

Los Manuscritos
de Nuth
Apéndice: Skavens

By Namárië

Marzo 2005

*¡Salen de todas partes,
están por todas partes!*

(de Aliens, el Regreso)

Introducción

“Manuscritos de Nuth: Apéndice Skavens” es el apéndice a los Manuscritos de Nuth, con reglas, ampliaciones y tácticas referentes a los ejércitos Skaven. El documento se transmite “tal cual”; es totalmente gratuito y realizado sin ánimo de lucro alguno y con la única finalidad de ofrecer otro punto de vista (y de apoyo) a la gran comunidad de jugadores y jugadoras de Warhammer.

Igual que los “Manuscritos de Nuth”, creo que poca parte del material expuesto aquí está sujeto a Copyright, como la gran mayoría de nombres, que pertenecen a Games Workshop. Ruego a los responsables de Games Workshop que me perdonen por usar los nombres registrados, y espero que comprendan que este simple documento no va a quitarles beneficios (y sí que puede darles).

Si no dispones de una copia de los “Manuscritos de Nuth” recomiendo encarecidamente que te hagas con una, puesto que hay ampliaciones de las reglas, dudas y un montón de cosas más que te serán de utilidad.

Gracias, de nuevo.

Namárië

Cosas/cosas mal en el Libro de Skavens

(Fuente: web de War'n'Rol http://war_n_rol.iespana.es / WD / MdA)

- Página 28, en "Ataque del Cañón" del Cañón de Disformidad, dice "Una herida sin salvar causada por un impacto de Fuerza 7 impacta o destruye el cañón automáticamente". Debería decir: "Si el Cañón recibe un impacto de F7 y hiere, resulta automáticamente destruido".
- Página 35, Salto Fugaz. Donde pone "...puede lanzarse sobre el propio hechicero u otra unidad Skaven a una distancia..." debe poner "...puede lanzarse sobre el propio hechicero **o sobre otro personaje Skaven amigo** a una distancia...". [WD#106]
- Página 35, el hechizo Rayo de Disformidad causa 1d6 impactos de F5 o 2d6 de F5 (no 1d6 de F6 como pone). Las reglas de la página 80 son, pues, las correctas.
- Página 37, Atrapacosas, donde dice "Se trata de un arma a dos manos" debería decir "Se trata de un arma **que requiere ambas manos**". [WD#106]
- Página 39, Estandarte de la Tempestad. Donde pone "Todos los ataques de proyectiles no mágicos que no usen el atributo de HP para impactar necesitan un resultado de 4+ en 1d6 para poder disparar", substituir por "Todos los ataques de máquinas de guerra y demás armas de proyectiles que no usen el atributo de HP sólo podrán disparar a menos que el jugador obtenga primero un resultado de 4+ en 1d6 (se debe tirar una vez por miniatura). Los proyectiles mágicos y demás hechizos a distancia no se ven afectados".
- Página 43, en la descripción de los ingenieros brujos, las "armas de piedra bruja" son "**cuchillas brujas**" [WD#106]
- Página 43. Portaestandarte de Batalla (márgen derecho). Añadir: "El Portaestandarte de Batalla no puede ser el General del ejército".
- Página 45, las Ratas Gigantes no tienen un coste de 30 puntos por miniatura sino de 30 puntos *por manada* (es decir, 30 puntos por 6 Ratas Gigantes más 1 Señor de las Bestias).
- Página 45, Ratas Gigantes, donde dice "Los Señores de las Bestias pueden equiparse con..." debe decir "Los Señores de las Bestias **van equipados** con...". [WD#106]
- Página 47, Ratas Ogro, donde dice "Los Señores de las Bestias pueden equiparse con..." debe decir "Los Señores de las Bestias **van equipados** con...". [WD#106]
- Página 69, el coge-mata-mata de Throt el Inmundo no es un arma a dos manos (como pone en el segundo párrafo) sino que *requiere ambas manos*.

Cosas/cosas preguntadas

Sobre el hechizo Plaga, dice que tiene un alcance de 45 cm, una vez contagiada la unidad pasa a otra que este cerca (15 cm) y que se acaba cuando falles la tirada o cuando no haya mas unidades dentro de su alcance (o algo así) ¿se refiere al alcance del hechizo (45cm) o al de 15 cm entre unidades?

Al de 15 cm entre unidades.

Sobre Plaga, ¿puede afectar dos veces a la misma unidad?

Sí que puede, si se lanza dos veces a la misma unidad (en el mismo turno o en otros). Pero el mismo hechizo NO afecta dos veces, es decir, no puedes "lanzo el hechizo, lo transporto a una unidad cercana, y de la cercana vuelve a la original".

Si un Cañón de Disformidad elimina a una unidad trabada en Cuerpo a Cuerpo, y la unidad enemiga resulta eliminada, ¿mi unidad puede capturar el estandarte?

No, ya que el estandarte se coge cuando se desmoraliza una unidad o resulta aniquilada en cuerpo a cuerpo.

¿Qué efecto tienen las Esferas de Viento Envenenado en el Tanque a Vapor (imperial)?

Ninguno.

Las filas se cuentan a inicio del combate. ¿Eso incluye el modificador al Liderazgo skaven?

Sí.

¿Qué pasa con los esclavos que llevan el Cañón de Disformidad? ¿Pueden morir?

[Gaueko] No. El cañón skaven se comporta como un carro en su totalidad: esto es, tiene un único perfil de atributos. No puedes atacar explícitamente al ingeniero o a los esclavos porque siempre huyen (TODOS). Si disparas usa las reglas de proyectiles como si el ingeniero fuera un componente más: resuelve los impactos contra el perfil del cañón, si hieres con un arma de F7 o mayor lo destruyes automáticamente, etc. Cuando hagas las heridas que indica su perfil que tiene se destruye (incluido esclavos e ingeniero).

Una manada de ratas ogro esta compuesta de un señor de las bestias y de una rata ogro. ¿Se puede entonces poner solamente una manada o varias? ¿Cómo le hago para subirle el liderazgo, ya que no tienen filas?

[estoygirao] Libro Skavens, pág. 47, Ratas ogro, Tamaño de la unidad: una unidad de ratas ogro esta compuesta por UNA O MAS manadas de ratas ogro (una manada consta de una rata ogro y un señor de las bestias). Puedes incluir tantas manadas como quieras y unir las para que formen una unidad.

No tienen filas, no hay manera de que suba su liderazgo (bueno, si está cerca del general...)

Si un ingeniero brujo tiene un condensador de energía bruja mejorado, ¿lanza un dado más para hacer el hechizo o un dado más al daño que hace el rayo?

[kofi] Un dado más al lanzar el hechizo pudiéndolo lanzar con tres dados.

Sobre "La vida no tiene ningún valor". El 1-3 en la tirada, ¿incluye el objetivo al que iba el disparo?

No. La unidad objetiva no está en combate consigo misma, es el objetivo en sí.

Los Enjambres de Ratas tienen 5 heridas. ¿Cuál es su potencia de unidad, 3 ó 5?

3, como el resto de enjambres no voladores.

Un grupo de apoyo, ¿puede disparar como reacción a una carga que le hagan a su unidad "padre"?

No. Esto sólo ocurre con los destacamentos imperiales.

Si la unidad "padre" de un grupo de apoyo huye, ¿el grupo de apoyo también huye?
No (bueno, a no ser que cause pánico luego, claro)

Los grupos de apoyo usan peana de caballería. ¿Pueden ser objetivos de un disparo aunque estén cerca de una unidad de infantería?

No, lo dice bien claro en la página 27: "...tiene las mismas limitaciones que cuando se trata de personajes individuales a pie..."

La Capa Tenebrosa, ¿se puede usar para protegerse del 1 en la tirada del hechizo Rayo de Disformidad?

Sí, la capa protege de los proyectiles amigos y enemigos.

Lo que está en peana de caballería pero no es caballería (amerradora p.e.) ¿sufrir los efectos de la Campana a la caballería?

No. Esos efectos no son sobre el jinete sino sobre la montura. Y montura, lo que se dice montura...

Entonces, ¿afecta a los Garrapatos Saltarines?

No, no es exactamente una montura.

Sobre el Estandarte de la Tempestad, ¿se tira 1d6 al inicio de cada turno de cada jugador o sólo de cada turno mío?

De cada jugador.

¿Un General No Muerto debe tirar pánico si la Campana saca un 13?

Sí, el General también.

Un Monje de Plaga con el Liber Bubonicus, ¿puede comprar objetos arcanos?

Sí, ya que pasa a ser un mago.

Si un Vidente Gris muere por usar un fragmento de piedra bruja pero consigue el hechizo, ¿el lanzamiento del hechizo se hace o no?

Sí, hay que tirar (otra cosa es que muera por comer piedra, pero si lo consigue...)

Si se muere el Vidente Gris de una campana, pero la campana sigue indemne, ¿se puede seguir usando la campana?

Sí, el campanero puede seguir haciendo sonar la campana.

Un vidente Gris montado en campana, ¿puede usar un fragmento de piedra bruja para intentar hacerla sonar?

No. No es un hechizo que lance el propio Vidente.

Si se muere un Vidente Gris en la campana, ¿sigue habiendo el bono por filas de la campana?

Sí.

¿Y si es destruida la campana y no el Vidente?

No. Son unidades separadas.

Si una unidad de Jezzails causa pánico a sí mismos, ¿hacia dónde corren?

Hacia el borde de la mesa más cercano.

Las Esferas de Viento Envenenado, ¿hacen ataques envenenados?

[GW] No, ya que tienen sus propias reglas (esa que hiere siempre con 4+).

La dotación del Cañón Láser (perdón, de Disformidad) puede ver a través de escenografía y tropas. ¿Eso quiere decir que por ejemplo para el Arca de Almas siempre son objetivo?

[GW] No. Sólo "ve a través" en su fase de disparo; en el resto de fases se trata como siempre.

El Cañón de Disformidad, ¿es un ataque de proyectiles?

[GW] Sí (por ejemplo para efectos de tiradas de salvación especiales contra proyectiles).

Las reglas "nuevas" (ver Erratas) del Estandarte de la Tempestad, ¿implican que también hay que sacar 4+ para disparar cañones de disformidad, amerradoras, etc?

[GW] Sí, igual que cañones, hellblaster, etc. En ningún sitio pone que sólo afecte a las armas enemigas...

Cuando la Campana Gritona saca un 16, ¿afecta a unidades que no están encima de la mesa?

[GW] No, las unidades que no están en la mesa (Mineros enanos, Escorpiones de Khemri, unidades que han salido de la mesa persiguiendo, etc.) no son afectadas.

En la lista del Clan Eshin, y mientras se está "bajo el velo protector de la noche", dice que no se puede disparar, cargar ni lanzar hechizos contra objetivos a los que no se pueda ver. ¿Y si el hechizo no necesita línea de visión?

[GW] Entonces puede lanzarse igual.

Skavens famosos

Gracias a Cave Cover, a Natrik y a Javier. Todos ellos me han proporcionado las traducciones, aunque al final he incluido las de CaveCover por incluir también el trasfondo. Gracias a los tres.

El Señor de las Alimañas

Trasfondo original de Andy Chambers
Nuevas reglas por Anthony Reynolds
Traducción: Cave Cover (cavecover@hotmail.com)

Se piensa que los Señores de las Alimañas son las formas demoníacas de los antiguos Señores de la Descomposición deformados por la influencia de la Rata Cornuda para convertirlos en sus sirvientes inmortales. Son grandes y poderosas criaturas rodeadas de un aura de descomposición y una sabiduría inescrutable. Sus cabezas están adornadas con cuernos en forma de espiral y con carne de la propia Rata Cornuda. Los amuletos de Piedra Bruja decoran la forma leprosa del Señor de las Alimañas, así como con pedazos de Piedra Bruja en su estado natural martilladas en su propia carne. Los Señores de las Alimañas suelen ser vistos armados con enormes lanzas con apariencia embrujada que doblan la altura de un hombre pero con sus propios dientes y garras son capaces de destrozarse una criatura en pedazos.

Sólo los Videntes Grises poseen la clave para convocar a los Señores de las Alimañas al mundo material y son capaces de hacerlo sin gran esfuerzo, temiendo convocar espíritus que no podrán controlar. Un Señor de las Alimañas es más sabio y más perverso que cualquier Skaven en vida y sin embargo retienen su lujuria mortal por el poder y amor por la traición. Un pacto llevado a cabo con algún Señor de las Alimañas traerá un gran poder a aquel que lo suplica pero a cambio de un alto precio, pueden encontrarse seguramente pagando con su propia alma o su vida.

Tener un Señor de las Alimañas gasta una opción de Comandante, una de Héroe y una unidad Singular. Deberá estar equipado tal como aquí se indica, sin más armas, armaduras o equipo extra. Los Señores de las Alimañas será siempre los Generales del ejército.

0-1 Señor de las Alimañas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de las Alimañas	20	8	0	6	6	6	10	6	9

Puntos: 650

REGLAS ESPECIALES

Inestabilidad demoníaca y Chequeo de Desmoralización: Cuando un Señor de las Alimañas pierde un turno de combate debe pasar un chequeo especial de inestabilidad demoníaca en vez de un chequeo de desmoralización. Utiliza el siguiente procedimiento para llevar a cabo un test de inestabilidad demoníaca:

1. Calcula la resolución del combate como siempre.
2. Tira 2D6 y compara el resultado al valor de liderazgo del Señor de las Alimañas sin ningún modificador de resolución de combate. Si la tirada es mayor el Señor de las Alimañas pierde su oportunidad

en el mundo mortal y desaparece del campo de batalla. Cuenta como si hubiese sido destruido.

3. Si el Señor de las Alimañas no desaparece instantáneamente compara la tirada a su valor de Liderazgo, teniendo en cuenta cualquier modificador para la resolución del combate. Por cada punto que el Señor de las Alimañas ha fallado su test de Inestabilidad sufre una herida adicional. No se permite tirada de salvación alguna contra estas heridas, incluyendo la regeneración, tiradas mágicas, etc. Si los personajes están presentes en la unidad el jugador que los controla puede decidir como repartir las heridas entre los personajes y la unidad.
4. Si el Señor de las Alimañas es destruido por la Inestabilidad en el primer turno de combate, el enemigo podrá proseguir como es normal.

Ejemplo: El Señor de las Alimañas pierde un combate por 4. El jugador que lo controla logra un 7 en sus 2D6. Es un resultado más bajo que su liderazgo de 9, así que no desaparece totalmente. Sin embargo, como los modificadores de la resolución del combate cuentan para la inestabilidad demoníaca, su liderazgo es reducido a 5 en la segunda parte del test. Esto significa que el Señor de las Alimañas ha fallado el test por 2 y así pierde 2 heridas.

Inmune a la Psicología: El Señor de las Alimañas es inmune a la psicología.

Permanece Solo: El Señor de las Alimañas nunca puede unirse a una unidad.

Encarnación de la Rata Cornuda: Todas las unidades de Skaven amistosas con al menos una distancia de 15 cm del Señor de las Alimañas son inmunes a la psicología.

Aura Demoníaca: Los demonios no son de carne mortal y tienen una inmunidad a las armas mundanas. El Señor de las Alimañas tiene una tirada de salvación especial de 5+. Sin embargo esta tirada de salvación no se puede utilizar contra ataques mágicos como hechizos u objetos mágicos.

Terror: El Señor de las Alimañas está entre los más terroríficos monstruos. Se utilizan la reglas de terror tal como se describe en el Reglamento Warhammer.

Lanza Mortífera: Las lanzas usadas por los Señores de las Alimañas están emparentadas con el saber de la Muerte. Un impacto de una lanza de la muerte no permite tirada de salvación.

Hechicero: Los Señores de las Alimañas están bien formados en los reinos de la magia y son magos de nivel 4, equivalente a un Vidente Gris. Escogen sus hechizos de la lista de Magia Skaven. Los Señores de las Alimañas no poseen Piedra Bruja.

Lord Skrolk, Señor de la Plaga del Clan Pestilens

Trasfondo original de Andy Chambers

Nuevas reglas de Alessio Cavatore

Traducción: Cave Cover (cavecover@hotmail.com)



Lord Skrolk es muy viejo e inimaginablemente diabólico. Gracias a la bendición de la Rata Cornuda, ha vivido muchos años sembrando el terror y penas inenarrables en el mundo de los humanos. Al principio de su vida, Skrolk era un simple Monje de la Plaga pero su devoción a la Rata Cornuda le ayudó en la larga lucha por el poder, llevándolo a Plagaskaven a ofrecer sus servicios a Nurglitch, el séptimo Archiseñor de la Plaga. Nurglitch el Séptimo le sometió a largas y arduas pruebas, incluyendo atravesar el insano y peligroso Laberinto Blindwurm bajo las posesiones del Clan Pestilens en Lustria.

Skrolk salió airoso en todas.

Lord Skrolk es un poderoso guerrero capaz de masacrar a cualquiera que amenace su posición de agente favorito del Archiseñor. La más temida de sus armas es el Báculo de la Corrupción, una terrible vara de madera de araña que puede matar con un simple roce. También porta uno de los sagrados volúmenes del Liber Bubonicus o Libro de la Penas, un tomo mágico que contiene el secreto de todas las enfermedades y plagas del mundo. Lord Skrolk ha empleado largas centurias en estudiar la alquimia y los conocimientos ocultos en sus páginas para convertirse en un poderoso hechicero dominador de las formas de la muerte y la degeneración.

Lord Skrolk es físicamente terrorífico, hace mucho tiempo que su piel podrida se convirtió en jirones descosidos y se desgarró el mismo los ojos cuando contempló la radiante corrupción del Archiseñor de la Plaga, deseando no ver otra criatura tras haber visto a una tan gloriosa. Ahora, su diabólica vitalidad arde a través de sus miembros, y gracias a la bendición de la Rata Cornuda, ha visto el mundo de nuevo, pero solo como los púrpuras y los verdes de la corrupción y la decadencia. Las perniciosas enfermedades que se aferran al cuerpo podrido de Skrolk son tan mortales que solo sus hermanos Monjes de la Plaga pueden acercarse a él y mantenerse a salvo.

Tu ejército puede incluir a Lord Skrolk, agente de uno de los más infames Señores de la Descomposición, el Archiseñor de la Plaga Nurglitch del Clan Pestilens. Tu ejército debe incluir al menos un regimiento de Monjes de la Plaga si quieres utilizar a Lord Skrolk. Lord Skrolk puede ser empleado como una opción de Comandante, pero también ocupa una de tus opciones de héroes. Debe desplegarse exactamente como se presenta y no podrá portar otro equipamiento u objetos mágicos extras.

Lord Skrolk, Señor de la Plaga del clan Pestilens

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lord Skrolk	12	6	3	4	5	4	6	5	7

Puntos: 400

Armas: El Báculo de la Corrupción.

REGLAS ESPECIALES

Furia Asesina: igual que todos los miembros del Clan Pestilens, Lord Skrolk está sujeto a las reglas de *furia asesina*.

Terror: Lord Skrolk es tan absolutamente repugnante y espantoso que causa *terror* en el enemigo.

Nube de Moscas: El aire que rodea a Lord Skrolk zumba con numerosas moscas y escarabajos que estorban a los enemigos, intentando atacarlos. Cualquier miniatura en contacto con la de Skrolk sufre un modificador de -1 a sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo.

Adepto a la Podredumbre: Lord Skrolk es completamente inmune a los efectos del Saber de la Magia de Nurgle.

OBJETOS MÁGICOS

El Liber Bubonicus: Consulta la página 39 del Libro de Ejército Skaven.

Fragmentos de Piedra Bruja: Skrolk porta tres Fragmentos de Piedra Bruja (consulta la página 38 del Libro de Ejército Skaven).

Báculo de la Corrupción: El Báculo de la Corrupción combina los efectos del Incensario de la Plaga (consulta la página 32 del Libro del Ejército Skaven) y la Espada de la Corrupción (mira la página 37 del Libro de Ejército Skaven).

Campana de las Mil Varicelas: *Colgada del cuello de Lord Skrolk, es un artefacto impío conocido por los Monjes de la Plaga como la Campana de las Mil Varicelas.* La Campana no tiene un poder especial hasta que Skrolk sea herido. Entonces al final de cada turno del jugador, comenzando en el turno en que Skrolk es herido, cualquier miniatura cuya base esté en contacto con la de Skrolk (¡amigo o enemigo!) debe pasar un chequeo de Iniciativa o sufrirá una herida, sin posibilidad de salvación por armadura. Cada herida no salvada fortalece a Skrolk, sanado una de las heridas que hubiese sufrido anteriormente.

Ikit Claw, Maestro Brujo Del Clan Skryre
Trasfondo original de Andy Chambers
Nuevas reglas de Alessio Cavatore
Traducción: Cave Cover (cavecover@hotmail.com)

Ikit Claw ha dedicado su larga vida a estudiar todas las formas de magia, incluyendo los hechizos de hombres y Elfos. Décadas antes de la Segunda Guerra Civil Skaven Ikit Claw viajó en secreto por todos los rincones del Imperio Subterráneo. Visitó la distante Cathay para robar los secretos de los antiguos místicos humanos y penetró en las bóvedas sepultadas de Vorshgar en el norte de las tierras de Naggaroth. Lideró una fuerza expedicionaria a la misteriosa isla de Albion, en busca de los secretos perdidos de los Ancestrales y arriesgándose a la ira del Clan Pestilens, viajando a través de las junglas de Lustria y visitando las ruinas monolíticas que habían sido erigidas desde el principio de los tiempos.



Desde su gran travesía, Ikit Claw adquirió unos conocimientos enciclopédicos de los hechizos de las razas civilizadas. Cuando retornó a Plagaskaven, Ikit Claw encontró a su maestro y los otros Señores de la Descomposición tambaleándose al borde de una guerra civil tras el fracaso de la Varicela Roja del Clan Pestilens en Bretonnia. Lord Morskittar conquistó para el Clan Skryre un cuarto de Plagaskaven y estuvo esperando el inevitable colapso. Ikit Claw por su parte se apresuró manteniéndose preparado. Efectivamente, una gran parte del Clan Pestilens hizo un esfuerzo para tomar la Cámara del Congreso, luchando en Plagaskaven.

Cuando fue el tiempo fue propicio, Lord Morskittar envió a Ikit Claw a liderar a los Ingenieros Brujos hacia el templo, ostensiblemente para restaurar el orden. Los hechizos de Ikit Claw eran imparables y limpiaron el recinto del templo despejándolo de las facciones en liza con explosiones incendiarias y afilados granizos negros. El Clan Skryre tomar el templo en un golpe imparable y Lord Morskittar emergió declarándose a su mismo gobernante de Plagaskaven. Sin embargo, por entonces la guerra interina se había propagado por todo el Imperio Subterráneo y ya nadie escuchaba a los poderosos Señores de la Descomposición.

Lord Morskittar gobernó la mayoría de Plagaskaven durante algunas centurias, expulsando a los otros clanes de los túneles más bajos y de las demás zonas de la ciudad. Ikit Claw fue su sirviente de confianza durante esta época, supervisando los grandes proyectos sobre la ciencia y la hechicería que Lord Morskittar había puesto en funcionamiento. Debido a estos grandes experimentos, Ikit Claw percibió antes que nadie en el Imperio Subterráneo la enorme marea de magia oscura que precede a la gran incursión del Caos. Gracias a ello Lord Morskittar estuvo preparado cuando

los Videntes Grises declararon su intención de invocar a la Rata Cornuda y acabar con la guerra.

Ikit Claw es alto y de pelaje blanco, siempre una marca de distinción y poder entre los Skaven. Como todos los miembros del Clan Skryre, se ocupa y experimenta con nuevas armas y artificios, deleitándose cualquier cosa que provoque daño al enemigo. El último de sus muchos inventos es el Cañón de la Disformidad, un terrorífico artefacto de destrucción que ha sembrado la muerte en las apretujadas formaciones de los regimientos Enanos, Orcos y Humanos con una precisión letal.

La cara y un brazo de Ikit se quemaron espantosamente en un experimento fallido hace tiempo. Se construyó una complicada máscara para cubrir su mutilada y pelada calavera y una garra ingeniosamente fabricada con hierro, cristal y cobre para adquirir más fuerza en su brazo podrido. La garra contiene varias de sus mejores invenciones, incluyendo un pequeño proyector de fuego de disformidad. Ikit Claw también porta El Espíritu de la Tormentas, un arma endemoniada que creó en su propio taller de piedra bruja en las profundidades del Imperio Subterráneo.



Tu ejército puede incluir a Ikit Claw, el emisario de Lord Morskittar, uno de los infames Señores de la Descomposición. Si Ikit Claw es el General de tu ejército debes gastar el 25% de tus puntos en tropas del Clan Skryre. Ikit Claw puede escogerse como una opción de Comandante, pero también ocupará una de las opciones de héroe. Debe desplegarse exactamente como se presenta y no podrá portar otro equipamiento u objetos mágicos extras.

Ikit Claw, Maestro Brujo del clan Skryre

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ikit Claw	12	4	4	4	4	3	5	2	7

Puntos: 410

Armas: Pistola de Piedra Bruja, armas de Piedra Bruja, condensador mejorado de energía de Piedra, acumulador sobrealimentado de energía de Piedra Bruja, proyector de Piedra Bruja.

Armadura: Armadura de Disformidad (ten en cuenta que Ikit Claw aún puede lanzar hechizos aunque lleve la armadura)

Magia: Ikit Claw es un hechicero Nivel 4. Puede escoger sus hechizos de las siguientes listas: Saber del Fuego, las Sombras, Magia Oscura y la Magia de los Emisarios Oscuros. Esto se suma al hechizo de Rayo de Disformidad que posee por defecto, puede lanzarlo también con Dificultad 11+, causando 3D6 impactos de Fuerza 5. (consultar las reglas del Maestro Brujo de la página 77 del Libro de Ejército Skaven.)

REGLAS ESPECIALES

Inmune a la Psicología: En su aventura tras el arcano conocimiento, Ikit Claw se había relacionado con los más grandes demonios y visto cosas que hubieran reventado las mentes de los comunes mortales. Estas experiencias le hicieron inmunes a las emociones ordinarias propias de otras criaturas, por lo que no le afecta ningún tipo de regla psicológica.

La Garra de Ikit: El brazo metálico de Ikit Claw contiene un pequeño proyector de Piedra Bruja. Se utiliza como un arma de aliento. Cuando se dispara, coloca la plantilla de la llama de tal forma que el extremo más estrecho toque con la base de Ikit. Las miniaturas impactadas por la plantilla sufren un impacto de Fuerza 4. Las unidades que sufran cualquier baja deberán someterse a un chequeo de pánico. Tira un D6 después de cada disparo con el proyector de Piedra Bruja: un resultado de 1 o 2 agotarán su combustible y no podrá volver a utilizarse durante el resto de la partida.

OBJETOS MÁGICOS

Fragmentos de Piedra Bruja: Ikit Claw posee un total de cinco Fragmentos de Piedra Bruja (consulta la página 38 del Libro de Ejército Skaven), que puede usarse para aumentar el poder de su hechizo Rayo de Disformidad o cualquier otro de la lista que utilice.

Esferas de la Muerte: Mira la página 37 del Libro de Ejército Skaven.

Armadura de Disformidad: Mira la página 37 del Libro de Ejército Skaven.

Colgante de la Putridez: Mira la página 38 del Libro de Ejército Skaven.

Espíritu de la Tormenta: Mira la página 38 del Libro de Ejército Skaven

Señor de la Guerra Queek, Coleccionista de Cabezas

Trasfondo original de Andy Chambers

Nuevas reglas de Alessio Cavatore

Traducción: Cave Cover (cavecover@hotmail.com)



El Señor de la Guerra Queek Arranca-cabezas es la garra derecha del Señor de la Guerra Gnawdwell, el gobernante del Clan Moulder y la Ciudad de los Pilares. Gnawdwell es uno de los Señores de la Descomposición y sin duda, uno de los más poderosos Señores de la Guerra en el Imperio Subterráneo. El Señor de la Guerra Gnawdwell ha confiado a Queek ser su lugarteniente desde que éste nació, proporcionándole las mejores armaduras y armas, resguardándole de los demás Señores de la Descomposición y organizando asesinatos para mantenerle a su lado.

El Señor de la Guerra Queek ha llevado a varios ejércitos a la batalla contra las fortificaciones enanas de las Montañas del Fin del Mundo y contra el famoso Señor de la Guerra Goblin Nocturno Skarsnik, quien dominó los niveles más altos de Karak Ocho Picos con puños de hierro.

Queek disfrutó de un considerable éxito en aquellas correrías de la época, en especial en la batalla de la Escalera Norte donde lideró a los guerreros del Clan Moulder en una incursión sorpresa contra los poco preparados guardias Goblins Nocturno a través de una antigua alcantarilla. Los guerreros del clan rodearon rápidamente a los sorprendidos Goblins, matando a la mayoría de ellos y esclavizando al resto. El Señor de la Guerra Queek mató personalmente a Señor de la Guerra Goblin Nocturno, destrozando la resistencia de los Goblins y reafirmando su temible reputación en el proceso.

El temperamento arisco y el inmenso ego de Queek son ampliamente conocidos entre los Skaven y muy admirados. Siente gran placer desafiando a líderes y héroes enemigos en combate singular y acabando con ellos. Las cabezas cortadas que cuelgan como trofeo de Queek son guardadas como recuerdo de sus muchos desafíos, haciendo de él una visión inconfundible en el campo de batalla- su colección incluye la cabeza de Krug Ironhand de Karak Drazh, Ikit Slash y las manos de Albrencht Kraus.

El patronazgo del Señor de la Guerra Gnawdwell significa que Queek está muy bien equipado para un Señor de la Guerra. Normalmente utiliza una Armadura de Disformidad y porta un Arrancaojos y una Degolladora de Enanos, un arma ancestral forjada hace mucho tiempo, cuando los Skaven empezaban sus amargas e interminables guerras con los enanos de las Montañas del Fin del Mundo.

Tu ejército debe incluir una unidad de Alimañas si quieres usar al Señor de la Guerra Queek. El Señor de la Guerra Queek puede utilizarse agotando una opción de Comandante, pero usará también una de tus opciones de Héroe. Debe desplegarse exactamente como se presenta y no podrá portar otro equipamiento u objetos mágicos extras.



Señor de la Guerra Queek, Coleccionista de Cabezas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Queek	12	7	4	4	4	3	8	4	7

Puntos: 300

Armas: El Arrancaojos, Degolladora de Enanos.

Armadura: Armadura de Disformidad.

REGLAS ESPECIALES

¡Desafío-desafío! Queek está sumamente seguro de sus posibilidades. Cuando el Señor de la Guerra Queek esté en combate cuerpo a cuerpo siempre emitirá un desafío contra cualquier personaje enemigo, tanto si lo deseas como si no (consulta la página 66 del Reglamento de Warhammer para más detalles sobre Desafíos) y siempre aceptará si el enemigo declara el desafío primero. Cuando Queek está luchando en un desafío, lo hará con la furia de un engreído, por tanto puede repetir cualquier tirada fallida para impactar o herir.

Odio: El Señor de la Guerra Queek cae muy fácilmente en la cólera y desarrolla un profundo odio sicótico hacia todo aquel o aquello que se cruce en su camino. Enanos, Orcos y Goblins suelen encontrarse en su camino a menudo - ¡Por ello él los *odia* a muerte! Consulta las Reglas de Psicología para más detalle sobre el odio, pero recuerda que el Señor de la Guerra Queek solo *odia* a los Enanos, Orcos y Goblins.

