, generalmente negro. Los asesinos del Clan Eshin son, frecuentemente, de este color, así como los Guerreros Alimaña. En el otro extremo se encuentran los Skaven cuyo color de piel es albino (blanco o gris claro), estos Skaven son considerados muy poderosos. La mayoría de los Videntes Grises son albinos, como los miembros del Consejo de los Trece y otros grandes líderes. Los sabios humanos afirman que el éxito de los Skaven de piel clara es debido a que son más visibles en el interior de las cavernas oscuras que habitan, por contra, los Skaven afirman que este tipo de color claro en el pelaje es debido a que han sido bendecidos y elegidos por la mismísima Rata Cornuda.

Los Skaven tienen sentidos agudos. Aunque su visión en la superficie es pobre, bajo la misma su visión es excelente. Su sentido del oído está bastante aguzado, así como su olfato. Este último es de vital importancia a la hora de identificar a otros Skaven, ya que todos los skaven desprenden un olor muy particular. Los Skaven no solamente desprenden un único olor ya que, el estado emocional puede alterar o modificar el olor de manera sutil, pero que los Skaven pueden captar claramente. Cuando los Skaven están combatiendo rezuman un cierto olor que, revela a los otros miembros de la horda su estado emocional. Otros olores como la ira, el miedo, el hambre, la enfermedad, etc. son también identificados. Además, un Skaven puede interpretar las emociones de otros Skaven según el olor que desprendan. Algunos son capaces de controlar sus emociones y camuflar el olor de éstas, pero esta acción es poco frecuente: sólo los Skaven más poderosos y que confían plenamente en sus capacidades pueden camuflar sus emociones y, por tanto, alterar su olor corporal.

## **Plagaskaven**

Los Skavens infestaron rápidamente el mundo, estableciéndose en secreto en las cloacas de las ciudades e invadiendo fortalezas subterráneas desde las profundidades. Han creado una gigantesca e intrincada red de túneles que se extiende por todo el mundo. Una red de espías y agentes igualmente complicada informa a los Skavens de los planes de sus enemigos. En el centro de toda esta red, se encuentra la capital de este imperio subterráneo, la inmensa y horripilante ciudad de la descomposición denominada Plagaskaven. Esta depravada ciudad secreta se encuentra situada en lo más profundo de las traicioneras marismas del norte de Tilea.

Con su desarrollada inteligencia y sus cuerpos humanoides, los Skavens han aprendido a utilizar la piedra bruja para alimentar su magia corrupta y fabricar armas de gran poder. La piedra bruja es vital para los Skavens, pues dependen de ella para alimentar y dirigir su civilización: es un elemento vital en sus siniestras ceremonias y en la adoración de su dios, la Rata Cornuda.

## **El Imperio Subterráneo**

La páfida expansión skaven prosigue inexorablemente y sin pausas, royendo los cimientos de la civilización como un cáncer. Los Skavens intentan propagar la corrupción y la podredumbre por el Viejo Mundo para provocar la destrucción definitiva de las civilizaciones de las demás razas inteligentes y poder alimentarse de su despojos, dominando a todas las criaturas vivientes. El Imperio Subterráneo Skaven se extiende rápidamente y el poder de la Rata Cornuda aumenta día a día; aunque habitualmente se encuentra aletargada esperando la llamada de sus hijos, que la despertarán y la traerán al mundo de los mortales para alimentarse de su carne putrefacta cuando llegue el momento.

Cada vez que la Rata Cornuda despierta, los Skavens se ven arrastrados a un intenso periodo de campañas militares y guerras, dejando pueblos y ciudades arrasados en una orgía de destrucción. En esos periodos, los Skavens no sólo atacan a otras razas, sino que también luchan entre sí. Los lentos, los débiles y los necios son vencidos y exterminados. La raza Skaven ejecuta a sus miembros más débiles y esclaviza sin piedad a los vencidos.

## **Descripción Psicología**

Los Skaven son criaturas sociales, con un pequeño concepto de la propia identidad. De cualquier manera, ellos tienen una fuerte noción de la preservación, a menudo escapan de las situaciones que puedan representar peligros o riesgos.

La psicología Skaven gira alrededor de dos ideas principales muy semejantes entre ellas como son la identidad social y sus peculiaridades psicológicas. En un Clan, los Skaven se comportarán y seguirán las órdenes de sus superiores ya sea por miedo al castigo o las represalias, pero una vez fuera de la rígida jerarquía social, o cuando el orden social se rompe dentro del Clan, se convierten en ratas para ellos mismos. Con frecuencia, las expediciones Skaven que abandonan los territorios natales de su Clan, se encuentran con multitud de impedimentos ya que cada Skaven busca dominar a los demás para controlar al grupo. Frecuentemente un Skaven intentará alcanzar una posición de fuerza, pero el grupo resultará debilitado y su moral destruida debido a la lucha interna, lo que impedirá al Clan actuar de una manera efectiva.

Para compensar su quebradizo valor, los Skaven son extremadamente astutos. Sus procesos de pensamiento no son racionales sino más bien intuitivos.

Los Skaven más astutos e inteligentes son mucho más ambiciosos y retorcidos que el resto de sus congéneres y, constantemente, buscan manipular y controlar a los Skaven pertenecientes a los estamentos inferiores para utilizarlos y poder realizar sus planes.

## **La Sociedad Skaven**

### **La Cultura Skaven**

El centro de la cultura y la civilización Skaven es la corrupta ciudad de Plagaskaven. Desde la decrepita ciudad se extiende una telaraña de túneles y madrigueras que abarcan todo el Viejo Mundo formando, lo que los Skaven denominan, el Imperio Subterráneo. Este Imperio se encuentra dominado por el Culto a la Rata Cornuda y los miembros que lo constituyen -el Consejo de los Trece Señores de

la Descomposición y los Videntes Grises-. A pesar de que la mayoría de los Skaven obedecen los designios del Consejo, el carácter de la sociedad Skaven y de los Skaven en general hacen que el control total del Imperio Subterráneo sea una mera utopía, y con demasiada frecuencia surgen por todas partes grupos de rebeldes e insurrectos que desafían el poder de las autoridades tradicionales.

Con la población Skaven dispersa en bastantes comunidades aisladas entre sí, y sus ambiciones personales, intrigas y sus propias costumbres, el Consejo de los Trece solamente impone su control en tiempos de guerra o de calamidades. Todos los Clanes Skaven se basan en la jerarquía del más fuerte que domina las vidas de los demás miembros del Clan. En esta desenfrenada carrera por el poder y la autoridad, los Clanes se encuentran continuamente envueltos en internas crisis políticas y militares, con varias facciones dentro del propio Clan luchando, asesinando y conspirados los unos contra los otros o contra otros Clanes vecinos.

## **Los Clanes Skaven**

La unidad social fundamental de la sociedad Skaven es el Clan. El Clan determina la posición que ocuparán los Skaven que lo forman en la sociedad y el papel que desempeñarán. Para casi todos los Skaven, su existencia está ligada a la fortuna del Clan. Si el Clan prospera todos sus miembros lo harán; si el Clan sufre los avatares del destino sus miembros acabarán como esclavos.

Los Skaven no tienen el mismo espíritu de individualismo que los Humanos, los Elfos o los Enanos y, rara vez, encaran el peligro a solas.

El Clan es el rasgo más significativo de la jerarquizada sociedad Skaven y ofrece seguridad a todos los miembros que lo componen. Esta necesidad de seguridad que buscan todos los Skaven está por encima del propio concepto de individualismo. La mayor parte de los Skaven pertenecen a uno de los denominados Clanes Menores. Estos Clanes están gobernados por un Caudillo y se componen de un gran número de Skavens que comparten la misma madriguera y que dependen e interaccionan los unos con los otros. Además comparten, comúnmente, el mismo estilo de vida.

El poder y la importancia del Clan aumenta con cada Clan rival al que someten bajo su poder. Los Clanes sometedores y los esclavizados o anexionados por los primeros son conocidos como Clanes Guerreros, el líder de este Clan recibe el nombre de Señor de la Guerra. Los miembros de los Clanes Menores dentro de estos Clanes Guerreros están liderados por Caudillos, subordinados del Señor de la Guerra que desconfía, no sin razón, de los Caudillos bajo su mando. Es frecuente que los más ambiciosos o competentes sean eliminados en sanguinarias purgas. Los cuatro Clanes principales de la sociedad Skaven son el Clan Eshin en el Este, el Clan Moulder en el Norte, el Clan Pestilens en las Tierras del Sur y en Lustria y el Clan Skryre que se extiende por todo el Viejo Mundo.

## **La Familia Skaven**

La familia Skaven es casi inexistente en comparación con las formadas por otras razas. Los Señores de la Guerra, los Caudillos y los Paladines son educados esencialmente como sementales que emplean su tiempo libre en engendrar nuevas camadas que aumentarán el poder del Clan. De quien es cada recién nacido es un problema bastante confuso; la progenie es cuidada por la matriarca más vieja que ya no está en edad de procrear. Las crías Skaven no son muy bien cuidadas por la anciana e infértil hembra Skaven, así que, sólo unos pocos sobreviven a los rigores de la infancia.

## **La Guarida Skaven**

Los Skaven viven generalmente en un complejo laberíntico de túneles y cavernas, naturales y/o excavadas por ellos mismo, que han sido conectadas entre sí a lo largo de los siglos. La masiva concentración de madrigueras, túneles y cavernas comunes son el centro de la comunidad. Estos extensos complejos se extienden en varios niveles que han sido intercomunicados con infinidad de

túneles ascendentes y descendentes, creando peldaños en las piedras o desvencijadas escaleras de madera.

La superpoblación de estas áreas hace que el hedor y la suciedad producida por el apilamiento de excrementos y la humedad sea insoportable para cualquier otra raza que no sea la Skaven. El aire en el interior de estas grutas es pesado y se hace difícil de respirar.

La oscuridad rodea la mayoría de los complejos cavernosos en los que habitan los Skaven si bien, ocasionalmente se encuentran iluminados por antorchas.

## **La Hembra en la Sociedad**

Las hembras Skaven constituyen menos de un cuarto de la población total. Muchas hembras mueren bajo las miserables condiciones de vida que deben soportar ya que, las recién nacidas son, con frecuencia, asesinadas y devoradas por sus propias madres, o bien, mueren debido al abandono.

La existencia de la mayoría de las hembras es terrible, se encuentran confinadas en sucias madrigueras, cuidando de las crías y esperando la visita del Jefe del Clan y sus guardias personales.

Las hembras Skaven, más allá de su función meramente reproductiva, son consideradas como seres inútiles para la sociedad Skaven.

Cada hembra Skaven viven rodeadas de grandes cantidades de crías (entre tres a cinco camadas de una veintena de recién nacidos cada una). De la prole sólo alcanzarán la madurez alrededor de la cuarta parte.

## **El Sistema Económico**

El sistema económico Skaven es extremadamente simple: los fuertes cogen todo lo que quieren. Siempre que se consigue un botín, el Señor de la Guerra del Clan o Hechicero que los dirige, toman primero lo que ellos elijan; luego, los demás guerreros cogerán lo que quieran, puedan o les dejen. La comida, en cambio, es distribuida de una forma un poco más equitativa: los guerreros más poderosos del Clan reciben las mejores armas y alimentos, además de la posibilidad de tener su propia madriguera y engendrar sus camadas. El intercambio de grandes cantidades de armas y esclavos entre los diferentes Clanes es algo habitual.

Los Clanes entregan el diez por ciento de sus reservas de Piedra de Disformidad al Consejo de los Trece para ser reconocidos por éste último y obtener así su protección. Esta acción es conocida con el nombre de Impuesto de Piedra de Disformidad. Un Clan no tiene por qué pagar este Impuesto, pero entonces el Consejo rechazará cualquier petición que expongan, si bien se verán obligados a acatar los designios de los Trece Señores de la Descomposición o ser destruidos, así que, podemos decir que los Clanes no tienen muchas opciones que se diga. Estas cantidades ingentes de Piedra de Disformidad engrosan las reservas de Piedra de Disformidad que son administradas por el propio Consejo de los Trece. Los Clanes que pagan este Impuesto reciben a cambio objetos encantados y artefactos mágicos en proporción a la cantidad de Piedra de Disformidad que han aportado a la reserva. Cualquier Clan puede optar por entregar más del diez por ciento de la Piedra de Disformidad que posean y a cambio recibir objetos mágicos más poderosos.

Los artefactos arcanos son creados por los propios Videntes Grises, por lo que en ningún caso pueden tratarse de objetos falsos. Estos objetos son intercambiados frecuentemente entre los Clanes para obtener grano, esclavos, armas o para contratar fuerzas mercenarias. También son valiosos a la hora de cerrar tratos políticos y diplomáticos, si bien son solamente utilizados como monedas a una escala macroeconómica.

