

SOBRE LOS GNOMOS

Si consideramos el escaso número de comunidades de Gnomos con las que cuenta el viejo Mundo (Inferiores incluso a las de los propios Halfings), la ausencia de personajes Gnomos es un hecho más que justificado en el mundo de Warhammer. Esta pequeña adaptación a las reglas de la nueva edición, tiene por objeto poner al día a estos personajes y hacerlos jugables como en los viejos tiempos. Este artículo se trata de una libre adaptación de las reglas aparecidas en antiguo *Warhammer Apócrifo*, y modificadas en todo aquello que me parece necesario para adaptarlas a un trasfondo más coherente con los tiempos que corren.

No se trata de hacer un estudio detallado acerca de las sociedades de Gnomos de todo el mundo conocido (tampoco es que haya muchas). Los datos que se incluyen a continuación se refieren particularmente a los que habitan en la parte nordeste del viejo Mundo, el Imperio.

También se sabe de la existencia de otras comunidades en Albión y en las colinas que bordean al oeste de las Montañas del Fin del Mundo, pero la maestría ilusoria de la que hacen gala los grandes Maestros del saber Gnómicos han dificultado desde siempre su estudio y localización.

GNOMOS IMPERIALES

En el Imperio los Gnomos son reconocidos por su carácter colérico y su espíritu de clan. De hecho, les resulta muy difícil mezclarse con las otras razas (los aventureros son una excepción), y pueden ser tan cerrados e introvertidos como los Elfos silvanos del bosque de Laureorn, por poner un ejemplo.

A veces, en los caminos, uno puede encontrarse con un buhonero gnomico, lo cual supone todo un acontecimiento, pues todo el mundo sabe que venden extraños y valiosos objetos especiales (también es de sabiduría popular el hecho de que son unos grandes bromistas, embusteros y estafadores).

Su ironía y su peculiar carácter ha sido la causa por la cual, desde 1143, todos

los Bufones de la corte han sido Gnomos. Esto es ya una tradición seguida incluso por el Emperador Karl Franz 1º, el cual posee uno, que dicho sea de paso no es sólo su bufón, sino también su espía y su oráculo particular.

Sin embargo, los Gnomos prefieren vivir junto a los de su raza, en comunidades autónomas y aisladas del resto de la sociedad. Suelen estar emplazadas en cuevas y madrigueras de las regiones más calcáreas del imperio. Su gusto por la pesca es casi tan pronunciado como su afición por las bromas. Nunca suelen fundar una colonia lejos de un lago o un río lleno de peces (preferiblemente subterráneo). Su maestría con la caña de pescar es legendaria.

La comunidad más importante del Imperio (Glimdwarrow) se encuentra bajo las colinas llamadas los Páramos del Espejo, y cuenta con más de un millar de habitantes.

Curiosamente, Glimdwarrow se encuentra emplazada sobre una importante y extraña confluencia de vientos de Aethyr que hace que su lago posea propiedades precognitivas para aquellos que saben hacer un buen uso de sus aguas. No se sabe si el resto de comunidades gnómicas comparten esta característica, pero hay indicios importantes que apuntan en este sentido.

Esta sociedad, está dirigida según una estructura jerárquica compleja y típica de los gnomos. Cada uno de sus miembros asume varios papeles y, por tanto, varias posiciones sociales independientes, de ahí la increíble confusión que crea este sistema en los extranjeros. Incluso sus primos enanos tienen serias dificultades para entender el significado de sus numerosas reglas y costumbres. Cada comunidad tiene un jefe de clan que parece asumir las funciones de jefe de Estado, un Líder religioso que se encarga de los asuntos Espirituales, un Maestro artesano que se encarga de todo lo que tiene que ver con las minas y la herrería y un Maestro del saber que protege los secretos de la historia del clan, preserva sus conocimientos y se asegura de que las antiguas costumbres y ritos se observan con

detalle y regularidad (una especie de metrónomo).

Algunos clanes cuentan también con un maestro hechicero que supervisa la transmisión del arte Gnomo de las ilusiones a aquellos que consideren dignos de ello, (muy pocos saben que Reineke, la maestra hechicera de Lugenheim, en Middenheim, aprendió su arte de uno de estos grandes encantadores).

Por último, los guerreros de la sociedad gnomica son entrenados en el arte de las armas y asignados a la guardia.

PERFIL DEL PERSONAJE

GNOMO

Si decides autorizar la presencia de Pjs Gnomos en tus campañas te aconsejamos que crees el personaje junto con el jugador. Eres libre de ignorar las tiradas de dados que puedan causar anomalías en tu campaña. Por el mismo motivo puedes negar a un jugador que siga una carrera que pueda desequilibrar al equipo.