Dos armas: El Señor de la Guerra Queek es extremadamente adepto al combate con sus dos armas mágicas, en un deslumbrante y rápido movimiento de espadas. Él utiliza el Arrancaojos y la Degolladora de Enanos a la vez, obteniendo un total de 5 Ataques por turno. Todos estos ataques no permiten salvación por armadura, así como hiera a los Enanos con 2+.

OBJETOS MÁGICOS

El Arrancaojos: Consulta la pagina 36 en el Libro de Ejército Skaven.

La Degolladora de Enanos: Consulta la pagina 36 en el Libro de Ejército Skaven.

Armadura de Deformación: Consulta la pagina 37 en el Libro de Ejército Skaven.

Colgante de la Putridez: Consulta la pagina 38 en el Libro de Ejército Skaven.

Señor De la Muerte Snikch

Señor De las Asesinos Del Clan Eshin

Trasfondo original de Andy Chambers

Nuevas reglas de Alessio Cavatore

Traducción: Cave Cover (cavecover@hotmail.com)



El Señor de la Muerte Snikch es el Señor de los Asesinos y primer agente de Lord Sneek, Señor de la Descomposición y Lord de las Sombras del Clan Eshin. Su infamia es sólo superada por el misterio que rodea su paradero en un determinado momento. Lord Sneek asegura que este es el problema - hasta que alguien sepa donde reside el señor de los Asesinos, nadie se sentirá seguro. El Señor de la Muerte Snikch ha aparecido en casi cualquier sitio del Viejo

Mundo al menos una vez, raramente se le ha visto pero siempre deja su símbolo distintivo trazada con sangre al lado de las cabezas decapitadas de sus víctimas.

Desde luego tales rituales sangrientos son sólo decretados cuando el Lord de las Sombras cree que se debe dar un ejemplo, generalmente a otros Skaven desafiantes. En las tierras de los hombres, de los elfos y Enanos sigue siendo difícil averiguar la presencia del Señor de la Muerte, manteniéndose a salvo sin ser descubierto. Por ejemplo, la extraña muerte de Frederick Hasselhoffen y su séquito entero en Altdorf no ha sido aclarado hasta hoy en día. Y el destino del Mago Celestial Heinrich Frisen, encontrado con la piel arrancada en su santuario, en el Colegio Celestial de Magia, cuya única entrada estaba triplemente bloqueada desde dentro y protegida con potentes defensa mágicas, dejó la ciudad envuelto en el misterio. Muchos hablaban sobre demonios pero sólo los verdaderos eruditos saben que los demonios raramente dejan tan pocas pistas.

Pero ¿quién puede conocer que otros horrores ha perpetrado el Señor de la Muerte? ¿Cuántos barcos se han hundido o encallado debido a misteriosos agujeros o desuniones en el aparejo, cuantas ciudades han sido consumidas por el fuego o la pestilencia emanada desde el interior de una alcantarilla?

En el campo de batalla el Señor de la Muerte espía a sus víctimas oculto bajo la mágica Capa de las Sombras, cuyo poder embrujado es suficientemente fuerte como para abrir un hueco en las más complicadas defensas. En donde El Señor de la Muerte Snikch ha dejado una cautelosa pisada ningún príncipe o señor de la Guerra estará a salvo.

El Señor de la Muerte Snikch puede utilizarse como una opción de Comandante, pero tomará también una de tus opciones de héroe. Debe

desplegarse exactamente como se presenta y no podrá portar otro equipamiento u objetos mágicos extras.

Señor de la Muerte Snikch, Señor de los Asesinos del clan Eshin

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sknich	17	9	6	4	4	3	10	4	9

Puntos: 515

Armas: Espadas Supurantes, Bombas de Humo.

Armadura: Ninguna.

REGLAS ESPECIALES

Asesino Supremo: La reglas de los Maestros Asesinos (Consulta la página 76 del Libro de Ejército Skaven) se aplican al Señor de la Muerte Snikch: *Explorador, Oculto, Liderazgo*. Además de la regla especial de *Golpe Letal*.

Esquivar: El Señor de la Muerte Snikch es extraordinariamente rápido y ágil hasta el punto en que puede esquivar las veloces flechas en el aire.

Esto se debe gracias a un asombroso entrenamiento o algunas mutaciones controladas que nos son desconocidas. Debido a su excepcional rapidez y agilidad, el Señor de la Muerte puede esquivar los golpes, hechizos y misiles en combate cuerpo a cuerpo. Esto se representa con una tirada de salvación de 4+.



OBJETOS MÁGICOS

Espadas Supurantes: El Señor de la Muerte Snikch porta tres Espadas Supurantes (consulta la página 36 del Libro de Ejército Skaven), ¡esgrimando una en cada mano y la otra con su cola! En combate cerrado esto suma 2 Ataques extra a los ya mostrado en sus atributos, ¡haciendo un total de 6!

Estrellas de Piedra Bruja: Consulta la página 36 del Libro de Ejército Skaven.

La Capa de las Sombras: Consulta la página 38 del Libro de Ejército Skaven.

Brazaletes del Poder: Consulta la página 39 del Libro de Ejército Skaven.

Skavens nuevos/nuevos

La Rata Pichona

By Warhammer or Not

Nadie se acuerda del verdadero nombre de la rata pichona, entre los Skavens siempre será la rata pichona. Al nacer, todo su clan se quedó sorprendido, ya que su cola era anormalmente larga. Con el paso del tiempo la cola creció y entre su clan empezaron a llamarle la rata pichona. Eso no le hacía mucha gracia, pero comprobó que el hecho de tener una cola tan grande le podía ser de mucha utilidad, y comenzó a ejercitarla. La furia que sentía cuando alguien se burlaba de su cola le hizo ser más constante en sus entrenamientos, hasta que demostró su valía en el combate. Los Skavens veneran ahora a la rata pichona, y los videntes hacen experimentos con piedra de disformidad con los recién nacidos para intentar conseguir los mismos efectos.

Puedes elegir a la Rata Pichona como una opción de Comandante en un ejército Skaven. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Rata Pichona

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rata Pichona	15	5	3	4	4	2	6	3	6

Puntos: 120 puntos

Armas y equipo: Lleva la *Espada Supurante*, armadura ligera y escudo.

Reglas especiales: *Ataque de Cola*.

Objetos Mágicos

Espada supurante: La espada supurante le aumenta la fuerza en +1 y cada herida no salvada equivale a 1d3 heridas

Reglas especiales

Ataque de cola: Al contar con una cola extralarga puede efectuar un ataque adicional con ella, de fuerza 3, que anula tiradas de salvación por armadura.

Natrik el Asesino

(por Natrik spaz_go7@hotmail.com)

Natrik es un asesino descendiente del linaje Farar, que quiere decir Venganza. Su padre lucho en las guerra del Fénix contra los elfos oscuros. Sabiendo que su muerte era próxima, Grark (que era su nombre) encomendó al mejor asesino skaven no perteneciente al consejo de los 13; Snikch. Tras morir en las guerras del fénix, Snikch adoptó a Natrik y le trató como a cualquier iniciado del clan Eshin... pero bastante más a fondo. Pronto fue nombrado corredor de alcantarillas, que significaba subjefe de una secta del clan Eshin. Años después, otro Skaven de igual rango llamado Klawfull con ganas de ser líder, convenció al Asesino jefe de la banda que le había visto negociando con humanos. Entonces fue expulsado del clan Eshin.

Cuando se enteró Snikch de la expulsión de Natrik, fue a ver a Klawfull (que ya era un asesino) y le hubiera asesinado si no hubiera aparecido Natrik en ese momento. En todo ese tiempo, había visitado todo el mundo en compañía de Thanquol disfrazándose de un vulgar guerrero del Clan Skaven. Había llegado hasta Lustria donde conoció a su contrincante más poderoso conocido como Scroug, un saurio con ganas de cumplir las profecías de los ancestrales. Así Klawfull fue finalmente bajado a corredor de sombras, pues el honor es un aspecto que importa mucho a los miembros del clan Eshin. No mucho tiempo después, Natrik, nombrado asesino, fue a ver a Snikch. Una importante misión le iban a encomendar a las extrañas islas dragón...

Puedes elegir a Natrik como Comandante pero además utilizará una de tus opciones de héroe. Si incluyes a Natrik, puedes incluir a su banda por el incremento en puntos correspondiente. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos adicionales.

Natrik

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Natrik	16	10	6	4	4	3	10	10	8

Puntos: 735 puntos.

Armas y equipo: Espada "El Silencio", Espada Supurante, estrellas arrojadas, pistola de piedra bruja. Además tiene la Capa de Sombras (ver libro de los Skavens, página 38).

Reglas Especiales: Odio Eterno a los Elfos, Esquivar, Asesino.

Objetos Mágicos

"El Silencio": los 5 ataques realizados con esta espada se consideran con Golpe Letal.

Espada Supurante: proporciona +1 a la fuerza, y además, cualquier herida no salvada hace 1d3 heridas.

Reglas Especiales

Odio Eterno a los Elfos: Natrik tiene un odio acérrimo a los Elfos de cualquier tipo, así que cuando lucha contra éstos, hiere siempre con 2+, y aplica un -5 a la tirada de salvación por armadura que deban hacer. Además,

cualquier Elfo en contacto peana con peana con Natrik tiene un-3 a cualquier tirada para impactar y herir.

Esquivar: Natrik tiene una habilidad innata esquivando cualquier tipo de golpes, así que tiene una tirada de salvación especial de 2+ para proyectiles no mágicos y en combate cuerpo a cuerpo.

Asesino: Natrik sigue todas las reglas de los Asesinos Skaven.

La Banda de Natrik

Natrik nunca va solo, sino siempre va con su banda de skaven. Con ellos ha hecho innumerables misiones, tanto en el imperio Skaven como fuera de él. No siempre va con todos, pero siempre va con los hermanos Gazur; Jimmykit y Billykit. Su banda se considera unidad hostigadora que efectúa ataques envenenados, igual que Natrik, y consume una opción de unidad Singular.

La Banda de Natrik

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jimmykit Gazur	15	4	4	4	3	2	5	2	7
Billykit Gazur	15	4	4	4	3	2	5	2	7
Tarky	15	4	4	3	3	2	5	1	7
Mata-Todo	15	3	0	5	4	3	3	3	5
Alimañas de la Noche	15	3	3	3	3	1	5	1	6
Tirapiedras Nocturnos	15	3	3	3	3	1	5	1	6

Composición de la Banda: Jimmykit y Billykit son indispensables. Puedes incluir a Tarky y Mata-Todo, entre 0 y 2 Alimañas de la Noche, y entre 0 y 2 Tirapiedras Nocturnos. La banda es una unidad hostigadora. Ningún personaje además de Natrik puede añadirse a la Banda. Ningún elemento de la Banda puede separarse de ella (a no ser que muera, claro). Todos los ataques de la banda se consideran ataques envenenados.

Puntos: Los hermanos Gazur (Jimmykit y Billykit) valen 66 puntos ambos (cuenta 33 puntos de victoria por cada uno que resulte eliminado). Tarky y Mata-Todo valen 139 puntos (si mueren, contar 75 puntos por Tarky y 69 por Mata-Todo). Cada Alimaña de la Noche cuesta 11 puntos. Cada Tirapiedras Nocturno tiene un coste de 13 puntos.

Armas y equipo: Jimmykit Gazur tiene dos pistolas brujas, arma de mano, y una tirada de salvación por armadura de 5+. Billykit Gazur tiene un mayal y una armadura ligera. Tarky tiene dos armas de mano y estrellas arrojadas. Mata-Todo es una Rata Ogro que tiene dos Jezzails incorporados en la espalda (ver reglas especiales). Las Alimañas de la Noche tienen arma de mano y hondas. Los Tirapiedras Nocturnos tienen arma de mano y estrellas arrojadas.

Reglas Especiales: Mata-Todo es una Rata Ogro que tiene dos Jezzails incorporados en la espalda, pero es Tarky quien los dispara. A diferencia del resto de la banda, Tarky debe estar en todo momento peana con peana con su Mata-Todo. Para disparar los Jezzails debe usarse la HP de Tarky. Si Tarky muere, Mata-Todo no podrá disparar los Jezzails, y además se verá sujeta a estupidez.

Vidente Gris Roéalmas

By Azr@el (fripesa_industrial@airtel.net)

Puedes elegir a Roéalmas como Comandante. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos adicionales.

Roéalmas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Roéalmas	10	4	5	4	4	4	3	4	8

Puntos: 400 puntos.

Armas y equipo: *Báculo Brujo*, una Pistola Bruja.

Reglas Especiales: *Vidente Gris Experto*, *Conspirando*.

Objetos Mágicos

Báculo Brujo: En combate Cuerpo a Cuerpo se considera un arma de mano. Proporciona un +1 a las tiradas de Roéalmas para intentar lanzar hechizos. Además, Roéalmas ignorará la primera disfunción mágica que obtenga.

Reglas Especiales

Vidente Gris Experto: Roéalmas es un hechicero de nivel 4 que puede utilizar la Magia Skaven, el Saber de las Sombras o el Saber de las Bestias.

Conspirando: Siempre está conspirando contra el Imperio, así que Roéalmas odia cualquier clase de humanos (Imperio, Bretonia, regimientos de renombre humanos, Catai, etc.)

Nota de Azr@el: Una miniatura de vidente gris antigua sería lo ideal. Si no tenéis ninguna, la nueva miniatura también servirá. Se le podían hacer unos cambios al báculo para representar el báculo brujo, e intentar poner la pistola en la otra mano. La pistola de un herrero vendría bien.

Thangaragh

By Dapero

Puedes elegir a Thangaragh como Comandante. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos adicionales.

Thangaragh

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Thangaragh	15	9	6	4	4	3	9	4	9

Puntos: 385 puntos.

Armas y equipo: Espada Cruel (pág. 36 libro Skavens), estrellas lanzables, Capa de las Sombras (pg. 38) y el Brebaje Skalm (pg. 38).

Reglas Especiales: *Increiblemente ágil, Mala Fama.*

Reglas Especiales

Increiblemente Ágil: Thangaragh es tan ágil que esquiva muchos de los golpes, por lo que dispone de una tirada de salvación especial de 4+ válida para ataques normales (no mágicos). Además, Thangarah siempre ataca primero, a no ser que el oponente ataque primero por magia.

Mala Fama: Thangaragh tiene una increíble fama de “poco fiar”, tanto entre los suyos como en sus enemigos. Causa terror, y no puede ser el General del ejército.

Yoga, Señor Asesino

By Yoga

[ligeramente retocado por Namarie]

Puedes elegir a Yoga como Comandante, pero además ocupará una de tus opciones de Héroe. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos adicionales.

Yoga

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Yoga	15	9	6	4	4	3	8	4	9

Puntos: 450 puntos.

Armas y equipo: dos armas de mano envenenadas, estrellas lanzables, Capa de Sombras (pg. 38 libro Skavens), bombas de humo.

Reglas Especiales: *Tira-Tira Estrellas*, *Subterráneo*, *Experto en Venenos*.

Reglas Especiales

Tira-Tira Estrellas: Yoga puede, en fase de disparo (y si no está entablado en combate cuerpo a cuerpo) hasta 4 estrellas lanzables. Además, se consideran ataques envenenados.

Subterráneo: puede elegirse entre “ocultarse” en una unidad o bien seguir la regla de excavadores de los Acechantes Nocturnos (pág. 19). Si se usa esta regla de “excavadores” debe notificarse al oponente *antes* de empezar la partida.

Experto en Venenos: Yoga es un experto asesino que hasta ha vuelto de las tierras de los Elfos Oscuros para poder aplicar los conocimientos allí adquiridos. Al inicio de la batalla el señor de los asesinos se coge uno de sus venenos para untar con él sus dos armas de mano y las estrellas.

a) +1 a la fuerza y -1 a la tsa (adicional a su fuerza)

b) ataques envenenados al impactar con 5 o 6, y -2 a la tirada de salvación

c) Cada herida no salvada hace 2 heridas.

Kharsainz & Lumoya

By Namarie

De entre los locos Ingenieros de las Marismas Enfermizas, había uno de ellos llamado Kharsainz, que estaba obsesionado con las Campanas Gritonas y la piedra de disformidad. Un día, hablando con su ayudante Lumoya, y después de ingerir una inmensa cantidad de brebaje verdoso destilado a partir de piedra de disformidad (decían que las ranas dirían su nombre en los anuncios), y fumar cachitos de piedra en un ingenio llamado Kha-Chimba, llegaron a la conclusión que la parte débil de las Campanas Gritonas eran su medio de propulsión. Así como la casi extinta Rueda de la Muerte era independiente de cobardes ratas que pudieran huir, la Campana Gritona, el mejor invento de los Skavens, podía quedar inutilizado simplemente eliminando a sus "empujadores". Dos años investigando con piedra de disformidad dieron su fruto en la campana "Fhokus", la primera Campana Gritona autopropulsada de la historia Skaven. Aunque ello quiera decir que era igualmente imprevisible...

Puedes elegir a Kharsain como dos opciones de Héroe y una de unidad Singular. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos adicionales.

Kharsain

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kharsain	-	5	4	4	4	2	6	3	6
Lumoya	-	3	3	3	3	2	4	1	5
Fhokus	5d6	-	-	5	6	6	-	-	-

Puntos: 400 puntos.

Armas y equipo: Kharsain tiene armadura ligera y lleva un látigo. Lumoya está equipado con armas de piedra bruja y pistolas brujas, además de tener el Espíritu de las Tormentas (ver página 38 del libro de Skavens).

Reglas especiales: Kharsain tiene *mala fama*. Lumoya es un Ingeniero Brujo, así que es un hechicero de nivel 1 que empieza con tres fragmentos de Piedra Bruja. Ambos van montados en la Campana Gritona *Fhokus*.

Reglas Especiales

Mala Fama: Kharsain tiene fama de no preocuparse por las consecuencias de llevar Fhokus al campo de batalla. Por ese motivo, Fhokus causa terror en TODAS las unidades del campo de batalla, ¡incluidos los propios Skaven!

Fhokus: La Campana Autopropulsada de Kharsain es una unidad con una potencia de unidad de 5. Se considera un carro a efectos de juego, con las siguientes características:

- Cada turno mueve 5d6cm. El jugador Skaven puede elegir la dirección. Si se obtienen 3 o más unos, tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:
1: *No toques ese bot...* La campana explota sonoramente y sus tripulantes mueren. El oponente suma los puntos de victoria. Además, coloca la plantilla grande en medio de la Fhokus: todas las miniaturas debajo de la plantilla reciben un impacto de F3 *envenenado*.
2-5: *Trata de arrancarlo, Kharsainz, trata de arrancarlo.* La Campana no se mueve en este turno ni en el siguiente, ni puede sonar la

campana. Además, sus dos tripulantes no pueden atacar debido a que están intentando que la Fhokus funciones.

6: *Ayiiiiiiiiii!!* La Campana sale despedida. La Piedra de Disformidad TDI (Toda la Disformidad nos Impulsa) provoca que Fhokus avance 60cm en línea recta. Todas las miniaturas en su trayecto (todas) reciben un impacto de F6 que anula tirada de salvación por armadura. Si choca contra un elemento de escenografía (árboles, una casa) considerado "duro" (nada de setos) la Campana se autodestruye en una bonita explosión verde. Si cae a algún elemento acuático (río, estanque, etc.) se hunde. Evidentemente, si se hunde o explota, el oponente recibe los puntos de victoria.

- Cuando carga, causa 1d6 impactos de F5.
- La Campana proporciona una tirada de salvación por armadura de 3+ a Lumoya y 4+ a Kharsain, con lo que en total tienen una armadura de 3+. Además, la Campana tiene una tirada de salvación especial de 3+.
- Como el resto de Campanas (ver páginas 30-31 del libro Skaven), es objetivo grande, puede (en fase de disparo) sonar la campana, y tiene resistencia a la magia (2).

[*Nota de Namarie:* creo que no es nada exagerado, y puede ser tremendamente divertido. Creo que está equilibrado, vale que es una campana que se mueve sola... pero eso cuando no salen tres 1's! No hay objetos mágicos, no deja de ser un carro algo mejorado... Y no olvidemos que la Campana causa terror a los propios Skavens... Si se quiere hacer más guapo aún, ¿qué tal pintarla de los colores del Focus de Carlos Sainz? Si alguien la prueba que me envíe un mail, please...]

Klawmunkast

Sacado de la página web de Games Workshop UK
Del escenario "Piedra de Disformidad"
Traducido por Namarie



Klawmunkast es el líder y la inspiración de los Ingenieros Brujos del Clan Skryre, enigmático pero entusiasta comandante. También es famoso por sus curiosos experimentos con piedra de disformidad, y por sus formidables (aunque también incomprensibles) invenciones tecnológicas.

Puedes elegir a Klawmunkast como una opción de Comandante en un ejército Skaven. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Klawmunkast

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Klawmunkast	12	4	3	3	4	3	5	2	7
Esclavo Mutante	12	2	2	4	4	1	3	1	4

Puntos: 255

Armas y equipo: arma de mano, pistola de piedra bruja, armas de piedra bruja, condensador mejorado de energía de piedra bruja, acumulador sobrealimentado de energía de piedra bruja, y el *Ojo de Skraw*.

Reglas especiales: *Genio Roedor, Tanque, Mutantes de Disformidad.*

Objetos mágicos

Ojo de Skraw: *En su aprendizaje con el Vidente Gris Skraw, Klawmunkast perdió su ojo izquierdo en una explosión de piedra de disformidad en el laboratorio de su maestro. Cuando Skraw murió en el ataque al pueblo imperial de Wissenberg, Klawmunkast recuperó el cuerpo del viejo Skaven, extrayendo la cámara de piedra de disformidad que llevaba Skraw como ojo, poniéndosela en su propio agujero. El ojo es un talismán muy potente, irradia mal rollo y hostilidad, mientras que proyecta un halo de destrucción. El Ojo da a Klawmunkast una tirada de salvación especial de 4+. Además, actúa igual que el Espíritu de las Tormentas (página 38 del libro Skaven) pero sin contar la distancia (alcance toda la mesa), siempre y cuando tenga línea de visión. Cada vez que se use esta habilidad, tira 1d6: con un 1 deja de tener efecto.*

Reglas especiales

Genio Roedor: *Aunque muchos de su propia raza piensen que no está bien de la cabeza, la línea que separa la locura de la genialidad es muy delgada. Muchas de sus ideas e invenciones son asombrosas, y tiene una concepción de la mecánica y de la piedra de Disformidad como ningún otro. Cualquier tirada en el dado de artillería de las máquinas del clan Skryre que de un resultado de Problemas puede repetirse. Si aún así en la tirada repetida vuelven a salir problemas, suma un +1 en la tabla de problemas (7+ cuenta como 6). Atención: esta habilidad no se aplica para el Tanque de Vapor Skaven.*

Tanque: *el último invento de Klawmunkast es un Tanque a Vapor Imperial... algo retocado.* Si incluyes a Klawmunkast podrás incluir el Tanque de Vapor Skaven. Las normas para dicho Tanque están en este mismo Apéndice.

Mutantes de Disformidad: *como consecuencia de los (muchas veces) catastróficos experimentos de Klawmunkast, sobre todo durante la preparación del Tanque de Vapor, algunos de sus esclavos (bueno, básicamente todos los que han sobrevivido) han sufrido algunas deformaciones, y han mutado a parodias de Skavens. Aunque han perdido por completo la capacidad mental, han desarrollado más fiereza o incrementado su musculatura hasta hacerse más fuertes.* Si Klawmunkast está en un ejército, se puede incluir 0-1 unidades de Esclavos Mutantes (unidad básica que no cuenta para el mínimo necesario), a 4 puntos por miniatura. Todas las normas para los esclavos (salvo el perfil modificado) son válidas para estos Esclavos Mutantes.

Morbus Sanguis

Sacado de la página web de Games Workshop UK
Del escenario "Piedra de Disformidad"
Traducido por Namarie

De entre todos los Señores de la Plaga, uno de los favoritos del Archiseñor es Morbus Sanguis, quien tiene la difícil tarea de conseguir más piedra de disformidad, aunque para ello tenga que atacar a otros clanes (como el clan Skryre, por poner un ejemplo). Así que tiene que bajar a las minas para que el Clan pueda desarrollar su última peste, llamada Muerte Amarilla.



Puedes elegir a Morbus Sanguis como una opción de Comandante en un ejército Skaven. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Morbus Sanguis

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Morbus Sanguis	12	6	3	4	5	3	6	5	7

Puntos: 150

Armas y equipo: Maza de Incienso.

Reglas especiales: Forma Leprosa, Muerte Amarilla, Pulgas, Furia Asesina.
Objetos mágicos

Maza de Incienso: *En realidad, se trata de dos armas en una. En combate cuerpo a cuerpo se usa como una maza normal, pero como inciensario de plaga, las púas de metal de la maza contienen piedra de disformidad infestada. Es un inciensario de plaga (ver página 32 del libro de Skavens) con la diferencia que su portador no debe hacer el chequeo para ver los efectos del vapor en él.*

Reglas especiales

Forma Leprosa: *Como buen discípulo de la decadencia, Morbus ha sido bendecido. Su cuerpo está continuamente parchado, y la piel de su cara está supurando continuamente. Enormes pústulas cubren sus piernas, y su brazo izquierdo está lleno de escamas. Morbus causa miedo (¡¡incluso entre otros skavens!!).*

Muerte Amarilla: *El Señor de la Plaga y sus fanáticos seguidores están desarrollando esta nueva peste para azotar el mundo. Se llama muerte amarilla porque el cuerpo de la víctima se vuelve de ese color antes de morir. Algunas ratas de laboratorio han servido de pruebas, y acompañan a Morbus a la batalla. Una horda de ratas podrá ser infectada con la Peste Amarilla, por +35 puntos por peana. Los ataques son envenenados, además de tener HA+1, F+1 y I+1.*

Pulgas: *Todas las ratas tienen pulgas, pero las de Morbus son realmente enormes, y saltan hacia el enemigo distrayéndolo. Cualquier ataque dirigido contra Morbus recibe un penalizador de -1 para impactar en CaC.*

Rímirík, Señor de los Clanes Skavens

By Luis Mars (luismars@hotmail.com)

[Perdona que lo haya modificado un poco, sólo lo de Señor de los Clanes, pero un Skaven de L12... ☺]

[El siguiente personaje puede estar (de hecho está algo) desequilibrado, así que deberías pedir permiso a tu oponente para poder ponerlo en una batalla]

Puedes elegir a Rimirik como una opción de Comandante más una opción de unidad Singular. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos ni poderes vampíricos adicionales

Rimirik, Señor de los Clanes Skaven

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rimirik	15	8	7	6	5	4	10	5	5

Puntos: 428 puntos

Armas y equipo: *Cola con Pinchos, Espada Cruel, Escudo Skaven* (libro Skavens página 37), *Armadura de Disformidad* (libro Skavens página 37).

Reglas especiales: *Señor de los Clanes, Guerrero Famoso, Bendición de la Rata Cornuda.*

Objetos Mágicos

Espada Cruel: Ver libro de Skavens, página 36. Él mismo diseñó la espada así que sabe como utilizarla por lo que solo puede herirle con un resultado de 1 en vez de 1-2.

Cola con pinchos. Además de sus ataques, Rimirik efectúa siempre un impacto automático de F3 (su cola).

Reglas Especiales

Señor de los Clanes: Rimirik es el máximo representante de los skavens de todos los clanes, por lo que se siente orgulloso de su raza y de su ejército, la confianza que tiene en su ejército, hace que sume a su atributo de liderazgo el nº de unidades de guerreros del clan, hasta un máximo de 10. (A este liderazgo se le puede sumar el bonificador por filas). Rimirik tiene que ser el general de tu ejército.

Guerrero Famoso: Si Rimirik se encuentra incluido en alguna unidad esta se encontrará bajo los efectos de la furia asesina y será tozuda debido al fanatismo que sienten los skavens por su líder y no pueden defraudarle.

Bendición de la Rata Cornuda: Sin duda alguna la Rata Cornuda tiene predilección por Rimirik, por eso ha pasado por las mas duras hambres y las guerras mas sanguinarias durante siglos, lo que le da una tirada de salvación especial de 4+

Mushk, acechante de sombras

By Barciela (cabarci@hotmail.com)

[Ligeramente retocado por Namarie ☺ que el original era muy burro]

Mushk era un joven guerrero del clan Task cuando éste se vio invadido por otro clan visiblemente mas poderoso que el, el Prasquat. Estos habían contratado servicios del clan Skryre y de sus terroríficos cañones de disformidad. De la masacre sólo sobrevivieron unos pocos, entre ellos Mushk, que fueron convertidos en esclavos del clan Prasquat.

Tras dos años en el clan (algo realmente inusual siendo un esclavo, que no suelen durar mas de unos meses), el señor de la Guerra, Chasks, le mando llevar a su presencia.

Impresionado por la capacidad de Mushk para seguir vivo, mando que le fueran dados trece azotes por cada batalla en la que hubiera participado y en la que no hubiera muerto como un buen esclavo. Tras recibir la tortura, Mushk se juro a si mismo acabar con el inmundo señor de la Guerra.

Estuvo meses y meses preparándose y recibiendo mas y mas torturas, que acrecentaban aun mas su odio; hasta que, el día en que Chasks mandó que el insolente esclavo fuera sacrificado a la Rata Cornuda, Mushk salio de entre las sombras y lo degolló, escurriéndose luego en un túnel y escapando así de la ira del clan Prasquat. Mientras pensaba en lo que haría en su estado, una sombra se planto delante del y le clavo algo en la garganta. Tras despertar del profundo sueño, se dio cuenta de que estaba totalmente curado de las heridas recibidas en el ritual de sacrificio. De repente un skaven ataviado de negro se presento ante el diciéndole: "Soy Snikch, señor de la muerte del clan Eshin, enviado de Lord Sneek para ver el trabajo que con tanta precisión has realizado. He de decirte que desde este momento te puedes considerar mi aprendiz como asesino"

Desde ese momento fue aprendiendo todo lo que un asesino debe saber sobre el arte de la muerte. La agilidad, tranquilidad mental y constitución física de Mushk ayudaron, así como su pelaje negro que le facilitaba el esconderse entre las sombras. Pronto se convirtió en el aprendiz predilecto de Snikch, al que dejaba sorprendido con sus habilidades. Mushk era capaz de fundirse en las sombras y salir de ellas tan solo para sembrar muerte a su paso. Después de varios años bajo la tutela del señor de la muerte partió hacia Naggaroth para aprender más sobre el arte del asesinato. Mushk se infiltraba en los rituales de ascensión de los elfos oscuros y aprendía más y más de ellos, sin que se percatasen de su presencia. El día que volvió casi igualaba a su maestro, y el clan Eshin lo aceptó como acechante de sombras, un título concedido solo a los asesinos mejor preparados. Desde entonces los clanes más ricos recurren a él para efectuar los asesinatos más difíciles.

Puedes elegir a Mushk como una opción de Comandante más una de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Mushk

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mushk	18	8	6	4	4	3	10	4	8

Puntos: 380.