## El Sistema Político

El sistema político Skaven se asienta sobre la conspiración, los pactos, los apuñalamientos y asesinatos, las intrigas, etc. En este ambiente, es lógico que el más fuerte sea quien gobierna por encima de los débiles, fortaleciendo así la sociedad Skaven. La sociedad Skaven es un círculo vicioso de violencia, influencias, y traiciones del que ninguno puede escapar. En la sociedad Skaven, el elemento más fuerte es el Culto de la Rata Cornuda y el Consejo de los Trece. Aunque incluso aquí, las ambiciones de los Videntes Grises del Culto producen como resultado traiciones y pactos para acceder al poder y controlar al Culto.

Para los Señores de la Guerra de los Clanes, su posición es muy incierta. Una vez han superado a sus rivales y se han conseguido el control del Clan, el Señor de la Guerra se encuentra en una posición donde sus seguidores son tantos que él debe confiar en otros Skaven para poder mantener el control en el Clan. Muchos de estos consejeros Skaven y ayudantes ansían acceder al poder. Por lo que el Señor de la Guerra será, a menudo traicionado por sus propios consejeros, o tendrá que luchar contra las diferentes facciones, contrarias a él, dentro del propio Clan. Todas estas conspiraciones constituyen una amenaza constante a la seguridad del Clan y su dirección. Alcanzar la posición de Señor de la Guerra del Clan no asegura, en absoluto, una existencia cómoda o segura. Muchos Señores de la Guerra mueren a manos de asesinos desconocidos, cuando un cuchillo se desliza alrededor de su cuello, cuando entra en alguna de sus madrigueras...

Los Consejeros o ayudantes del Señor de la Guerra también cargan con los mismos problemas que su Señor. A pesar de no ser tan poderosos o temidos como su amo, su posición de cierto privilegio también es codiciada por lo demás Skaven.

Existe un grupo que se siente más seguros que el resto de los dirigentes Skaven y éstos son los miembros del Consejo de los Trece. Los favorecidos por la Rata Cornuda se sienten más seguros y sienten un desprecio considerable por las vidas de sus seguidores. Sin embargo, las traiciones dentro del Consejo son más sutiles y se maduran despacio, durante años, para alcanzar minar la influencia de los Miembros rivales mediante artimañas silenciosas y sutiles.

Por tanto, la política Skaven es un hervidero alimentado por los asesinatos, traiciones, la formación de facciones y los enfrentamientos políticos. El resultado de todo esto es una sociedad muy inestable empapada en el miedo y la desconfianza.

## Las Leyes Skaven

La ley Skaven, como la sociedad, se descentraliza un poco a pesar de los deseos de los líderes Skaven. No hay ninguna autoridad que supervise la conducta de los innumerables Clanes o sus líderes. Lo más parecido a la autoridad es el Consejo de los Trece y el Culto a la Rata Cornuda. Aunque los dos son poderosos, se preocupan generalmente de sus propios problemas por lo que no se preocupan demasiado de los Clanes Guerreros. Dentro de cada Clan, el Señor de la Guerra o Vidente Gris que lo encabeza tiene un poder casi absoluto. Él es quien determina, a voluntad, que leyes deben aplicarse según sus designios. Nunca se codifican tales leyes, y a menudo son desechadas con la muerte del Señor de la Guerra.

En las materias de naturaleza religiosa, sin embargo, el Culto a la Rata Cornuda ostenta el mando absoluto. Cualquiera que sea considerado como un hereje o se oponga abiertamente a ellos será ejecutado por las autoridades del Culto. Ninguna intervención posible de las autoridades locales podrá evitar cualquier decreto del Consejo de los Trece salvo utilizando la fuerza.

La cabeza visible del Culto a la Rata Cornuda es el Consejo de los Trece. La desobediencia de cualquier ley decretada por ellos se castiga con la muerte. La interrupción de las acciones del Consejo también se castiga de la misma manera. El Concilio mantiene sólo unas leyes principales. Las principales faltas castigables con la muerte, promulgadas por la mismísima Rata Cornuda son:

- Solamente los Videntes Grises y los Ingenieros Brujos pueden practicar las artes mágicas.
- No se permitirá la difamación a la Rata Cornuda, al Culto, o al Consejo de los Trece.
- No se consentirán tramas o conspiraciones contra el Culto, el Consejo de los Trece, o cualquiera de sus Agentes.
- No se consentirá el menor contacto con los Humanos, Elfos, o Enanos sin el consentimiento previo del Consejo de los Trece o cualquiera de sus Agentes. (Esto excluye la captura de esclavos)
- No se permitirá la ruptura de rituales del Consejo de los Trece.
- No se consentirá el entorpecimiento de las actuaciones o deberes de los Agentes del Consejo.
- No se permite la desobediencia de los decretos o edictos del Consejo de los Trece.
- Deberá ayudarse, con todos los medios disponibles, a cualquier Agente del Consejo de los Trece que lo solicite.
- Cualquier violación de los mandatos anteriores podrá ser inmediatamente ejecutado por cualquier Agente del Consejo.

## La Religión

Casi todos los Skaven rinden culto a la Rata Cornuda. Dentro del Imperio Subterráneo, este culto es universal. Algunos Clanes aislados pueden rendir culto a otros dioses del Caos, Nurgle o Tzeentch. El culto a Khorne o Slaanesh por parte de los Skaven nunca se ha oído. Es bastante común encontrar pequeñas hordas y Clanes sirviendo en los ejércitos del Caos. Algunos Clanes Skaven, y pequeñas facciones que buscan el control del Clan Eshin, rinden culto a Khaine. Cualquier desviación del culto a la Rata Cornuda es considerada como herejía por el Consejo de los Trece. Los Clanes que rinden culto a otras deidades, normalmente son purgados de cualquier elemento herético, y son redocotrados en el Culto a la Rata Cornuda.

## El Origen de los Skavens

Estudiosos y académicos discuten continuamente sobre el origen de los hijos del Caos, conocidos como los Skaven. Algunos sostienen que son simplemente una variante de los Hombres Bestia; otros, insisten en que son una raza completamente independiente; una mutación procedente no de los humanos, como es el caso de los Hombres Bestia, sino de las ratas comunes; incluso hay quien todavía rechaza el hecho de que los Skaven existan realmente. Afirmar algo a ciencia cierta sobre los Skaven es muy arriesgado; son una raza de hábitat fundamentalmente subterráneo y habitualmente solo emergen a la superficie durante sus violentas e imprevisibles guerras. Es posible que el indicio, más revelador con respecto al origen de esta raza se encuentre en una antigua leyenda popular de Tilea conocida como La Muerte de Kavzar. A continuación se presenta una traducción novelada de las trece estrofas de este relato; el lector puede sacar sus propias conclusiones.

*"Érase una vez, hace mucho tiempo, existió una ciudad bajo cuyos techos vivían juntos y en paz Hombres y Enanos. Se decía que era la ciudad más vieja, y más grande del mundo, ya que había existido desde antes de la época de los Barbaslargas y de los primeros hombres; había sido construida por manos viejas y sabias en el amanecer del mundo. La ciudad se extendía por encima y por debajo de la tierra, en consonancia con la naturaleza de sus habitantes. Los Enanos gobernaban en las grandes cámaras subterráneas de paredes de piedra, extrayendo los frutos de la roca con su esfuerzo diario, mientras los humanos cultivaban los ondulados campos de trigo que envolvían la ciudad como una capa de oro. El sol brillaba, los Hombres y los Enanos reían, y todo el mundo era feliz.*

*Un día, los Hombres decidieron que debían mostrar agradecimiento a sus dioses por su buena fortuna. Diseñaron un templo, como nunca antes había visto el mundo. En la cámara central, debía construirse una sala colosal, coronada por una única torre tan alta como las nubes. Sería, tan alta que*



*tocaría el corazón del cielo. Después de mucha planificación con la ayuda de los Barbaslargas, pusieron manos a la obra.*

*Las semanas se convirtieron en meses y los meses en años, y los humanos siguieron construyendo. Los hombres se hicieron viejos y sus cabellos se volvieron grises trabajando en el gran templo; sus hijos continuaron tras ellos la obra bajo el sol estival y la lluvia invernal. Al final, después de muchas generaciones, se empezó a construir la gran torre. Pasaron los años y la torre llegó a ser tan alta que a los hombres les costaba mucho hacer llegar la piedra hasta arriba. El trabajo se hizo más lento hasta progresar casi de forma inapreciable; parecía que la torre no podría llegar a terminarse nunca.*

*Entonces, apareció un hombre que ofreció su ayuda para rematar la gran obra. El extranjero pidió un único favor a cambio y aseguró que si se lo concedían, completaría la construcción de la torre en una sola noche. Los humanos se dijeron "¿Qué podemos perder?" y preguntaron al forastero ataviado de gris que era lo que deseaba. Todo lo que este quería era añadir su propia ofrenda a los dioses en la estructura del templo. Los humanos estuvieron de acuerdo y se cerró el trato.*

*Al anochecer, el extranjero entró en el templo inacabado y pidió a los ciudadanos que regresaran a medianoche. Las nubes cubrieron las lunas, ocultando el templo en la oscuridad mientras los hombres se marchaban. Por toda la ciudad, los hombres observaron y esperaron mientras las horas pasaban hasta que, cerca de medianoche, individualmente o por parejas, se reunieron de nuevo en la plaza del templo. Sopló el viento y las nubes se desvanecieron, permitiendo observar, con claridad el templo, por fin terminado. Éste se erigía como una lanza, que apuntaba hacia el cielo, pura y blanca. En su cúspide podía verse una enorme campana cornuda que brillaba con frialdad a la luz de la luna. La ofrenda del forastero a los dioses estaba allí, pero no se veía ni rastro de él.*

*Los hombres se alegraron de ver acabada la obra de sus antepasados. Avanzaron para entrar en el templo. Entonces, justo a medianoche, la gran campana empezó a tañer: una... dos... tres veces. Lentamente, las pesadas ondas sonoras se extendieron, por la ciudad. Cuatro... cinco... seis veces dobló la campana, como el aletargado latido de un gigante de bronce. Siete... ocho... nueve; el sonido de la campana se hacía más fuerte con cada campanada, y los hombres se apartaron de las escaleras del templo mientras se cubrían las orejas. Diez... once... doce... trece. A la decimotercera campanada, un rayo surcó el cielo y el trueno retumbó. En las alturas, la oscura esfera de Mórrslieb se iluminó con un destello cegador y todo quedó completamente en silencio.*

*Los humanos corrieron a refugiarse en sus camas, asustados y preocupados por los portentos que acababan de contemplar. A la mañana siguiente, al levantarse, comprobaron que la oscuridad se había apoderado, de su ciudad. Siniestras nubes de tormenta acechaban sobre los tejados, y llovió como nunca había llovido anteriormente. Negra como la ceniza, la lluvia cayó y anegó las calles, cubriendo los adoquines con inquietantes tonalidades iridiscentes.*

*Al principio, los hombres no se preocuparon; esperaron a que la lluvia cesara para proseguir con sus vidas. Pero la lluvia no cesó; los vientos soplaron más fuertes y los rayos golpearon la altísima torre. Los días se convirtieron en semanas y la lluvia seguía sin detenerse. Cada noche la campana doblaba trece veces y cada mañana la oscuridad cubría la ciudad. Los hombres se asustaron y rezaron a sus dioses. Pero las lluvias no cesaban y las nubes negras cubrían los enfermizos campos de trigo como una mortaja. Los humanos recurrieron a los Enanos y les pidieron ayuda. Los Barbaslargas no estaban preocupados. ¿Qué importaba un poco de lluvia en la superficie? En las profundidades de la tierra todo estaba caliente y seco, como de costumbre.*

*Los hombres se ocultaban ya en sus casas, con el miedo en el corazón. Enviaron a algunos voluntarios a lugares lejanos, en busca de ayuda, pero ninguno de los mensajeros regresó. Algunos fueron al templo para rezar y ofrecer sus escasas reservas de comida a los dioses, pero descubrieron que sus grandes puertas estaban selladas. La lluvia se intensificó. Duras piedras de granizo cayeron del cielo y arruinaron por completo los inundados cultivos. La gran campana tocó a muertos sobre la*

*aterrorizada ciudad. Pronto llovieron grandes piedras, que descendían de los cielos como oscuros meteoritos para destruir las moradas de los hombres. Muchos enfermaron y murieron sin causa aparente, y los bebés nacían horriblemente deformados. Ratas furtivas devoraron el escaso grano que quedaba almacenado y los hombres empezaron a morir de hambre.*

*Los humanos más viejos fueron a ver una vez más a los Enanos y les pidieron ayuda. Querían llevar a su gente a la seguridad del mundo subterráneo, y querían comida. Los Barbaslargas se enfadaron y dijeron a los hombres que las cámaras subterráneas más profundas se habían inundado y que su comida también había sido devorada por las ratas. Apenas había suficiente comida y cobijo para ellos y los suyos. Echaron a los humanos de sus salas y cerraron con llave las puertas.*

*Entre las ruinas de la ciudad de la superficie, cada día era más horrible que el anterior. Los desesperados humanos pidieron ayuda a los dioses de la oscuridad, susurrando los nombres de los olvidados príncipes de los demonios esperando salvarse gracias a ellos. Pero ninguno apareció; en cambio, las ratas regresaron, más grandes y más agresivas que nunca. Sus formas peludas y furtivas infestaron la ciudad, alimentándose de los muertos y matando a los débiles. Cada medianoche la campana doblaba trece veces, allí en lo alto, y sus tañidos eran cada vez más ensordecedores y triunfales. Los hombres vivían como animales acosados en su propia ciudad, mientras que grandes manadas de ratas vagaban por las calles en busca de más víctimas.*