Armas y equipo: Espada supurante. Además puede lanzar Estrellas de piedra bruja y tiene el Anillo de Hotek.

Reglas Especiales: Asesino, Esconderse entre las Sombras, Origen esclavo, Esquivar, Rencoroso.

Objetos Mágicos

Espada Supurante: Ver libro de los Skavens, página 36. +1F, cada herida no salvada causa 1d3 heridas.

Estrellas de piedra bruja: Ver libro de los Skavens página 36. Puede lanzar tantas estrellas como ataques tenga en su perfil, son armas arrojadas con un alcance de 25cm, con F5 y donde cada herida no salvada causa 1d3 heridas.

Anillo de Hotek: Fue robado a un noble Druchii por Mushk. Ver libro de los Elfos Oscuros página 19. Todo hechicero a 15cm o menos, que intente lanzar un hechizo, tiene disfunción con cualquier doble.

Reglas especiales

Asesino: todas las reglas aplicadas a los asesinos se aplican a Mushk.

Escondarse entre las sombras: *Gracias a su pelaje oscuro y a su sigilo Mushk puede fundirse entre las sombras volviéndose prácticamente invisible.* Al inicio del turno del jugador skaven puedes elegir que Mushk se esconda entre las sombras. Tira 1D6; con un resultado de 2+ Mushk se vuelve invisible (usa un marcador para representarlo) y con un 1 no habrá conseguido ocultarse. Mientras permanezca invisible será como si no existiera a todos los efectos. Así, no puede ser atacado ni puede ser objetivo de hechizos. En el turno del jugador que lo controla, Mushk sólo puede hacer dos acciones: moverse y dejarse al descubierto. Cuando mueve y está oculto mueve con un 10 en su atributo de movimiento (en vez del 18 normal); y por supuesto no puede usar objetos mágicos ni atacar ni disparar. A principio de cualquier turno, el jugador que lo controla puede decidir que reaparece (como se hace a principio de turno, podrá mover, declarar cargas y disparar y actuar de forma habitual). Al principio de cada turno del jugador enemigo, si Mushk está oculto, haz una tirada (1d6) por cada unidad que esté a 30cm o menos del marcador para ver si lo descubren: será descubierto con un resultado de 6+ en el primer turno, 5+ en el segundo, 4+ en el tercero... hasta llegar a un 2+. Mientras Mushk se considera oculto, lo estará a todos efectos y será como si no existiera: no hará saltar fanáticos de unidades de goblins, las unidades con furia asesina no deberán cargar hacia él, etc. En caso de que se encuentre en medio de una trayectoria de carga, el jugador que lo controla podrá "moverlo" 10cm para separarlo de dicha trayectoria. La excepción al "no existir" es que cualquier hechizo que afecte a todas las unidades del campo de batalla (o por ejemplo el Arca de las Almas; si hay línea de visión desde el marcador, se considera que Mushk tiene línea de visión).

Origen esclavo: *Mushk se siente más familiarizado con los esclavos que con los guerreros del clan.* Siempre empieza la partida oculto en una unidad de esclavos. Mientras Mushk siga con vida (puedes declarar a tu enemigo que usas este personaje al iniciar la batalla si deseas usar esta regla), todas las unidades de Esclavos pasan a ser tozudas. Los esclavos ven en Mushk el símbolo de la liberación e intentarán seguir su ejemplo liberándose de su señor como hizo el propio Mushk. Por eso, al principio de cada turno del jugador skaven, si Mushk no está oculto tira 1d6, con un resultado de 2+ no ocurre nada, pero con un 1 tira 1d6 para saber qué ocurre:

- 1: ¡Sublevación! Todas las unidades de esclavos (excepto las que estén en combate cuerpo a cuerpo) pasan a ser controladas por el jugador contrario hasta el inicio de tu siguiente turno. Ninguna unidad de esclavos puede atacar a Mushk. Si Mushk se encuentra dentro de una unidad de esclavos, esa unidad pasa a tener el efecto *Disputa*. Además, los esclavos que se subleven se verán sujetos a Furia asesina.
- 2-5: Disputa. Las unidades de esclavos empiezan a discutir entre ellas, así que no pueden realizar ninguna acción.
- 6: ¡Huyamos! Todas las unidades de esclavos del campo de batalla (incluso las que se encuentran en combate cuerpo a cuerpo) efectúan inmediatamente un movimiento de huida como si hubieran perdido el combate. El enemigo no puede perseguir.

Esquivar: *Mushk aprendió de su maestro el arte de esquivar los ataques enemigos.* Esto se traduce en una tirada de salvación especial de 4+ contra proyectiles no mágicos y ataques en combate cuerpo a cuerpo (no contra hechizos p.e.).

Rencoroso: *Mushk detesta a todos los Líderes skaven por su percance con Chasks.* Al inicio de la partida tira 1d6 por cada personaje skaven, con un resultado de 2+ no pasa nada, pero con un 1 dicho héroe será asesinado y será baja del ejército a todos los efectos. Si el personaje es de tipo Comandante puedes repetir la tirada para ver si es asesinado o no. Además, si muere algún personaje puedes repetir todas las tiradas de Esclavos.

Cosas=cosas de antes

La Rueda de la Muerte

Trasfondo original de Andy Chambers
Nuevas reglas por Anthony Reynolds
Traducción: Cave Cover (cavecover@hotmail.com)

Unidad Singular

Puntos/ miniatura: 150

La Rueda de la Muerte fue diseñada por el genio chiflado Ikit Claw, Maestro Brujo del Clan Skryre, el cual creó posteriormente el tan exitoso Cañón de la Disformidad. El Maestro Brujo está obsesionado con la creación de la máquina de matar perfecta, y está convencido de que algún día superará a sus predecesores que disfrutaban de fáciles victorias en combate gracias al Lanzallamas de Disformidad y los jezzails. Reuniendo el poder de la Piedra Bruja en estado natural para crear descargas eléctricas, Ikit Claw ha creado una terrorífica máquina de destrucción que avanza rodando rodeada por un espeso halo de púrpura disformidad. Cualquier cosa tan estúpida como para colocarse ante esta máquina infernal será despedazado por la deformidad o aplastado bajo la propia La Rueda de la Muerte.

La Rueda de la Muerte posee un único ocupante Skaven como tripulación; su poder motriz se mantiene gracias a dos hordas de Ratas Gigantes en dos grandes ruedas de molino. El giro de las ruedas de molino hace operar un generador de Piedra Bruja que crea la electricidad. A pesar de que puede ser dicho que el reactor de Piedra Bruja es algo inestable y que la velocidad generada por las ratas es algo irregular, una serie de exámenes utilizando unidades de esclavos como blanco a conseguido resultados impresionantes. Ahora los Ingenieros Brujos del Clan Skryre están construyendo esta maravillosa arma tan rápido como pueden.

Unidad Singular

0-1 Rueda de la Muerte (150 puntos).

0-1 Rueda de la Muerte

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rueda de la Muerte	8d6	-	-	5	5	4	-	-	-
Ratas Gigantes	-	3	0	3	-	-	4	5	-
Conductor Skaven	-	3	3	3	-	-	4	1	8

Tamaño de la Unidad: Cada Rueda de la Muerte es una unidad individual.

Tripulación: Cada Rueda de la Muerte es tripulada por un único conductor Skaven.

Armas y Armaduras: El conductor Skaven está armado por un arma de mano y una Pistola de Piedra Bruja.

Impulsado por: Ratas Gigantes

Tirada de Salvación: 5+

REGLAS ESPECIALES

Carruaje: La Rueda de la Muerte se utiliza como un carro con las siguientes excepciones.

Movimiento: Las Ratas que corren en el interior de las ruedas de molino de la Rueda de la Muerte caen en un loco frenesí causado por los flashes de electricidad y con los chispazos a su alrededor. La Rueda de la Muerte avanza a la vez que tropieza una rata sobre otra pero la velocidad es imposible de controlarse con precisión. A veces avanzará incluso de forma más ligera que un caballo al galope pero en otras ocasiones se cala cuando las Ratas están exhaustas.

Para representar esto, la Rueda de la Muerte no tiene un atributo de movimiento fijo. Se mueve automáticamente 8D6 y se mueve hacia delante con un movimiento compulsivo antes de que cualquier otra tropa pueda mover. El jugador puede controlar la dirección en la que la Rueda de la Muerte se mueve, representando al Ingeniero Brujo cuando utilizando el volante para girar a uno u otro lado sin conocer la distancia recorrida. El jugador debe decidir en que dirección mover la Rueda de la Muerte antes de que se lancen los dados de movimiento.

Si el movimiento de la Rueda de la Muerte es suficiente para contactar con una unidad se considera una carga. No es necesario una declaración formal de carga. La unidad objetivo puede responder normalmente, como si hubiese sido cargada de forma ordinaria. Estas reglas se aplican incluso cuando la Rueda de la Muerte contacta accidentalmente con una unidad amiga.

Impactos: Cuando la Rueda de la Muerte carga en combate inflinge D6 + 2 impactos de Fuerza 5. Esto se lleva a cabo al igual que un impacto más de carro, y sólo se diferencia en que el número de impactos es mayor.

Rayo de Disformidad: En cada fase de disparo Skaven la Rueda de la Muerte puede disparar D3 rayos de Disformidad (Lanzar dados en cada fase de disparo) El poder de los Rayos de Disformidad es muy imprevisible, puede derrumbar montañas en un minuto y la próxima vez solo causar quemaduras leves. El jugador Skaven puede decidir no disparar el Rayo de Disformidad, ayudando a mantener a los Skaven a salvo hasta que la Rueda de la Muerte esté más cerca del enemigo.

Para averiguar el verdadero poder de este Rayo, cada turno se tirará un dado de artillería, si consigues un número (2, 4, 6, 8, 10) este indicará la Fuerza de todos los rayos de ese turno. Cada uno de los tres rayos tiene un alcance de 8D6 y llegará a la miniatura más cercana en cualquier dirección, amigo o enemigo. Los Rayos de Disformidad se arquean salvajemente así que ignoran cualquier terreno entre ellos mismos y el blanco más cercano.

Si la Rueda de la Muerte entre en contacto con una unidad o miniatura no te preocupes por tirar dados para saber si le alcanzas con los Rayos o no

porque éstos le alcanzarán los blancos con los que entren en contacto automáticamente. Si varios blancos están a la misma distancia de la Rueda o en contacto a la vez el Rayo será atraído hacia el blanco que haya tenido la mejor tirada de salvación (porque estos llevan más armadura metálica). Cada rayo sólo dañará una única miniatura pero si llegare a herirla, ésta no sufre una sino 1D6 heridas. Los monstruos con jinete y similares enfrentados a la máquina de guerra que son alcanzados por un Rayo de Disformidad deberán repartir los impactos aleatoriamente entre criatura o jinete.

Si los dados indican que has errado un disparo algo habrá ido mal con el generador de Piedra Bruja. Entonces la Rueda de la Muerte disparará tres veces a la distancia máxima y máxima potencia (por tanto 48 cm y Fuerza 10). Tres ello la Rueda de la Muerte se autodestruirá y será retirada del juego.

Ataque de la tripulación: En la fase de combate a cuerpo, las ratas y el conductor Skaven combatirán a las miniaturas enemigas que hayan entrado en contacto con la Rueda de la Muerte por delante, atrás o los lados.

Inmune a la Psicología: El conductor Skaven está tan excitado por conducir la Rueda de la Muerte que es inmune a la psicología.

Potencia de la Unidad: la Rueda de la Muerte tiene una Potencia de Unidad de 4.

Huir y Perseguir: La Rueda de la Muerte huye y persigue de la misma manera que las demás tropas, aunque lo haga con 8D6.

Resistente a la Magia: Las descargas aleatorias de energía y la magia producida por el generador de Piedra Bruja crea un campo de protección poderoso alrededor de la Rueda de la Muerte. Los hechizos dentro de esta área raramente será interrumpidos por la confusión mágica, así pues la Rueda de la Muerte cuenta como si tuviese resistencia mágica.

Liderazgo: El conductor Skaven al cargo de la Rueda de la Muerte demuestra gran seguridad al frente de la monstruosa e infernal máquina. Así que cuenta con un Liderazgo de 8.

Cosas=cosas Nuevas

Tanque De Vapor Skaven

[De la página de Games Workshop Uk]

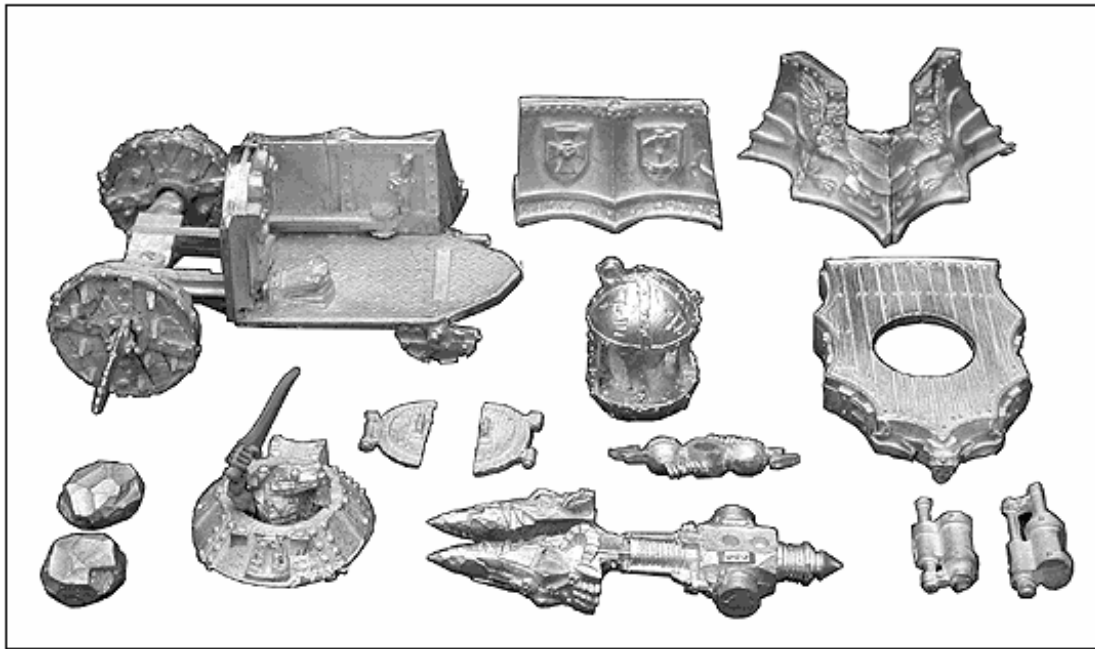
[Traducido por Namarie]

De los doce Tanques de Vapor Imperiales contruidos por Leonardo da Miragliano, muchos se perdieron. Uno de ellos, el Sigismund, se hundió en las Tierras Baldías cercanas a Marienburgo, después de una árdua batalla contra No Muertos. Cinco años después, en la batalla de Sollandham, un engendro mecánico que recordaba en la forma al Sigismund fue usado contra el Imperio por esos hombres rata conocidos como Skaven. Era aquella máquina el mismo Tanque a Vapor, corrupto y transportado cientos de kilómetros al Sur para los planes de los Skaven?



La idea de crear una máquina Skaven usando piezas del Tanque a Vapor fue de Nick Davis, mientras jugaba a “La Sombra de la Rata Cornuda”, un juego de ordenador ambientado en el mundo de Warhammer. Durante mucho tiempo le dio vueltas, y con la aparición del nuevo Tanque a Vapor y de la actualización de los Skavens, realizó su máquina (aunque la original era el doble de grande). La conversión es más o menos sencilla, ya que los Skavens probablemente no se dedicarían tanto a volver a fundir la enorme cantidad de metal del tanque, sino a (como siempre) experimentar y añadir cosas para sus propósitos.

Para realizar la conversión de la miniatura, básicamente se trata de coger un tanque a vapor y piezas, cuantas más mejor, y añadirlas al más puro estilo Skaven. No hay límite. Nick Davis, concretamente, parece que usó (entre otras) el generador del Cañón de Disformidad, las ruedas de la Vagoneta de Ataque Snotling, dos piedras (suponemos que luego las pintó como si fueran piedra de disformidad y el cañón frontal, formado por... hmmm... ¿“warp drill”? En fin, que lo que importa es que quede realmente como algo skaven, manteniendo la base del Tanque a Vapor.



Las piezas

Otra versión (con piezas antiguas, y una conversión bastante más compleja) es la llamada “Skaven Rat Tank”, pero las normas son las mismas. Ésta es una imagen del Skaven Rat Tank. Aparentemente es una mezcla entre el Tanque a Vapor antiguo, una Rueda de la Muerte, y unas cadenas (probablemente sacadas de algún elemento de Warhammer 40.000), más los típicos “accesorios” Skavens en este tipo de engendros.



Puedes elegir el Tanque de Vapor Skaven como una opción de unidad Singular (0-1), sólo en un ejército de 2000 o más puntos, y sólo si se incluye el personaje especial Klawmunkast (ya que él es el constructor).

Tanque a Vapor Skaven

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tanque a Vapor Skaven	-	1	3	6	-	-	0	0	10

Puntos: 325 puntos.

Armamento: tiene un Lanzallamas de Disformidad en la torreta y un Cañón de Disformidad en el casco.

Reglas especiales: *Es un Tanque, Lanzallamas, Cañón, Klawmunkast.*

Reglas especiales

Es un Tanque: Se rige por las mismas normas que el Tanque a Vapor Imperial, salvo por las armas: lleva de serie un Lanzallamas y un Cañón, y la tripulación no puede disparar (aunque el Ingeniero Imperial sí pueda). Tiene 25 puntos de estructura.

Lanzallamas: es el arma que lleva en la torreta. Sólo se puede usar en la fase de disparo. Actúa como el Lanzallamas de Disformidad Skaven (pg. 28 libro Skavens) y activarlo cuesta 1 punto de vapor. Si sale un resultado de problemas, tirar en la tabla de problemas del Tanque en vez de en la del Lanzallamas. Si sale un 1, además de los efectos en el Tanque, no se podrá volver a disparar el Lanzallamas en toda la partida (queda destruido).

Cañón: es el arma que lleva en el casco. Sólo se puede usar en la fase de disparo. Actúa como como el Cañón de Disformidad (pg. 28 libro Skavens) y activarlo cuesta 2 puntos de vapor. Si sale un resultado de problemas, tirar en la tabla de problemas del Tanque en vez de en la del Cañón. Si sale un 1, además de los efectos en el Tanque, no se podrá volver a disparar el Cañón en toda la partida (queda destruido).

Las Ratas Sobremutadas

By Etherian Goldsword (anikilator25@hotmail.com)

Estas ratas son creaciones de Grogg el Asqueroso. Eran ratas ogro a las que grogg les metió más piedra bruja. Ahora son ratas con grandes brazos y piernas sobresaliendo por todas partes.

Puedes elegir a las Ratas Sobremutadas como una opción de unidad Singular.

Ratas Sobremutadas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rata Sobremutada	12	3	1	4	5	3	2	3	3

Puntos: 75 puntos cada una.

Tamaño de la unidad: 3+

Armas y equipo: Llevan una variopinta colección de cachivaches, pero, a efectos del juego, se considera que llevan dos armas de mano(+1 ataque). Además, tienen una gruesa piel que les da una TSA de 3+.

Opciones: Puedes convertir una Rata sobremutada en Campeona (+1 a su atributo de Fuerza) por +15 puntos.

Reglas especiales: *Están Locas, Brutales.*

Reglas especiales

Están Locas: debido a su locura, están sujetas a *furia asesina* y a *estupidez*.

Brutales: debido a su gran brutalidad, tienen +1 a la Fuerza.

Transformación de la miniatura: Yo pondría brazos y piernas saliendo por todas partes.

Tortugas Ninja Skaven

By Luis (luismars@hotmail.com)

¡Cowabunga!

Splinter y las cuatro Tortugas Ninja cuentan como una unidad Especial (por ellas) más una opción de Héroe (por el Maestro).

0-1 Tortugas Ninja

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Splinter (Maestro)	15	5	4	5	3	2	5	1	9
Leonardo	12	4	3	5	6	2	6	1(2)	7
Donatello	12	4	3	5	6	2	6	1(2)	7
Michaelangelo	12	4	3	5	6	2	6	1(4)	7
Raffael	12	4	3	5	6	2	6	1(2)	7

Puntos: 260 (60 por Splinter, 50 por cada Tortuga Ninja).

Equipo: Cada una de las cuatro tortugas tiene un Caparazón. Leonardo va armado con dos Katanas; Donatello con un Bo; Michaelangelo con dos Nunchakus y Rafael con dos Sai. Cualquiera de las Tortugas puede equiparse con Shurikens por +15 puntos.

Reglas especiales: Son *ayudantes del clan Eshin*. Además, Splinter tiene *Telepatía animal*.

Objetos Mágicos

Caparazón: *Endurecido mediante la piedra bruja, puede llegar a soportar golpes lo bastante fuertes como para matar a un humano.* proporciona una tirada de salvación por armadura de 3+.

Katana: *una espada con un filo capaz de cortar un pelo que caiga encima.* La Katana anula la tirada de salvación por armadura de la miniatura herida.

Bo: *un bastón largo, de unos 2m, que se puede usar tanto para combatir como para parar los golpes enemigos.* Proporciona un ataque adicional a su portador. Además, mejora en 1 punto la tirada de salvación por armadura (combinada con el caparazón lo deja en 2+).

Nunchaku: *se trata de dos barras de metal o madera unidas mediante una cadena, que se mueven a velocidades de vértigo.* Cada nunchaku proporciona un ataque adicional (así, por ejemplo, 2 nunchakus son 4 ataques).

Sai: *es un arma típica de Nippon, como un puñal de unos 40cm de largo que tiene una empuñadura en forma de tridente, para bloquear impactos enemigos.* Su portador puede elegir por cada Sai que lleve, si realiza un ataque o bien para un ataque del enemigo. Es decir, puede realizar 2 ataques, o bien un ataque y quitar un ataque a una miniatura enemiga que esté en contacto peana con peana (ataque con arma, no valen ataques especiales como el koletazo de la Serpiente Alada o el garrote de un Gigante) o bien parar dos ataques.

Shuriken: estas estrellas son envenenadas con el mejor veneno de Nippon. Estrellas lanzables envenenadas. Además, por cada impacto tira 3d6: con un resultado de 15 la miniatura muere sin posibilidad de tirada de salvación por armadura ni las heridas que tenga (aunque puede aplicar tiradas de salvación especial)

Reglas Especiales

Ayudantes del Clan Eshin: *Mediante un pacto de sangre estos guerreros ninjas juraron lealtad al clan Eshin al que Splinter admiraba desde pequeño. Con este pacto, las tortugas ninja y Splinter se verían obligados a luchar por el clan Eshin y serían admitidos en la sociedad skaven. Tanto las tortugas como Splinter podrán ocultarse en cualquier unidad del clan Eshin y además las unidades del clan Eshin enemigas no podrán atacarles.*

Telepatía animal: *Los años de experiencia de este hombre rata, en la comunicación telepática con los animales de las alcantarillas, ha dado lugar a que pueda volver en contra de su amo a todas las unidades consideradas montura. En la fase de magia del primer turno, todas las unidades enemigas que se consideren animales que se consideren montura, a 30cm o menos de Splinter, deberán de hacer un chequeo de Liderazgo (para saber si intentan huir de la batalla; pueden usar el Liderazgo de su jinete), si no lo superan huyen 8d6cm hacia el borde del tablero. Esta unidad puede intentar "reagruparse" en la fase de inicio de turno. No se considera huyendo para ningún aspecto.*

[Nota para su creador, Luis. No he tocado casi nada, exceptuando... por favor, ¡Leonardo llevaba dos Katanas, y Donatello un Bo! Así que he cambiado tus Tonfas y Anciano de Primavera por sus armas buenas ☺ Además, Splinter no necesita Bo, así que se lo he quitado... También he retocado muy ligeramente la telepatía de Splinter; por 60 puntos obligar a todas las monturas podía resultar tremendamente desequilibrante –imagínate contra Bretonia-]

Propulsador de Piedra Bruja Skaven

By j0@k!nk0: joakiniko2002@hotmail.com

[Ligeramente retocado por Namárië]

Desde tiempos inmemoriales, la raza de los Enanos y la de los Skavens no se han llevado bien, y las luchas entre ellos han sido contadas en miles de libros, cartas, poemas y canciones. En la mayor parte de casos, los Skavens han tenido las de perder, pero cada vez son más ingeniosos. El Cañón de Disformidad, última tecnología Skaven, ha visto probada su eficacia en decenas de batallas, pero los Ingenieros Skryre nunca se ven satisfechos y fruto de sus investigaciones es el ingenio presentado aquí. A partir de un Girocóptero Enano capturado, los ingenieros le fueron acoplando armas, artilugios varios, y sobre todo, un gran depósito de piedra bruja. Ahora, ha llegado la hora de que este ingenio maquiavélico, capaz de sobrevolar el campo de batalla rápidamente, destruir las unidades enemigas y huir-huir, demuestre su eficacia...

El Propulsador de Piedra Bruja Skaven ocupa una opción de unidad singular. Cuesta 200 puntos. Es 0-1.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Propulsador	-	-	-	-	5	4	-	-	-	4+
Skaven	12	3	3	3	-	-	4	1	5	-

Equipo: El Propulsador lleva una amerradora. Puedes añadir una amerradora adicional (+60p) o un lanzallamas de disformidad (+75). También puedes añadirle un lanzarrayos de disformidad (+30p). Si obtienes "problemas" en cualquiera de las armas mientras las disparas (por ejemplo, si sacas dos dados iguales disparando una de las amerradoras) tira la tabla de problemas del arma y luego la tabla de problemas del Propulsador. La vida es dura para un Skaven del clan Skryre...

Reglas especiales: Independiente, unidad voladora (especial), Propulsador, peligroso, Clan Skryre, objetivo grande, Lanzarrayos de disformidad.

Reglas Especiales

Independiente: No puede unirse a ninguna unidad.

Propulsador: Dos Skavens pilotan, y dos Skavens más por arma las manejan. Todos los impactos deben dirigirse contra el Propulsador. Si este es destruido, los Skavens mueren. Cuando es destruido, coloca la plantilla de 7cm en el punto donde ha sucedido. Todas las miniaturas total, o parcialmente cubiertas con un 4+, sufren un impacto de F5 con un total de -3 a la TSA, por la piedra bruja que contiene el Propulsador. Un Propulsador siempre debe elegir huir como respuesta a una carga, y no puede cargar. Huye 8D6 + 3 cm. Todas las armas del Propulsador pueden disparar aunque haya movido este turno.

Unidad voladora (especial): A todos los efectos, se considera que puede volar, pero vuela 6D6+30cm. Si no quieres mover un turno, debes hacer igual la tirada de 6D6 para ver si salen problemas... si no ocurre nada, podrás permanecer quieto.

Peligroso: Si en los 6D6 salen 4 resultados iguales, cancela el movimiento y tira 1D6:

- 1-2: El combustible de piedra bruja estalla. Considéralo destruido.
- 3-4: Hay una sobrecarga de energía de piedra bruja. No se mueve este turno y dispara todas sus armas en dirección aleatoria. Si en alguna de las armas sale Problemas, no tires en la tabla: automáticamente el Propulsador se considerará destruido. Para la/s amerradora/s, será obligatorio que tires 3D6 a la hora de los impactos, ni más ni menos.
- 5: El Propulsador pierde el control. Se mueve 5D6 en dirección aleatoria, y no puede disparar este turno. Si choca contra algo (unidades, obstáculos...) considéralo destruido. Si sale fuera del tablero, considera que ha huido, pero no explota ni nada. El oponente gana los puntos de victoria por él.
- 6: Ha ocurrido algo realmente espectacular. Elige una dirección y tira 20D6 cm. Ésa es la distancia que deberá mover obligatoriamente el Propulsador (no podrá disparar este turno). Si aterriza sobre algo (no si sobrevuela algún elemento, sólo si aterriza sobre bosque, piedras, unidades...), considéralo destruido. Puede disparar normalmente. Si sale fuera del tablero, considera que ha huido, pero no explota ni nada. El oponente gana los puntos de victoria por él.

Clan Skryre: Sólo puedes incluir un Propulsador si incluyes, al menos, una unidad del Clan Skryre. Recuerda que es singular y 0-1, excepto en el caso de que uses la lista del final del libro del clan Skryre (con el permiso del oponente), en cuyo caso será singular 0-2.

Lanzarrayos de disformidad: Considéralo un objeto portahechizos de nivel de energía 4 que contiene el Rayo de Disformidad en su versión débil (1D6 impactos de F5). Si te sale un 1 en el nº de impactos, tira en la tabla de problemas del Propulsador.

(Nota: Si te interesa hacer la miniatura, yo la haría a partir de un Girocóptero Enano, le colocas piezas Skaven de tu caja de restos, y si tienes presupuesto y paciencia puedes colocar amerradoras y lanzallamas... si no, alguna pieza del 40000 se podría adaptar, digo yo...)

La Verdad (Trasfondo)

[Aparecido en el anterior libro de ejército]

El Origen de los Skaven

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 mas 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, 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 podernos 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 entro 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. Este 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 a sus antepasados. Avanzaron para entrar en el templo Entonces, justo en 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 surco el cielo y, el trueno retumbó. En las alturas, la oscura luna 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 la barba 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 borda de ratas. La oleada de monstruosos roedores cayó sobre los hombres, arrastrándoles 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."

Traducido del cuento Tileano "La Muerte de Kavzar también llamado "La Maldición de los Trece"

Desde las costas del Norte del Mar de Tilea hasta las laderas de las Montañas Negras se extiende, como una plaga supurante, una gran masa de siniestras ciénagas y marismas. Esta área es denominada las Marismas Enfermizas: un ancestral y terrorífico reino donde la muerte sorprende rápido a los incautos. Una permanente niebla fétida cubre los profundos pozos negros y los resbaladizos lechos de cañas, ocultándolos a la vista. Canales estancados y embarrados se esconden entre los cenagales, laberínticos e insondables, oscurecidos en sus orillas por formaciones de vegetación retorcida que más bien parecen trigales ennegrecidos por el fuego. En algunos rincones se forman charcos cubiertos por una oscuridad iridiscente, en los que no puede crecer nada vivo.

Penetrar en las Marismas Enfermizas es caminar hacia una muerte segura, pereciendo en la insondable oscuridad o bajo las garras de cualquiera de los deformes monstruos que las leyendas dicen que habitan en las Marismas. Pocos desafían a los horrores de las Marismas, puesto que ninguna leyenda habla de que haya riquezas o conocimientos ocultos en sus escalofriantes confines que puedan atraer a los aventureros; se trata tan solo de una gran extensión de siniestros pantanos, niebla fétida y muerte solitaria. De hecho, son incluso pocos los que habitan en los territorios próximos a las Marismas, por miedo a los siniestros secretos que en ellas se ocultan.

El Imperio Subterráneo

Plagaskaven

Oculto para el resto del mundo en lo más profundo del podrido corazón de las Marismas Enfermizas se encuentra la maligna capital de los Skaven, la horripilante ciudad de Plagaskaven. Levantándose sobre las ruinas momificadas de una antaño gran ciudad, Plagaskaven se encuentra medio hundida en los húmedos cenagales, preservando las ruinas de la ciudad anterior como una reliquia de los hombres que vivieron en ella y como testimonio a la destrucción propagada por los hijos de la Rata Cornuda.

Mucho antes de poder contemplar Plagaskaven, un viajero que penetrara en las marismas se encontraría con una de las muchas y gigantescas barcazas construidas con madera putrefacta tripulada por esclavos que navegan con indiferencia por las estancadas aguas de las marismas. Podría ver las flotillas de botes de mimbre seguir las estelas de las barcazas, a veces dispersándose para recolectar los negros cereales que crecen en medio de los lechos de cañas. Vería también a los fornidos capataces Skaven golpear con sus látigos a los patéticos esclavos que intentan desesperadamente recolectar lo suficiente para evitar ser castigados mientras ignoran a los botes de mimbre que desaparecen en la niebla, o que vuelcan entre el chapoteo de los esclavos que estaban en su interior. Escapar a través de las marismas es imposible; el peor castigo que pueden sufrir los esclavos recolectores es ser abandonados a su suerte en las siniestras ciénagas.

Más cerca aún del centro de las Marismas, pueden verse unos edificios grandes y solitarios que surgen de la oscuridad; sus estrechas aspilleras montan guardia celosamente sobre las aguas. Las barcazas de esclavos se amontonan en los muelles que están junto a estos, mientras una inacabable y miserable columna de figuras encorvadas lleva cestos de cereales a los edificios. De su interior puede oírse incansable el sonido crujiente y el rechinar de las ruedas de molino que giran sin pausa. Luces verdosas se estremecen y brillan tras las estrechas ventanas mientras los molinos trituran cereales mutantes entre las ruedas de piedra de disformidad: cereales que alimentarán a las hambrientas hordas que habitan en Plagaskaven.

Detrás de los grandes molinos puede vislumbrarse una vaga silueta entre la niebla, una forma angular que surge en medio de la monótona igualdad de los cenagales. Irregulares lenguas de fuego surgen de ella; puede oírse un retumbar lejano, como provocado por varios sonidos entremezclados en la distancia. Al acercarse, la forma apenas vislumbrada se define en forma de una gran ciudad en ruinas que surge entre la grisácea neblina.

Las densas cortinas de niebla, que se retuercen lentamente por los pantanos, ocultan la mayor parte de las ruinas, pero la piedra de los viejos muros y arcadas todavía puede verse sobresaliendo del barro. En lo más

profundo de la ciudad el suelo asciende y los edificios se sostienen ya sobre tierra firme. Casas en ruinas se mezclan con salas destrozadas junto a desiertas plazas de mercado en las que aún quedan algunas solitarias baldosas agrietadas. Aquí y allí pueden observarse oscuras bocas de túnel de las que surgen llamas o vapores malolientes, y el suelo tiembla con cadencias rítmicas que proceden de las profundidades. Pálidas luces brillan sobre algunos de los edificios más altos, como rindiendo homenaje a la enorme estructura que domina por completo el paisaje de la ciudad.

En el mismo centro de la ciudad, sobre un ancestral templo, se levanta una torre que se eleva atravesando las nubes y que parece ascender hasta el cielo. En la parte superior de la torre, un monstruoso campanario está justo al límite de la vista, envuelto permanentemente por siniestras nubes. La niebla, que lo envuelve todo, se espesa todavía más alrededor de este lugar maldito, como si quisiera ocultarlo avergonzada de la aterrorizada visión del mundo. Se trata del Templo de la Rata Cornuda, el escenario del primer y mayor acto de corrupción de los Skaven. Antes revestida de immaculado mármol blanco, su desconchada y resquebrajada superficie esta ennegrecida ahora por el humo de las forjas y los sacrificios. Sus abovedados pasillos están llenos de chillones rezos: sus capillas en ruinas retumban con el susurro ole misas malditas. Este es el lugar del nacimiento de los Skaven, el corazón de su maligno Imperio Subterráneo.

Bajo Plagaskaven se encuentra un sistema de túneles tan laberíntico que ni tan solo los Skaven poseen mapas exactos de su disposición. Los niveles superiores están divididos en grandes distritos, cada uno gobernado por uno de los grandes clanes Skaven. Los retorcidos túneles de estos niveles están iluminados por lámparas de metano que alumbran su extensión como tenues surtidores de llamas rojas y azules. En el distrito del Clan Skryre, la iluminación se encuentra concentrada en el interior de esferas de vidrio que se encuentran colgadas en los techos de los túneles, lo que crea una fantasmagórica y trémula iluminación. Los Skaven y sus esclavos trabajan sin descanso en grandes forjas, laboratorios y talleres, manipulando la piedra de disformidad, experimentando con nuevas armas, y forjando todo lo necesario para la incontable población de la Ciudad Subterránea. En algunos distritos, carros con ruedas de metal son arrastrados por raíles metálicos, por infatigables bestias metálicas, que vomitan humo; grandes poleas suben ascensores en forma de jaula de los niveles inferiores.

Los niveles inferiores de Plagaskaven son un mundo de pesadilla donde los esclavos más torpes y los clanes de los Señores de la Guerra de poca importancia luchan por sobrevivir luchando entre ellos en medio de la suciedad y la mugre. La humedad supura de las paredes, mezclándose con las corrientes y los residuos procedentes de los niveles superiores; las inmundicias llegan a menudo hasta las rodillas de sus habitantes. Los derrumbes e inundaciones son sucesos diarios en estos niveles, y cuadrillas de esclavos trabajan continuamente para despejar los estrechos pasillos y apuntalar los túneles más viejos. Estos mismos esclavos a menudo se ven a su vez afectados por otros desastres, En los oscuros rincones acechan peligrosos mutantes y esclavos fugados que cazan, ocultos por la oscuridad,

a los esclavos desprevenidos o los Skaven incautos, atrapándoles y devorándoles sin compasión.

Túneles excavados, hace mucho tiempo, se extienden muy por debajo de la Ciudad Subterránea hacia el Norte y el Oeste, hundiéndose bajo las profundidades de las Montañas Negras; cada uno está guardado por puestos de guardia con guerreros o sofisticadas trampas. Miles de kilómetros de túneles secretos surgen de Plagaskaven, en dirección a Las Cuevas, por debajo de las Montañas del Fin del Mundo, y mucho más allá. Sistemas de túneles secundarios recorren las Montañas Grises, desembocando bajo las desprevenidas ciudades del Imperio y Bretonia.

Retorciéndose hacia el Norte y el Sur a lo largo del subsuelo de las Montañas del Fin del Mundo, los túneles de los Skaven se adentran más allá de los límites del Viejo Mundo hasta Arabia, las Tierras del Sur y las Tierras Oscuras, y probablemente incluso hasta Lustria, Naggaroth y Cathay.

La Ciudad de los Pilares

La Ciudad de los Pilares es el nombre con el que los Skaven conocen a Karak Ocho Picos. La impresionante fortaleza subterránea, con sus salas repletas de columnas y grandes túneles con arcadas en el subsuelo, es aún más formidable que los ocho picos montañosos que rodean el lugar en la superficie. El Clan Mors controla la Ciudad de los Pilares y el Señor de la Descomposición y Señor de Guerra Gnawdwell gobierna con puño de hierro sobre su clan. El Clan Mors es indudablemente el más numeroso de todos los clanes guerreros, y controla muchas minas abandonadas por los Enanos, así como otros asentamientos a lo largo de toda la extensión de las Montañas del Fin del Mundo.

Los Skaven descubrieron Karak Ocho picos, hace más de setecientos años. Una ciudad subterránea tan grande estaba totalmente fuera de las posibilidades militares de los Skaven para conquistarla por la fuerza, por lo que el Consejo de los Trece diseñó un astuto y prolongado plan para obligar a los Enanos a abandonarla en el transcurso de las siguientes diez generaciones. Los Clanes Mors y Gritak fueron asignados a la tarea de capturar la ciudad y se les prometió su gobierno conjunto si lo lograban. Primero, con ayuda del Clan Mors, los guerreros del Clan Gritak estuvieron más de cien años excavando bajo los niveles inferiores de la ciudad, buscando rutas por las que llegar a sus pozos de agua subterráneos más profundos.

Una vez hecho esto, los Ingenieros Brujos contratados del Clan Skryre tomaron esquirlas de piedra de disformidad gastada y la lanzaron a los pozos. El plan a partir de ese momento era esperar que los Enanos abandonaran la ciudad por voluntad propia tras el envenenamiento, por la piedra de disformidad, de su único suministro de agua potable. Sin embargo, los planes del Consejo se vieron perturbados por la creciente presión de las tribus de Orcos y Goblins sobre los Enanos desde el exterior de Karak Ocho Picos. Tras haber hecho acopio de fuerzas durante muchos años, las

criaturas de tez verde amenazaban con completar con éxito el asedio alrededor de los debilitados Enanos y tomar la ciudad.

Antes de arriesgarse a que Orcos y Goblins infestaran Karak Ocho Picos, el Consejo ordenó a los clanes que se dispusieran para lanzar su propia invasión. Debían matar a los Enanos que quedaban, antes que sucumbieran las fortificaciones superiores para sellarlas ante los pieles verdes de una vez por todas. Siguiendo sus órdenes, miles de guerreros Skaven inundaron los niveles inferiores e inicialmente hicieron retroceder a los sorprendidos Enanos. El asalto desde las profundidades resultó ser muy difícil, ya que los Enanos resistieron ferozmente tras la sorpresa inicial, levantando muros y fortificaciones en los túneles y empleando aceite hirviendo, pólvora y mortíferas trampas para rechazar los rabiosos ataques de los Skaven.

Durante décadas, los Skaven sólo consiguieron ocupar los niveles más profundos y continuamente vieron frustrados sus intentos de excavar o abrirse camino hacia los niveles superiores. En la superficie, los espías informaron finalmente a sus Señores de la Guerra que los Orcos y Goblins controlaban ya totalmente la fortaleza de la superficie y que estaban empujando a los Enanos aún más hacia el subsuelo. Afortunadamente, los Ingenieros Brujos del Clan Skryre consiguieron romper el punto muerto en que se encontraban con su último invento, el mortífero viento venenoso.

Cientos de Enanos perdieron la vida a causa de esta nueva y terrible arma en los confinados túneles de los niveles inferiores: los asfixiantes vapores de color verde amarillento fueron decisivos para destruir cada línea de defensa dispuesta por los desesperados Enanos. Finalmente, los Skaven lograron penetrar en los niveles superiores por la Escalera Este, después de una semana de combates continuos. Admitiendo, finalmente, que su fortaleza había sido invadida, los escasos Enanos supervivientes sellaron apresuradamente las tumbas de sus antepasados y se abrieron camino hacia el exterior para informar de lo acontecido en Karaz-a-Karak.

En la abandonada ciudad de los Enanos, los guerreros del Clan Mors y Gritak pronto se enfrentaron contra los Orcos y Goblins de la Superficie, una serie de violentas batallas decidieron rápidamente qué partes de la fortaleza serían dominio de los Skaven y cuales de los pieles verdes. En la última gran batalla en las salas ceremoniales del sector Oeste, los guerreros del Clan Mors siguieron las órdenes del Consejo provocando el derrumbamiento del techo para sellar el paso a los Orcos. Sin embargo, traicioneramente, olvidaron advertir de sus intenciones al Clan Gritak y casi todos los guerreros de este clan murieron aplastados por los escombros. Tras esclavizar a los supervivientes del Clan Gritak, el Clan Mors reclamó la totalidad de la ciudad inferior como su dominio. Los Señores de la Descomposición aprobaron su petición y hasta hoy en día la Ciudad de los Pilares ha permanecido como la mayor posesión del Clan Mors y su mayor lugar de crianza.

Montaña de la Joroba

La Montaña de la joroba es la fortificación más grande de los Skaven en las Tierras Oscuras. La montaña se encuentra en el borde oriental del Paso del Perro Loco, una gran punta de roca negra que surge en medio de una polvorienta llanura. La Montaña de la joroba está actualmente controlada por el Señor de la Descomposición Kratch Doomclaw, líder de uno de los más poderosos clanes de Señores de la Guerra, el Clan Rictus. El Clan Rictus ha engendrado una enorme cantidad de guerreros Hombres Rata gigantes de pellejo negro, por lo que el Señor de la Guerra Kratch tiene numerosos regimientos de Guerreros Alimaña bajo su control, haciendo que los demás clanes Guerreros le teman bastante. La función principal de este dominio es suministrar esclavos Goblín al imperio Subterráneo y explotar los ricos filones de hierro y cobre que hay bajo la montaña, para las forjas del clan Rictus.

La montaña fue habitada inicialmente por Goblins Nocturnos que huían de la desolación provocada por el gran Nigromante Nagash hace más de tres mil años. Varias tribus vivieron en sus cuevas y túneles durante cientos de años, luchando constantemente entre ellas y excavando túneles aún a más profundidad en la base de la montaña. Aproximadamente unos trescientos años antes del nacimiento de Sigmar, los Skaven que excavaban hacia el Este desde las Montañas del Fin del Mundo se encontraron con las construcciones inferiores. Al principio, los Skaven fueron rechazados por las hordas de furiosos Goblins y Garrapatos, por lo que pronto se retiraron y bloquearon los túneles tras ellos.

El Consejo de los Trece asignó la misión de limpiar la montaña al Clan Rictus, prometiéndole su propiedad si lo conseguía. El clan casi se arruinó contratando a los Lanzadores de Viento Envenenado del Clan Skryre y a los Señores de las Bestias del Clan Moulder, para ayudarlo en la lucha por los túneles. Los guerreros del Clan Rictus excavaron túneles por debajo de la Montaña de la joroba, un año después de la primera incursión, y descubrieron que las tribus Goblins estaban enzarzadas en una brutal guerra entre ellas. Solo en algunos meses de sangrienta lucha, se eliminó o esclavizó a todos los Goblins que quedaban y ello dejó al Clan Rictus en firme posesión de la Montaña de la joroba.

Los Skaven lanzan frecuentes incursiones desde la Montaña de la Joroba sobre los cercanos poblados Goblins de la Montaña del Brujo Gris y el Monte Grimfang para capturar más esclavos. Cada año se envían cientos de esclavos Goblín al Imperio Subterráneo (los Orcos no son apenas empleados como esclavos por los Skavens aunque son más fuertes, son también demasiado violentos e insensibles al dolor). Muchos esclavos Goblins son usados para trabajar en las minas o sencillamente devorados. Los guerreros del Clan Rictus son muy buenos capturando Goblins, encerrándoles a menudo en cuevas o túneles hasta que están medio asfixiados, y golpeándoles hasta dejarlos inconscientes. Su táctica favorita, sin embargo, es esperar a que los Goblins hagan algún festín y beban vino de hongos. Entonces, cuando el último Goblín se desploma completamente borracho, los

Skaven entran cautelosamente y se llevan sigilosamente tantos Goblins como necesitan.

El Clan Rictus también patrulla las Tierras Oscuras en busca de meteoritos caídos de piedra de disformidad. Esto es muy peligroso, ya que los Skaven deben moverse por la superficie, luchando con frecuencia con Orcos y Goblins, jinetes de Lobos y a veces incluso Enanos del Caos del Noreste que a su vez organizan expediciones en busca de esclavos. Pero muchos meteoritos de piedra de disformidad caen desde Mórrslieb hacia el Este de las Montañas del Fin del Mundo y su valor es incalculable para los Skaven.

El Pozo Infernal

Al Norte, en los yermos desiertos conocidos como el Territorio Troll, se encuentran los infernales lugares de crianza del Clan Moulder. Esta fortificación está construida en las paredes y el suelo de una cárcava en la falda nevada de una montaña que se encuentra en la ladera Norte de las Montañas del Fin del Mundo. Pozos volcánicos en el fondo de la cárcava crean una grisácea columna de calor y vapores sobre ella, mezclando el aroma a sulfuro con el hedor a pellejos enmarañados y excrementos que el viento transporta a kilómetros de distancia. Peor que el olor es la terrible cacofonía de aullidos, gritos, graznidos, gruñidos y alaridos que se oye por encima de la congelada cárcava como procedente de las gimientes almas perdidas de miles de razas diferentes. Con buena razón a este lugar se le llama el Pozo Infernal.

Durante la gran guerra contra el Caos, el Pozo infernal fue atacado por uno de los muchos ejércitos de Hombres Bestia y Guerreros del Caos que avanzaban hacia el Sur atravesando Kislev. La fortaleza se salvó gracias a que los Señores de las Bestias Skaven dejaron suelta a una gran horda de Ratas Ogro por los túneles, que hicieron retroceder a las criaturas de los cuatro Dioses del Caos hasta la superficie. El ejército del Caos fue finalmente rodeado por otra fuerza Skaven que había sido enviada para reforzar al Clan Moulder desde Karak-Varn. Sin embargo, el Caos es aún fuerte alrededor del Pozo infernal: tanto las piedras como las plantas y los animales sufren continuas mutaciones perversas e inquietantes.

Pequeños grupos de Señores de las Bestias recorren las tierras que rodean el Pozo infernal buscando criaturas para capturar y emplear en sus diabólicos experimentos. Los monstruos del Caos de los Desiertos del Norte son los más peligrosos, pero también los más valiosos, con diferencia. Estas grandes y monstruosas criaturas siempre ofrecen las mejores posibilidades de crear una nueva raza de monstruos que pueden emplearse en la guerra. Los cazadores del Clan Moulder pueden perseguir una Manticora o una Hidra durante meses, esperando su oportunidad para actuar. Las bestias capturadas son transportadas a Pozo infernal en grandes jaulas de hierro. Una vez en el pozo son expuestas a la piedra de disformidad y alimentadas con cantidades de ella cuidadosamente medidas, hasta que las mutaciones deseadas empiezan a tener lugar. Las profundidades del Pozo Infernal están

repletas de despojos de los experimentos fallidos del clan: monstruosidades pálidas y retorcidas que se arrastran o se agitan en las profundidades del abismo y se alimentan unas de otras.

El Clan Moulder esta buscando continuamente nuevas razas estables de bestias para el combate que puedan venderse o alquilarse a los otros clanes. Abundan terribles rumores sobre las monstruosidades creadas por el clan, de entre las que la temible Rata Ogro es indudablemente la peor. Se han visto lobos con forma de rata merodeando por Kislev, así como curiosas variantes de Trolls peludos y gigantescas criaturas excavadoras. Algunas de las criaturas capturadas por los Señores de las Bestias sólo son adiestradas y vendidas a otros clanes. Los Señores de las Bestias del Clan Moulder son expertos entrenando monstruos salvajes y peligrosos. Las bestias más feroces son domadas de forma que obedezcan; las criaturas más pasivas son adiestradas hasta convertirlas en monstruos asesinos.

El Señor de la Guerra Verminkin, Señor del Clan Moulder, gobierna el Pozo Infernal. A pesar de ello, es habitual hallarle en el distrito del Clan Moulder de Plagaskaven. Verminkin es uno de los miembros del Consejo de los Trece y es temido por muchos de los otros Señores de la Descomposición por ser el guerrero más temible que hay entre ellos. El Señor del Clan también es temido porque controla las grandes riquezas del Clan Moulder, suficientes para pagar contratos privados de asesinato al Clan Eshin y para sobornar a los miembros del Consejo. Hasta ahora el Señor de la Guerra Verminkin ha ascendido hasta la posición de noveno miembro del Consejo de los Trece. Esto le equipara al cuarto miembro Señor de la Guerra Paskrit, Comandante General de todos los Skaven, aunque indudablemente las ambiciones del Señor del Clan son muy superiores.

La Sociedad Skaven

“La sociedad, Skaven es una tiranía moderada por el asesinato.”
Bagrian, Maestro de La Maisontaal

La sociedad Skaven está dominada por la estructura de los clanes, formando los clanes guerreros el grueso de la población. Los Skaven 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 esta marcada por peleas continuas y luchas por la supremacía. Estas confrontaciones individuales se resuelven a base de mordiscos y zarpazos, o con cuchillos. Son causa de pocas muertes, pero casi todos los Skaven tienen cicatrices de estas luchas, habiendo perdido muchos de ellos una oreja o un ojo en un duelo. Los Skaven que quedan inválidos como resultado de uno de estos duelos solo pueden esperar ser degollados sin piedad y devorados por el vencedor.

Los esclavos se encuentran a todos los niveles en los clanes. Pueden ser de cualquier raza, pero la mayoría son Skaven derrotados y esclavizados

por los clanes más poderosos. Los esclavos ocupan la posición más miserable en la sociedad Skaven, siendo usados a menudo en experimentos peligrosos o como carne de cañón en las batallas; sus vidas son brutales, dolorosas y, afortunadamente para ellos, muy cortas.

Dentro de la gran estructura de los clanes, la historia es la misma: los clanes más débiles están dominados por los más poderosos, y si uno se vuelve vulnerable, es rápidamente esclavizado por sus semejantes. Los cuatro clanes más importantes tienen un control total sobre las masas de los clanes guerreros. Cada uno de estos grandes clanes tiene sus propias armas especiales, y sus desagradables tácticas de combate.

El Clan Moulder cuenta con poderosos Señores de las Bestias que emplean la piedra de disformidad para crear mediante mutaciones repugnantes razas de bestias de guerra. Los miembros del Clan Eshin son temidos y escurridizos asesinos, activos dentro y debajo de las ciudades de los hombres; cumplen los mandatos del consejo de los Trece por medio del terror y el asesinato. El Clan Skryre es conocido como el de los ingenieros Brujos, maestros del arte de la magia y la ciencia que ha producido, entre otros muchos inventos terribles, los letales lanzallamas de disformidad y el igualmente mortífero viento envenenado. El Clan Pestilens es también conocido como el de los Monjes de Plaga. Son discípulos de la enfermedad y se consagran a propagar pestilencias y plagas con mórbida energía.

En última instancia, todos los clanes Skaven están gobernados por los Trece Señores de la Descomposición. Estos son los líderes de las grandes ciudades y fortalezas de los Skaven o llevan una vida reclusa en el estudio de los caminos de la magia y la muerte. Su número es de doce (en vez de trece), completándose su número simbólicamente con la Rata Cornuda. El Consejo de los Trece se reúne ocasionalmente en Plagaskaven o se mantiene en contacto por medios mágicos. Entre ellos coordinan los esfuerzos de los Skaven por todo el mundo e interpretan los deseos de la Rata Cornuda. Todo esto se hace, naturalmente, mientras cada uno intenta incrementar su propio grado de importancia dentro del Consejo. En teoría, cualquier Skaven puede desafiar a uno de los Señores de la Descomposición tocando el Pilar de los Gobernantes. Si el retador derrota a un Señor de la Descomposición desafiado, obtendrá un lugar en el Consejo de los Trece. Sin embargo, todos los Señores de la Descomposición actuales han mantenido sus puestos durante al menos doscientos años, diez generaciones normales entre los Skaven.

La política Skaven es convulsa y laberíntica, por no decir algo peor. Las actuales normas de gobierno del Consejo fueron transmitidas por la Rata Cornuda a través del Pilar de los Gobernantes hace dos siglos. La intención de la Rata Cornuda debió ser sin duda que el sistema del poder político Skaven fuera lo más complicado e intrincado posible. Después de todo, tramar y conspirar son elementos naturales en la psicología de los Skaven, que lo heredaron de su progenitor, la Rata Cornuda. Sin duda, ésta se divierte muchísimo observando las maquinaciones de los Señores de la Descomposición mientras pervierten y retuercen sus dictados.

Las posiciones dentro del Consejo forman un orden descendiente de precedencia. Las posiciones primera y doceava (los que se encuentran a derecha e izquierda de la Rata Cornuda) son los más importantes y pueden invalidar cualquier decisión de los demás Señores de la Descomposición; los puestos sexto y séptimo son los menos importantes. Sin embargo, cualquier Señor de la Descomposición puede abstenerse, vetando así las decisiones de su número opuesto. Así, por ejemplo, el Señor de la Guerra Kritislik, el Gran Vidente, puede (y lo hace frecuentemente) vetar las ordenes del Señor de la Guerra Morskittar, el Gran Brujo del Clan Skryre. Esto representa que incluso los mis poderosos Señores de la Descomposición necesitan a menudo de la ayuda de los puestos inferiores para conseguir la aprobación de sus planes. De igual forma, los Señores de la Guerra de los puestos inferiores precisan del apoyo de algunos de los miembros superiores para asegurarse de que sus propios planes sean aprobados por el Consejo.

Este proceso favorece los cambios de alianzas políticas, los chantajes, los sobornos y los favoritismos dentro del Consejo: impulsa básicamente a la más feroz corrupción. Los intentos de asesinato entre los Señores de la Descomposición se consideran algo bastante vulgar. Lo más frecuente es que los Señores de la Descomposición manipulen las acciones de los clanes para preparar las circunstancias que a su vez manipularán al Consejo de los Trece. Por debajo del Consejo de los Trece hay una intrincada jerarquía de señores de clanes que conspiran y practican una política parecida entre ellos para obtener más poder y los favores de sus señores. Con este objeto, los clanes están tramando conspiraciones y maquinaciones odiosas continuamente, o planeando ataques a traición que a menudo también incluyen extender la corrupción y la destrucción en alguno de los reinos de los hombres o de los Enanos.

Los Videntes Grises son los profetas y visionarios de la Rata Cornuda. Actúan como intermediarios entre el Consejo de los Trece y los clanes. El líder de la orden de los Videntes Grises, el Gran Vidente, actualmente ocupa el primer lugar del Consejo. Algunos Señores de la Guerra sospechan que esto compromete la posición de los Videntes Grises como intermediarios y árbitros, pero los Videntes proclaman a gritos su devoción a la Rata Cornuda y sostienen el hecho que no son más que servidores de su voluntad.

Cualquier Señor de un Clan que desafíe a los Señores de la Descomposición o a un Vidente Gris corre el riesgo de ser el siguiente objetivo de los asesinos del Clan Eshin. Muchos señores de un clan demasiado ambiciosos han hallado su fin en las armas envenenadas del Clan Eshin. Todos los líderes Skaven desobedientes son llamados a Plagaskaven para presentar sus explicaciones ante las preguntas de los Señores de la Descomposición. Algunos logran justificar sus acciones y son recompensados por el Consejo. En la mayoría de los casos, nunca más vuelve a saberse de ellos.

La Piedra de Disformidad

La piedra de disformidad es la manifestación física de la magia pura. Cuando el Caos puro penetra en el Viejo Mundo a través del portal del Caos, la mayor parte de su energía se divide en los ocho colores de la magia al reflejarse en el mundo físico. Sin embargo, algunos elementos del Caos son demasiado poderosos como para dividirse por el efecto de la realidad, y estos elementos se aglutinan en forma sólida. La piedra de disformidad puede llegar al Viejo Mundo de diferentes formas. El polvo de piedra de disformidad a veces es arrastrado hacia el Sur desde los Desiertos del Norte, portando con él una furiosa tormenta de salvaje Magia Oscura que siembra el terror y el mal por la tierra. La mayoría de piedras de disformidad caen a la tierra como meteoritos desde la siniestra luna de Mórrslieb sin embargo, existen también muchas leyendas que hablan de rituales Skaven que invocan lluvias de piedra de disformidad sobre el mundo. La piedra de disformidad también puede aglutinarse y cristalizar a partir de una corriente lo suficientemente poderosa de Magia Oscura.

La piedra de disformidad es de vital importancia para los Skaven, que la buscan sin descanso. Normalmente desentierran meteoritos de piedra de disformidad que han sido descubiertos mientras descendían del firmamento por uno de los observatorios Skaven dispersos por el Viejo Mundo. Los meteoritos de piedra de disformidad suelen tener el tamaño del puño de un hombre. Tienen formas irregulares, aunque es difícil de determinar su forma exacta, puesto que el intenso brillo negro que les rodea absorbe toda la luz a su alrededor. Este tipo de piedra de disformidad pura es muy peligrosa para todas las criaturas; su exposición prolongada conduce a la locura, a la mutación y a la muerte.

Las piedras de disformidad puras deben ser refinadas para estabilizarlas y hacerlas más seguras. Este proceso es muy difícil y solo los brujos más poderosos pueden llevarlo a cabo.

Sin embargo, los Videntes Grises tienen una habilidad natural para consumir la piedra de disformidad e incrementar así su habilidad para manejar la energía mágica. Esta es la bendición recibida de la Rata Cornuda, que les hace vitales para los Skaven en general y el Consejo de los Trece en particular.

Normalmente, una criatura expuesta a la piedra de disformidad durante un día o más sufrirá probablemente alguna forma de mutación. Los Videntes Grises sobreviven a la exposición constante a la piedra de disformidad debido a que sus posibilidades de mutación son mínimas. Con todo, no son totalmente inmunes a sus efectos y muchos de ellos presentan la marca del Caos de una forma u otra. La piedra de disformidad refinada es menos peligrosa y puede ser consumida por Videntes Grises y Brujos para obtener más energía con la que lanzar sus hechizos. Ninguna criatura normal podría ingerir piedra de disformidad, e incluso los Skaven lo hacen tan sólo en situaciones desesperadas. Cualquier criatura que consuma piedra de

disformidad, aunque esté refinada, corre el terrible riesgo de que su mente y su cuerpo queden destruidos por mutaciones incontrolables.

Además de suministrar energía a los brujos Skaven, la piedra de disformidad es usada por los clanes para sus propios fines. En el Clan Skryre, los Ingenieros Brujos construyen extrañas y poderosas armas que utilizan la piedra de disformidad. Fragmentos de piedra de disformidad cuidadosamente seleccionada se mezcla con los metales en el momento de fundirlos, o es templada posteriormente en el metal, obteniendo así armas y armaduras de fuerza y resistencia sobrenaturales. Otras armas son mucho más esotéricas en su diseño o función, siendo creadas a partir de una extraña combinación de ciencia y magia. Los Señores de las Bestias del Clan Moulder usan pequeñas cantidades de piedra de disformidad para causar mutaciones en sus presas capturadas, creando nuevas razas de criaturas deformes y repulsivas como las temibles Ratas Ogro.

El Clan Pestilens emplea la piedra de disformidad para desarrollar nuevas y terribles enfermedades, liberando estas en forma de mortíferas plagas mágicas. Los adeptos asesinos del Clan Eshin suelen preparar mortíferas armas y venenos a partir de la piedra de disformidad. Los señores de los clanes comercian con amuletos protectores y amuletos de piedra de disformidad, así como pertrechos para la guerra y enloquecedoras drogas de combate.

El Lanzallamas de Disformidad es un arma que descarga una ardiente sustancia corrosiva. Esta sustancia volátil está fabricada usando piedra de disformidad junto con otros productos químicos y magia. Es un arma temida y extremadamente mortífera tanto para el enemigo como para los Skaven que la usan. El Lanzallamas de Disformidad es manejado por dos Skaven. El primero dispara el arma, mientras que el segundo la recarga con barriles de la sustancia inflamable. El uso de esta destructiva arma conlleva sus propios peligros: los lanzallamas explotan a menudo, matando a sus operadores y a todas las desafortunadas criaturas que se encuentren en los alrededores.