*Al final, los desesperados humanos cogieron las armas que tenían y llamaron a las puertas de los Enanos amenazándoles con sacarles arrastrándoles por las barbas si no abrían. Nadie respondió en el interior. Los hombres empuñaron vigas y derribaron las puertas para descubrir que los túneles estaban vacíos y bañados en la oscuridad. Furtivamente, los pocos supervivientes de la antaño orgullosa ciudad descendieron a los dominios de los Enanos. En la antigua sala real, los hombres encontraron a los Enanos: no eran ya más que huesos mordisqueados y ropas despedazadas. Los hombres vieron entonces, a la mortecina luz de sus antorchas, a miles de ojos clavados en ellos que brillaban estremeciéndose como estrellas en una noche de luna llena. De inmediato, las ratas se lanzaron sobre ellos.*

*Los hombres resistieron espalda contra espalda, luchando por sus vidas, pero sus armas eran inútiles contra la implacable ferocidad e incalculable número de atacantes que componían la horda de ratas. La oleada de monstruosos roedores cayó sobre los hombres, arrastrándolos, uno a uno al suelo donde fueron despedazados; las ratas hundieron sus amarillentos dientes en la blanda carne de sus víctimas. Finalmente, la masa de pellejos oscuros acabó ahogando con sus estridentes chillidos los patéticos gritos de piedad de sus víctimas."*

# BESTIARIO SKAVEN

EL ESCALAFON BAJO DE LA SOCIEDAD  
SKAVEN



## Bestiario

### Señores de la Guerra

La sociedad skaven está dominada por la estructura de los clanes, formando los clanes guerreros el grueso de la población. Los skavens de los clanes guerreros forman una jerarquía definida por la ley del más fuerte que va de los inferiores y débiles esclavos a los más poderosos guerreros. El Señor de la Guerra del clan es el más astuto y fuerte de todos los skavens del clan. La vida cotidiana está marcada por peleas continuas y luchas por la supremacía que se resuelven a base de mordiscos y zarpazos, o con cuchillos.

Señor de la Guerra							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
65	45	50	50	75	40	45	35
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	17	5	5	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimientos Académicos (Estrategia/Táctica), Mando +20%, Esquivar +10%, Conocimiento Popular (Skaven) +20%, Intimidar +20%, Escondarse +10%, Supervivencia +20%, Percepción +20%, Escalar, Movimiento Silencioso +10%, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Desarmar, Desvaino Rápido, Parada Veloz, Amenazador, Golpe Poderoso, Golpe Letal.							
<b>Armadura:</b> Media							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Escudo.							

Caudillo							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
55	35	44	44	60	35	39	29
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	4	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +20%, Mando +10%, Esquivar, Intimidar, Escondarse +10%, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Escalar, Movimiento Silencioso +10%, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Desarmar, Amenazador, Golpe Poderoso.							
<b>Armadura:</b> Media							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Escudo.							

Jefe de Colmillo							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
45	30	37	37	50	30	32	22
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Mando, Esquivar, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Desarmar, Golpe Poderoso.							
<b>Armadura:</b> Media							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Escudo.							

## Alimañas

La piel de los Skavens de mayor tamaño tiende a ser más oscura de lo normal y, por esta razón, los Skavens de piel negra son respetados y temidos por el resto de tropas. Estos guerreros más fuertes y despiadados suelen ser escogidos por los Señores de la Guerra para que formen las unidades de elite denominadas Alimañas. Al estar mejor equipados que el resto de sus camaradas, los Alimañas suelen formar la guardia personal de los Señores de la Guerra y de los Videntes Grises en el campo de batalla.

Alimaña							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
40	30	37	37	47	25	32	20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar, Esquivar, Intimidar.							
<b>Talentos:</b> Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Golpe Poderoso.							
<b>Armadura:</b> Media							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga o Alabarda, Escudo.							

Jefe de Garra Alimaña							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
42	30	38	38	50	25	35	22
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Mando, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar, Esquivar, Intimidar.							
<b>Talentos:</b> Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Golpe Poderoso.							
<b>Armadura:</b> Media							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga o Alabarda, Escudo.							

## Skavens del Clan

Los Guerreros de Clan forman el grueso de cualquier ejército skaven. Individualmente, los Guerreros de Clan no son luchadores excepcionales, pues carecen de disciplina y determinación, pero en unidades grandes resultan temibles oponentes. La presencia de otros Skavens a su alrededor eleva su moral y los dota de la confianza y la fuerza necesarias para demostrar su cruel ferocidad.

Skaven del Clan							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
30	25	30	30	40	25	25	15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	9	3	3	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Visión Nocturna, Especialista en Armas (Honda), Pericia Subterránea.							
<b>Armadura:</b> Ligera							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga o Honda o Lanza, Escudo.							

Jefe de Garra Skaven							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
35	25	32	32	42	28	30	18
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Mando, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Golpe Poderoso.							
<b>Armadura:</b> Ligera							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Escudo.							

### Esclavo Skaven

Las enormes masas de esclavos se ven empujadas a la cabeza de los ejércitos skavens a modo de pantalla contra los proyectiles o para comprobar la fuerza del enemigo. Los generales skaven envían a los esclavos a una muerte segura sin ningún tipo de remordimiento, pues no les preocupa lo más mínimo el destino que puedan correr.

Esclavo Skaven							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
20	20	25	25	35	20	20	10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	7	2	2	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Escondarse, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Visión Nocturna, Pericia Subterránea.							
<b>Armadura:</b> -							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Escudo.							

# EL CLAN ESHIN

DEPREDEDADORES  
DE LA  
OSCURIDAD



## El Clan Eshin

El Clan Eshin desapareció en el Este al principio de la historia skaven y se consideró desaparecido durante muchos siglos. Cuando sus miembros regresaron a Plagaskaven, habían cambiado. Durante el largo periodo que pasaron en contacto con las misteriosas culturas humanas de Inja, Catai y Nippon, los Skavens habían aprendido mucho, especialmente sobre las artes del sigilo y el asesinato. Desde entonces, el Clan Eshin ha desempeñado un papel claro en el seno de la sociedad skaven: sus Asesinos se han convertido en la fuerza utilizada por el Consejo de los Trece para hacer cumplir sus mandatos y mantener un reinado de terror entre los clanes. Los servicios del Clan Eshin suelen ser contratados también por otros muchos Skavens con influencia para que espíen a sus rivales y para "apartar" de su camino a adversarios políticos con demasiado éxito.

El Clan Eshin también provee de tropas ligeras de hostigadores y unidades de infiltradores a todo Señor de la Guerra que esté dispuesto a pagar su exorbitado precio.

### Asesinos

Los Asesinos son los maestros de las artes secretas del Clan Eshin. Tienen fama de que pueden hacerse invisibles y de que solo surgen de las sombras para llevar la muerte envenenada a sus víctimas.

Asesino del Clan Eshin							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
55	40	40	42	60	35	35	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	14	4	4	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +20%, Mando +10%, Esquivar +10%, Intimidar, Escondarse +20%, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Escalar +10%, Movimiento Silencioso +10%, Hablar Idioma (Queekish), Nadar +10%, Preparar Venenos, Leer/Escribir, Buscar, Poner Trampas, Seguimiento +10%, Prestidigitación, Leer Labios.							
<b>Talentos:</b> Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Desarmar, Amenazador, Golpe Poderoso, Orientación, Errante, Pies Ligeros, Parada Rápida, Desenvaino Rápido, Especialista en Armas (Presa, Arrojadiza).							
<b>Armadura:</b> Ligera							
<b>Armas:</b> 2 Armas de Mano, Daga, Escudo, Estrellas Arrojadizas, 3 Dosis de Veneno.							

Hechicero de Sombras del Clan Eshin							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
40	35	30	40	55	40	45	20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	5	2	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar, Conocimiento Académico (Magia), Canalización, Intimidar, Sentir Magia, Leer/Escribir, Hablar Idioma Arcano (Mágico).							
<b>Talentos:</b> Afinidad con el Aethyr, Hechizos con Armadura, Saber Skaven (Saber de Sombras), Magia Oscura, Manos Rápidas, Visión Nocturna, Especialista en Armas (Honda), Pericia Subterránea, Magia Menor (elegir dos), Misil Potente, Especialista en Armas (Arrojadizas).							
<b>Armadura:</b> Ligera							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Estrellas Arrojadizas.							



## Acechantes Nocturnos

Los Acechantes Nocturnos son hábiles infiltrándose tras las líneas enemigas, explorando a la cabeza del ejército skaven y escondiéndose en una posición que les permita emboscar a las dotaciones de las máquinas de guerra enemigas o aniquilar a magos y oficiales enemigos en cualquier momento. A veces, estos cautelosos luchadores utilizan los túneles laberínticos que forman el imperio subterráneo skaven para llevar a cabo un ataque inesperado contra la vulnerable retaguardia de un ejército enemigo.

Acechante Nocturno Skaven del Clan Eshin							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
43	31	37	37	50	26	32	20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	6	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Escondarse +10%, Esquivar, Orientación +10%, Supervivencia, Percepción +10%, Escalar, Movimiento Silencioso +10%, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Pies Ligeros, Visión Nocturna, Orientación, Errante, Especialista en Armas (Honda, Arrojadiza), Pericia Subterránea.							
<b>Armadura:</b> Ligera							
<b>Armas:</b> 2 Armas de Mano, Estrellas Arrojadizas.							

## Corredor de Sombras

Estas unidades de rápidos hostigadores son famosas por la baja supervivencia de sus tropas. Se trata de la forma Eshin de asegurarse de que solo los mejores se convertirán en Acechantes Nocturnos.

Corredor de Sombras Skaven del Clan Eshin							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
33	31	30	33	43	26	25	15
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	9	3	3	6	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Escondarse +10%, Esquivar, Orientación +10%, Supervivencia, Percepción +10%, Escalar, Movimiento Silencioso +10%, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Pies Ligeros, Visión Nocturna, Orientación, Errante, Especialista en Armas (Honda, Arrojadiza), Pericia Subterránea.							
<b>Armadura:</b> Ligera							
<b>Armas:</b> 2 Armas de Mano, Honda o Estrellas Arrojadizas.							

# EL CLAN MOULDER

SEÑORES DE LAS  
BESTIAS



## El Clan Moulder

Al Norte, en los inhóspitos yermos conocidos como el Territorio Troll, se hallan los infernales pozos de cría del Clan Moulder. Esta fortaleza está excavada tanto en la pared como en el fondo de una sima muy escarpada existente en la ladera nevada de las estribaciones norteñas de las Montañas del Fin del Mundo. De los fosos volcánicos existentes en el fondo del precipicio se eleva una fina columna grisácea de vapor y gas en la que se mezcla el hedor del sulfuro con la peste de los pellejos sarnosos y de los excrementos. Peor aún que esta fetidez es la terrible cacofonía de aullidos, chillidos, rugidos y alaridos que retumban por el precipicio helado como si fueran el lamento de las almas perdidas de un millar de razas distintas, por lo que no es casual que este lugar sea conocido como el Pozo Infernal.

La esencia del Caos inunda por completo el Pozo Infernal, distorsionando hasta la propia roca y pervirtiendo plantas y animales por igual hasta darles formas nuevas e inquietantes. Los señores de las bestias más valientes del Clan Moulder forman bandas para recorrer las tierras circundantes en busca de criaturas que capturar para sus experimentos diabólicos. Los monstruos infectados por el Caos procedentes de los Desiertos del Norte son los más peligrosos, pero también los más valiosos, dado que las criaturas monstruosas siempre ofrecen las mejores posibilidades de crear una nueva variedad de bestias de combate. Las partidas de caza del Clan Moulder pueden llegar a seguir el rastro de una mantícora o de una hidra durante meses en espera de una oportunidad para atacar (o del valor necesario para ello). Los monstruos que capturan los llevan al Pozo Infernal, donde los exponen a los efectos de la piedra bruja hasta que empiezan a mostrar las mutaciones deseadas. A la criatura prisionera se le suelen implantar extremidades adicionales o cuchillas mediante el bálsamo de piedra bruja que suelen utilizar la mayoría de maestros del Clan Moulder. El fondo del Pozo Infernal está repleto de los restos de los experimentos fallidos del clan, tales como monstruosidades pálidas y deformes que se arrastran torpemente por el suelo de la sima alimentándose de todo lo que caiga en sus garras.

El Clan Moulder siempre anda tras nuevas variedades de bestias de combate estables para venderlas o alquilarlas. Corren muchos rumores acerca de las monstruosidades que cruzan en las mazmorras, de las cuales la temible rata ogro es indudablemente la más infame. Por Kislev se han visto rondando a lobos parecidos a ratas, así como curiosas variedades de trolls peludos y enormes criaturas excavatúneles que no se dejan ver casi nunca. Los señores de las bestias del Clan Moulder también son expertos en el adiestramiento de monstruos salvajes y malvados: doman a bestias feroces para que obedezcan órdenes y provocan a las criaturas pacíficas hasta que adquieren instintos asesinos.

Lo más parecido que existe en los túneles laberínticos del Pozo Infernal a algún tipo de orden es la división del territorio en distintos niveles. Cada uno de estos círculos está presidido por uno de los maestros de la mutación del Clan Moulder, aunque en realidad estos cubiles son tan extensos que es imposible que se puedan llegar a supervisar realmente todos los laboratorios y rediles de cría. Como consecuencia, los investigadores cirujanos independientes crean mutantes cada vez más ambiciosos en cada nivel, logrando así que los pasadizos y los túneles de Pozo Infernal estén constantemente poblados de viles criaturas modificadas horriblemente.

La entrada principal de Pozo Infernal es descomunadamente grande, señal de las miles de vidas de esclavos que han debido sacrificarse en su construcción. Las puertas son construcciones gigantescas hechas de hierro y huesos humanos con grandes fragmentos de piedra bruja sin refinar incrustados y en cuyo intrincado metal tienen entretejidos cuerpos agonizantes de miles de hombres y mujeres junto a los cadáveres putrefactos de los que ya han exhalado su último aliento. En lo alto del portal hay inscritos salmos impíos que exaltan las victorias del Clan Moulder y que advierten a todo el que entra de que abandone cualquier tipo de esperanza. Y no sin razón, ya que casi todo el que entra ahí nunca jamás encuentra la salida o sale deformado e imposible de reconocer.

Por entre las puertas pasa un ancho río de lava de costra gris sobre el que se alza el guardián de las puertas en su gran embarcación de piedra. Este diabólico timonel tiene en lugar de ojos fragmentos de piedra bruja, que brillan intensamente con una luz flamígera de color verdoso. Todo el que desee concertar una audiencia con los maestros de la mutación debe parlamentar primero con el guardián de las puertas, que, según se dice, goza del favor de la mismísima Rata Cornuda. Por las orillas del río de roca fundida pasan a diario cientos de Skavens de distintos clanes, cada uno de los cuales intenta tener una audiencia para contratar los servicios del Clan Moulder. Estos deben sufrir las constantes picaduras de las moscas y las avispas que se ven atraídas por la carroña que cuelga de las puertas, mientras que en torno a ellos las larvas infestan el suelo repleto de cadáveres.

Más allá de las puertas se hallan los prisioneros del clan, la materia prima de los experimentos de los maestros de la mutación. Estos cautivos languidecen en jaulas apestosas con apenas el suficiente espacio para moverse, formando una especie de masa insana de carne apretada en inmensas filas de esclavos gimoteantes y llorosos. Todas las razas y credos están representados aquí, desde Enanos atados junto a Goblins hasta altivos Elfos junto a Skavens derrotados, pasando por infantes embotellados junto a ancianos con grilletes. El Padre de las Alimañas, el líder supremo del Clan Moulder, se pasa la mayor parte del tiempo examinando a los nuevos especímenes e informándoles de las muchas y variadas atrocidades que les esperan en los pozos inferiores.

Cuando los maestros de la mutación necesitan estos prisioneros como conejillos de indias, unas despiadadas alimañas los conducen a los niveles inferiores. Allí se extienden los rediles de cría, grandes salones adoquinados llenos de paja manchada de sangre y plagados de cucarachas y pulgas. Estos salones los vigila a diario un maestro de la mutación deforme que se ha fusionado a sí mismo sobre los hombros de un enorme minotauro de la condenación y que guía a su brutal portador susurrándole instrucciones constantemente. Por el suelo yacen dispersas varias inmensas ratas reina que amamantan a una progenie tras otra de crías con sus dilatados e hinchados barrigones. Inenarrables cruces más allá de toda cordura son el pan nuestro de cada día en este lugar y es mejor no detenerse a pensar demasiado en dichas prácticas, como las que fomentan los sádicos señores de las bestias que controlan los rediles.

Los niveles inferiores albergan los grandes salones de los banquetes del Clan Moulder, en los que se celebran las victorias y se forjan los grandes planes de conquista. Una tormenta de lluvia contaminada por la piedra bruja azota sin cesar las zonas a cielo abierto de este nivel, que hacen estremecer de frío a todo el que pretenda atravesar su superficie desnivelada. Todo el que aquí languidece no tarda en ver cómo su cuerpo muta bajo los efectos de la piedra bruja. No es de extrañar, por tanto, que Throt el Impuro, gran conocedor de los cuerpos destripados, posea su laboratorio justo encima de este nivel. Y aún más excepcional resulta el hecho de que tanto él como sus glotonas cohortes creen casi tantas criaturas como las que llegan a consumir para saciar el hambre.

Debajo de los salones de los banquetes se encuentra la tesorería del clan, donde unas cámaras de grandes dimensiones albergan los refulgentes montones de piedra bruja ofrecidos como pago por sus servicios. Más grandes todavía son los enormes depósitos de metales preciosos que el clan tiene en su poder, cada uno de los cuales está coronado por un Skaven jorobado al que se le ha asignado la única misión, un tanto fútil, de llevar la cuenta de las riquezas del Clan Moulder. Estos escribas medio locos a los que tan solo ilumina la luz parpadeante de unas antorchas murmuran y maldicen al pesar cuidadosamente saca tras saca de oro. Y entre estos montones vagan las ratas lobo controladas por sus amos obsesivos, a los que se envía en rencorosas misiones para frustrar los esfuerzos de sus rivales por hurtar avalanchas de monedas de oro y piedras preciosas.

El quinto círculo del pozo tal vez sea el más sobrecogedor de todos. En sus confines se ha tejido una extensa arena de gladiadores suspendida en las paredes de la sima a base de cientos de cadenas oxidadas. Cuando uno de los maestros de los niveles superiores perfecciona una creación especialmente sobresaliente, se la lleva hasta esta arena para que demuestre su valía en combate. Las ratas negro mutantes luchan a brazo partido contra simiontes con cuchillas en lugar de brazos para

instruir a los guerreros del clan, y a los pocos invitados de los videntes grises se les concede el honor de presidir estos duelos. Los vencedores suelen ser conducidos a los cuarteles del clan, donde se les encierra hasta que llegan tiempos de guerra, mientras que a los derrotados que logran sobrevivir se los sigue modificando o se venden a otros clanes. Por otro lado, bastantes de estas bestias de guerra se precipitan al nivel inferior al ser empujadas de la arena en los feroces combates.

En el rico suelo de carne putrefacta del saliente que compone el sexto nivel acechan aquellos a los que el clan ha destinado a sufrir un "castigo especial". Los caudillos que han defraudado a sus amos arrastran cadenas por entre la inmundicia orgánica y suele ser aquí donde acaban los que pierden el apoyo de las tribus del norte. Estos pueden dar por seguro que sufrirán las modificaciones más horribles y absolutas que se puedan imaginar, como terminar sus vidas como muebles grotescos con vida para los miembros más dementes del clan, como Izak Grottle. Sin embargo, no podrán escapar nunca, pues la única salida que conduce al exterior del sexto nivel está vigilada por una cosa cuya mirada es capaz de transformar en piedra a cualquier fugitivo. Griskit, el Señor de los Residuos, gobierna este lugar y siempre va acompañado de tres híbridos con cabeza de rata y cuerpo de hembra humana con alas de murciélago.

Los últimos niveles del Pozo son los más peligrosos. Es allí donde unos cuarteles parecidos a madrigueras albergan a las criaturas más feroces y a los señores de la guerra del clan; una variedad de asesinos tan sedientos de sangre como cualquiera de los seres que emergen de los Desiertos del Caos. Unos largos túneles recubiertos de cieno serpentean como conductos intestinales desde los cuarteles hasta el mundo exterior y, en tiempos de guerra, se desbloquean para dejar que las criaturas guerreras salgan trepando por ellos hasta la luz del duro Norte en la superficie. Son estos túneles los que recorrió una vez el infame caudillo orco Grimgor Piel'ierro hasta que la masa de monstruos voraces que se encontró ahí abajo acabó por obligarlo a retroceder. Solamente Ghoritch, el Castellano del Pozo Infernal, posee la fuerza y el intelecto necesarios para mantener el orden en los cuarteles. Sin su mando de hierro, los ejércitos del Clan Moulder no serían más que una masa anárquica de bestias hambrientas.

El penúltimo nivel se va estrechando hacia abajo hasta formar un depósito para el inmenso tonelaje de repugnantes desperdicios que produce el clan a raíz de sus experimentos diarios. Es allí donde se encarcela a los que intentan engañar al Clan Moulder y donde se los fusiona con ungüentos de piedra bruja a las raíces retorcidas que se convulsionan y se retuercen en la base del Pozo Infernal. Por este nivel rondan ratas gigantes salvajes de colmillos afilados que cazan y destripan todo lo que encuentran. El maestro de la mutación que preside este reino apestoso y que tiene espinas en lugar de extremidades, Scarskrex, trata siempre de perfeccionar el proceso de hibridizar a los que le llaman la atención con su enorme colección de serpientes.

El círculo más profundo del Pozo Infernal alberga a aquellos híbridos desgraciados que han sobrevivido a todas las atrocidades violentas y humillantes que el Clan Moulder ha podido infligirles. Por él rondan aberraciones enloquecidas por la pena al percatarse de sus nuevas formas, y quimerratas de muchas cabezas iluminan las profundidades de la sima arrojando llamaradas de fuego disforme. Unos mastodontes sin piel excavan la roca bajo sus pies con sus potentes garras creando nuevo territorio para el clan en la oscuridad. Entre esta amalgama de seres desproporcionados y grotescos se alzan dos gigantes gemelos por encima de los horrores encadenados entre los que viven. En tiempos de guerra, atan con grilletes a los monstruos que los rodean a unos enormes tornos que cuelgan de las paredes de la sima, los cuales, impulsados por inmensos molinos tirados por esclavos, los transportan a la superficie. Cuando la fortaleza del Clan Moulder se ve amenazada y sus huestes de guerra se reúnen para la batalla, el suelo tiembla al paso de las grandes bestias y el aire se llena del clamor de los Skavens y sus malignas creaciones, todos ansiosos por entrar en combate. Porque, al fin y al cabo, ¿qué mejor momento para hacerse con un nuevo lote de seres para los rediles?



## Bestiario

### Maestro del Clan Moulder

Los Maestros del Clan Moulder son criaturas inquietantes que han pasado mucho tiempo expuestos a los efectos de la piedra bruja. A veces, aparecen en el campo de batalla con la intención de inspeccionar el impacto de sus creaciones y para buscar inspiración para hacerlas todavía más mortíferas. Su presencia infunde una mezcla de miedo y disciplina en sus servidores e incluso las más poderosas Ratas Ogro se alejan tímidamente de estos crueles Skavens, testamento claro de su dominio en infligir dolor sobre toda criatura viviente.

Maestro Mutador del Clan Moulder							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
50	30	45	50	65	45	45	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	14	4	5	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Académico (Ciencia), Conocimiento Popular (Skaven) +20%, Criar Animales, Adiestrar Animales, Carisma Animal, Mando +10%, Tasar, Sanar, Esquivar, Intimidar, Esconderse +10%, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Escalar +10%, Movimiento Silencioso +10%, Hablar Idioma (Queekish), Nadar +10%, Tortura, Rastrear, Orientación, Preparar Venenos, Buscar, Poner Trampas, Seguimiento.							
<b>Talentos:</b> Negociador, Intrigante, Cirugía, Inquietante, Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Desarmar, Amenazador, Golpe Poderoso, Oído Agudizado, Sangre Fría, Sin Miedo, Sentidos Desarrollados.							
<b>Especial:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maestro del látigo: son expertos controlando Ratas Ogro, Ratas Gigantes y otras creaciones del Clan Moulder. Cuando lideran un grupo de criaturas, ganan un +20% a las pruebas de Criar Animales y Mando.</li> </ul>							
<b>Armadura:</b> Media							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Escudo.							

Maestro del Clan Moulder							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
40	25	35	40	45	35	35	20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	3	4	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Académico (Ciencia), Conocimiento Popular (Skaven) +20%, Criar Animales, Adiestrar Animales, Mando, Sanar, Intimidar, Escondarse +10%, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Escalar +10%, Movimiento Silencioso +10%, Hablar Idioma (Queekish), Nadar +10%, Tortura.							
<b>Talentos:</b> Negociador, Intrigante, Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Desarmar, Amenazador, Sin Miedo.							
<b>Especial:</b>							
- Maestro del látigo: son expertos controlando Ratas Ogro, Ratas Gigantes y otras creaciones del Clan Moulder. Cuando lideran un grupo de criaturas, ganan un +20% a las pruebas de Criar Animales y Mando.							
<b>Armadura:</b> Media							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Escudo.							

### Señor de las Bestias

Los Señores de las Bestias provocan a las bestias de guerra del Clan Moulder para que se enfrenten a las líneas enemigas. Son famosos por su dominio del látigo, arma que utilizan con una habilidad sin igual. La inteligencia de los Señores de las Bestias unida a la ferocidad de sus criaturas resulta una combinación extremadamente peligrosa en el campo de batalla.