Los Incensarios de Plaga son incensarios especiales empleados por los Monjes de Plaga del Clan Pestilens. Están compuestos por una bola metálica con pinchos unida a una larga cadena. La bola es hueca y un preparado especial de piedra de disformidad se va quemando en su interior de forma que emita hediondos vapores bubónicos al hacerla oscilar, Quien inhale los vapores puede infectarse con una mortal y dolorosa forma de plaga, y la carne expuesta a los vapores forma rápidamente pústulas y verrugas llenas de pus. Solo los más fanáticos y enloquecidos miembros del Clan Pestilens llevan en combate los incensarios de plaga, y pese a su inmunidad a las enfermedades, incluso ellos son finalmente víctimas de la horrible plaga.

Los Amuletos de Piedra de Disformidad se hacen con trozos de piedra de disformidad. Son amuletos que proporcionan suerte y el favor de la Rata Cornuda. Los amuletos de este tipo son usados por los Skaven mas importantes (o sea, los más poderosos e influyentes). Estos amuletos

trabajados son literalmente clavados en la piel del Skaven, sobresaliendo de ésta como una serie de protuberancias. Si un Skaven pierde un ojo, éste suele ser reemplazado por un amuleto de piedra de disformidad, proporcionando al Skaven una extraña apariencia por el cambio. A veces, los amuletos de piedra de disformidad son hechizados hasta almacenar un hechizo o producir algún efecto sobre el enemigo.

Los Pergaminos de Disformidad son poderosos objetos mágicos escritos sobre la piel de una criatura viva, escritos con una tinta especial destilada de piedra de disformidad. La tinta causa la agonía y normalmente la muerte, pero para que el pergamino sea totalmente efectivo, la criatura debe ser desollada mientras todavía está viva, y a continuación su piel debe ser curada empleando polvo de piedra de disformidad finamente molido. Cuando el potente hechizo del pergamino es lanzado, su víctima envejece rápida e irreversiblemente, consumiéndose y muriendo en segundos.

El Viento Envenenado es una de las armas más infames del Clan Skryre. El viento envenenado es un gas venenoso creado a partir de piedra de disformidad. Normalmente se almacena en esferas de vidrio o cristal, en cuyo interior pueden observarse los oscuros vapores y los pequeños fragmentos de piedra de disformidad. Cuando la esfera se rompe, una asfixiante nube de vapores de color verde amarillento se dispersa saturando el área próxima con un vapor asfixiante y letal. Puesto que el gas ataca a los pulmones y la garganta de quien lo respira, no existe armadura que ofrezca protección alguna, siendo por tanto particularmente mortífero contra caballeros y otras tropas bien acorazadas.

Las Espadas que Exudan son usadas por el infame Clan Eshin. Durante su construcción se incorpora una pequeña cantidad de piedra de disformidad en su estructura, junto con algunos hechizos conocidos solo por los Hombres Rata asesinos. Una Espada que exuda produce constantemente un veneno corrosivo mortal de forma que cualquier herida, sin importar lo superficial que sea, siempre resultará fatal. La mayoría de estas armas son cuchillos y espadas, pero el Clan Eshin también construye otras armas con las mismas propiedades mortíferas, como afiladas estrellas arrojadas.

El Brebaje Skaven es un preparado de polvo de piedra de disformidad, raras hierbas pantanosas y hongos mutantes que se usa para mejorar las habilidades de combate de los esclavos y los guerreros Skaven. El líder de un regimiento Skaven suele tener un frasco de Brebaje Skaven para dar a sus tropas antes de entrar en combate. Los efectos del brebaje son impredecibles: algunos inmunizan al consumidor contra el miedo o le inducen una furia asesina; otros conducen al consumidor a un estado de hiperactividad que puede hacerle morir exhausto.

Existen otros artefactos aún más raros. Entre ellos se encuentran las temidas y enloquecedoras Campanas Gritonas, gigantescas campanas construidas por los Ingenieros Brujos. Su tañido a muerte sobre el campo de batalla tiene el poder de aniquilar ejércitos y arrasar ciudades enteras. Otra creación del Clan Skryre es la temible Rueda de Muerte, una máquina de

destrucción rodante que emplea el poder de los rayos para sembrar la muerte allí donde aparece. El arma más escalofriante que existe y que emplea la piedra de disformidad es la legendaria Arca Negra, un cofrecito protegido mágicamente que contiene un gran fragmento de piedra de disformidad pura en suspensión en el interior de un campo de energía. Si el Arca se abre, la furia de la Rata Cornuda puede ser invocada sobre el enemigo, causando gran devastación en ambos bandos.

Historia de los Skaven

Se sabe muy poco de lo que sucedió a los hijos de la Rata Cornuda después de arrasar la ciudad que pasaría a conocerse como Plagaskaven. Quizás habitaron en los túneles bajo la ciudad, multiplicándose y buscando más piedra de disformidad: quizás lucharon entre sí hasta que solo sobrevivieron los más fuertes. Aproximadamente mil seiscientos años antes del nacimiento de Sigmar, los primeros Skavens auténticos surgieron furtivamente de los insondables pozos negros situados en las profundidades bajo la ciudad. Con sus inteligencias superiores y los cuerpos humanoides, los Skaven pronto se convirtieron en los amos absolutos de Plagaskaven.

Los Skaven sacrificaban vidas y piedra de disformidad a la Rata Cornuda y empezaron a estudiar las disciplinas de la magia. A medida que la piedra de disformidad iba haciéndose más escasa en las ruinas de Plagaskaven, los Hombres Rata se aventuraron más al exterior y empezaron a expandir los túneles por debajo de la ciudad. Las expediciones Skaven descubrieron que el mundo de la superficie era un lugar peligroso lleno de bestias salvajes, Orcos, Goblins, y tribus hostiles de humanos que emigraban a lo largo de la costa. Los Skaven se dirigieron otra vez hacia el interior, buscando el dominio de los reinos subterráneos como una base segura antes de intentar conquistar el mundo de la superficie.

Desastre en Plagaskaven

El número de Skavens creció rápidamente pese al hambre y las enfermedades dominantes en Plagaskaven. Pronto los túneles estaban rebosantes de ratas. Se incrementó la presión para expandir los túneles todavía más y se llamó a los noveles brujos Skaven para que ayudaran en la empresa. Como parte de su grandioso proyecto, los brujos planearon abrir una gran grieta bajo tierra en la que podrían vivir a salvo. Construyeron una gran máquina propulsada por magia y piedra de disformidad que controlaría las energías de la Magia Luminosa que impregna la tierra. Querían poder transformar estas energías a su voluntad, separando las rocas bajo las montañas a su capricho.

En una gran ceremonia en una cámara especialmente excavada bajo Plagaskaven, los brujos empezaron sus invocaciones, invocando el poder de la Magia Luminosa. La gran máquina de hierro y cobre se estremeció y echó humo mientras absorbía y condensaba la Magia Luminosa. Cuando las invocaciones de los brujos llegaron a su punto crítico, la máquina escupió

descargas de chispas y el suelo empezó a temblar: el ruido de la roca al quebrarse se hizo ensordecedor a medida que la tierra empezó a partirse en incontables grietas.

Muy por encima, en el templo de la Rata Cornuda, la gran campana sonó cuando la torre tembló y crujió como el mástil de un barco en la mar. Los hechiceros chillaron triunfantes mientras la gran grieta empezó a abrirse delante de la gigantesca máquina. Pero entonces, una parte de la máquina falló y con una cegadora explosión el artefacto se hizo pedazos: la magia liberada estalló en la gran cámara. Cientos de Skaven fueron golpeados por la onda de choque sísmica, el techo se agrietó, tembló y se derrumbó con estrépito. El incontrolado flujo de Magia Luminosa atravesó la tierra. Llegó a la base de la Montañas Negras, donde cobró nuevas energías y siguió adelante como una inundación.

Alrededor de Plagaskaven, la tierra tembló y se abrieron grandes grietas. Los techos de cientos de túneles se hundieron, aplastando a miles de Skaven en sus madrigueras subterráneas. Al ir avanzando las ondas sísmicas, grandes géiseres de gas y vapor surgieron del suelo. La llanura excavada bajo Plagaskaven se hundió por los temblores mientras el mar inundaba la torturada tierra.

Muy lejos, hacia el Este, el curso de la Magia Luminosa desató terremotos y erupciones volcánicas a lo largo de las Montañas Negras, hundiendo partes del terreno en un sitio, formando nuevas montañas en otro. Cuando la onda chocó con las Montañas del Fin del Mundo, su furia formó el Pico Eterno. Volcanes dormidos desde hacía siglos despertaron con renovada furia y las montañas temblaron como una bestia asustada. El antiguo reino de los reyes Enanos, que habían excavado penosamente las montañas durante milenios, resultó despedazado. Terremotos, corrimientos de tierras y coladas de lava se tragaron ciudades Enanas enteras en una noche. Ya debilitados por cinco siglos de luchas con los Altos Elfos de Ulthuan, los Enanos sufrieron una devastación aún mayor por este terrible desastre que los propios Skaven allá en la lejana Tilea.

La Era de los Señores Grises

En Plagaskaven, las ruinas de la ciudad habían quedado cubiertas por un manto de polvo. Resquebrajado y parcialmente derrumbado, el templo de la Rata Cornuda aún se erigía sobre las ruinas. Alrededor de toda la ciudad, el agua gris se extendía bajo los vapores. Lentamente, pequeños grupos de Skaven excavaron salidas entre las ruinas para sorprenderse de la destrucción que habían creado. Al ir transcurriendo el día, gran cantidad de ellos se reunieron junto al templo. Un completo sentimiento de miedo planeaba sobre la horda. Nadie se atrevía a entrar en el templo, aunque sabían que tenían que buscar la guía de la Gran Cornuda. Cuando aún estaban discutiendo delante del templo sus grandes puertas se abrieron y salieron doce figuras de su interior.

Doce señores de las ratas ataviados de gris hablaron con una única voz a la multitud allí reunida. Para los hijos de la Gran Cornuda había llegado el momento de expandirse por todo el mundo, de acechar en túneles profundos y de hacer acopio de fuerzas para cuando llegara la Era de la Anarquía. Solo cuando los grilletes del orden y la civilización fueran destruidos podría la Gran Cornuda reunirse con su progenie y jugar con ella entre las ruinas de las demás civilizaciones.

Los doce Señores Grises advirtieron a los Skaven allí reunidos que otros les seguirían para asegurarse de que no desatendían su misión para con el gran plan de la Rata Cornuda, y que debían hacer caso de sus palabras, o se enfrentarían a la ira de los Señores de la Descomposición. Entonces hicieron que los Skaven volvieran a abrir los túneles bajo Plagaskaven. Semanas después, cuando llegaron a la cámara de la máquina, descubrieron que los brujos muertos habían cumplido en parte sus objetivos. Grandes grietas se adentraban en la oscuridad, hundiéndose bajo incontables millas de cavernas oscuras y húmedas, olvidadas desde que el mundo era joven.

Los Señores Grises se reunieron en consejo durante varios días y noches. Cuando acabaron, dividieron la horda Skaven en doce partes. Algunos permanecieron en Plagaskaven, otros condujeron a sus seguidores por las desiertas llanuras y la mayoría descendieron hacia las profundidades del mundo. Los hijos de la Rata Cornuda se dispersaron desde las profundidades de la Ciudad Subterránea como un cáncer: nunca más podría un único desastre amenazar la supervivencia global de la raza Skaven.

En pocos meses, los Skaven llegaron bajo el enclave Enano de Karak-Varn. Allí los Enanos estaban siendo asediados por hordas de Orcos y Goblins que atacaban los niveles Superiores. Cuando los Skaven irrumpieron en los niveles inferiores parcialmente inundados, los Enanos se vieron incapaces de resistir. En pocos años, los Skaven ocuparon los niveles inferiores, establecieron una colonia y se enfrentaron a Orcos y Goblins por la posesión de los niveles superiores. Pero los túneles que se dirigían hacia el Este desde Karak-Varn estaban completamente inundados por la filtración parcial del lago Agua Negra, y hacia el Sureste la fortaleza subterránea de Karaz-a-Karak permanecía intacta.

Los Skaven se vieron bloqueados durante un tiempo en su expansión hacia el Este. Como alternativa, avanzaron lentamente, excavando nuevos túneles hacia el Norte y el Sur a lo largo de las Montañas del Fin del Mundo, usando las cavernas naturales y los túneles abandonados por los Enanos para expandirse con más rapidez. Rodearon Karaz-a-Karak y Karak-Kadrin. Excavaron túneles bajo la inestable base de la Montaña del Trueno y la guarida infestada de Goblins de la Montaña del Ojo Rojo. Cien años después del desastre de Plagaskaven, los clanes Skaven errantes se habían expandido por las Montañas del Fin del Mundo hacia las Tierras del Sur, Arabia y las Tierras Oscuras.

En el lejano Norte, el Señor de la Guerra Gris Malkrit guió a sus seguidores hacia lo que posteriormente se conocería como el Territorio Troll, en los Desiertos del Norte. Aquí, el polvo de piedra de disformidad a menudo era arrastrado por el viento desde el Norte, deformando y mutando a las bestias en nuevas formas de la noche a la mañana. El clan de Malkrit excavó profundamente bajo el desierto, y aprendió a usar los cruces de especies y las mutaciones para crear criaturas a su voluntad y contar con feroces bestias de guerra para incrementar su poderío militar. Estos Skaven se convirtieron en el Clan Moulder, los señores de las bestias y los productores de mutaciones.

En las Tierras Oscuras, el más audaz de los Señores Grises, el Señor de la Guerra Visktrin, fue mortalmente herido por un dragón en las Montañas de los Lamentos. Ordenó a su sucesor que llevara al clan mucho más lejos hacia el Este, y estableciera una colonia en las tierras de Cathay. Así, el Clan Eshin fue más allá de lo conocido por los Señores de la Descomposición, dirigiéndose a gran distancia hacia el Este.

La Guerra de Pico Tullido

Tras su rápido período de expansión, los Skaven permanecieron bajo la superficie para hacer acopio de fuerzas durante los siguientes cien años. Los Señores Grises crearon formalmente el Consejo de los Trece para gobernar a los Skaven. Los Señores Grises que aún estaban vivos (en esos momentos eran excepcionalmente viejos y perversos, incluso para la media normal de los Skaven) ocupaban la mayoría de las plazas del Consejo, pero las restantes fueron concedidas a los Skaven que se abrieron camino hasta lo más alto de su clan y demostraron ser merecedores de pertenecer al consejo. Muchos Skaven lo intentaron y fracasaron, pero pronto el Consejo estuvo completo. La primera orden del Consejo fue prohibir el estudio generalizado de la magia, de forma que solo el Clan Skryre y los Videntes Grises, los misteriosos profetas solitarios de la Rata Cornuda, pudieran practicarlo.

Unos mil trescientos años antes del nacimiento de Sigmar, los Skaven descubrieron que un gran meteorito de piedra de disformidad estaba enterrado en la montaña llamada Pico Tullido en el extremo del Mar Agrio en las Montañas del Fin del Mundo. El grandioso y maligno Nigromante Nagash gobernaba en Pico Tullido y las tierras que lo rodeaban, adorado por las primitivas tribus humanas como si fuera un dios. Sus legiones No Muertas explotaban la piedra de disformidad para el propio uso de Nagash, que con su poder oscuro había forjado un poderoso imperio del mal.

El Consejo ordenó la captura del gigantesco yacimiento de piedra de disformidad a cualquier precio. Siguiendo sus órdenes, muchos miles de Skaven invadieron Nagashizzar, la fortaleza minera bajo el Pico Tullido, e intentaron asaltar en masa a los defensores como había sucedido en Karak-Varn. Pero las criaturas de Nagash no se vieron atrapadas entre dos enemigos y podían recibir refuerzos. Lucharon con igual ferocidad y conservaron el control de los túneles ante las desbordantes hordas de

guerreros Hombres Rata de las profundidades. Los Brujos del Clan Skryre emplearon sus siniestros hechizos para intentar hundir las defensas, pero el ancestral poder de Nagash era más fuerte; los hechizos de los Brujos eran más débiles y no consiguieron sus objetivos. En las minas tuvo lugar una interminable guerra de desgaste: ambos ejércitos lucharon por cada palmo de terreno, por cada centímetro. A veces un bando o el otro provocaban el hundimiento de secciones de túneles y se producía una tregua relativa mientras que los bandos enfrentados descubrían nuevas rutas para llegar hasta el otro.

La guerra se prolongó durante años, que se convirtieron en décadas, y el Consejo de los Trece continuó enviando más guerreros a la confrontación. Los ejércitos Skaven asediaron las ciudades de los humanos que adoraban a Nagash para someterles. Las ciudades ardieron y las calles fueron bañadas con sangre en la brutal masacre, pero los humanos seguían temiendo más a Nagash que a la muerte o la tortura a manos de los Skaven. Nagash contraatacaba con sus legiones de muertos andantes y magia maligna. Al final la guerra llegó a un punto muerto: los Skaven eran incapaces de derrotar el poder de Nagash y Nagash era incapaz de expulsar al ejército Skaven y completar sus propios y malignos planes.

Al final, Nagash ofreció un pacto maligno al Consejo de los Trece. A cambio de que le ayudaran en sus planes, él les suministraría piedra de disformidad de su mina bajo el Pico Tullido. Después de muchas deliberaciones el Consejo decidió aceptar la oferta de Nagash. Aunque en realidad el Consejo deseaba toda la piedra de disformidad y la consideraba propiedad Skaven por derecho, sus reservas de guerreros no eran inagotables, y a veces es mejor algo que nada.

La Muerte de Nagash

Después de la Guerra de Pico Tullido, el Consejo de los Trece se mantuvo a una respetuosa distancia de Nagash mientras intentaba construir túneles bajo su reino para robar la piedra de disformidad. La mayoría de sus esfuerzos fracasaron, pero en esos momentos los ampliamente expandidos Skaven habían encontrado otros yacimientos de piedra de disformidad y dependían menos de Pico Tullido. Sin embargo, cuando Nagash envió mensajeros al Consejo ofreciendo más piedra de disformidad a cambio de ciertos servicios, aceptaron rápidamente. A petición de Nagash, varias tribus de Orcos y Goblins fueron atraídas y arrojadas al Pozo Maldito. Intrigado, el Consejo envió sus espías para tratar de descubrir cuales eran los verdaderos planes de Nagash.

Al principio, los espías de los Señores de la Descomposición tuvieron poco de lo que informar. Un ejército del Señor de los No muertos se hizo a la mar por el Mar Agrio en embarcaciones de hueso. Algún tiempo después, los barcos regresaron trayendo consigo un único prisionero; se trataba de alguien de origen regio, por lo que pudieron observar, de un gran señor o un príncipe de algún reino del Sur. Posteriormente, Nagash desapareció durante una temporada y los espías descubrieron que estaba atormentado a su prisionero. Entonces ocurrió algo de lo cual el Consejo no necesitó espías

para enterarse: una enorme y terrible concentración de energía oscura empezó a flotar sobre el Pico Tullido. Se formaron inquietantes nubes de energía, que eran sin duda presagio de un uso masivo de magia, de la preparación de algún hechizo capaz de hacer estremecer incluso al mundo.

Oscuras pesadillas asaltaron el continente mientras el Consejo de los Trece se reunía apresuradamente. Los espías informaron de que Nagash estaba llevando a cabo un siniestro ritual y que abundaban los portentos malignos. El Consejo utilizó su poder combinado para estudiar a fondo los signos de las intenciones del Nigromante. Muy hacia el Sur, encontraron algo que sólo podía ser una creación de Nagash: una gigantesca legión de No Muertos que marchaba hacia el Norte como un polvoriento río de huesos y carne momificada. Literalmente millones de muertos vivientes se dirigían infatigables hacia Nagashizzar para formar el ejército más poderoso que nunca hubiera visto el mundo. Ante él, los vivos serían extinguidos como una vela ante un ciclón.

El miedo se apoderó del Consejo, ya que sin duda ellos se contarían entre los primeros que sufrirían el odio de Nagash y sus invencibles legiones. Los espías informaron de que todo estaba en silencio en Nagashizzar y de que el Nigromante estaba en trance recuperando fuerzas después de tan increíble esfuerzo. El Consejo de los Trece se dio cuenta que debía destruir a Nagash ahora, mientras estaba exhausto, y antes que sus millones de vasallos llegaran. ¿Pero quién se enfrentaría al Nigromante que descansaba? No podían confiar en el valor de un único Skaven solitario y nadie del Consejo estaba preparado para enfrentarse a una muerte casi segura por el bien de los demás. Algunos de los ancianos Señores Grises incluso dudaban de que sus armas pudieran llegar a matar a Nagash.

El Señor de la Guerra Velsquee finalmente sugirió un plan astuto y factible. En las mazmorras de Nagash aún estaba languideciendo el prisionero príncipe del Sur. Indudablemente estaría más que dispuesto a matar a Nagash si se le liberaba y armaba adecuadamente. Además, añadió el Señor de la Guerra y Brujo Paskrit del Clan Skryre, si podía usarse un peón prescindible, el arma asesina podría hacerse aún más mortífera, tan mortífera que incluso podría apropiarse de la vida de quien la empuñara. Por primera vez en su larga historia, el Consejo de los Trece aprobó un plan por unanimidad. Con el tiempo pisándoles las patas, se prepararon rápidamente para ejecutar su conspiración para destruir a Nagash.

Con el máximo secreto el Consejo forjó un arma con piedra de disformidad procedente de Pico Tullido y gromril robado de Karak-Varn. La forjaron con hechizos del más terrible poder lanzados sobre el metal fundido, templando la hoja en bilis ácida y venenos mágicos, y grabando en ella runas tan mortíferas que leerlas suponía la muerte. En la empuñadura se insertó un fragmento de piedra de disformidad hechizada, de forma que pudieran ver a través de los ojos de quien empuñara la espada y canalizar su energía para protegerle de los hechizos del Nigromante. Cuando se acabó el trabajo, el Consejo envió a sus sirvientes más leales a Nagashizzar con el arma guardada en un cofre de plomo.

Empleando túneles secretos para acceder a las mazmorras más profundas de la residencia del Nigromante, los sirvientes del Consejo se arrastraron hasta la celda del príncipe. Silenciosamente, le liberaron y abrieron el cofre antes de escabullirse. El humano mordió el anzuelo y empuñó la espada. Muy lejos de allí, en Plagaskaven, los Señores de la Descomposición le guiaron hasta la sala del trono del Nigromante. Obedeciendo en silencio, el príncipe se dirigió por los vacíos corredores hacia su muerte.

En la siniestra oscuridad de la sala de su trono, Nagash se encontraba sentado en soledad. El príncipe se aproximó a él con paso vacilante. Por un momento, dudó a los pies de la altísima figura antes de que una imperiosa orden mental del Consejo le hiciera levantar la espada. Al final golpeó con ella, pero con un fantasmagórico gruñido, el Nigromante levantó una garra para detener el golpe. El arma cortó limpiamente la muñeca levantada de Nagash, pero el Nigromante apenas titubeó antes de lanzar un golpe mortal contra su atacante. Los miembros del Consejo se estremecieron mientras intentaban proteger a su peón. Dos de los Señores Grises más ancianos murieron desangrándose por ojos y orejas antes de lograr desviar las titánicas energías que liberó Nagash contra su atacante.

El humano enloqueció de furia, atacando y golpeando a Nagash antes de que el Señor de los No Muertos pudiera recuperarse. La afiladísima hoja atravesó una y otra vez al Nigromante, destrozando incluso su carne dura como el hierro hasta que al final el gran Nigromante quedó despedazado en miles de fragmentos. Mientras el humano se tambaleaba hacia la locura o la muerte (al Consejo no le importaba), los Skaven que aguardaban entraron en la sala del trono y lanzaron los restos del Nigromante a las forjas de piedra de disformidad, destruyéndole aparentemente por completo.

Con la muerte de Nagash, las legiones No Muertas a sus órdenes resultaron destruidas o se dispersaron. Sin que el resto del mundo lo supiese, la amenaza para todas las formas de vida había sido eliminada y el más poderoso Nigromante que el mundo jamás hubiera conocido había sido asesinado a traición. El Consejo de los Trece envió uno de los clanes guerreros, el Clan Rikek, para tomar el control de Nagashizzar y la mina de Pico Tullido y la piedra de disformidad que quedaba en la fortaleza. El clan ocupó rápidamente el reino recién conquistado y esclavizó a los humanos supervivientes del Imperio de Nagash. Durante los siglos siguientes, grandes cantidades de piedra de disformidad fueron enviadas a Plagaskaven y el Clan Rikek se enriqueció muchísimo con la retribución que logró por sus esfuerzos.

Entonces, una noche oscura y tormentosa, un extraño se acercó temerariamente a las puertas de Nagashizzar pidiendo que se le permitiera entrar. Los guerreros Skaven salieron confiados para atrapar al insensato visitante, pero en cuando llegaron hasta la figura encapuchada, retrocedieron aterrorizados. Antes de que hubieran podido avanzar tres pasos, fueron partidos por la mitad por Necrófagos que acechaban entre las sombras. La

figura se dirigió hacia las puertas, con los repugnantes y silenciosos No Muertos junto a él. Lentamente, la capucha cayó sobre los hombros del extraño, para dejar al descubierto el cadavérico rostro y los brillantes ojos de Nagash, que había regresado de su total destrucción. Pronunció unas palabras mágicas secretas y las impenetrables puertas de Nagashizzar se abrieron ante ellos. Las legiones No Muertas penetraron en la fortaleza del Nigromante y destruyeron al Clan Rikek en tina sola noche.

Cuando un puñado de supervivientes llegaron a Plagaskaven, el Consejo de los Trece envió apresuradamente a un ejército para asediar Nagashizzar. A ello siguieron meses de ataques y contraataques en los que ningún bando fue capaz de destruir al otro. Los Señores de la Descomposición pasaron muchos días y noches estudiando de nuevo la información que tenían sobre Nagash. Finalmente, concluyeron que aunque el gran Nigromante aún era un enemigo muy poderoso, se encontraba muy debilitado desde su anterior derrota. Sabían que la mayor parte de la piedra de disformidad que había bajo Pico Tullido, ya se había extraído, negándole su mayor fuente de poder. Por ello, finalmente retiraron sus tropas del inútil asedio a Pico Tullido y Nagash permaneció en su fortaleza inexpugnable, aunque era demasiado débil para aventurarse de nuevo al exterior. Y así permaneció durante muchos siglos.

El Auge del Clan Pestilens

Justo un siglo después de la coronación de Sigmar en el Imperio, surgió una nueva facción de poder entre los Skaven. El Clan Pestilens, el cual hacía mucho tiempo que se creía que había desaparecido o dispersado durante las primeras migraciones, regresó surgiendo de las asfixiantes junglas de Lustria. Estaba claro que habían ido más allá de los territorios conocidos por los Señores de la Descomposición, atravesando desiertos sin caminos y distantes mares antes de asentarse finalmente en Lustria.

Al principio, el clan había sido diezmado por las enfermedades de las junglas cálidas y los pantanos plagados de insectos. Pero los supervivientes quedaron marcados por las mortales pestilencias y agradecieron la acción de la Rata Cornuda en esa virulenta corrupción. Posiblemente el clan se asentó en un gran templo prehumano en lo más profundo del infierno verde del interior de Lustria. Aprendieron mucho de los degenerados habitantes de ese monasterio ancestral y repleto de poder: descubrieron muchos secretos oscuros en las catacumbas que se encontraban bajo la antigua construcción.

Las generaciones se sucedieron y el Clan Pestilens se hizo más fuerte. Sus guerreros tuvieron muchas escaramuzas con los habitantes tribales de las cavernas y las lluviosas junglas que rodeaban la ruinoso ciudad-templo. Esclavizaron o sacrificaron a miles a la Rata Cornuda en rituales que duraban una semana y se obsesionaron con la fe y las ceremonias, consagrándose ellos mismos a su dios con una devoción fanática. Quizás, alguna obsesión arcaica impregnaba las piedras del templo, o estas resonaban con los inquietos espíritus de las anteriores víctimas, conduciendo las mentes de los Skaven hacia la adoración como en épocas pretéritas. O quizás, la Rata

Cornuda eligió realmente a los Skaven del Clan Pestilens para que fueran sus discípulos en la propagación de la enfermedad, bendiciéndoles con su divina visión de la corrupción.

Sea cual sea la verdad, el Clan Pestilens prosperó y se multiplicó en su ciudad-templo. Con el tiempo, los Monjes de Plaga se convirtieron en un gran poder en el corazón de la cálida y verde Lustria y los purulentos Señores de la Plaga decidieron que ya era hora de volver a hacer acto de presencia en el Viejo Mundo. Una gran horda de Monjes de Plaga y esclavos partió de la ciudad-templo poco después y se abrieron camino a través de la jungla hasta los pantanos salitres de la costa. Aparte de insectos, sanguijuelas y el sofocante calor, nada ni nadie les atacó mientras viajaban. Los nativos les conocían suficientemente bien como para evitar una confrontación con los Monjes de Plaga y las bestias salvajes podían oler desde lejos su corrupción. Cuando llegaron a la costa, los monjes hicieron que los esclavos construyeran una flota de barcazas primitivas.

Tras meses de construcción, los Monjes de Plaga se hicieron a la mar atravesando el Océano Austral. Milagrosamente no fueron molestados por las tormentas, los monstruos marinos sobre los que pasó la flota muy al Sur de Ulthuan ni por las flotas élficas de Bel-Korhadris, el Rey Sabio. La Flota de Plaga tocó tierra en las lejanas Tierras del Sur y sus pasajeros establecieron una nueva fortificación allí. Los Señores de la Descomposición se reunieron en Plagaskaven para recibir los emisarios del Clan Pestilens. Cuando estos llegaron, presentaron una lista de demandas a los Señores de la Descomposición sobre su grado social, cuotas de piedra de disformidad, derechos de crianza y el derecho a varias plazas en el Consejo de los Trece. Los emisarios fueron degollados, sumariamente por su arrogancia y sus restos devueltos a los Señores de la Plaga en el Sur como lección de humildad.

Los Señores de la Plaga se enfurecieron pero no se sorprendieron por la respuesta del Consejo. Poco después, el Clan Pestilens lanzó un ataque contra las fortalezas de dos clanes guerreros en las Tierras del Sur. Los Monjes de Plaga destruyeron la vieja ciudad humana de Bhagrusa en una sola noche de fuego y muerte antes de asediar la fortaleza del clan que habitaba bajo ella. Eso fue lo último que oyó el Consejo de los Trece sobre Bhagrusa antes de que una fuerza de exploración llegara al lugar varios meses después. Encontraron una ciudad desierta y una fortaleza llena de cadáveres supurantes, muertos por una plaga. En el Monte Lhasa, los Monjes de Plaga rodearon la fortificación del Clan Merkit con grandes calderos llenos de piedra de disformidad mezclada con desperdicios y putrefactas sustancias hirvientes. Los monjes usaron grandes fuelles para llenar las cuevas subterráneas con vapores bubónicos tóxicos, obligando a los guerreros a salir a la superficie donde fueron capturados y esclavizados. Sólo el Señor de la Guerra Merkit y un puñado de sus lugartenientes escaparon de ser esclavizados por el Clan Pestilens.

El Consejo de los Trece respondió enviando más ejércitos de guerreros apoyados por Ingenieros Brujos del Clan Skryre contra el Clan Pestilens. Pero algunos clanes de las Tierras del Sur capitularon ante los

Monjes de Plaga después de su demostración de poder y les ayudaron a resistirse a los ejércitos del Consejo. Al ir pasando los años, y puesto que el Consejo de los Trece parecía incapaz de doblegar a los Monjes de Plaga, aparecieron otros clanes disidentes. Los Señores de la Guerra independientes se unieron a los Monjes de Plaga o guerrearon entre ellos para saldar antiguas rencillas o conseguir esclavos. En pocas generaciones, el Consejo de los Trece perdió totalmente el control de las Tierras del Sur y se vio con problemas para mantener en orden al resto de los Skaven.