Señor de las Bestias del Clan Moulder							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
32	25	32	33	42	27	30	18
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Criar Animales +10%, Mando +10%, Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Escondarse, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Visión Nocturna, Especialista en Armas (Presa), Pericia Subterránea.							
<b>Especial:</b>							
- Maestro del látigo: son expertos controlando Ratas Ogro, Ratas Gigantes y otras creaciones del Clan Moulder. Cuando lideran un grupo de criaturas, ganan un +20% a las pruebas de Criar Animales y Mando.							
<b>Armadura:</b> Ligera							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Látigo							

### Rata Gigante

El Clan Moulder ha aumentado el tamaño de estas horribles ratas bestia hasta hacerlas alcanzar el tamaño de los lobos, sin perder su ferocidad y su hambre insaciable. Relativamente fáciles de alimentar, son las bestias del Clan Moulder que les resultan más baratas a los clanes de los Señores de la Guerra y, por ello, son una visión común en los ejércitos skavens. Esta masa furiosa de bestias fétidas con afilados colmillos puede aplastar a los enemigos más disciplinados.

Rata Gigante							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
25	0	31	30	42	14	18	5
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	7	3	3	6	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Escondarse, Percepción +10, Movimiento Silencioso, Nadar +10.							
<b>Talentos:</b> Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna.							

### Rata Ogro

Las Ratas Ogro se consideran la obra maestra de las investigaciones realizadas por el demente Clan Moulder. Son monstruos enormes, creados a partir de una mezcla de criaturas diferentes. Únicamente las Ratas Ogro más fuertes sobreviven a las terribles condiciones que los Señores de las Bestias les imponen desde su nacimiento y que las fuerzan a luchar por obtener cobijo y alimento. Aquellas que sobreviven y logran llegar a la madurez no son más que una masa de músculos y garras afiladas movida únicamente por un fuerte instinto destructivo y una total dependencia de su Señor de las Bestias.

Rata Ogro							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
36	0	54	47	25	12	17	10
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	28	5	4	6	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Esquivar, Intimidar +10%, Percepción, Escalar.							
<b>Talentos:</b> Sin miedo, Aterrorador, Armas Naturales, Visión Nocturna, Golpe Poderoso, Golpe Letal.							
<b>Especial:</b> - Necesidad de Guía: debe estar al mando un skaven del clan Moulder de la Rata Ogro o sino debe pasar una prueba de Voluntad o quedarse mirando al vacío.							
<b>Armadura:</b> -							
<b>Armas:</b> Garras							



# EL CLAN PESTILENS

HIJOS DE LA  
PODREDUMBRE



## El Clan Pestilens

Hace muchos siglos, una expedición skaven se aventuró a adentrarse en las húmedas junglas de Lustria, donde fue diezmada por virulentas enfermedades tropicales y por los guerreros reptilianos que defienden aquella tierra. Los pocos que sobrevivieron, encabezados por un Señor de la Guerra cuyo nombre se ha perdido en las brumas del tiempo, se escondieron en las ruinas de un templo que encontraron en las profundidades de la jungla. Allí descubrieron secretos ancestrales que deberían haber permanecido ignotos para toda la eternidad. Quizás se debió a que estos conocimientos cambiaron su suerte, o quizás a que su destino estaba sellado por la Rata Cornuda, pero lo cierto es que estos Skavens empezaron a adorar las mismas enfermedades que, lentamente, los estaban matando. De ahí nació una nueva raza Skaven: los Monjes de Plaga Skavens del Clan Pestilens. Afectados constantemente por las plagas, eran capaces de resistir las enfermedades mientras mantuviesen la devoción a su ulcerado dios.

Los Monjes de Plaga empezaron a expandirse y su ferocidad delirante llegó a hacerse legendaria entre sus enemigos. Los primeros en sufrirla fueron los Hombres Lagarto; varias de sus ciudades fueron devastadas por plagas letales hasta que la poderosa magia desencadenada por los Slann obligó al Clan Pestilens a retirarse. La mayoría de los Monjes de Plaga abandonaron Lustria y huyeron a las Tierras del Sur, donde se establecieron en sus oscuras junglas. Desde allí empezaron nuevamente a moverse hacia el norte y extendieron la plaga a su paso hasta que llegaron a las tierras del Viejo Mundo.

Cuando sus emisarios llegaron a Plagaskaven, se reestableció el contacto perdido con los de su raza. Al principio, se les negó un asiento en el Consejo de los Trece, lo que condujo a una amarga y cruenta guerra civil. El poder de los Señores de la Plaga, apoyados por aquellos clanes que no estaban de acuerdo con la política seguida por el Consejo, casi llegó a triunfar sobre los Señores de la Descomposición. La población skaven se vio diezmada por la guerra y la pestilencia desatadas por la ira de los Monjes de Plaga. Finalmente, los Señores de la Descomposición reconocieron que los Señores de la Plaga habían probado su derecho a obtener un sillón en el Consejo de los Trece y el Clan Pestilens accedió a poner sus poderes al servicio del Consejo.

### Sacerdotes de Plaga

Los Sacerdotes de Plaga son los líderes del temido Clan Pestilens. Suelen pasar la mayor parte del tiempo celebrando rituales en honor de la Rata Cornuda en su aspecto de Señor de la Descomposición y siempre están investigando plagas nuevas y cada vez más mortíferas para propagarlas por la superficie del mundo. Los retorcidos utensilios con los que desempeñan su trabajo se conocen como "Calderos de las Mil Plagas"; unos artefactos puramente diabólicos en los que llevan a cabo sus brebajes ignominiosos y fétidos.

Sacerdote de Plaga							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
50	30	40	60	55	30	45	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	6	5	1	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +20%, Escondarse +10%, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Escalar, Movimiento Silencioso +10%, Hablar Idioma (Queekish), Nadar +10%, Conocimiento Académico (Religión) +10%, Canalización +10%, Sanar, Sentir Magia +10%, Leer/Escribir, Lengua Arcana (Mágica).							
<b>Talentos:</b> Magia Menor (Skaven), Saber Skaven (Saber de la Plaga), Sin Miedo, Frenesí, Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Resistencia a Enfermedades, Amenazador, Don de Gentes, Golpe Letal.							
<b>Armadura:</b> -							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Báculo.							

Sacerdote de Ulceración							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
40	27	37	50	45	30	40	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	5	5	1	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar, Conocimiento Académico (Religión), Canalización, Sentir Magia, Leer/Escribir, Lengua Arcana (Mágica).							
<b>Talentos:</b> Magia Menor (Skaven), Sin Miedo, Frenesí, Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Resistencia a Enfermedades, Don de Gentes, Golpe Letal.							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Báculo.							

### Monjes de Plaga

Los Monjes de Plaga forman el grueso de las tropas del Clan Pestilens. Llevan harapos raídos y vendajes para cubrir las horribles úlceras y pústulas que laceran sus cuerpos. Acostumbrados a vivir en un sufrimiento constante, son totalmente insensibles al dolor y deben ser, literalmente, destrozados para dejar de combatir con su característico fervor fanático. El pútrido hedor y la plaga de moscas que siempre los rodea son una temida señal de la presencia de estos acólitos de la pestilencia en el campo de batalla.

Monje de Plaga Skaven del Clan Pestilens							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
35	25	32	41	40	25	29	20
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	4	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Académico (Religión) +10%, Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Escondarse, Esquivar, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Sin Miedo, Frenesí, Visión Nocturna, Resistencia a Enfermedades, Pericia Subterránea.							
<b>Especial:</b> -							
<b>Armadura:</b> -							
<b>Armas:</b> 2 Armas de Mano							

Diácono de Plaga Skaven del Clan Pestilens							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
44	30	37	48	47	25	36	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	4	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Académico (Religión) +10%, Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Escondarse, Esquivar, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Sin Miedo, Frenesí, Visión Nocturna, Resistencia a Enfermedades, Pericia Subterránea, Golpe Poderoso.							
<b>Especial:</b> -							
<b>Armadura:</b> -							
<b>Armas:</b> 2 Armas de Mano							

# EL CLAN SKRYRE

INGENIEROS DE LA  
BRUJERIA



## El Clan Skryre

El Clan Skryre está especializado en la conjunción de magia diabólica y tecnología arcana skaven. Sus miembros, más conocidos como Ingenieros Brujos, experimentan para conseguir nuevas armas de destrucción masiva que sean más potentes. Suelen robar máquinas de guerra de otras razas para "mejorarlas" mediante sus métodos propios. Esto conlleva casi invariablemente la inclusión de mecanismos basados en la piedra bruja que utilizan para incrementar la potencia destructiva de sus armas, incremento que, como contrapartida, las hace más inestables. Otras razas considerarían estas armas peligrosas para utilizarlas en el campo de batalla, pero los Skavens muestran una actitud diferente, pues no les importa afrontar la pérdida de sus tropas debido al mal funcionamiento de las armas. ¡Después de todo, para eso están los esclavos!

La adquisición más reciente del arsenal del Clan Skryre es el potente cañón de disformidad. Esta extravagante arma funciona gracias a la piedra bruja. Su energía mágica se canaliza a través de unas lentes que amplían y concentran la energía de la piedra bruja. Cuando se dispara el cañón, de la boca sale una bola verde brillante lo suficientemente potente como para sacudir una montaña (¡al menos, esa es la teoría!).

Vendiendo los servicios de sus equipos especializados de armas, los Maestros del Clan Skryre han logrado un nivel de influencia incomparable y se han convertido, por el momento, en el más importante de los cuatro clanes mayores.

### Ingeniero Brujo

Estos tecnomagos van equipados con complejos arneses que les permiten visualizar los siempre mutantes vientos de la magia y así canalizar la energía y utilizarla para sus potentes hechizos destructivos.

Ingeniero Brujo Skaven del Clan Skryre							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
50	42	44	44	64	39	42	29
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Académico (Ingeniero), Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Mando, Esquivar, Escondarse, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Maestro Artillero, Visión Nocturna, Recarga Rápida, Especialista en Armas (Pólvora), Pericia Subterránea, Amenazador, Golpe Poderoso.							
<b>Especial:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Arma de Piedra Bruja: el Rifle Jezzail es como un Rifle Largo de Hochland con Fuerza 5 y la Pistola de Piedra Bruja como una pistola normal con Fuerza 5 y Rango 10/20.</li></ul>							
<b>Armadura:</b> Media							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Rifle Jezzail o 2 Pistolas de Piedra Bruja							

<b>Aprendiz Ingeniero Brujo Skaven del Clan Skryre</b>							
<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>Ag</b>	<b>Int</b>	<b>Vol</b>	<b>Emp</b>
30	35	30	30	44	32	28	15
<b>A</b>	<b>H</b>	<b>BF</b>	<b>BR</b>	<b>M</b>	<b>Mag</b>	<b>PL</b>	<b>PD</b>
1	10	3	3	5	0	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Académico (Ingeniero), Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar.							
<b>Talentos:</b> Maestro Artillero, Visión Nocturna, Recarga Rápida, Especialista en Armas (Pólvora), Pericia Subterránea.							
<b>Especial:</b>							
- Arma de Piedra Bruja: el Rifle Jezzail es como un Rifle Largo de Hochland con Fuerza 5 y la Pistola de Piedra Bruja como una pistola normal con Fuerza 5 y Rango 10/20.							
<b>Armadura:</b> Ligera							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Rifle Jezzail o 2 Pistolas de Piedra Bruja							

# OTROS CLANES

EL RESTO DE LOS  
HIJOS



## Otros Clanes Skavens

### Clan Abrak

Los miembros del Clan Abrak han encontrado un hueco en la sociedad skaven como escribas y cartógrafos. Fueron skavens de este clan los que inventaron la tinta de disformidad, y desde entonces guardan la fórmula celosamente, pues le da una cierta influencia a su jefe sobre los Videntes Grises. Los skaven raras veces guardan registros escritos, por lo que el clan Abrak no tiene un gran acceso a la información (éste es, por el contrario, el terreno del Clan Kisk) pero ni siquiera el skaven más viejo puede recordar todos los túneles del Imperio Subterráneo. Se dice que el clan Abrak guarda en secreto algunos de sus mapas, de forma que existen madrigueras enteras que el resto de los clanes han olvidado y que son sólo conocidos por los maestros de este clan. Esto les permite moverse en secreto, y preparar a grandes ejércitos sin el conocimiento de los Clanes Mayores. Los del Clan Abrak, de momento, esta ventaja para ellos mismos, pero pueden hacer variar fácilmente la balanza de poder decantándose por un bando.