Durante cuatrocientos años, la raza de los Skaven permaneció dividida en dos hemisferios: el Norte liderado por el Consejo y el Sur por los Señores de la Plaga. Muchos clanes se mantuvieron neutrales en la lucha e intentaron continuamente aliarse con quien pareciera predominar. Hubo continuas batallas entre facciones, se lanzaron terribles hechizos y plagas mágicas devastaron las Tierras del Sur, pero la guerra seguía en punto muerto. Ni el Consejo ni los Señores de la Plaga querían parlamentar o aceptar de ninguna forma que el otro tenía el favor de la Rata Cornuda y por tanto tenía razón. Finalmente, se resolvió el punto muerto con la reaparición de otro clan supuestamente perdido, el Clan Eshin, cuyos asesinos regresaron de las lejanas tierras de Cathay en el Este.

El Clan Eshin había aprendido mucho sobre el arte del asesinato encubierto de una de las civilizaciones humanas más viejas del mundo. Sus asesinos ataviados de negro podían infiltrarse en los lugares mejor defendidos y matar a los enemigos más poderosos con mortífera habilidad. Los asesinos juraron lealtad a los Señores de la Descomposición de Plagaskaven y fueron enviados a muchas misiones contra los señores de la guerra independientes y los Señores de la Plaga. Durante las siguientes cinco generaciones, los Señores de la Descomposición usaron el miedo y el asesinato para hacer volver sistemáticamente a los clanes guerreros a su control, erosionando gradualmente el apoyo al Clan Pestilens.

Los Señores de la Plaga se dieron cuenta que su posición era cada vez mas insostenible y pidieron tina audiencia con el Consejo de los Trece en pleno, en Plagaskaven. Tras la intercesión de los Videntes Grises, los Señores de la Descomposición estuvieron de acuerdo y juraron no intentar asesinar los delegados del Clan Pestilens. De esta forma, el más poderoso Señor de la Plaga del Clan Pestilens, Nurglitch, viajó hacia el Norte acompañado por un pequeño grupo de discípulos.

Tras sobrevivir a varios intentos de asesinato durante el viaje, Nurglitch llegó y se humilló delante de los Señores de la Descomposición en el templo de la Rata Cornuda. El Clan Pestilens pedía ya tan solo ser aceptado en el Consejo y puso los recursos del clan a total disposición del Consejo de los Trece. Además. Nurglitch informó respetuosamente a los señores de la Descomposición de que él y sus discípulos llevaban frascos de una variante especialmente virulenta de la fiebre amarilla. Posteriores intentos de acabar con su vida, o la negativa a acceder a las demandas del Clan Pestilens no les dejarían otra opción que contagiar letalmente el corazón de la civilización Skaven.

Sonriendo, los Señores de la Descomposición dieron al Clan Pestilens la bienvenida a Plagaskaven. Quedaron complacidos de poder disponer de los recursos del clan y se sintieron felices de poder presidir el juicio por combate de Nurglitch en el que demostraría su capacidad para ser un Señor de la Descomposición. Añadieron que había asesinos ocultos dispuestos para matar a Nurglitch y a sus discípulos si no aceptaban. Nurglitch aceptó.

El juicio de Nurglitch fue inusual, porque tuvo lugar en la superficie, muy por encima del suelo, en la parte superior del campanario. Antes que la gran campana tocara la decimotercera campanada de medianoche, Nurglitch subió a enfrentarse a su adversario, el Señor de la Guerra Vask, en un espacio de tan sólo cinco pasos de ancho y tan vertiginosamente alto que podían verse pasar las nubes por debajo. Se trataba del corpulento Señor de la Guerra Vask, armado con dos cuchillas de carnicero, contra el propio filo dentado de Nurglitch.

Al sonar la campana por decimotercera vez, los dos Señores de las Ratas gruñeron y se rodearon mutuamente con precaución. Mientras sus largas colas golpeaban el aire. Nurglitch se lanzó a fondo contra la desprotegida pierna de Vask, pero el golpe fue bloqueado y Nurglitch casi salió despedido al borde por el contraataque de su oponente. La otra cuchilla de carnicero de Vask cortó la piel del hombro de Nurglitch, mientras este rodaba por el suelo. Vask dobló hacia atrás sus orejas y se colocó en el centro de la plataforma, obligando a Nurglitch a luchar de espaldas al vacío. Nurglitch lanzó desesperadamente tres golpes rápidos sobre su enemigo, obligándole a retroceder un paso. Cuando Nurglitch se acercó, Vask atacó golpeando con sus afiladísimas cuchillas, sobre su cabeza y la entrepierna con increíble velocidad. Nurglitch bloqueó uno de los ataques con su arma y gruñó cuando el otro le cortó la oreja limpiamente.

Nurglitch desarmó a su adversario de una de sus cuchillas con un golpe de su arma, pero Vask le agarró la muñeca antes de que pudiera recobrarla. La segunda cuchilla se levantó para dar el golpe de gracia, pero golpeó sólo aire vacío, ya que Nurglitch acometió hundiéndolo sus fauces en el cuello de Vask, Nurglitch y Vask cayeron agarrados con un gruñido, cada uno intentando coger el arma del otro, mientras la sangre manchaba las losas de la plataforma.

Las piernas de Nurglitch patearon el vacío cuando Vask le empujó hacia el borde. De repente, Nurglitch se encontró colgando de sus garras del borde, tratando de trepar de nuevo mientras Vask se ponía en pie y recuperaba su cuchilla. Los brazos de Nurglitch se estremecieron mientras colgaba por encima del infinito abismo negro; la sangre de Vask le cayó encima cuando el Señor de la Descomposición avanzó lentamente hasta el borde y miró hacia abajo. Vask se inclinó y trató de levantar su cuchilla, pero de su destrozado cuello surgían borbotones de sangre y pus; había sido contagiado por su oponente. Con un gruñido final repleto de desesperación, Vask cayó por el borde.

Así es como dobló la campana por la muerte de Vask y Nurglitch ocupó su lugar en el Consejo de los Trece. El nombre de Nurglitch ha sido aclamado por los Monjes de Plaga hasta hoy en día y por tradición, quien ostenta la posición del Clan Pestilens en el Consejo recibe el nombre de Nurglitch como símbolo de respeto.

La Plaga Negra

En el invierno del año 1111, el Clan Pestilens golpeó con su más mortífero flagelo al imperio. Los miembros del Clan Eshin vaciaron viales de esta maligna pestilencia en las alcantarillas y pozos de muchas ciudades, envenenando el agua con un veneno que se extendió entre la población humana como un fuego fuera de control. Al principio aparecían manchas oscuras sobre las áreas de piel afectadas, las cuales se iban extendiendo hasta llegar a cubrir todo el cuerpo. Las articulaciones se hinchaban y se agarrotaban haciendo que las víctimas gritaran de dolor. Después de unos minutos o semanas, la víctima moría entre convulsiones, contorsionándose como un pez fuera del agua hasta que se le partía el cuello. Los ciudadanos del imperio la llamaron la Plaga Negra, pero muchos simplemente la denominaban la Muerte, o tenían miedo incluso de hablar de ella.

La plaga empezó casi simultáneamente en Nuln, Altdorf y Talabheim. Las carreteras y los ríos que facilitaban tanto el comercio y el transporte por el imperio propagaron la plaga más lejos y más rápido de lo que el Clan Eshin hubiera podido soñar. Pronto, los pueblos empezaron a cerrar sus puertas a los desesperados refugiados que huían de la enfermedad. Uno a uno, los pueblos asediados sucumbieron a la plaga o fueron víctimas de sus propias enfermedades en el apretado confinamiento que siguió. Middenheim cerró de inmediato sus viaductos, por lo que se libró de la Plaga Negra, pero por todas partes, pueblos enteros sucumbieron al avance de la muerte, se abandonaron pueblos y las ciudades se convirtieron en vacíos ataúdes donde los muertos superaban en número a los vivos. Los hombres rezaban a los dioses para obtener su salvación, pero no sucedió nada. Grupos de Flagelantes recorrían el país proclamando que la ira de Sigmar había caído finalmente sobre el corrupto imperio.

Cuando el invierno se convirtió en primavera, el avance de la Plaga Negra se debilitó y el Consejo de los Trece envió a los clanes guerreros contra los tambaleantes restos del Imperio. Hordas de feroces guerreros Skaven arrasaron las aldeas prácticamente deshabitadas y los pueblos del Sur del Imperio uno a uno, degollando a los débiles defensores en una salvaje orgía de violencia. Los cultivos y los animales fueron saqueados y llevados bajo tierra. Docenas de asentamientos fueron quemados, a menudo con sus habitantes en su interior. Vertholf Bergon de Nuln describió las tierras que rodeaban la ciudad como *"un paisaje infernal, la ennegrecida tierra cubierta hasta el horizonte por piras ardiendo que teñían el cielo de un espeluznante rojo y propagaban asfixiantes nubes negras hasta más allá de lo que podía verse"*.

Solo las grandes ciudades escaparon del azote de los ejércitos Skaven en el Sur; en el Norte, la plaga aún atenazaba la tierra con su abrazo mortal. Después de años de corrupción y descuido, el ejército Imperial se vio incapaz de evitar las incursiones de los hijos de la Rata Cornuda.

En 1115 Boris Goldgather, el muy odiado e incompetente emperador de esa época, sucumbió a la plaga y los desesperados ciudadanos del imperio tuvieron finalmente algo que celebrar. El emperador fue una de las últimas víctimas de la plaga, que había ido menguando de fuerza gradualmente durante los últimos cuatro años. Pero en 1115, más de las tres cuartas partes de la población habían muerto víctimas de la plaga o los Skaven. Grandes extensiones se habían convertido en desiertos, y los ejércitos Skaven marchaban abiertamente por los territorios de Reikland, Averland y Talabecland. Cada invierno, miles morían de hambre en el puñado de pueblos y grandes ciudades que se habían librado de las plagas, de la enfermedad, y la guerra.

En Plagaskaven, el Consejo de los Trece se reunió y decidió que era el momento de descargar el golpe de gracia contra el Imperio. Pusieron en marcha sus ejércitos para destruir los últimos núcleos de resistencia y esclavizar a todos los humanos del imperio que aún sobrevivían.

Durante los siguientes siete años, los Skaven empezaron a esclavizar sistemáticamente a los habitantes de los asentamientos humanos que aún existían. Enjambres de furtivas ratas rodeaban las granjas o pueblos al amanecer y los incendiaban, atrapando con redes o golpeando a sus habitantes cuando huían de las llamas. Conducían largas y desordenadas columnas de hombres, mujeres y niños a grandes campos de esclavos entre las ruinas de Ubersreik en Reikland y Pfeildorf en Wissenland. A los más afortunados les hicieron trabajar la tierra, cultivando alimentos para las hordas Skaven, pero los menos afortunados fueron enviados a trabajar en las minas y forjas del Imperio Subterráneo. Familias enteras fueron arrastradas, encadenadas y condenadas a no ver nunca más el sol.

Mientras, los esclavos y el botín arrancados del cadáver del Imperio habían incrementado el prestigio del Clan Pestilens inconmensurablemente. Ni tan solo los demás Señores de la Descomposición podían negar que la práctica desintegración del imperio se hubiera conseguido por la potencia de la Plaga Negra. Puesto que ninguno de los Señores de la Descomposición quería oponerse abiertamente los Señores de la Plaga, el Clan Pestilens se las arregló para asesinar a dos miembros del Consejo y asegurarse el hecho sin precedentes de contar con tres representantes en el Consejo de los Trece. Los restantes Señores de la Descomposición se retiraron a sus respectivas fortalezas para encontrar una forma de detener la serie de éxitos de los Señores de la Plaga.

Mientras, los ejércitos Skaven avanzaban por la provincia de Sylvania, que hasta entonces no había sido molestada. Al principio de la Plaga Negra, grandes lluvias de meteoritos habían caído desde Mórrslieb en esa siniestra provincia y ahora los Skaven iban a buscar la piedra de disformidad. Para su

sorpresa, fueron atacados por grandes hordas de Zombis y Necrófagos inmunes a las plagas. Los Skaven progresaban muy lentamente debido a las continuas escaramuzas y pequeñas batallas, pronto empezaron a perder muchos guerreros por un resurgir de la Plaga Negra entre sus propias filas. El Vidente Gris Skrittarr recordó a los Señores de la Guerra las lecciones aprendidas en la lucha contra Nagash en la guerra de Pico Tullido y los guerreros se retiraron de Sylvania para buscar presas más fáciles.

En el Norte del Imperio, Middenheim había sobrevivido a los años de hambre y pestilencia bastante bien. El Conde Manfred Mataskavens había hecho todo lo que podía para ayudar a los refugiados que huían del Sur y los sacerdotes de Ulric habían logrado mantener la ciudad libre de la plaga. Bien defendida, y situada sobre un gigantesco promontorio rocoso en el bosque, Middenheim no tenía que temer un ataque y estaba bien aprovisionada por si tenía que sufrir un largo asedio.

A finales de 1118, una gran horda de Skaven surgió de los bosques que rodeaban Middenheim y la puso bajo asedio. Los ciudadanos de Middenheim apenas lograron destruir los cuatro viaductos que permitían el acceso a la ciudad antes de que las primeras oleadas de guerreros Skaven intentaran penetrar por ellos. Algunos días después, los Skaven se infiltraron por los túneles que había bajo Middenheim, amenazando con destruir toda la ciudad desde el subsuelo. Pero el Conde Manfred Mataskavens coordinó una brillante defensa de la ciudad y los túneles subterráneos durante las semanas siguientes, combinando inundaciones y barricadas con defensas desesperadas en los túneles por parte de los Caballeros del Lobo Blanco y otros guerreros veteranos. El Conde recorría a menudo personalmente los puestos avanzados en los túneles, levantando la moral de los sufridos soldados humanos al unirse con ellos en la oscuridad bajo las calles. Entre todos, los guerreros de Middenheim mantuvieron las hordas de ratas a raya y el Conde Manfred Mataskavens fue aclamado como salvador de la ciudad.

Se sucedieron los meses de escaramuzas y combates feroces en el interior del laberinto subterráneo bajo la ciudad; ocasionalmente, grupos de Skaven lograban salir a la superficie, matando y envenenando antes de ser cazados. Al principio de la primavera, la horda Skaven estaba demasiado diezmada por el hambre y la pestilencia como para mantener el asedio durante más tiempo y se retiró, estableciendo una fortaleza secreta en los túneles bajo la ciudad antes de marcharse.

Como regalo de despedida, los hijos de la Rata Cornuda dejaron la plaga dentro de Middenheim, ya atestada de refugiados que trataban de escapar de los Skaven y el duro invierno. En esas condiciones de hacinamiento, la Plaga Negra se propagó rápidamente, pero milagrosamente (como los sacerdotes de Ulric se apresuraron a afirmar) la plaga parecía haberse debilitado y solo una tercera parte de las víctimas murieron.

En 1122, el Conde Manfred Mataskavens logró reunir el apoyo suficiente de los Condes Electores sobrevivientes para encabezar una cruzada contra los Skaven en el imperio. El hambre y las luchas internas

habían diezmado las filas Skaven, debilitándoles considerablemente. Durante los siguientes dos años tuvieron lugar una serie de grandes batallas en Averland, Reikland y las Colinas Aullantes. Se produjeron abundantes escaramuzas entre pequeñas fuerzas de Skavens y tropas del imperio alrededor de pueblos desiertos y granjas de todo el país. Gradualmente, los ejércitos Skaven fueron expulsados palmo a palmo del Imperio.

En 1124, los Skaven se vieron obligados a retirarse por completo al subsuelo. El Conde Manfred Mataskavens fue aclamado como salvador del imperio y coronado Emperador poco después. Muchas fortalezas Skaven establecidas en los años anteriores seguían siendo desconocidas y los esclavos nunca fueron liberados, pero los Skaven habían agotado su poderío militar. Los Señores de la Descomposición se dieron cuenta que eran demasiado débiles para contraatacar y aniquilar a los humanos por completo en ese momento. En realidad habían capturado tantos esclavos que empezaban a ser peligrosamente superados en número por ellos en ciertas partes del imperio Subterráneo, y el Consejo de los Trece temía una revuelta. Se reunió de nuevo el Consejo en Plagaskaven decidiendo consolidar su posición y reconstruir la fuerza de los clanes antes de lanzar otro asalto contra el Imperio.

Durante los siguientes veinticinco años, el Imperio se recobró más rápidamente de lo que los Señores de la Descomposición creyeron posible. Bajo el dinámico gobierno del Emperador Manfred Mataskavens, se reconstruyeron los pueblos y se repoblaron las tierras con refugiados que volvían de Bretonia y Kislev. Para empeorar las cosas, Manfred ordenó una constante vigilancia de los Skaven mediante organizaciones como la Guardia de Alcantarillas, para impedir las incursiones. En el Imperio Subterráneo, el Consejo estaba acosado por una revuelta de esclavos y varios brotes de Plaga Negra que arrasaron algunas de las fortalezas Skaven. Los Señores de la Descomposición se reunieron en Plagaskaven en el invierno del 1151 al 1152. Se cruzaron recriminaciones entre los Señores de la Plaga y los demás Señores de la Descomposición, así como demandas de compensación y numerosos intentos de asesinato. Finalmente, se decidió retrasar indefinidamente cualquier futura operación militar contra el Imperio.

Para proteger los puestos avanzados Skaven que aún existían en el Imperio, el Consejo de los Trece ordenó el asesinato del Emperador Manfred Mataskavens. Un maestro de asesinos del Clan Eshin llamado Natrik logró entrar en el palacio Imperial y asesinar al Emperador a finales de ese año. Completó astutamente su trabajo, dejando falsas evidencias del ataque de un monstruo mutante antes de escapar por las cloacas.

Como había previsto el Consejo de los Trece, los Condes Electores no lograron encontrar un sucesor y se sumieron en disputas territoriales y rivalidades personales. Para el siguiente invierno, el Imperio estaba inmerso en una guerra civil y los Skaven vieron la oportunidad de restablecer sus fuerzas. Durante sucesivas generaciones, los estudiosos del Imperio no lograron encontrar una conexión entre la incursión de los Skaven y la Plaga Negra, por lo que los Skaven fueron rápidamente descartados como una

amenaza para el Imperio. En dos siglos, todo lo que se sabía sobre los Skaven se perdió entre mitos y leyendas, y muchos hombres cultos se negaron a creer en su propia existencia.

La Reencarnación de la Rata Cornuda

Alrededor del año 2300, el imperio Subterráneo estaba en el quinto siglo de su segunda gran guerra civil. Los otros Señores de la Descomposición habían sentido celos del poder obtenido por el Clan Pestilens tras el éxito sin precedentes de la Plaga Negra. Cuando se intentó propagar una plaga similar en 1812 para desestabilizar y posteriormente destruir Bretonia con la Viruela Roja, los Señores de la Plaga habían asegurado confiadamente, que se tendría éxito de nuevo. Después del desastroso fracaso de la Viruela Roja, muchos de los Señores de la Descomposición pidieron que el Clan Pestilens fuera expulsado del Consejo de los Trece. Tras meses de maniobras políticas, amenazas, chantajes, acciones encubiertas, sobornos y corrupción, se decidió efectuar la votación.

El día de la votación, el Clan Pestilens intentó controlar la cámara del Consejo con ayuda de varios clanes guerreros, acusando al viejo Consejo de traición y herejía. Pronto se inició la lucha entre los guardias albinos del templo, los Monjes de la Plaga y los guerreros Skaven en el recinto del templo de la Rata Cornuda. Le siguió la anarquía más completa: los clanes se enfrentaron internamente o entre ellos. Surgieron viejas rivalidades y los ambiciosos señores de la guerra de los clanes vieron la oportunidad de progresar personalmente a expensas de los otros clanes. El Consejo de los Trece se fraccionó y los Señores de la Descomposición se retiraron a sus respectivas fortalezas. La misma Plagaskaven se convirtió en un campo de batalla para los clanes enfrentados, a medida que una facción u otra lograban conquistarla.

Finalmente, el Clan Skryre tomó el templo y expulsó a todos los demás clanes con las numerosas máquinas diabólicas de que disponía. Los Lanzallamas de Disformidad cubrían todas las entradas; los lanzadores de viento envenenado y los Mosquetes Jezzail se situaron en la torre de la campana. Morskittar, Maestro de Brujos del Clan Skryre, se declaró a sí mismo gobernante de Plagaskaven pero fue ignorado por la mayoría de las facciones, mientras la lucha se extendía por todas las fortalezas Skaven del Viejo Mundo.

El mundo Skaven se dividió en docenas de facciones enfrentadas durante más de cuatrocientos años. La guerra estuvo marcada por constantes cambios de bando, traiciones y ataques por la espalda, mientras los clanes buscaban el apoyo de la facción que predominara en cada instante. Los clanes Pestilens, Skryre y Moulder dirigían cada uno a una facción. El Clan Eshin permaneció neutral y alquilaba sus servicios al mejor postor. Durante ese tiempo, los Videntes Grises viajaban continuamente entre los clanes tratando de negociar una paz entre ellos. Aunque los Videntes eran muy temidos y respetados, algunas de las facciones ni tan solo consideraron dejar la lucha.

En la época en que se aproximaban las grandes incursiones del Caos abundaron los portentos: se formó una chisporroteante aura alrededor de la siniestra esfera de Mórrslieb, cayeron del cielo lluvias de meteoritos, febriles sueños asaltaron hasta a los más obtusos y muchos se volvieron locos. Una creciente oleada de Magia Oscura atravesó el Viejo Mundo. Los Videntes Grises visitaron de nuevo todas las fortalezas de los clanes. Esta vez dieron un ultimátum a los Señores de la Guerra. En Plagaskaven, durante la gran Fiesta Anual de las Ratas, los Videntes Grises invocarían a la Gran Cornuda para que pronunciara su juicio sobre el enfrentamiento entre los Clanes.

Cualquier Señor de la Guerra que no asistiera se consideraría en desafío a la voluntad de la Gran Cornuda y se convertiría en eterno enemigo de ella y sus sirvientes.

A medida que se acercaba la fecha, los líderes de los clanes empezaron a llegar a Plagaskaven. Algunos enviaron representantes, temiendo una trampa, pero ninguno se atrevió a mantenerse alejado y desafiar la orden de los Videntes. Al ir llegando cada Señor de la Guerra o representante, los Videntes Grises les fueron sometiendo a un poderoso condicionamiento para que no lucharan los unos con los otros. Quizás por primera vez en tres mil años, en la víspera de la Fiesta de las Ratas, se reunieron los representantes de todos los clanes de la raza Skaven ante el templo de la Rata Cornuda. Muy por encima, la esfera enmarcada por los rayos de Mórrslieb estaba dividida en dos por el tétrico campanario, que parecía haber aumentado de tamaño y proximidad. Se respiró una atmósfera de expectación y temor entre los agitados asistentes, cuando se abrieron las puertas del templo, y los ciento sesenta y nueve miembros de la orden de los Videntes Grises salieron de él.

El Gran Vidente salió el último, llevando un grueso libro forrado de cobre que situó sobre un atril de hierro. Al abrirlo, la brillante oscuridad de sus páginas pareció iluminar su rostro. Leyó las primeras palabras de un hechizo; deformados sonidos que parecían crujir y separar el aire. Los otros Videntes Grises le acompañaron en el cántico; y la niebla alrededor de Plagaskaven empezó a retorcerse y cambiar. Se formaron nubes de tormenta en el horizonte que se dirigieron rápidamente hacia la ciudad. Los cánticos de los Videntes Grises aumentaron de intensidad y empezaron los sacrificios.

Ciento sesenta y nueve esclavos murieron -uno a uno-, en creciente agonía, el último en manos del propio Gran Vidente. Su miedo y su dolor llegó a las entrañas de la creación, allí donde la Rata Cornuda roía las bases de la realidad. La gran campana tañó cuando estalló la tormenta, los rayos azotaron el campanario y cegaron a los Skaven asistentes con un resplandor imposible de resistir. La campana dobló una y otra vez, con tañidos increíblemente ensordecedores, ahogando el retumbar los truenos y los aterrorizados cánticos de los Videntes. El suelo tembló y crujió cuando la campana sonó por decimotercera vez y todo quedó en silencio.

En el repentino silencio, el Gran Vidente abrió la boca y gritó horrorizado. Una grieta negra se abrió en la realidad desde su boca abierta, partiendo lentamente su cabeza y aumentando tras ello, quedó suspendida en el aire. Aumentó de tamaño rápidamente, y de su interior surgió un vapor negro: la grieta siguió creciendo hasta alcanzar la altura del templo. Los Skaven retrocedieron entre gritos de terror, mientras el vapor se expandía y ascendía hacia los cielos: todos los Hombres Rata atrapados en la expansión de vapor vieron como sus cuerpos se podrían en segundos y se desplomaban sin vida. Ahora podía empezarse a ver una forma negra en medio del vapor. Dos ojos rojos como la sangre observaban sin pestañear, grandes como las puertas de un castillo. Los Skaven cayeron de rodillas y hundieron sus hocicos en el suelo; algunos cayeron como piedras al morir, cuando sus corazones se pararon debido al terror. La silueta de cuernos curvados podía verse mejor a medida que avanzaba. Las sombras que la rodeaban se movían y cambiaban como una inquieta masa de ratas. Una gran zarpa golpeó y agarró un montón de Skaven que gritaban. Los amarillentos colmillos pudieron verse con claridad cuando la Rata Cornuda devoró a los Skaven atrapados en su garra con maligno placer.

La Rata Cornuda recorrió con su ardiente mirada a sus hijos y se adelantó de nuevo, apretando sus poderosas garras. Cuando abrió de nuevo sus zarpas, apareció ante ella un pilar de brillante oscuridad compuesto de piedra de disformidad pura. Este pilar tenía trece lados, cada uno grabado con trece bloques de escritura rúnica. Entonces la Rata Cornuda susurró a la horda reunida con la voz de un millón de ratas chillando y gruñendo. Dijo que aunque sus guerras le habían divertido, debían hacer la paz para obedecer sus órdenes: debían propagar la corrupción para que pudieran heredar el mundo y asegurar su regreso. Sólo sus elegidos podrían tocar el pilar que contenía sus órdenes y sólo estos formarían parte del Consejo de los Trece. Todos debían obedecer al Consejo, o sufrirían su furia. Dicho esto, su impresionante presencia se retiró de nuevo al mundo etéreo; la grieta que se había formado tras él desapareció con su marcha.

El olor del miedo pesaba sobre los supervivientes mientras saltaban hacia el pilar y se aseguraban de que la Gran Cornuda se hubiera ido realmente. El Señor de la Guerra Rakin fue el primero en tocar el pilar. Ardió entre llamaradas negras hasta que no fue nada más que cenizas. Durante la larga noche que siguió, muchos renunciaron a sus aspiraciones al Consejo antes que enfrentarse a la prueba. Pero muchos más tocaron el pilar, y de estos sobrevivieron doce. Cada uno de los nuevos Señores de la Descomposición quedó entonces imbuido de un oscura aura de poder y energía, una señal de la bendición de la Rata Cornuda.

Desde ese día y hasta hoy, el Consejo de los Trece ha permanecido invariable, aunque cualquier Skaven puede tratar de superar la prueba del pilar y a continuación enfrentarse con cualquier Señor de la Guerra para ocupar su puesto en el Consejo de los Trece. Muchos lo han intentado, y algunos incluso han superado la prueba, pero ninguno ha logrado hasta el momento derrotar a los Señores de la Descomposición existentes.

El Consejo de los Trece: Biografías

Nota: si os preguntáis por qué no suele haber miniaturas ni perfiles de estos personajes... un político no suele jugarse su pellejo en una guerra... ¡y un político Skaven aún menos!

Señor Kritslik, Vidente

El ocupante del primer asiento del Consejo es el Vidente Kritslik, un consumado político y manipulador de los otros miembros del Consejo. No hay ninguna duda que aunque haya tenido muy buenos predecesores, es aún muy competente y un adversario realmente duro. El Vidente Gris apareció gracias a la política, y tiene un increíble grado de conocimiento de cualquier detalle (por minúsculo que parezca) de las intrigas entre clanes.

El Señor Kritslik tiene cuatro directrices básicas mediante las cuales dirige toda su política: devoción absoluta a la Rata Cornuda (de hecho tiene una especial habilidad para que todas sus acciones parezcan dictaminadas por ella misma, y puede encontrar casualmente cualquier tipo de acciones en contra de la Rata Cornuda en sus enemigos), la preservación de sí mismo (aunque para el resto de Skavens esto sea lo más importante, para él la Rata Cornuda va en primer lugar... sobre todo cuando parece que ella le bendice con una extrema salud y fuerza), debilitar sus enemigos y todos los clanes (si mantiene las distintas facciones rotas e individuales el es más fuerte; intenta evitar siempre los conflictos abiertos con él y consigue que el grupo de Videntes Grises sea el único fuerte y unido, y por tanto el más poderoso) y la Humanidad (Kritslik siente que la Humanidad es precisamente lo que hace fuertes a los Skaven, y también el principal escollo que deben superar para dominar el mundo).

El Señor Kritslik es muy delgado y alto para un Skaven, tiene la piel albina y sus cuernos están retorcidos como los de una cabra. Parece algo salvaje por su piel y sus ojos finos observándolo todo, pero la realidad es que pocos detalles escapan a su vista y ningún Skaven tiene tanto conocimiento de la política y lo que ocurre en el reinado Skaven.

Señor Morskittar, Caudillo del Clan Skryre

El asiento duodécimo del Consejo (y el segundo miembro más poderoso del Consejo) es Morskittar, el Señor del Clan Skryre. Para ser un Skaven tiene las ideas muy claras y una inventiva fuera de lo común, lo que le ha hecho uno de los miembros más prometedores (y también más peligroso) del Consejo. Los anteriores Maestros Brujos eran inteligentes y racionales, trabajando con un montón de esquemas y guías, pero el Señor Morskittar nunca deja de hacer casos a los flashes de brillantez que le vienen. Pensador que se guía mucho por la intuición, Morskittar es altamente rápido e impredecible, lo que deja fuera de control a los demás miembros del Consejo.

Además, Morskittar es uno de los más habilidosos ingenieros del Clan Skryre, y como está fascinado con los inventos de los humanos y los Enanos, ha convencido al Vidente Kritslik para intentar conseguir algunos de ellos. El Caudillo Morskittar trabaja muy cerca de los Videntes (aunque algunos de sus planes incluyan secuestrar a algunos Videntes, y llenar de espías el Culto de barata Cornuda). El gran enemigo de Morskittar es Nurglitch, y no le importaría que cayera gracias a alguna treta del Consejo.

Uno de los mayores secretos de Morskittar es un invento que nunca ha conseguido duplicar, de origen desconocido (posiblemente de los Slann), capaz de absorber las vibraciones sonoras y reproducirlas de nuevo más tarde; con ello graba prácticamente todas las conversaciones que tiene... podría ser muy útil conservar grabaciones de ciertos miembros confabulando contra el resto del Consejo.

Alto, albino y con un aire frenético siempre alrededor suyo; sus ropas están frecuentemente manchadas de tintas, grasa y sangre, producto todo ello de las invenciones del Clan Skryre.

Señor Gris Skrisnik, del clan Skrisnik

El segundo asiento pertenece a Skrisnik, Señor del Clan y Vidente Gris del clan Skrisnik. Es el último de los dos Señores Grises de todo el mundo, y su pequeño clan controla otros clanes en Estalia donde manda con puño férreo. Durante quinientos años ha mantenido su asiento en el Consejo (tiene algo más de mil años) y tiene muchísima experiencia en cuanto a lo que rodea al Consejo.

Skrisnik es uno de los más temidos del Consejo, porque es alarmantemente invisible. Se conocen ocasiones en las que Skrisnik ha estado silencioso durante horas mientras los demás miembros debatían y discutían... de hecho la mayoría de ellos no se daban cuenta de que habían sido influenciados sin querer por los deseos de Skrisnik meses antes.

La mayor parte de los hombres rata exteriores al Consejo ni siquiera saben de la existencia de un senil y viejo miembro. Los que lo sabían han intentado conseguir ascender al Consejo precisamente intentando que Skrisnik dejara de ocupar su asiento por algún accidente, sin saber su tremendo poder. El asiento del Vidente Gris se ha fortalecido (y mucho) gracias a la enorme cantidad de calaveras de aprendices de asesinos, "desaparecidos" tiempo ha.

El Vidente Gris Skrisnik tiene tanto poder gracias (sobre todo) a tres factores. El más obvio es su edad, lo que lo ha transformado en paciente y observador gracias a siglos de experiencia. El segundo es la bendición de la Gran Rata Cornuda, puesto que nadie duda que un Skaven que haya estado tantos años dominando no esté favorecido por ella. El tercero (y probablemente el más importante) es que el Vidente Gris tiene en su poder conocimientos de antes del Desastre en Plagaskaven (de hecho tomó algunos de los muy valiosos tomos antes de que fueran destruidos o confiscados por los demás Videntes Grises y usaran estos textos para aumentar su poder demoníaco). De hecho, es muy posible que Skrisnik sea el más viejo y el más poderoso estudioso de demonología en el Viejo Mundo.

El físico del Vidente Gris es desconocido para la mayor parte de gente de fuera del Consejo; de hecho suele ser muy parecido a tantos otros brujos. Incluso en el Concilio viste con voluminosas túnicas y una capucha para que no se le vea más que sus ojos rojos entre la oscuridad.

Señor Sneek, Señor del Clan Eshin

El ocupante del tercer asiento es ni más ni menos que el Señor de la Noche del Clan Eshin, Sneek. Como todos los Señores de la Noche que ha habido en el Consejo, Sneek es misterioso y enigmático. Por ejemplo, ha aprobado la mayoría de políticas del Consejo (aunque él estuviera en contra de muchas de ellas) y ha sido indulgente con aquellos que no han estado del todo a favor a sus propuestas. Claro que luego ha hecho saber el agravio fuera y ha buscado aliados... Dice muy poco, y aunque su agenda política es (en parte) pública, aún se desconoce mucho de él. Incluso su subida al poder es un enigma para todos aquellos de fuera del Clan Eshin.

El Señor Sneek sigue la filosofía de política secreta que siempre han tenido sus predecesores, lo que hace que apenas tenga rival en cuanto a conocimientos (excepto el Vidente Gris Skrisnik). Durante tiempo, sus agentes se han infiltrado en prácticamente todos los demás clanes, incluso han estado espiando a los Videntes Grises para estar informados de sus actividades. Sólo el Señor Sneek sabe qué y cuándo sus planes serán realidad.

Individualista, ligero y diestro, Sneek se mueve con una gracia más propia de los Elfos que de los Skaven. No se sabe cómo es en realidad, puesto que siempre va vestido completamente de negro y con una capa y capuchas más negras todavía.

Los Clanes (Ejércitos Temáticos)

Cómo crear un ejército Skaven con trasfondo

By Hao (protoman@telefonica.net)

Los Skaven son una raza con un amplio trasfondo. Sin embargo, la mayor parte de ese trasfondo se ha perdido en el libro nuevo, por lo que normalmente la creación de una lista de este ejército se reduce a optimizar los efectos destructores de ésta (listas perras).

Con este artículo quiero hacer llegar a otros Generales Skavens la idea de crear un ejército lógico y con historia, sin necesidad de utilizar las listas alternativas de la parte de detrás del libro. Espero que sea bien aceptado.

Primero, elección del tipo de ejército (clan)

Esta es la primera decisión que se ha de pensar al crear un ejército Skaven con trasfondo. No se pueden elegir tropas *a la ligera*. El ejército ha de pertenecer a un tipo determinado, y afectará a su estructura como veremos más adelante.

Estos son los 3 tipos de ejércitos Skaven:

- Ejército de Clan de Señor de la Guerra
- Ejército de Vidente Gris
- Ejército de uno de los Clanes Mayores

Bueno, pues comencemos.

Ejército de Clan de Señor de la Guerra.

Éste tipo es el más común y recomendable, pues la mayoría de los Ejércitos Skaven son este tipo, y es el más personal, ya que te puedes sentir identificado con el Señor de la Guerra, has de dar un nombre al Clan, una historia, una procedencia, ubicación... todo es ya lo veremos. El ejemplo más fácil de ver es el Clan Mors, el Clan de Señor de la Guerra más poderoso, donde se encuentra el Señor de la Guerra Queek, el Cortador de Cabezas.

El ejército pertenece a un Señor de la Guerra, cuyo objetivo es hacer más poderoso al clan (y así hacerse él también) y eliminar a los demás clanes rivales, además de cumplir de vez en cuando con el mandato de los Señores de la Descomposición (y, de paso, destruir otros clanes accidentalmente).

Bueno pues lo primero que debemos pensar es el tamaño del ejército. Si jugamos a menos de 2000 puntos, el ejército será parte del Clan comandado por un Caudillo ansioso por desbancar al actual Señor de la

Guerra, ya que es el siguiente en el rango de poder. Representa las fuerzas de Vanguardia o de exploración del Clan.

Si jugamos a más de 2000 puntos, hemos de meter al Señor de la Guerra, que será el general indiscutible del ejército. Ha de tener al menos un Caudillo en el ejército.

La mayoría de las tropas ha de componerse de Guerreros del Clan, Esclavos y Hordas de Ratas. Hemos de incluir obligatoriamente una unidad de Alimañas, que actúen como la Guardia Personal del Señor de la Guerra.

Esto es el núcleo del ejército que, como ya digo, ha de componerse mayoritariamente de estas tropas. Ahora bien, ¿qué pasa con las demás tropas de los Clanes Mayores?

En un ejército de un Clan de Señor de la Guerra, las tropas de los Clanes mayores son Mercenarios, es decir, tropas contratadas a ese Clan. Dependiendo del poder monetario del Clan del Señor de la Guerra, de más tropas dispondrá de ese Clan (por eso tienen tanto poder los Clanes Mayores, y los seguirán teniendo mientras aumenten sus ingresos).

Bueno, ahora que tenemos la idea de como debe ser un ejército de un Señor de la Guerra, pasemos a otros aspectos:

¿Es un clan pobre o poderoso? ¡Poderoso, naturalmente! Entonces debemos pensar una ubicación para el Clan. La mayoría de estos clanes residen en Plagaskaven, donde se pelean los unos con los otros en los niveles inferiores (cuanto más inferiores más pobre es). Pero si nuestro clan es realmente poderoso, podemos hacer que resida en otro sitio, como en una fortaleza Enana abandonada (hay muchas) o en una de las fortalezas o guaridas Skaven existentes (existen muchas). Como ayuda, podéis mirar el mapa que viene a continuación.

Resumiendo:

- NUNCA deberá ser el general de un clan de señor de la Guerra un héroe de un clan mayor o un Vidente Gris, sólo Caudillos y Señores de la Guerra.
- El ejército se ha de componer mayoritariamente de Guerreros del Clan, Esclavos, Hordas de Ratas y Alimañas.
- Las tropas de los Clanes Mayores actúan como mercenarias, así que poquitas. Las tropas más caras son las del Clan Skryre, las Amerradoras en realidad cuestan un ojo de la cara (literalmente).

Ejército de un Vidente Gris

Los Videntes Grises no poseen un ejército propio. Sus ejércitos son normalmente asignados por el Consejo de los Trece para ejecutar misiones, o contratados por ellos mismos para sus fines personales; ya que son una clase adinerada en la Sociedad Skaven.

Por ello es un ejército muy poco "personalizado", ya que no tiene límites establecidos. El Vidente Gris va a ser siempre el General, a menos que lleguemos a incluir un Señor de la guerra, en cuyo caso estamos representando el ejército de un Clan del Señor de la Guerra, con el Vidente Gris de Aliado.

Por lo tanto, la composición del ejército del Vidente Gris se reduce a tener tropas de todo tipo, ya que se supone que el ejército se compone de parte de las tropas tanto del los Clanes Mayores como el de un Señor de la Guerra de un Clan, con sus respectivos representantes.

Es ilógico que un Vidente Gris comanda un Clan de Señor de la Guerra entero, ya que el líder absoluto es el propio Señor de la Guerra, y el clan sólo obedece sus órdenes, a menos que su Señor de la Guerra tenga un "pequeño accidente" Un ejemplo es el Clan cuyo nombre no recuerdo, que iba a atacar Nuln, junto a Thanquol, pero éste quería ser el Comandante, así que se las ingenió para que el Señor de la Guerra que estaba de viaje tuviera un "pequeño accidente", y así Thanquol consiguió el control del Clan entero, mintiendo acerca de que eran órdenes del Consejo.

Hay que tener en cuenta que, además, los ejércitos de los Videntes Grises suelen ser temporales, por lo que no es nada recomendable crear un ejército con trasfondo de un ejército de Vidente Gris.

Resumiendo, un ejército de un Vidente Gris puedes hacerlo como quieras ya que no tiene problemas de trasfondo. Por eso no es recomendable hacerlo, ya que apenas tiene trasfondo, y son ejércitos temporales.

Clanes Mayores

Son muy sencillos de representar. Cada Clan tiene su respectiva fortaleza ya creada en el Trasfondo: el Clan Skryre en Plagaskaven, el Clan Moulder en Pozo Infernal, cerca de Kislev; el Clan Eshin en Catai y el Clan Pestilens en Lustria y las Tierras del Sur.

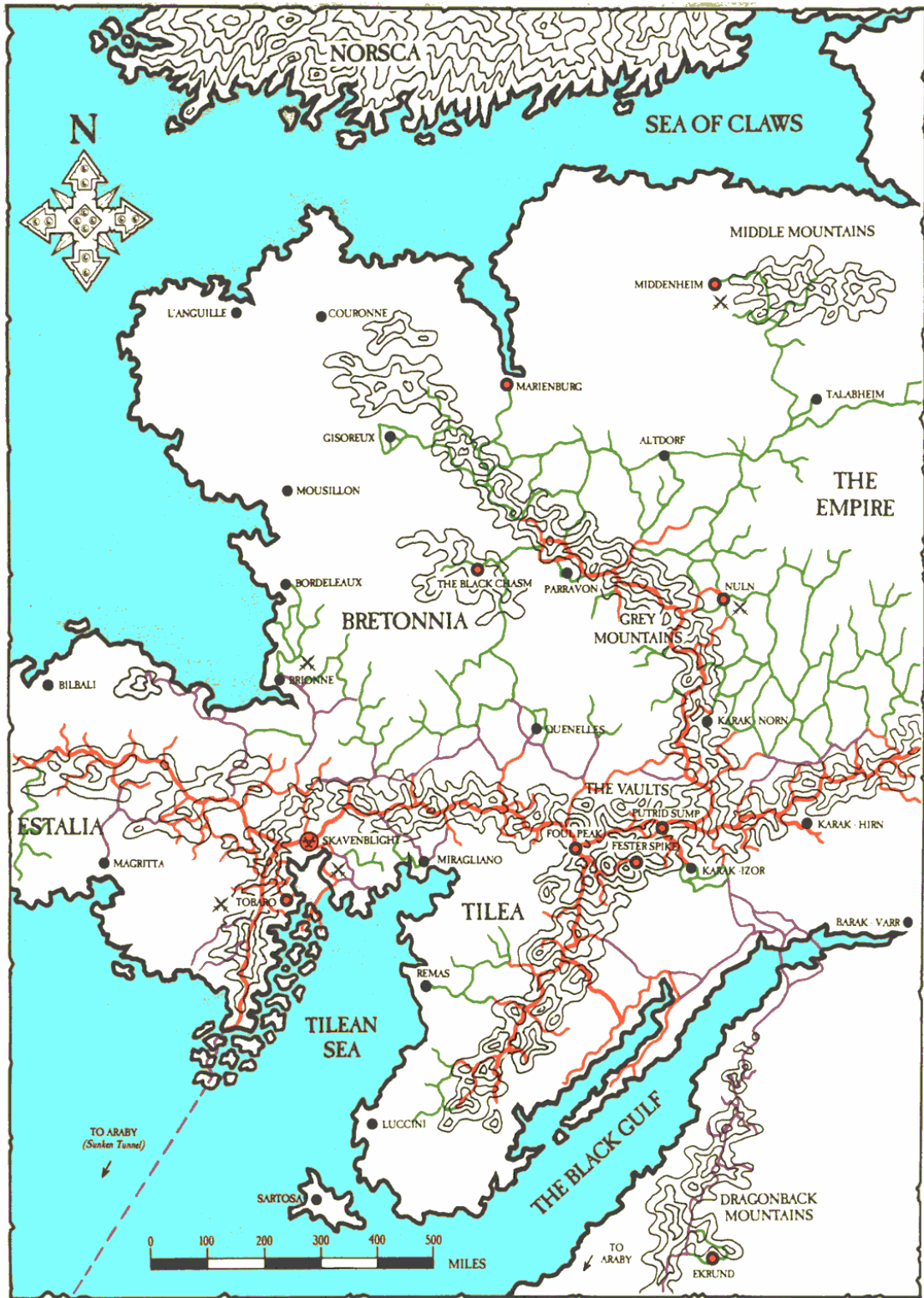
Si jugamos a 1500, el General ha de ser un héroe del respectivo clan, exceptuando el Skryre, donde meteremos 2 Ingenieros Brujos y un Caudillo, que será el General; o 2 ingenieros Brujos y un Portaestandarte de Batalla, y uno de los Ingenieros Brujos el General (opción poco recomendable).

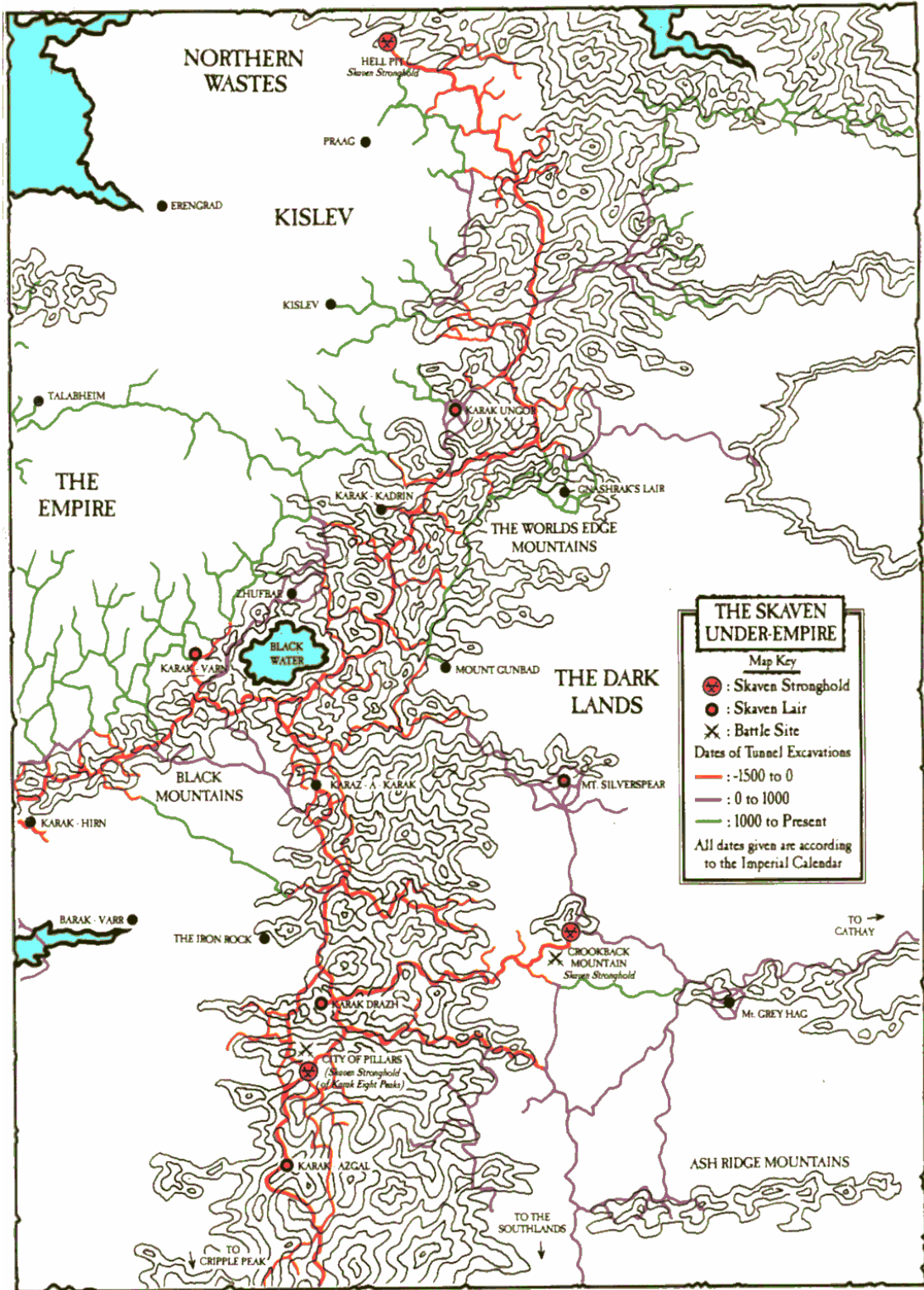
Sin embargo, si queremos representar el ejército de uno de los Clanes Mayores a partir de los 2000 puntos tendremos problemas, por no disponer legalmente de sus comandantes. Por eso lo más lógico es utilizar las listas de atrás para representarlo.

Estas listas no son desequilibradas si uno no quiere. Simplemente crea un ejército compuesto mayoritariamente por las tropas del Clan correspondiente, aunque sea usando la estructura de la lista normal; y pide permiso a tus amigos para poder usar los personajes de las listas de atrás.

Un último apunte. Respecto a los objetos mágicos, lo mejor es meter los que mejor se adapten a todo tipo de situaciones, y no los preparados para atacar a una raza determinada. Lo mejor es precisamente no abusar de ellos, ya que cuantos más objetos mágicos utilices, menos lógico es el trasfondo.

Así podremos jugar contra todo tipo de ejércitos jugando siempre con la misma lista.





Rat Ogre Pitfighting

(Lucha Libre de Ratas Ogro)

©Games Workshop 2.002

Traducción de Aleix Alegre aleix_alegre@hotmail.com

[Nota: Pitfight es el nombre general para designar las peleas entre animales, aquí se ha traducido por Lucha Libre... si se prefiere Pressing Catch ☺]

NORMAS BÁSICAS

Escaramuza – Pitfighting utiliza las reglas de escaramuzas (ver suplemento MDN:Skirmish) junto con las enmiendas siguientes:

- No ocultar - dónde se van a ocultar en el foso??.
- No hay reglas de psicología - lucha o muere. No hay reglas de miedo, estupidez, pánico etc... Estas criaturas están demasiado llenas de odio y locas para razonar.
- Retirándose del combate - si decides que necesitas dejar el combate para separar o cargar una nueva miniatura, cada miniatura enemiga que esté en contacto cuerpo a cuerpo con alguna de tus miniaturas, consigue un ataque inmediato de su libre elección. Si sobrevive a este ataque, se puede mover y cargar libremente.
- Atacando a un modelo mientras está Derribado - si está luchando con un enemigo Derribado, puede atacarlo para acabar con él. Todos los ataques contra un guerrero Derribado impactarán automáticamente. Si cualquiera de los ataques hieren a un guerrero Derribado y falla su tirada de salvación por armadura, es automáticamente puesto Fuera de Combate. Un guerrero Derribado o Aturdido está a la merced de sus enemigos. Una miniatura Derribada es puesta Fuera de Combate automáticamente si un enemigo le ataca en combate cuerpo-a-cuerpo. Nótese que una miniatura con múltiples ataques no puede Derribar / Aturdir y después automáticamente poner a un guerrero Fuera de Combate durante la misma fase del combate cuerpo-a-cuerpo. La única forma en la que puede lograrse es teniendo más de una miniatura atacando al mismo enemigo. Así pues, si el enemigo es Derribado / Aturdido por el primer guerrero, puede ser golpeado y puesto Fuera de Combate por el ataque del siguiente guerrero. Si su miniatura está trabada en combate cuerpo-a-cuerpo con un enemigo que todavía está luchando, no puede atacar ninguna otra miniatura que esté Derribada o Aturdida, puesto que en realidad no se presentarán una amenaza inmediata y sus compañeros intentarán protegerlo.
- Lanzando dados - debido a la naturaleza variada de ataques a través de las mutaciones y de similares, es muy importante declarar qué ataques va a utilizar ANTES DE lanzar cualquier dado. Por ejemplo, si tienes una rata ogro con un Puño de Sierra y 2 ataques normales, no lances 3D6 y asignes como desees. En lugar, lanza un D6 para el Puño de Sierra y dos más para los ataques estándares. ¡Usar dados coloreados puede hacer esto un poquito más fácil también, siempre y cuando su oponente tenga claros los colores!

NORMAS DEL PITFIGHTING

¿Qué miniaturas entran en el foso? - Todas. No se espera a turnos posteriores. Cada rata ogro y rata gigante deben entrar en el primer turno.

El foso – Marca un área de 60 por 60 centímetros para hacer la función de foso. Aquí es donde van a luchar los guerreros. Dentro de esta área se pueden colocar algunos elementos de escenografía dispersos como bloques de rocas, montones de escombros, estructuras ruinosas, una piscina estancada, o cualquier cosa que parezca apropiada. Designa un par de líneas de 10 centímetros para cada jugador puestas en los extremos opuestos del foso para representar las puertas de la entrada. Por aquí entrarán las monstruosas creaciones de los señores de las bestias a luchar.

Comenzando – Tire un D6 para comenzar el juego. Quien saque un número más alto puede elegir que puertas va utilizar para desplegar sus miniaturas y quién saque el número más bajo decide si empieza en primer o en segundo lugar. Todos los movimientos empiezan por las puertas que has elegido, en el primer turno DEBES poner todas las criaturas en el foso.

Arrojar rocas y ruinas - Casi todos los pitfight ocurren en un área llena de ruinas. Las ratas ogro toman por instinto objetos pesados próximos y los lanzan contra los enemigos que avanzan. Para representar esto, una rata ogro (rata ogro solamente!) puede tomar algo y lanzarlo una distancia igual al doble de su atributo de Fuerza en centímetros una vez por turno en la fase de disparo. Puesto que las ratas ogro tienen un atributo de HP de cero, solamente pueden impactar si obtienen un 5+ en un D6. Esto se modifica a 6 si la rata ogro se movió normalmente (si la miniatura carga o realiza un movimiento de marcha no puede disparar) durante el turno. La fuerza del golpe es igual a la fuerza de la rata ogro que lanzó la piedra. Puedes arrojar una roca en combate cuerpo-a-cuerpo si lo deseas. ¡El problema es que no sabes a quien va impactar la roca! Para determinar quién recibe el golpe, utilice simplemente un método al azar conforme entre los jugadores. Por ejemplo, si hay tres blancos posibles, cada miniatura tiene 2 posibilidades de 6 de ser golpeado. Puedes Aguantar y Disparar como reacción a una carga mientras el enemigo que carga se mueve más de la mitad de atributo de movimiento. Sin embargo necesitará un 6 para impactar. Solo puedes Aguantar y Disparar una vez por combate cuerpo-a-cuerpo, incluso si varias unidades cargan a la vez.

Tiradas de salvación – Una rata ogro tiene una tirada de salvación en combate cuerpo-a-cuerpo o en disparo de 6+ sin posibilidad de modificación, a menos que se indique lo contrario. No se puede usar contra golpes críticos. Las ratas gigantes no consiguen esta tirada de salvación especial.

Ganando la lucha - Si, en el comienzo de un turno, un bando tiene el 75% o más de sus guerreros Fuera de Combate o Aturdidos (cara abajo), deben hacer una tirada de Derrota para ver si la lucha termina. Cuando un lado falla la tirada de Derrota el pitfight termina. Se hace la tirada de Derrota usando el valor de liderazgo del Señor de las Bestias principal.

CREANDO LA HORDA

Fondos con los que comienzas - Tienes 175 de oro para empezar. Elija las fuerzas iniciales y cualquier nueva incorporación durante una temporada de esta lista. Puedes empezar con alguna mutación en cualquiera de tus criaturas si lo deseas. (las mutaciones se describen mas adelante)

- Ratas Ogro: 50 oro
- Rata Gigante: 5 oro

Máximos - En cualquier momento no puedes tener mas de 4 ratas ogro y 10 ratas gigantes. Un Maestro del Clan Moulder no debe seleccionar tropas muy variadas y mucha cantidad, debe concentrar sus esfuerzos en un grupo selecto.

Retirándose – Si lo deseas, cualquier criatura herida en el combate puede ser substituida por una nueva(COMPRÁNDOLA!!). ¡Las ratas gigantes y las ratas ogro rotos y estropeados no lucharán bien en el foso! Las criaturas viejas son desechadas sin ninguna ganancia monetaria y simplemente se quitan de la lista.

Jugando una temporada - Para jugar una temporada en el Foso Infernal, reúnios algunos amigos y que cada uno elija una nueva lista de criaturas usando esta lista. Cada jugador jugará un total de 6 combates que serán su temporada. Al final de la temporada, compare su graduación como Maestro del Clan Moulder. ¡Quien posea el grado más alto es el ganador de la temporada! O si lo desea, juegue una serie de eliminatorias si mutaciones para determinar un solo ganador. Este tipo de juego es rápido y se parece bastante a jugar un liga. Encontraras mas información en el área de Temporadas en el Foso.

MUTANDO TUS CRIATURAS

¡La vida de un Maestro del clan Moulder está basada en la necesidad de hacer sus bestias más viciosos, más mortíferas, y mas terroríficas! Esto es realizado introduciendo híbridos asquerosos o realizando las cirugías “gutwrenching” que implican el polvo de piedra de la disformidad finalmente molido, los ungüentos mutadores, y el metal herrumbrado. Este proceso toma tiempo para hacerse bien y es bastante probable que termine en desastre como por ejemplo hacer crecer un miembro incorrectamente.

Número de mutaciones – Por cada batalla en los fosos puedes procurarle una mutación para cada rata gigante y dos a cada rata ogro, suponiendo que tengas los fondos necesarios por supuesto!

Naturaleza que pervierte - Cada rata ogro y rata gigante pueden soportar solamente un cierto número de cirugías antes de que simplemente muera . Cada mutación que se le hace a la criatura debe colocarse en una “ranura” del cuerpo de la criatura. Una vez que se ha usado una “ranura”, no se puede cambiar. La única manera es si el miembro es desgarrado en el foso. Elija, pues, sabiamente. Las “ranuras” de cada tipo de criatura están escritas a la derecha.

RATA OGRO→11 ranuras

Cabeza: 1 ranura

Pecho / Espalda: 3 ranuras

Brazo / Mano Izquierdos: 2 ranuras

Brazo / Mano Derechos: 2 ranuras

Piernas: 2 ranuras

Cola: 1 ranura

RATA GIGANTE→3 ranuras

Cabeza: 1 ranura

Cuerpo: 2 ranuras

Mutaciones peligrosas – Para mutar y personalizar tus criaturas, elija simplemente el tipo de “mejora” que deseas utilizar, asígnelo a una ranura y tire 3D6. Si el resultado es un triple de cualquier número, algo ha ido horriblemente mal y el experimento ha fallado. El implante / mutación es inútil y atrofiado, pero todavía cuenta como ranura utilizada en el perfil de tus criatura. ¡Si la suma es 13, el experimento ha sido bendecido por la Gran Rata Cornuda! El experimento es un éxito y la mutación solamente cuesta la mitad su valor en oro. Si estás tirando para dos mutaciones en una criatura y obtienes 13 para ambas mutaciones, ambas solamente cuestan mitad y se puede agregar +1 al atributo de Fuerza, Resistencia, o Heridas del monstruo. Cualquier otro resultado en 3D6 significa un éxito.

LISTA DE MUTACIONES

La lista de posibles mutaciones es casi infinita, pero se tuvo que parar en alguna parte. Al agregar una mutación a una criatura, asegúrate (O NO!!) de modelar los brazos, los ojos, las cabezas, etc adicionales... De esta manera cada uno sabe exactamente contra que se va a enfrentar. ¡Al final de la carrera de una rata ogro será un verdadero modelo a recordar!

Cada mutación / implante solo usa una sola ranura a menos que se indique de forma diferente. También se pueden tener mas de una vez el mismo implante si se desea a menos que se especifique lo contrario. Hay dos listas separadas abajo, una para las ratas ogro y una para las ratas gigantes.

Lista de Mutaciones / Implantes de las Ratas Ogro:

- **Brazos / Manos:**
 - o 50 oro: Brazo adicional - +1 al atributo de Ataque de la criatura.
 - o 30 oro: Puño Sierra / Perforadora de Roca – Aumenta un ataque estándar a un ataque de Fuerza +1.
 - o 25 oro: Garras / Cuchillas– Un ataque estándar que falle su tirada para impactar puede volverse a lanzar.
 - o 25 oro: Mano con cuchillo perforador - – Un ataque estándar que falle su tirada para herir puede volverse a lanzar.
 - o 30 oro: Brazo de Tentáculo – Un oponente en contacto peana con peana pierde un ataque a la elección del contrario. Uno por modelo.
 - o 35 oro: Puño con cadena o mayal – Un ataque estándar tiene +2 de Fuerza si se carga en ese turno. Funciona solo en el primer turno.
 - o 60 oro: Brazo con garra de cangrejo - +1 Al atributo de Ataque de la criatura. Es un ataque especial que obliga a tirar 3D6 en vez de 1D6 para impactar. Si los tres dados impactan, entonces lanza los dados herir con el doble del atributo de Fuerza. Si solo 2D6 impactan entonces debes contarlos como ataques estándar. Si solo impacta 1D6 no cuenta como impacto.
- **Pecho:**
 - o 120 oro: Reacondicionamiento Interno Del Pecho - +1 Resistencia, +1 Habilidad De Armas, +1 Fuerza!!! Este implante ocupa 3 ranuras.
 - o 65 oro: Sangre Corrompida por Piedra Bruja - Cuando la criatura es herida, todos los modelos en contacto peana con peana sufren un impacto automático de F3.
 - o 60 oro: Inyectores de jeringuilla (Doping para Ratas Ogro)- Se pueden utilizar en el comienzo de cualquiera de las fases de combate. Se llevan 1D3 dosis para cada Pitfight. Para cada uso lance 1D6 y consulte la tabla de efectos. Los efectos duran para un turno completo. ¡Solamente uno por Rata Ogro, pues al contrario el animal moriría de sobredosis.