**Tamaño del clan:** 400,000 (aprox)

**Influencia:** Alta

**Asentamientos:** Asentamientos Ricos

**Talento del clan:** Orientación

### Clan Chittin

El clan Chittin es un clan muy pequeño y en decadencia. Los Chittin ganaron poder, en un principio, gracias a su singular aptitud para escalar, sobre todo montañas y los sleek esquinas de fortalezas enanas y castillos. Hoy en día, los skaven atacan sobre todo ciudades, y el Clan Eshin supera con mucho al clan Chittin en este campo. Incapaz de alquilar sus tropas, el clan Chittin perdió sus riquezas e influencia, y el número de sus miembros disminuyó. Hasta ahora, ningún clan ha considerado que mereciera el esfuerzo absorber los restos del clan Chittin, y éste trabaja duro para que esto permanezca así. Suelen construir sus madrigueras en lo alto de las montañas para disuadir a posibles invasores. El Clan Chittin ha aprendido a sobrevivir pese a los augurios, y como esta es la más importante de las habilidades que un skaven puede tener, puede que algún día recuperen su antiguo estatus.

**Tamaño del clan:** 1000 (aprox)

**Influencia:** Ninguna

**Asentamientos:** Sin asentamientos

**Talento del clan:** +10% a todas las tiradas de Escalar.

### Clan Dirg

El clan Dirg era un clan débil y enfermizo, y cuando sus miembros empezaron a nacer ciegos, pareció que todo estaba acabado para ellos. Sin embargo, los Dirg imitaron el ejemplo de los Pestilens y los Eshin, y decidieron que su fortuna mejoraría mediante la exploración. En vez de salir a la superficie, sin embargo, descendieron a las profundidades, kilómetros y kilómetros más debajo de lo que cualquier skaven hubiera bajado, allí donde incluso los enanos temían ir porque creían que era la tierra de sus muertos. Fuera lo que fuese lo que allí encontraron, no hablan de ello, pero recientemente han regresado al Imperio Subterráneo con extraños regalos. Durante su viaje a las profundidades perdieron su pelaje, quedándoles tan sólo una piel blanca y dura. Y proclaman que su nueva "visión oscura" le permite ver los espíritus. Con sus conocimientos de los túneles y magia desconocidos para todos los demás clanes, el clan Dirg podría ser el nuevo Pestilens, si su número aumenta.

**Tamaño del clan:** 900,000 (aprox)

**Influencia:** Alta



**Asentamientos: Asentamientos Modestos**  
**Talento del clan: Sexto sentido**

## **Clan Frife**

El Clan Frife quizá sea el más numeroso de los Clanes Menores después del Clan Mors. El que les falte influencia en la política skaven se debe a su distante localización: habitan en los túneles bajo Norsca y Kislev. Vivir en estas tierras frías y cubiertas de nieve ha hecho que su pelaje crezca muy espeso, y se haya desteñido hasta un marrón muy claro, casi blanco, que para el ojo no entrenado puede confundirse con el albino de los videntes grises. Su pelaje es impermeable, y los Frife son buenos nadadores incluso en los océanos congelados del Norte. Su posición los coloca muy cerca de los Desiertos del Caos, y saben más que cualquier otro clan acerca de cómo combatir a las bestias mutadas del Caos. Por ello es que sus soldados son alquilados para estas batallas, y pueden llegar a alcanzar un precio como mercenarios casi equivalente al del Clan Skab. Su abundante pelaje y la capa de grasa que los recubre los hace, asimismo, notablemente más duros que el skaven medio.

**Tamaño del clan: 2,000,000 (aprox)**

**Influencia: Moderada**

**Asentamientos: Enormes Asentamientos**

**Talento del clan: Muy Resistente**

## **Clan Husk**

Los Husk son los opuestos de los Frife, pues proceden de las tierras del Sur. Sus túneles se extienden bajo Arabia y las Tierras Yermas. El calor del desierto y los abrasadores vientos de esta árida tierra han causado que el pelaje de estos skaven se limite a una fina capa, y que hayan aprendido a cerrar sus ojos y narices (N del T: para que no entre arena, de una forma similar a la de los camellos). Para compensar, su sentido del oído es excepcional, lo que les ayuda a buscar comida incluso cuando ésta está enterrada bajo la arena. Sin los roehuesos o la suficiente humedad para deshacerse de sus muertos, el Clan Husk ha tomado de los Reyes Funerarios algunas artes para acelerar la desecación de los cadáveres. La preponderancia de motivos esqueléticos que son producidos por este proceso se refleja en la armadura y el diseño de los vehículos de los Husk, otra similitud con los Reyes Funerarios. El clan skaven ha forjado una alianza con estas abominaciones no-muertas, esperando aprender más de su magia, así como mejorar sus posibilidades de desplazar a sus rivales del norte.

**Tamaño del clan: 1,500,000 (aprox)**

**Influencia: Baja**

**Asentamientos: Vastos**

**Talento del clan: Oído aguzado**

## **Clan Kilik**

En el mundo de los skaven, la muerte es una de las pocas cosas constantes, y no siempre se devoran todos los cadáveres, sobre todo en tiempos de plaga. Este clan ha encontrado su sitio ocupándose de los cadáveres sobrantes. Se dedican a recoger a los caídos en carretas y llevarlos a pozos y depósitos donde se descomponen. De paso roban todo lo que haya en el cadáver, lo que les ayuda a reunir piedra de disformidad y tropas cuando es necesario. Evidentemente, esto de tratar con los muertos y los enfermos vuelve a los skaven del Clan Kilik incluso más enfermos, infectados y malolientes que el Clan Pestilens y esto, combinado con su bajo estatus, significa que la mayoría de los skaven procuren mantenerse a distancia de ellos. Por otra parte, todos los skaven están de acuerdo en que son necesarios e incluso vitales, lo que hace que nadie se preocupe de echarlos. Por lo tanto han sobrevivido aunque sin gran fuerza, y, ¿quién sabe cómo cuánto están creciendo y qué planes están desarrollando?

**Tamaño del clan: 100,000 (aprox)**

**Influencia:** Parias  
**Asentamientos:** Vagabundos  
**Talento del clan:** Resistente a las enfermedades

## Clan Kisk

El Clan Kisk es la memoria viviente de los Videntes Grises y el Consejo de los Trece. Los skaven recuerdan pocas cosas la mayor parte del tiempo, pero de vez en cuando es importante registrar quién dijo qué y cómo lo dijo, y pocos skaven tienen el tiempo o la paciencia para escribir las cosas. Así, los skaven ricos y poderosos recurren a los escribas y mnemotécnicos del minúsculo Clan Kisk. Por una pequeña suma, pondrán por escrito lo que se les pida en sus enormes libros, pero como esto es bastante inseguro, la mayoría prefieren el lujo de tener a un miembro del clan para recordarlo. Los maestros del clan se aseguran de que la información a la que tienen acceso sus miembros nunca sea revelada a terceros, incluso bajo los ataques del Clan Slike, escondiendo pequeñas bolsas de veneno en las bocas de sus agentes, que revientan ante cualquier sobresalto de sorpresa, miedo o dolor-una opción que también usan frecuentemente los agentes del dueño si ya no necesita la información guardada. Los skaven del clan Kisk suelen tener una esperanza de vida corta, y los más listos se aseguran de ser tan útiles a sus maestros que estos nunca prescindan de sus servicios ni se arriesguen a que los capturen.

**Tamaño del clan:** 60,000 (aprox)

**Influencia:** Excelente

**Asentamientos:** Modestos

**Talento del clan:** Sabio

## Clan Rictos

Hasta hace poco el clan Rictos era junto con el Clan Mors el más poderoso de los clanes de Señores de la Guerra. El Señor de la Guerra del Clan Rictos, Kratch Garra de perdición (así llamado debido al artefacto que siempre portaba-un extraño guantelete segmentado del que se decía que emitía luz disforme) era un miembro temido y respetado del Consejo de los Trece. La fuerza del clan residía en los numerosos contingentes de Alimañas que podían llevar a la batalla. Las hembras del clan parían más de estos asesinos de pelo negro, en proporción, que las de los otros clanes y los Rictus crecieron en fuerza y riquezas debido a ello. Sin embargo, el sostener su más importante emplazamiento se convirtió en una merma constante para su riqueza y poder. La Montaña Jorobada era una antigua fortaleza goblin en la parte Este de las Montañas del Fin del Mundo. Su posición era muy importante para los skaven, pues se podían recolectar y guardar muchas vetas de piedra de disformidad de las cercanas Tierras Oscuras. El consejo de los Trece asignó a Kratch Garradoom la tarea de limpiar la Montaña Jorobada de los goblins que la habitaban. Los cofres del clan Rictos casi se vaciaron contratando máquinas de guerra Skyre, monstruosidades del Caln Moulder y los talentos del Clan Eshin, pero consiguieron esclavizar a las tribus goblin y asegurar un asentamiento en sus nuevas posesiones. Después de su temprana victoria el clan se ha visto envuelto en una guerra de desgaste, y sus una vez poderosas cohortes de alimañas se han visto diezmadas por escaramuzas y enfrentamientos sin cuento contra Orcos y goblins, así como contra un enemigo aún más letal: los Enanos del Caos que también habitan en las Tierras Oscuras y compiten con los skaven a la hora de conseguir esclavos y piedra de disformidad. Dentro del Imperio Subterráneo las cosas no son más estables. El clan fue lo suficientemente sabio como para pagar su deuda para con los ingenieros del Clan Skyre y los asesinos Eshin, asegurándose de que Kratch Garra de perdición siga teniendo un cierto nivel de seguridad y respeto en Plagaskaven, pero el clan Moulder sigue siendo un acreedor. Con la mayoría del poder del clan dedicado a mantener el control de la Montaña Jorobada, los asentamientos más pequeños han sido atacados por las fuerzas del clan Moulder. Los supervivientes son conducidos a Pozo Infernal cargados de cadenas.

En la actualidad, los miembros del Clan Rictus hacen frente a tiempos inciertos, mirando el ascenso del clan Mors con envidia. Kratch Garra de Perdición no mantiene su posición en el Consejo de

los Trece, y el Señor Estirpealimaña pide constantemente importantes concesiones con la esperanza de humillar aún más a este clan antaño poderoso.

**Tamaño del clan:** 1,000,000 (aprox)

**Influencia:** Moderada y cayendo...

**Asentamientos:** Vastos Asentamientos

**Talento del clan:** Ninguno, pero a la hora de generar la raza del personaje skaven puedes elegir llevar a un Skaven negro sacando un 1, 2 o un 3 en la tirada.

## Clan Scruten

Los Scruten son los vigilantes del Imperio Subterráneo. Su filosofía es simple: cuanto más esperes y observes, más aprenderás, y cuanto más aprendas más poderoso te volverás. Los Scruten son expertos en el arte de ocultarse y son capaces de permanecer escondidos durante días, incluso resistiendo la terrible hambre de los skaven, gracias a su poder de concentración. Al igual que los Chittin, sin embargo, sus habilidades como espías quedan ensombrecidas por el Clan Eshin, pero al igual que el Clan Chittin han sobrevivido no llamando la atención. Los skaven del clan Scruten son tan buenos ocultándose que pocos skaven se dan cuenta de que están ahí, incluso ni se molestan en matarlos. Pero aquellos pocos que los recuerdan también recuerdan que a la hora de observar a un objetivo durante mucho tiempo, y recoger toda la información sobre sus debilidades, nadie es mejor que los Scruten-y sus precios son mucho más asequibles que los del clan Eshin. Su estrella se está levantando gracias a ello, y estos vigilantes harían bien en ser vigilados.

**Tamaño del clan:** 1,000,000 (aprox)

**Influencia:** Moderada

**Asentamientos:** Asentamientos Ricos

**Talento de clan:** Visión excelente

## Clan Slike

El clan Slike está formado por maestros del dolor, tanto del suyo propio como el de los demás. Entre sus miembros, cualquier herida o cicatriz es un signo de estatus, y los jefes de Clan de los Slike son unos maestros aguantando el dolor como resultado. La mayoría de los miembros de este clan son flagelantes, constantemente fustigándose con palos o látigos. Otros son más creativos, y pueden arrancarse las garras, trocearse la piel con metal o cortarse las orejas-lo que sea para experimentar con el umbral del dolor. Su estudio de esta sensación les ha llevado a ser excelentes torturadores, y eso es lo que ha mejorado la suerte de su clan. Cuando los Videntes Grises o los Señores de la Descomposición desean obtener información de un skaven recalitrante, lo mandan a los torturadores del Clan Slike para que hagan lo que mejor saben hacer. No cobran mucho por ello, pues sus víctimas suelen enloquecer tras recibir sus atenciones, y al final, lo que queda de ellas se une a las filas de sus mutiladores.

**Tamaño del clan:** 50,000 (aprox)

**Influencia:** Excelente

**Asentamientos:** Un asentamiento

**Talento del clan:** Tortura

## Clan Skryver

Todos los skaven son ladrones, pero algunos son más ladrones que otros. Algunos skaven son más glotones que los demás, y ambas descripciones encajan con los skaven del clan Skryver. Son maestros a la hora de alimentarse de lo mejor, sobre todo de los graneros, prados y establos de los granjeros del Imperio, y suelen acabar siendo gordos y grandes por ello. Eso no significa que sean débiles, y protegen fieramente sus recursos y habilidades de los otros clanes. Por una pequeña cantidad, proveerán de comida a cualquier clan demasiado ocupado para buscarla ellos mismos, o no lo suficientemente versado en el mundo de la superficie para encontrarla fácilmente. Sin embargo, los

skaven comen cualquier cosa, de forma que los servicios del clan Skryver son algo así como los de los proveedores de drogas del clan Skaul-sólo disponibles para aquellos de elevado status que quieran mostrar su posición.