Tabla de Efectos
1: No sucede nada.
2: Resistencia +1
3: Iniciativa +2
4: Fuerza +1
5: Movimiento +15
6: +1D3 de Ataques Estándar

- o 80 oro: Pistón para reforzar Los Tendones - +5 Movimiento, Fuerza +1.
- o 30 oro: Hechizado por la Piedra Bruja - No haga caso de la primera herida del juego.
- o 30 oro: Placas de metal - Vuelve a lanzar cualquier tirada de salvación fallida.
- o 60 oro: Aumento De la Masa Del Músculo - Fuerza +1.
- o 50 oro: Generador de Viento envenenado - En el comienzo del turno, todos las miniaturas (amigas o enemigas) a menos de 5cm de él reciben un impacto automático de F2 que ignora CUALQUIER tirada de salvación. Ocupa 2 ranuras.
- o 20 oro: Espinas dorsales - Todas las miniaturas que al inicio del turno de cada jugador estén en contacto peana con peana con la Rata Ogro sufren un impacto automático de F1. ¡No causará un golpe crítico!
- o 40 oro: Cabeza Injertada - Iniciativa +1.
- o 25 oro: Ojos Adicionales - Habilidad De Armas +1.
- o 70 oro: Corazón Del Hierro - Resistencia +1
- o 40 oro: Vómito corrosivo – Esto permite hacer un solo ataque por turno y a una sola miniatura, pero con Fuerza 10!! Además ignora TODAS las tiradas de salvación!
- Cabeza:
 - o 40 oro: Cabeza Adicional - Iniciativa +1
 - o 25 oro: Ojos Múltiples - Habilidad de Armas +1
 - o 40 oro: Implantes ópticos - Cuando el arrojar rocas impacta lo hace con un 4+ y un 5+ cuando mueve. Si decides aguantar y disparar como reacción a la carga , necesitarás un 5+ para impactar a la miniatura atacante.
 - o 60 oro: Implante de aumento de reflejos – Siempre se ataca primero en el primer turno del combate, incluso si el enemigo está cargado.
 - o 25 oro: Dientes afilados como cuchillas – Se hace un ataque adicional de Fuerza 2.
 - o 20 oro: Cráneo espesado - No hagas caso de cualquier lesión sufrida en la cabeza al finalizar el juego.
- Pierna:
 - o 20 oro: Piernas Endurecidas - Movimiento +1.
 - o 25 oro: Glándula de la adrenalina enfocada - una vez por juego puede cargar con el triple de movimiento.
 - o 40 oro: Pierna adicional – Tiene un ataque adicional de F3.
- Cola:
 - o 30 oro: Cola Prensible / Tentáculo - un solo opositor de su elegir en base al contacto bajo pierde un ataque. La víctima puede elegir a que el ataque se pierde.
 - o 40 oro: Cola de Cuchillas / Cuchillo / Sierra - Un ataque adicional de Fuerza 3.
 - o 50 oro: Cola de Escorpión - Un ataque adicional de Fuerza 5. Puede ser utilizado sólo durante el primer turno del combate.

Lista de Mutaciones / Implantes de las Ratas Gigantes:

- Cabeza:
 - o 15 oro: Cabeza Adicional - Iniciativa +1
 - o 10 oro: Ojos Múltiples - Habilidad De Armas +1
 - o 15 oro: Dientes afilados - Un ataque adicional de F2.
 - o 20 oro: Cráneo claveteado - cuando el modelo carga, el enemigo recibe un ataque adicional de Fuerza +1.
- Cuerpo:
 - o 50 oro: Cola de Escorpión - Un ataque adicional de Fuerza 5. Puede ser utilizado solamente durante el primer turno.
 - o 30 oro: Placas de metal – Gana una tirada de salvación como la de las ratas ogro. Si tienes esta mutación dos veces, puede volver a lazar los dados si falla una tirada de salvación.
 - o 40 oro : Corazón de Hierro – Resistencia +1
 - o 20 oro: Espinas dorsales - Todas las miniaturas en contacto peana con peana sufren un impacto automático de Fuerza 1, llevado a cabo al comienzo del turno de cada jugador. ¡No causará un Impacto crítico!
 - o 15 oro: Piernas Endurecidas - Movimiento +1.
 - o 50 oro: Generador de Viento envenenado - Al comienzo del turno de la miniatura, todos los guerreros (amigos o enemigos) a menos de 8 cm. de él reciben un impacto automático de F2, que ignora TODA tirada de salvación. Ocupa dos ranuras.
 - o 15 oro: Cabeza Adicional - Iniciativa +1.
 - o 10 oro: Ojos Múltiples - Habilidad de Armas +1.
 - o 20 oro: Brazos adicionales - +1 al atributo de Ataques.
 - o 30 oro: Cola de Tentáculo / Cola Extensible – Un solo opositor en contacto peana con pena pierde un ataque de su elección. Uno por miniatura.
 - o 20 oro: Corazón de Piedra Bruja - Cuando la criatura es puesta Fuera de Combate, todas la miniaturas en contacto peana con peana sufren un impacto de Fuerza 3.
 - o 40 oro: Cavidad Explosiva en el Pecho - Ocupa 2 ranuras. En el comienzo de un Pitfight, lanza 1D6, observe el resultado, apuntalo en un trozo de papel y escóndelo. No le digas el número a tu oponente. El número representa el número de turnos que quedan hasta que la bomba que la rata lleva dentro estalle. Cuando llega el turno correspondiente la bomba detonará. Esto ocurrirá al comienzo de la fase de combate cuerpo a cuerpo de la rata gigante. Cada miniatura a menos de 10 cm recibe un impacto automático de Fuerza 4. ¡Si la rata muere antes del turno indicado, la bomba detona entonces y allí! De cualquier manera cuenta como si la miniatura fuera dejada Fuera de Combate después de que la bomba se apague y deba tirar en la lista de lesiones después del juego con un modificante de -4. Sólo se puede tener uno de estos transplantes en la horda en cualquier momento.
 - o 10 oro: Cuchillas / Cuchillo / Sierra – Permite repetir la tirada por una tirada para herir fallida.

REGLAS PARA DESPUÉS DE LA LUCHA

Después de que un juego hay varias cosas con las que se debe que tener cuidado. ¡Primero y mas importante, debes mirar si sobrevivieron algunas de tus criaturas! Si estás jugando un juego individual y no una temporada, ninguno de este material será necesario.

Lesiones: La violencia de la lucha en el foso puede romper tus preciosas creaciones. Con bastante mala suerte es posible que una criatura termine con cero ataques. Para cada modelo dejado Fuera de Combate durante la lucha tira 2D6 y consulta en la tabla siguiente:

2 - Muerto: quita la criatura de tu lista

3 - Se le hundió el pecho: elige entre -1 Resistencia o perder una mutación del pecho al azar *

4 - Piernas han perdido dureza: elige entre -1 Movimiento o perder la mutación de la cola *

5 - Brazo Roto: Rata Ogro: -1 Ataques y pierde un brazo al azar *

5 - Brazo Roto: Ratas Gigantes: divide el movimiento por la mitad y pierde una mutación del cuerpo al azar *

6 - Contractura Craneal: elige entre -1 Iniciativa o perder una mutación de la cabeza *

7-11 - Adolorido pero sano: No sucede nada.

12 - Sobrevivido contra toda pronostico: +1 Experiencia

* Nota; todas las mutaciones de la cabeza y del pecho de la Rata Ogro perdidas por lesión no liberaran ninguna ranura, mientras que las de los brazos y la colas pueden ser substituido por otra mutación más adelante. Las ratas gigantes puede también sustituir las mutaciones perdidas por otra mutación más adelante.

Experiencia - Se aprende rápidamente en los fosos. Por cada miniatura puesta Fuera de Combate en la arena, la experiencia de la criatura aumenta +1. Por cada 4 puntos de experiencia la criatura gana un Punto de Nivel. ¡Esto se usa para hacer mas poderosas tus criaturas! Los Puntos de Nivel se pueden usar después de cualquier lucha o se pueden guardar para mas tarde. Todas las criaturas pueden tener un máximo de 40 puntos de experiencia. ¡No se pueden ganar mas puntos de experiencia después!

- Habilidad Armas o Movimiento aumentados: agregue +1 al atributo correspondiente. 1 Punto de Nivel.
- Fuerza, Iniciativa, o Ataque aumentados: agregue +1 al atributo correspondiente. 2 Puntos de Nivel
- Heridas o Resistencia aumentados: agregue +1 al atributo correspondiente. 3 Puntos de Nivel

Fondos entre juegos – Los Maestros del Clan Moulder usan el oro para pagar las materias primarias y las piezas de piedra bruja necesarios para mantener su negocio infernal. Cada Pitfight genera cierta cantidad de dinero ganada con las apuestas, sobornos y donaciones de Señores de las Bestias aspirantes a participar. Como con todo en la sociedad de Skaven, nada es una apuesta segura. ¡Puedes ganar una lucha y ganar menos dinero que tu

oponente derrotado! Para saber cuánto oro has ganado después de una lucha, siga cuidadosamente las instrucciones de mas abajo.

Solo por participar en una lucha ganas 10 de oro participar. Añade 5 de oro adicional por cada miniatura puesta Fuera de Combate durante la lucha. Este es tu cobro básico.

Ahora, tira 1D6 y añade cualquier valor de los siguientes que corresponda:

- Ganar la lucha: +2 oro
- Cada muerte real.(Tu oponente sacó un 2 en la tabla de lesión): +1 oro
- El nivel del Maestro del Clan Moulder oponente es 50 puntos más alto: +1 oro (dóblalo si ganaste el combate)
- El nivel del Maestro del Clan Moulder oponente es 100 puntos más alto: +2 oro (dóblalo si ganaste el combate)
- El nivel del Maestro del Clan Moulder oponente es 125 puntos más alto: +3 oro (dóblalo si ganaste el combate)
- El nivel del Maestro del Clan Moulder oponente es 150+ puntos más alto: +5 oro (dóblalo si ganaste el combate)

Finalmente, consulta la tabla de gastos para ver con cuánto oro vuelves a casa después del transporte, dar de comer a los animales, y de otros costes misceláneos. ¡Agrega esto a la paga base para ver el importe total.

Tirada realizada antes con los modificadores añadidos	Oro	Tirada realizada antes con los modificadores añadidos	Oro
1	20	6	70
2	30	7	75
3	40	8	80
4	50	9	85
5	60	+1	+5

Aumento del Liderazgo - Después de cada lucha en los fosos, tu malévola y astuta mente de Skaven ideará algunos nuevos trucos y trabajos. Tira 1D6. Suma 1 a esta tirada si ganaste el combate. Si el resultado es 6, tu atributo de liderazgo aumenta 1 punto, hasta un máximo de 8.

TEMPORADAS EN EL FOSO

Temporadas – Un maestro del Clan Moulder y sus creaciones solo luchan en los fosos durante unos meses. Una ' temporada ' Pozo Infernal dura aproximadamente 2 años. Durante este período un Maestro del Clan Moulder puede participar en aproximadamente 6 luchas. Al final de una temporada un Maestro del Clan Moulder evalúa su trabajo, vendiendo las criaturas mas provechosas mejor postor, y guardando a algunos de los mejores especimenes para si.

Para jugar una temporada en Pozo Infernal, haz que un grupo de amigos empiece una nueva lista de criaturas usando la lista mostrada anteriormente. Cada participante luchará en un total de 6 combates que serán toda la temporada. Al final de la temporada, compara los niveles de todos los Maestros del Clan Moulder. ¡Quien posea el nivel más alto es el ganador de la temporada! Si se desea también se pueden llevar a cabo una serie de eliminatorias para determinar un ganador. Este tipo de juego es mejor si se quiere jugar una liga.

Temporadas múltiples - Si lo deseas puedes jugar temporadas múltiples para seguir la carrera de un Maestro del Clan Moulder, haz lo siguiente al final de cada estación:

Un Maestro del Clan Moulder debe ganarse la vida, así que el 75% (redondeando hacia abajo) de sus criaturas deben vendérsela final de una Temporada. Una de éstas DEBE ser una Rata Ogro. ¡Para evitar cualquier confusión no puede comprar ninguna criatura nueva antes de terminar de vender todas las que correspondan al final de una temporada!

Recibes 50 de oro por cada rata ogro y 5 para cada rata gigante como precio de base, después sume 5 de oro por cada Lucha en la cual la criatura haya participado y 2 de oro por cada punto de experiencia. Aquí está la fórmula analizada:

Ratas Ogro: $50 + (\text{número de luchas que sobrevivió} \times 5) + (\text{puntos de experiencia} \times 2) = \text{Total del Oro recibido.}$

Ratas Gigantes: $5 + (\text{número de luchas que sobrevivió} \times 5) + (\text{puntos de experiencia} \times 2) = \text{Total del Oro recibido.}$

¡Todo lo que nos queda por hacer es reajustar la hoja de Pitfighting, encontrar alguna nueva acción prometedor, mutar más criaturas e ir derecho a la próxima temporada!

El Tiempo pasa... - Para los participantes de este enloquecido juego Skaven el tiempo hace sus estropicios. Una Rata Ogro tiene una esperanza de vida de 5 temporadas en los fosos. Después de la quinta temporada, debe retirarse la Rata Ogro. ¡No puede venderse! ¡Permanecen como guardaespaldas y como símbolo de su valor! Las ratas gigantes tienen una esperanza de vida de 3 temporadas, y pueden ser vendidas cuando sean retiradas.

Tabla de eventos opcionales – Si se desea agregar una diversión extra, se puede añadir un factor de azar al juego. Entre cada combate tira 2D6 y compara el resultado en la siguiente tabla. ¡La tabla representa algunas de las cosas horribles y maravillosas que pueden suceder en la sociedad Skaven!

2: Ataque Asesino - Pierdes el combate siguiente (no ganas nada de oro!) mientras intentas sustituir al personal asesinado!

3: Robado – Pierdes 1D3 x 10 de oro. Lo gana otro jugador elegido de forma aleatoria.

4: Enfermedad - Una criatura al azar de su lista falta al combate siguiente.

5-9: Todo como de costumbre - Ningún efecto.

10: Criatura nueva - ¡Ganas 1D3 Ratas Gigantes de forma gratuita!

11: Apuesta Ganada – ¡Ganas 1D3 x 10 de oro y un jugador elegido al azar lo pierde!

12: La senda de la Naturaleza – ¡Ganas una mutación de precio máximo 50 oro, sin necesidad de tirada de cirugía!

Relatos

Misión en Karak-Nussal

Por Kuranés (elgranazathoth@hotmail.com)

Al co-gobernador en funciones de la Fortaleza de Wagweer, el Vidente Gris Skyeek:

El Consejo de los Trece Señores de la Descomposición, juntamente con el Círculo Interior de la Orden de los Videntes Grises, se dirige a vos para felicitaros por el éxito de una base permanente en las tierras de las cosas humanas. Esta estación de paso favorecerá en gran medida el abastecimiento de las expediciones que se adentren en estas tierras y puede volverse clave para el aprovisionamiento de esclavos y otros materiales, además de favorecer el comercio entre los diferentes clanes. La Gran Rata Cornuda se sentirá complacida por vuestro trabajo y, por ello, la Orden de los Videntes Grises os libera de vuestro título de Vidente Gris en Prueba para nombraros Vidente Gris en pleno derecho, intérprete y profeta de los designios de la Gran Madre, la Rata Cornuda.

Por todo ello, se os concederá la oportunidad de servir de nuevo a vuestra raza en una nueva misión:

Hace unos meses, nuestros agentes encontraron lo que podría ser un importante yacimiento de piedra de Disformidad bajo la antigua fortaleza enana de Karak-Nussal, en la cordillera que ellos llaman "Las Montañas del Fin del Mundo"

Esta fortaleza ha estado vacía desde los grandes cataclismos que asolaron el mundo cuando nuestra raza era todavía joven, y que supusieron un duro golpe para los reinos subterráneos de las cosas enanas. Los túneles superiores han estado habitados estos últimos años por cosas de piel verde, pero en su mayoría, la colosal fortaleza ha permanecido vacía, cegada por los desprendimientos hasta hace muy poco.

Desde hace apenas de dos años, un clan enano llegó dispuesto a recuperar su antigua fortaleza, y por ahora ya ha echado a los ocupantes de piel verde. Sin prisas pero sin pausas, han ido reabriendo nuevas cámaras y reclamándolo todo como propiedad de su Señor de Clan.

Pese a que nuestros intereses se encuentran en los túneles más profundos, muchos niveles por debajo de las minas de metales que ansían las cosas enanas, y que la Piedra de Disformidad no parece tener ningún valor para ellos, el Consejo de los Trece prevé que la confrontación será inevitable. Para asegurarnos, pues, de este importante filón, debemos apoderarnos, sino de toda la fortaleza, al menos sí de gran parte de ella para poderla defender sin que el campo de batalla afecte a la zona de extracción... y aquí es donde entráis vos en escena.

Viajareis al Pozo de los Gusanos Ciegos, que se encuentra a dos días de marcha de Karak-Nussal. Allá tomareis el mando del clan Nomus, uno de los dos clanes a los que se ha otorgado la explotación de esta mina el (clan Qwetol llegará dos meses más tarde, pues debe desplazarse desde la misma Plagaskaven), su jefe, el Señor de la Guerra Wask, ya ha sido avisado de vuestra llegada y rango. Por otra parte, el Clan de los Gusanos Ciegos, que gestiona la fortaleza skaven, también ha recibido órdenes de satisfacer, en la medida de lo posible, los deseos y ordenes que un personaje de vuestra categoría pueda emitir.

Recordad que vuestra misión consistirá en dirigir la defensa y asentamiento de esta mina, así como de la propia fortaleza enana, tareas para las cuales disponéis de poderes absolutos. De hecho, ya se han iniciado los preparativos para que podáis dirigir las primeras fases de la invasión desde el propio Pozo, trasladándoos a la nueva base de la mina cuando nuestras posiciones estén más aseguradas.

Para cualquier petición, deberéis dirigiros al Vidente Gris Kiquisch, que actuará como intermediario entre vos y el Consejo de los Trece Señores de la Descomposición.

Que las bendiciones de la Gran Madre, la Rata Cornuda os sean propicias.

Los pasos de dos pares de pesadas botas resonaron en las paredes de las cavernas, interrumpiendo un ruido de dos mil años. Los dos enanos entraron en el pasadizo lleno de polvo, donde las telarañas escondían los antiguos grabados tallados por habilidosas manos hacia incontables generaciones y enterrabas los deshilachados restos de los tapices caídos y olvidados siglos atrás.

Las dos antorchas avanzaron por el pasillo, y su luz hizo huir pequeños seres ciegos y reptantes que se escurrieron por los rincones y las grietas de las paredes.

- ¿Quieres decir, Nogrim, que esta es una buena idea? – interrogó el enano de bigotes trenzados y que llevaba una ornamentada hacha en el cinturón – quiero decir que si nos encuentran no podemos meter en un buen lío...

- ¡No digas tonterías, Kanul! – respondió su compañero pelirrojo que lucía un enorme martillo de guerra en la espalda – este lugar no ha sido pisado por nadie desde antes de que a tu abuelo le saliera la barba ¡Sería mala suerte que nos encontraran ahora!

- Sí, supongo que tienes razón – reconoció Kanul describiendo un arco con la antorcha para iluminar todo el pasillo – realmente todo esto es impresionante!

Los dos compañeros continuaron recorriendo el pasillo, admirando los intrincados grabados y la titánica obra de ingeniería que era toda aquella construcción. La fortaleza realmente había aguantado de manera increíble las violentas sacudidas sísmicas que provocaron que todos las consideraran perdida. Sin ninguna duda, sus arquitectos habían estado dotados de un talento excepcional...

- ¿Y que debía ser esto, Nogrim? Sin ninguna duda esta debía ser una avenida importante... ¡Seguro que dos carros tirados por bueyes, podrían pasar uno al lado del otro por aquí sin rozarse! ¿Debía ser una calle comercial?

Pero su compañero no lo escuchaba, sino que se había quedado más atrás, agachado al lado de una de las paredes escarbando en el polvo. - ¡Kanul, ven! – le interrumpió – ¡Creo que he encontrado alguna cosa! – Cuando su amigo se acercó, pudo observar que dentro de la encallecida mano del enano, dos pequeñas aguamarinas brillaban a la luz de las antorchas.

- Creo que cayeron de estos relieves. – Señaló una pared que se había visto especialmente afectada por el tiempo o los terremotos, perdiendo prácticamente cualquier rastro de decoración – Nadie los echará de menos y a nosotros no nos vendrán nada mal, ¿eh, Kanul?

- Bueno, ya hemos encontrado lo que buscábamos, amigo mío – el enano bajó la mirada nervioso – volvamos al campamento y acabemos con esto...

- Si no te conociera diría que tienes miedo. ¿Que te pasa? ¡No hemos llegado hasta aquí solo por dos piedrecillas más pequeñas que un botón! Ya sabes que no pienso dañar nada, acordamos coger sólo aquello que hubiera caído o estuviera roto, y eso es precisamente lo que haremos. ¡Pero no nos retiraremos ahora!

Las dos figuras menudas continuaron su búsqueda, hundiéndose cada vez más en la oscuridad de la montaña. Pese a que en algún momento creyeron encontrar algún pequeño tesoro olvidado en el tiempo, con las horas, la búsqueda se fue revelando infructuosa. Al

llegar a una pronunciada curva en el túnel se sentaron a descansar un poco y refrescar sus gargantas con unos tragos de cerveza.

- Ya te había dicho que esto no iría bien, Nogram. – Suspiró Kanul vaciando su jarra mientras su compañero se levantaba - Espero que al menos nadie haya notado nuestra ausencia en el campamento...

- ¡Deja de calentarme las orejas, Kanul! Si hubiera sabido que no harías otra cosa que quejarte no te habría propuesto acompañarme, ¡Por muy cuñado mío que seas!

- ¡Si me propusiste participar en tu aventura fue porque sabías que cuando se descubriera oficialmente, me tocaría ser uno de los primeros que explorara el túnel, por lo que nos sería más fácil colarnos y yo podría eliminar las pruebas de nuestra presencia! Así que ahora no me vengas con eso de que has actuado movido por tu buen corazón...

- Piensa lo que quieras, voy a mear. Cuando haya terminado, si quieres, podemos volver al campamento. ¡Qué ganas tengo de dejar de escuchar tus lamentos!

- ¿Qué? ¿Sabes que te digo? Que te puedes meter tus fantásticos tesoros por donde te quepan, que yo me marcho ahora – la figura de Nogram se perdió detrás de la curva sin responder a la amenaza de su compañero que, indignado, empezó a caminar en la dirección por la que había venido refunfuñando – espero que ese idiota haya escondido bien la entrada de este túnel. Si alguien más la ha encontrado y ha visto nuestros rastros...

“Cabeza de piedra” pensó Nogram mientras vaciaba su vejiga encima de un montón de detritus de los bichos que habitaban aquella oscuridad “¡Tiene la mollera más dura que es yunque de mi tío!”. Entonces, una vaharada de aire pútrido y malsano salió de la oscuridad que se extendía delante suyo y le pareció ver, de reojo, diversos puntitos rojos en la brillante oscuridad, pero cuando se encaró hacia ellos, habían desaparecido.

- ¿Pero qué...? – no acabó la frase, una potente ráfaga de aire apagó su antorcha, dejándolo en la más negra de las oscuridades. El enano lanzó el bastón, ya inútil, al suelo y agarró su martillo de guerra con ambas manos. La oscuridad no lo asustaba ¡Que demonios! Él era un enano... pero aquel ruido de algo moviéndose en la oscuridad hizo que los pelos de la barba se le erizaran. Allá, delante suyo, alguna cosa o cosas se movían, a toda velocidad, hacia él a la vez que otra vaharada de aire fétido lo envolvía. Un grito abandonó la garganta del bravo guerrero y cruzó la oscuridad: “¡Kaaaanuul!”, luego se oyó un golpe seco y, seguidamente, se produjo el silencio

- ¿Ninguna noticia de los dos desaparecidos? – preguntó Gaulin, oficial en jefe del regimiento de exploración de el ala sur de la fortaleza, a los enanos que formaban delante suyo en su reducida habitación – ¿Ya han pasado dos días y todavía no sabemos nada de ellos? ¡Esto es inadmisible!

- Lo único que podemos decir es que no es posible que se trate de una desertión. Los dos soldados eran leales y honorables, ¡Por no decir que una acción así no habría pasado desapercibida a todos los vigilantes y campamentos por los que tendrían que pasar para llegar a la salida! – Afirmó con convicción un rompehierros especialmente robusto que dirigía las batidas de búsqueda – Y no ha habido ningún corrimiento de tierras o nos habríamos enterado.

- Aunque es difícil de creer, hemos empezado a tener en cuenta la posibilidad de una emboscada... - añadió dubitativamente Doin, el campeón de la unidad a la que pertenecían los soldados desaparecidos.

- ¿Una emboscada? ¡No me hagáis reír! – gritó enfadado el oficial – los pielesverdes que contaminaron esta fortaleza no llegaron nunca a estos niveles, por no decir que los que

todavía no han muerto ya deben estar bastante lejos de aquí... – y después de una pausa para coger aire continuó. Señores, si en los próximos dos días no encontramos ningún rastro de los dos desaparecidos, no me quedará más remedio que declararlos desertores y deshonorar sus nombres, así que por favor, continúen con su búsqueda y que nadie vuelva si no es con noticias ¡Sean buenas o malas! Y recuerden, es imprescindible mantener la mayor discreción posible sobre este caso.

Los soldados abandonaron silenciosamente la habitación y Gaulin se sentó en la espartana silla de madera de su escritorio, mientras repasaba mentalmente la conversación anterior. Una emboscada... una idea absurda... ¡y preocupante! La única resistencia que habían encontrado se encontraba en los niveles de la fortaleza, y ya se encontraba prácticamente erradicada. Los bravos guerreros enanos, acaudillados por el imbatible líder de su clan, Hazad-Gimil Fraguaeterna, estaban bien expulsando, bien acorralando en túneles sin salida a aquella escoria de piel verde que habían mancillado el suelo de sus antepasados...

Precisamente a causa de esta aplastante superioridad militar y porque la guerra se llevaba a cabo a kilómetros de allí, su destacamento se componía prácticamente en su totalidad de mineros e ingenieros. Al fin y al cabo ¿de qué tenían que preocuparse si ningún ser más grande que una araña había pisado aquellos suelos en milenios? Tan solo una pequeña unidad de Rompehierros y una de guerreros del clan los acompañaban. “Por si acaso” había argumentado el señor del clan con firmeza.

Las prospecciones iban bien. Con este ritmo, en poco más de un año y medio o dos habrían explotado la fortaleza, y en uno o dos más, ya estaría restaurada y lista para su repoblación y explotación de las minas. En cinco o seis años aquella empezaría a parecer otra vez una ciudad enana... Si todo iba como debía.

Y ahora esta desaparición... La cuarta en los dos últimos meses. No lo había dicho a nadie, claro. La gente hablaba, y este tipo de rumores sin fundamento podían derrumbar la moral de los trabajadores. Al fin y al cabo ¿Qué podía haber allá abajo sin que presentara una amenaza seria? Fuera lo que fuese, tenía que ser algún tipo de ser que no necesitara la luz del sol ni demasiada comida, ya que no había salidas exteriores desde los túneles subterráneos... ¿Quizá un nido de garrapatos cavernícolas? No, decididamente habrían encontrado su rastro antes, así que descartó la idea.

Esperaría dos días más, si no había encontrado nada, o si había más desapariciones, tendría que pedir ayuda... ¿Pero contra qué?

Fragmento del Diario de Trabajo de Gaulín Barbadebronce, oficial en jefe del Segundo Regimiento de Prospección de la Ala Sur de la Fortaleza de Karak-Nussal:

Esta noche, mientras dormíamos, ha habido un derrumbamiento en la entrada de la caverna donde estamos instalados. Ha sido muy extraño, puesto que los ingenieros habían declarado la construcción cómo extremadamente segura. Los cascos han provocado cuatro heridos de diversa consideración, pero confiamos en abrir de nuevo el pasillo en tres días de trabajo concentrado.

No me preocupan los alimentos ni por la moral de mis hombres, tenemos bastante de las dos cosas como para aguantar meses, pero hay una idea que no abandona mi mente: ¿Qué o quien ha podido provocar éste accidente? Por si acaso he ordenado montar guardia las veinticuatro horas en todo el perímetro y de que se me informe de cualquier noticia.

*

Han encontrado los cadáveres de los desaparecidos. Durante todo el día han ido apareciendo a la periferia del campamento. Evidentemente alguien los ha puesto allá, y eso parece confirmar mis más funestas teorías... pero ¿Quién puede ser este enemigo invisible?

Los cuerpos estaban mutilados y en muchas partes los huesos se veían pelados. Nadie quiere reconocerlo, pero una sombra ha oscurecido los ánimos de la compañía. No se me ha hecho ningún reproche abiertamente por haber escondido esta información, pero puedo sentir la confianza de los demás en mí ha bajado.

He ordenado aumentar el ritmo de las excavaciones, cuanto antes podamos restablecer contacto con el exterior, antes podremos pedir refuerzos. Ahora ya no cabe ninguna duda de que hay alguna cosa aquí abajo que no tolera nuestra presencia.

*

Un nuevo derrumbamiento se ha producido antes de que el primer turno desayunara, atrapando a dos mineros. Serán necesarios más días para poder restablecer el contacto.

La moral entre los enanos es baja, pero todo el mundo está decidido a presentar batalla si hace falta. He doblado la guardia y la ración de comida del día para animarlos.

Diversos sacos de comida y herramientas de madera han aparecido roídos. Parece que por ratas, aunque nadie ha visto ninguna y, por otra parte ¿por donde podrían haber entrado? También corren rumores de unos ojos rojos observando desde la oscuridad y de ruidos, como de uñas rascando la roca.

*

En los últimos dos días la presencia de las ratas se ha ido haciendo patente. Ya se pueden ver corriendo por el campamento, robando comida y estropeando todo lo que encuentran. Yo también he visto los ojos rojos espíándonos desde las sombras. Una idea sobre el posible enemigo invisible empieza a oscurecer mi corazón.

*

Siniestros repiqueteos de campanas invisibles turban nuestro sueño y evocan terribles presagios durante el resto del día. Su impío sonido provoca el desánimo y el abatimiento sobre los orgullosos Hijos de la Montaña. Yo mismo no he podido pegar bocado después de oír las campanillas poco antes del almuerzo.

Dos de los heridos han muerto. Uno de ellos, posiblemente a causa de los insanos mordiscos de los furtivos roedores.

Ahora sí que es absolutamente necesario restablecer contacto con el resto del clan para alertarlos del peligro que acecha en las profundidades de la montaña. Si todo va bien, en dos días habremos abierto un pasillo provisional y podré evacuar el campamento si, no... mucho me temo que se añadirá un nuevo capítulo en el Libro de los Agravios.