Su escasa utilidad y sus gordos vientres señalan a los skaven del clan Skryver como los favoritos para ser absorbidos por el clan Mors, o por cualquiera que llegue antes.

**Tamaño del clan:** 30,000 (aprox)

**Influencia:** Baja

**Asentamientos:** Sin asentamientos

**Talento del clan:** Negociante

## Clan Skree

El clan Skree se ha situado como los sirvientes, criados y músculos de alquiler de los videntes grises. Cuando es la hora de adorar a la Gran Rata cornuda, son los skaven del clan Skree quienes se aseguran de que hay colas en los asientos de la gran sala, y un sacrificio fresco en el altar. Cuando una cría nace con asomo de cuernos, es el clan Skee el que los lleva aparte para recibir su entrenamiento especial. El clan Skree también constituye una policía eclesiástica secreta.

Mientras el clan Eshin ayuda a la hora de hacer la voluntad de los Videntes Grises entre los otros clanes, el clan Skree se ocupa de que sólo los jóvenes skavens elegidos más fieles lleguen al sacerdocio, y que aún estos no se salgan de la línea.

Mientras la palabra del Señor Vidente sea la ley, habrá muchos que quieran sabotear esta posición. El clan Skree mantiene un ojo encima de estos, y se garantiza que la Orden permanezca unida e inviolable. Protegidos por los Videntes Grises, el clan Skree es prácticamente intocable y probablemente nunca sea destruido, pero al mismo tiempo, los Videntes Grises vigilan que su número permanezca bajo, no sea que los sirvientes piensen en suplantar a sus maestros.

**Tamaño del clan:** 700 (aprox)

**Influencia:** Excelente

**Asentamientos:** Sin asentamientos

**Talento del clan:** Intrigante

## Clan Skritt

Antes de la invención del Chillalejos, el clan Skritt era tan poderoso como el Mors o el clan Skab, y podría haberse convertido en uno de los grandes clanes. Algunos sugieren que fue por eso por lo que el clan Skyre inventó el Chillalejos. Sea como fuere, su invención dejó a los Skritt obsoletos como mensajeros por parte de los Señores de la Podredumbre y los Videntes Grises. Sin embargo, no todos los mensajes son enviados mediante un Chillalejos, y hay muchos por debajo del Consejo de los Trece que desean enviar mensajes rápido, de forma que el clan sobrevivió. Su conocimiento de los túneles y su capacidad para la carrera significan, además, que a sus miembros les es bastante fácil huir de una escaramuza cuando las cosas se tuercen. Estos skavens, los mejores corredores del Imperio Subterráneo, estuvieron a punto de desaparecer una vez, pero han sobrevivido y heredado de sus mayores una salvaje sed de venganza contra el clan Skyre. Los skaven del clan Skritt aprovecharán cualquier oportunidad y afrontarán cualquier riesgo para perjudicar a los de su clan rival y actualmente están en negociaciones con el clan Mors acerca de ser anexionados, siempre que se les garantiza que el clan Skyre pagará cuando los Mors se eleven al estatus de Gran Clan.

**Tamaño del clan:** 40,000 (aprox)

**Influencia:** Baja

**Asentamientos:** Un asentamiento

**Talento del clan:** Pies ligeros

# MAGIA SKAVEN

## LAS ARMAS MISTICAS DE LOS SKAVENS



## Videntes Grises

Aprendiz Vidente Gris							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
35	25	30	30	45	35	32	17
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	5	1	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Conocimiento Académico (Magia), Canalización, Sentir Magia, Leer/Escribir, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar, Hablar Idioma Arcano (Magia).							
<b>Talentos:</b> Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Magia Menor (elegir dos), Intelectual.							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Báculo, Piedra Bruja, Ropas Grises.							

Vidente Gris							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
35	30	32	35	50	40	37	22
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	5	2	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Conocimiento Académico (Magia) +10%, Canalización, Mando, Intimidar, Sentir Magia, Leer/Escribir, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar, Hablar Idioma Arcano (Magia).							
<b>Talentos:</b> Visión Nocturna, Pericia Subterránea, Saber Skaven (Saber de la Corrupción), Magia Oscura, Manos Rápidas, Magia Menor (elegir cuatro), Don de Gentes, Misil Potente, Intelectual.							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Báculo, Ropas Grises, Piedra Bruja.							

Maestro Vidente							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Emp
45	40	40	40	70	60	55	40
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	5	3	0	0
<b>Habilidades:</b> Conocimiento Popular (Skaven) +10%, Conocimiento Académico (Magia) +20%, Canalización +10%, Sentir Magia +10%, Intimidar +10%, Leer/Escribir +10%, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Queekish), Nadar, Hablar Idioma Arcano (Magia, Demoníaco).							
<b>Talentos:</b> Afinidad con el Aethyr, Saber Skaven (Saber de la Corrupción), Magia Oscura, Manos Rápidas, Magia Menor (elegir seis), Don de Gentes, Misil Potente, Intelectual, Visión Nocturna, Especialista en Armas (Honda), Pericia Subterránea.							
<b>Armas:</b> Arma de Mano, Daga, Báculo, Ropas Grises, Piedra Bruja.							

## Magia Menor Skaven

-Marca de la Rata Cornuda-

**Dificultad:** 3

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Un diente roto (+1)

**Descripción:** Una criatura a 8 metros debe superar una prueba de Voluntad o ganar una mancha, que toma la forma una llaga abierta en la frente o en la mano. La mancha permanece durante 1d10 horas e impone un penalizador de -5% a todas las pruebas de Empatía. Los Videntes Grises usan el conjuro para marcar a sus mensajeros.

#### **-Esclavizar Rata-**

**Dificultad:** 3

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Un poco de queso podrido (+1)

**Descripción:** Puedes lanzar el conjuro sobre una rata común. Durante las próximas 1d10 horas, podrás comunicarte con ella como si tuvierais el mismo idioma, y debe obedecer todo lo que le mandes incluso si causas su propia muerte.

#### **-Debilitar-**

**Dificultad:** 4

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Una bola de estiércol (+1)

**Descripción:** Una víctima a 8 metros debe superar una prueba de Resistencia o sufrir un penalizador de -20% a todas las pruebas para resistir una enfermedad durante las próximas 24 horas. Si la víctima tiene el talento Resistir Enfermedad puede aplicar el modificador para resistir el conjuro.

#### **-Dolor-**

**Dificultad:** 5

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Una lagrima de un niño humano (+1)

**Descripción:** Causas a una víctima a 6 metros experimente una sacudida de dolor. La víctima debe superar una prueba de Resistencia o sufrir un -5% de penalización a la HA, HP, y Agilidad durante 1d10 asaltos.

#### **-Voz de la Rata Cornuda-**

**Dificultad:** 5

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** La garra de un skaven (+1)

**Descripción:** Lanzas un chillido animando a los skavens ha realizar actos desinteresados por la Rata Cornuda. Los skavens a 18 metros del lanzador pueden repetir chequeos de Miedo y Terror durante 1 minuto por nivel del lanzador.

#### **-Favor-**

**Dificultad:** 5

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Un poco de carne humana (+1)

**Descripción:** Ganas un modificador de +5% para la próxima prueba.

#### **-Llama Fantasmal-**

**Dificultad:** 6

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Un poco de piedra bruja (+1)

**Descripción:** Conjuras una pequeña esfera de fuego verde en el aire. Gotea un fluido verde que quema. Puedes lanzarla a una víctima a 4 metros como un misil mágico de Fuerza 1. En todo caso, el conjuro genera una luz equivalente a una antorcha durante 1 hora.

## Saber Skaven (Saber de la Corrupción)

**Talento Saber:** Conocimiento Académico (Religión)

### -Rayo de Diformidad-

**Dificultad:** 7

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Una bobina de cable de cobre (+1)

**Descripción:** Envías un simple relámpago de energía verde a un oponente a 6 metros. Es un misil mágico de Fuerza 2. Adicionalmente debe superar una prueba de Resistencia (+10%) o quedar aturdido durante 1 asalto.

### -Guardián Corruptor-

**Dificultad:** 7/12/17

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** El ojo de un skaven (+1)

**Descripción:** Varias esferas oscuras comienzan a girar alrededor tuya protegiéndote de cualquier amenaza. Aparece una esfera por cada nivel de dificultad del conjuro protegiéndote del primer impacto que sufras. Una vez detenido el impacto una de las esferas desaparece. Tiene una duración de un minuto por Nivel de Magia.

### -Salto Fugaz-

**Dificultad:** 8

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** La pata trasera de una rata (+1)

**Descripción:** Con un sonido de aire interrumpiendo y humo con olor a azufre, tú te teletransporta a ti o a un aliado a 6 metros a cualquier lugar que tengas en tu línea de visión. Si teletransportas a un aliado, él debe ser de tamaño humano o más pequeño. Debes ser capaz de ver físicamente la localización final y debe estar libre de obstrucciones y al menos a un metro de cualquier objeto o criatura.

### -Armadura de Oscuridad-

**Dificultad:** 10

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Una pieza de cuero ennegrecido (+2)

**Descripción:** Solidificas las sombras alrededor de tu cuerpo. Haces que seas difícil de verte en condiciones de baja luz. Ganas 1 punto de armadura, y ganas un bonificador de +20% a las pruebas de Esconderte si estas en las condiciones adecuadas. Los efectos del conjuro dura un número de minutos igual a tu *Caract. de Magia*. El conjuro no funciona si portas una armadura normal.

### -Rayo Corruptor-

**Dificultad:** 11

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Un rollo de cobre delgado (+2)

**Descripción:** Envías un poderoso rayo a una criatura a 24 metros. Es un misil mágico de Fuerza 5. Por cada 1 que saques al intentar lanzarlo, sufres un impacto de Fuerza 1 al perder el control.

### -Visión Espeluznante-

**Dificultad:** 12

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** El ojo de una rata ogro (+2)

**Descripción:** Envías a las mentes de tus enemigas visiones de la Rata Cornuda llenandoles de terror. Todos los enemigos a 6 metros deben superar una prueba de Voluntad o ganar un punto de locura y salir corriendo hasta que superen una prueba de Voluntad en los subsiguientes asaltos.



### **-Invocar Enjambre-**

**Dificultad:** 14

**Tiempo Lanzamiento:** Acción Completa

**Ingrediente:** Un buen queso (+2)

**Descripción:** Convocas a una masa de ratas voraces que ataca a tus enemigos. Centra la plantilla grande que representa a las ratas. Todas las criaturas dentro del área del conjuro sufren un impacto de Fuerza 1 cada asalto en que ellos permanezcan en el enjambre. En el asalto siguiente, el enjambre de ratas se moverá 6 metros en una dirección específica. Cada asalto se moverá en una dirección aleatoria y dura un número de asaltos igual a tu *Caract. de Magia*.

### **-Aliento Pestilente-**

**Dificultad:** 16

**Tiempo Lanzamiento:** Acción Completa

**Ingrediente:** Un bastón de un incensario de Piedra Bruja encendido por ambos extremos (+2)

**Descripción:** Exhalas una nube pestilente y venenosa a tus enemigos. Usa la plantilla de cono. Cualquiera cubierto por el cono debe hacer una prueba de Resistencia o sufrir un impacto de Fuerza 4 que ignora la armadura y el bonificador de resistencia. Eres inmune a tu propio aliento pestilente.

### **-Frenesí de Muerte-**

**Dificultad:** 18

**Tiempo Lanzamiento:** Acción Completa

**Ingrediente:** Dos gotas de sangre de un animal rabioso (+2)

**Descripción:** Llenas a un aliado con una horrible hambre voraz, causando que eche espuma por la boca y sus ojos vayan como locos. Selecciona a un aliado a 9 metros. Esa criatura gana el talento Hambre Negra durante 1d10 asaltos más tu *Caract. de Magia*. La víctima del conjuro debe entrar en el hambre Negra tan pronto como el conjuro sea lanzado, o perder los beneficios del conjuro.

### **-Tormenta Corruptora-**

**Dificultad:** 18

**Tiempo Lanzamiento:** Acción Completa

**Ingrediente:** Un tallado en cobre parecido a la Rata Cornuda (+2)

**Descripción:** Invocas una tormenta de relámpagos a 24 metros. La tormenta es formada de energía pura corruptora, alimentada por el poder maligno de la Rata Cornuda. Usa la plantilla grande. Todos los afectados reciben un impacto de Fuerza 5. Por cada 1 que saques al lanzarlo sufres un impacto de Fuerza 3 al perder el control del poder.

### **-Ruina-**

**Dificultad:** 25

**Tiempo Lanzamiento:** Acción Completa

**Ingrediente:** Una pieza de piel curtida de un Humano, Elfo o Enano (+3)

**Descripción:** Cintas verdes de energía Corrupta desgarran la carne desde los huesos de la víctima. Selecciona a una víctima a 5 metros. La víctima sufre un impacto de Fuerza 5 cada asalto, sin contar con la Armadura o Bonificador de Resistencia, durante un número de asaltos igual a tu *Caract. de Magia*.

### **-Plaga-**

**Dificultad:** 26

**Tiempo Lanzamiento:** Acción Completa

**Ingrediente:** Un rociado de varias pulgas muertas (+3)

**Descripción:** Infectas a una o más personas a 9 metros con la Viruela Verde. Usa la plantilla pequeña. Todos los afectados deben superar una prueba de Resistencia o sufrir inmediatamente los efectos de la enfermedad, perdiendo un 5% en todas las *Caract. Principales*. La primera vez en que cualquiera de los afectados entre en contacto con otra persona, esa persona deberá superar una prueba de Resistencia o contraer a su vez la enfermedad. Las víctimas secundarias solo transmitirán la

enfermedad de la forma normal. Cualquiera que supere la prueba no podrá verse afectado por otro conjuro de plaga hasta que no pase 24 horas.

## **Saber Skaven (Saber de la Plaga)**

**Talento Saber:** Intimidar

### **-Manto de Contagio-**

**Dificultad:** 6

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Carne de una víctima de plaga (+1)

**Descripción:** Manchas una manta, manto, o pieza de ropa con una cepa virulenta de Viruela. Cualquiera que toque o lleve el objeto durante un minuto o más debe superar una prueba de Resistencia (-10%) o contraer la enfermedad.

### **-Rayo Debilitante-**

**Dificultad:** 7

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Un trozo de piel humana curada con piedra de diformidad (+1)

**Descripción:** Lanzas un relámpago corruptor a un enemigo a 18 metros provocando que su cuerpo se debilita como si estuviera afectado por una enfermedad. La víctima sufrirá un modificador de -2 al Bonificador a la Fuerza durante tantos asaltos como el Nivel del lanzador.

### **-Podredumbre-**

**Dificultad:** 8

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Un puñado de grano podrido (+1)

**Descripción:** Lanzas una maldición, que causa que una cantidad de alimento se pudra, volviéndolo totalmente incomedible. Usa la plantilla grande. Cualquier criatura que coma la comida infectada automáticamente es infectado con el Galloping Trots.

### **-Sudor Pestilente-**

**Dificultad:** 9

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Un cuenco de agua podrida (+1)

**Descripción:** Tu cuerpo empieza a exudar un olor repugnante haciendo que los que hay alrededor tuya vomiten y no puedan acercarse hasta el lanzador. Cualquiera que quiera atacar (incluido conjuros de toque) al lanzador deberá superar una prueba de Voluntad para resistir el olor. Dura un número de asaltos igual a tu Nivel de Magia + 2.

### **-Pústula Venenosa-**

**Dificultad:** 10

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Una lanza oxidada (+2)

**Descripción:** Creas una pústula pulsante en una de tus extremidades. Cuando sufras una herida, independientemente de tu Resistencia o Armadura, el pus de la llaga puede ser propagada a un arma de mano. Si el arma recubierta con esta secreción tóxica inflige al menos una herida, hace un número de heridas adicionales igual a tu Caract. de Magia a menos que la víctima supere una prueba de Resistencia (-20%).

### **-Heridas Sangrantes-**

**Dificultad:** 12

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** La garra cubierta de suciedad de un goblin (+2)

**Descripción:** Causas que las heridas de un enemigo se infecten de forma horrible. Es un misil mágico con rango de 12 metros. Si impactas sobre una víctima que haya sufrido uno o más impactos Críticos, sus heridas resultarían infectadas. La infección es una enfermedad que dura 7 días. La víctima no recupera las heridas de manera normal, y sufre una penalización de -10% a todas las Caract. Principales. Una persona con la habilidad Sanar (-10%) puede acortar la duración de la enfermedad.

### **-Invocar Enjambre-**

**Dificultad:** 14

**Tiempo Lanzamiento:** Acción Completa

**Ingrediente:** Un buen queso (+2)

**Descripción:** Convocas a una masa de ratas voraces que ataca a tus enemigos. Centra la plantilla grande que representa a las ratas. Todas las criaturas dentro del área del conjuro sufren un impacto de Fuerza 1 cada asalto en que ellos permanezcan en el enjambre. En el asalto siguiente, el enjambre de ratas se moverá 6 metros en una dirección específica. Cada asalto se moverá en una dirección aleatoria y dura un número de asaltos igual a tu Caract. de Magia.

### **-Aliento Pestilente-**

**Dificultad:** 16

**Tiempo Lanzamiento:** Acción Completa

**Ingrediente:** Un bastón de un incensario de Piedra Bruja encendido por ambos extremos (+2)

**Descripción:** Exhalas una nube pestilente y venenosa a tus enemigos. Usa la plantilla de cono. Cualquiera cubierto por el cono debe hacer una prueba de Resistencia o sufrir un impacto de Fuerza 4 que ignora la armadura y el bonificador de resistencia. Eres inmune a tu propio aliento pestilente.

### **-Velo de Moscas-**

**Dificultad:** 18

**Tiempo Lanzamiento:** Acción Completa

**Ingrediente:** Un puñado de estiércol podrido (+3)

**Descripción:** Un enjambre de moscas te rodea mordiendo y molestando a tus enemigos. El enjambre se mueve contigo y dura un número de asaltos igual a dos veces tu Caract. de Magia. Los oponentes sufren una penalización de -20% a todas las pruebas. Aquellos que quieran disparar contra ti también sufren una penalización del -20% a la HP.

### **-Almizcle de Terror-**

**Dificultad:** 20

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Un trozo de hierro tallado con la marca de la Rata Cornuda (+3)

**Descripción:** Invocas una gran nube de almizcle demoníaco, forzando a todas las criaturas a amilanarse de terror. La nube aparece a 18 metros de ti, y dura un número de asaltos igual a tu Caract. de Magia. Usa la plantilla grande. Cualquiera dentro de la nube debe superar una prueba de Terror. Los Skavens sufren un penalizador de -10% a esta prueba. Los afectados que salgan de la nube siguen sufriendo los efectos del Terror durante un minuto adicional.

### **-Lluvia Tóxica-**

**Dificultad:** 24

**Tiempo Lanzamiento:** Acción Completa

**Ingrediente:** Un bebe de víbora (+3)

**Descripción:** Llamas al poder de la Rata Cornuda, y conjuras una nube venenosa que deriva sobre una docena de pies alrededor a 18 metros. Usa la plantilla grande. En el asalto siguiente al del lanzamiento del conjuro, llueve un veneno letal sobre las personas en el área afectada. Todas las criaturas afectadas deben superar una prueba de Resistencia o sufrir un impacto de Fuerza 2, ignorando

armadura y bonificador de resistencia. Las personas que superen tres pruebas de Resistencia no se verán afectados más por el conjuro. La nube venenosa dura un minuto más un asalto adicional por punto en la *Caract. de Magia*.

#### **-Plaga-**

**Dificultad:** 26

**Tiempo Lanzamiento:** Acción Completa

**Ingrediente:** Un rociado de varias pulgas muertas (+3)

**Descripción:** Infectas a una o más personas a 9 metros con la Viruela Verde. Usa la plantilla pequeña. Todos los afectados deben superar una prueba de Resistencia o sufrir inmediatamente los efectos de la enfermedad, perdiendo un 5% en todas las *Caract. Principales*. La primera vez en que cualquiera de los afectados entre en contacto con otra persona, esa persona deberá superar una prueba de Resistencia o contraer a su vez la enfermedad. Las víctimas secundarias solo transmitirán la enfermedad de la forma normal. Cualquiera que supere la prueba no podrá verse afectado por otro conjuro de plaga hasta que no pase 24 horas.

### **Saber Skaven (Saber de Sombras)**

**Talento Saber:** Preparar Veneno

#### **-Pasaje Animado-**

**Dificultad:** 6

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Una pieza de corcho (+1)

**Descripción:** Te conviertes como una pieza de madera de balsa, permitiéndote, andar sobre las superficies líquidas como el agua, alcantarillado, o aceite como si fuera sólida. Los efectos duran un número de minutos igual a tu *Caract. de Magia*.

#### **-Salto Fugaz-**

**Dificultad:** 8

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** La pata trasera de una rata (+1)

**Descripción:** Con un sonido de aire interrumpiendo y humo con olor a azufre, tú te teletransportas a ti o a un aliado a 6 metros a cualquier lugar que tengas en tu línea de visión. Si teletransportas a un aliado, él debe ser de tamaño humano o más pequeño. Debes ser capaz de ver físicamente la localización final y debe estar libre de obstrucciones y al menos a un metro de cualquier objeto o criatura.

#### **-Capa de Sombras-**

**Dificultad:** 9

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Una capa negra (+1)

**Descripción:** Las sombras te rodean a ti o a un aliado a 6 metros haciéndole pasar desapercibido ante los demás. Gana un modificador de +10% a las pruebas de Movimiento Silencioso y a Esconderse durante un minuto por Nivel de Magia.

#### **-Pústula Venenosa-**

**Dificultad:** 10

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Una lanza oxidada (+2)

**Descripción:** Creas una pústula pulsante en una de tus extremidades. Cuando sufras una herida, independientemente de tu Resistencia o Armadura, el pus de la llaga puede ser propagada a un arma de mano. Si el arma recubierta con esta secreción tóxica inflige al menos una herida, hace un número de heridas adicionales igual a tu *Caract. de Magia* a menos que la víctima supere una prueba de Resistencia (-20%).

#### **-Patas Pegajosas-**

**Dificultad:** 12

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Una gota de pegamento o miel (+2)

**Descripción:** Ganas la habilidad de andar por las paredes o techos a una velocidad igual a tu Caract. de Movimiento. Dura un número de minutos igual a tu Caract. de Magia. Los objetos siguen afectados por la gravedad y se caerán si los sueltas.

#### **-Cuchillas de Sombras-**

**Dificultad:** 12

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Una daga impregnada de piedra de diformidad (+2)

**Descripción:** Debes realizar un ataque estándar a continuación permitiéndote atacar con una velocidad increíble no permitiendo al contrario hacer paradas ni esquivar.

#### **-Pasó Rápido-**

**Dificultad:** 14

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** El cuero cabelludo de un elfo (+2)

**Descripción:** Aumentas tu velocidad de movimiento en un número igual a tu Caract. de Magia. Dura un minuto, más un asalto adicional por punto que excediste en el lanzamiento del conjuro.

#### **-Asesino Camaleónico-**

**Dificultad:** 16

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Una escama de camaleón (+2)

**Descripción:** Exhortas al nunca-cambiante caos de la Corrupción, para alterar la estructura de tu piel así como cambiar al color de tu entorno. Cuando todo es perfecto, ganas un modificador de +30% a las pruebas de Esconderse. Dura un número de minutos igual a tu Caract. de Magia.

#### **-Frenesí de Muerte-**

**Dificultad:** 18

**Tiempo Lanzamiento:** Acción Completa

**Ingrediente:** Dos gotas de sangre de un animal rabioso (+2)

**Descripción:** Llenas a un aliado con una horrible hambre voraz, causando que eche espuma por la boca y sus ojos vayan como locos. Selecciona a un aliado a 9 metros. Esa criatura gana el talento Hambre Negra durante 1d10 asaltos más tu Caract. de Magia. La víctima del conjuro debe entrar en el hambre Negra tan pronto como el conjuro sea lanzado, o perder los beneficios del conjuro.

#### **-Torbellino Negro-**

**Dificultad:** 20

**Tiempo Lanzamiento:** 2 Acciones Completas

**Ingrediente:** Un vial lleno con ceniza (+3)

**Descripción:** Convocas un torbellino pútrido de vil humo y cenizas picantes alrededor tuya a 24 metros. Usa la plantilla pequeña. El torbellino se mueve a 5 metros por asalto, en la dirección que elijas. Los afectados sufren un impacto de Fuerza 2, y debes superar una prueba de Resistencia o sufrir una penalización del -20% a las pruebas de HA, HP, Agilidad y Percepción que dependan de la vista durante 1d10 minutos. Dura un número de asaltos igual a tu Caract. de Magia.

**-Desaparición sin Rastro-**

**Dificultad:** 22

**Tiempo Lanzamiento:** 1 Hora

**Ingrediente:** Una onza de piedra bruja consumida por la víctima (+3)

**Descripción:** El cuerpo de cualquier criatura que muera mientras este bajo los efectos del conjuro se derrite soltando un olor asqueroso hasta convertirse en un lodo negro. Este conjuro afecta a un número de aliados igual a cuatro veces tu *Caract. de Magia*, y dura un número de horas igual a tu *Caract. de Magia*.

**-Estrella Corruptora-**

**Dificultad:** 26

**Tiempo Lanzamiento:** Media Acción

**Ingrediente:** Un shuriken de plata inscrito con runas del caos (+3)

**Descripción:** Conjuraras un número de estrellas envenenadas igual a tu *Caract. de Magia* y volaran a uno o más oponentes a 18 metros. Es un misil mágico de Fuerza 2. La víctima sufrirá 5 heridas adicionales (si sufrió al menos 1 herida) a menos que supere una prueba de Resistencia (-20%).