Pasemos ahora a las estadísticas habituales:

Perfil de los Personajes Gnomos		Tabla de Heridas Iniciales		Tabla de Puntos de destino iniciales	
Característica	Tirada	1d10	Heridas	1d10	Puntos de Destino
Habilidad de armas (HA)	30+2D10				
Habilidad de proyectiles (HP)	20+2D10	1-3	10	1-4	2
Fuerza (F)	20+2D10	4-6	11	5-7	2
Resistencia (R)	10+2D10	7-9	12	8-10	3
Agilidad (Ag)	20+2D10	10	13		
Inteligencia (I)	20+2D10				
Voluntad (V)	20+2D10				
Empatía (Em)	20+2D10				
Ataques (A)	1				
Heridas (H)	Tira 1d 10 y consulta la Tabla de Heridas iniciales				
Bonificación por Fuerza (BF)	Igual al primer dígito de tu Fuerza				
Bonificación por Resistencia (BR)	Igual al primer dígito de tu Resistencia				
Movimiento (M)	4				
Magia (Mag)	0				
Puntos de Locura (PL)	0				
Puntos de Destino (PD)	Tira 1 d 10 y consulta la Tabla de Puntos de Destino iniciales				

Atributos Raciales:

Un personaje Gnomo recibe las siguientes habilidades y talentos:

Habilidades: Hablar idioma (Ghassal)¹, Actuar (Bufón), Oficio (Herrero o Pescador, Minero o Cantero), Sabiduría popular (Gnomos).

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Artesanía Gnomica², Odio visceral, Pericia subterránea, Sangre fría, Visión nocturna y un talento aleatorio (tratar como halfling) .

¹ El Ghassal es un dialecto del Khazalid o enanil. Un alto porcentaje de Gnomos no conocen el Reikspiel de manera inicial debido al aislamiento al que se hallan voluntariamente sometidos. Existe tan sólo una probabilidad del 20% de que un personaje jugador conozca esta lengua desde el principio. Por contra, su dialecto es tan similar al Enano que hace posible el entendimiento entre ambas razas sin necesidad de ningún tipo de aprendizaje adicional.

² Reciben un 10% a todas las tiradas relacionadas con los siguientes oficios: Armero, artista, cantero, forjador de armaduras, herrero, joyero, mercader y minero.

FÍSICO Y CARÁCTER

A menudo se ha descrito a los Gnomos del Imperio (jamás en su presencia) como pequeños Enanos o <<Enanos bajos>>. Comparten sin duda, un lejano parentesco (el mismo porte desgarrado y largas y pobladas barbas), pero su talla media es unos 25 centímetros inferior y se diferencian por su nariz, larga y gorda. Los Gnomos son más ágiles y diestros que sus primos más altos, lo que asociado a su reconocida antipatía les ha valido el sobrenombre de <<ladronzuelos>>. Cuentan en sus filas con algunos Ilusionistas especialmente talentosos, ya que contrariamente a los Enanos, algunos cuentan con una habilidad nata para este tipo de magia. Los Gnomos son, además, excelentes herreros y artesanos. Les fascina (por no decir les obsesiona) todo aquello que es mecánico: les encantan los artilugios de todo tipo. Son pocos los que viven dentro de la sociedad humana, pero le sacan un gran provecho a la venta de artículos producidos por ellos mismos. A la mayoría de los Gnomos les encanta gastar bromas. Para ellos no hay nada mejor que unas carcajadas a costa de los demás. Pero más vale no reírse de ellos, y menos sobre su reducida estatura. Tienen fama de tener mal carácter.

Estas son las carreras a las que tiene acceso teniendo en cuenta sus particularidades:

Profesión	Tirada	Altura según sexos	
		Hombre	Mujer
Alborotador	01-02		
Anecdotista ³	03-05	108+2D10 cm	102+2D10cm
Aprendiz de hechicero	06-07	Tirada	Peso (en Kilos)
Astrólogo ³	08-09	01	36
Boticario ³	10-11	02-03	36
Bufón (Nueva profesión)	12-19	04-05	38
Guardaespaldas	20	06-08	38
Burgués	21-23	09-12	40
Miembro de séquito	24-26	13-17	40
Artista	27-30	18-22	42
Patrulla fronteriza	31-32	23-29	42
Pescador	33-36	30-37	45
Ladrón de tumbas	37-38	38-49	47
Iniciado de Ringil (nueva profesión)	39-40	50-64	47
Cazador	41	65-71	49
Carcelero	42	72-78	52
Mercenario	43-44	79-83	54
Mensajero	45	84-88	56
Miliciano	46-48	89-92	58
Minero	49-54	93-95	61
Noble ⁴	55	96-97	63
Menestral	56-60	98-99	65
Falsificador ³	61-63	00	67
Forajido	64-65		
Gladiador	66		
Sicario	67		
Cazarratas	68-70		
Bribón	71-75		
Escriba	76-77		
Sirviente	78-80		
Tahúr ³	81-85		
Contrabandista	86-88		
Soldado	89-90		
Estudiante ⁵	91		
Ladrón	92-93		
Matón	94		
Saqueador de tumbas	95-96		
Vagabundo	97-98		
Ayuda de cámara	99-00		

⁴ Esta carrera sólo se aplica a la sociedad Gnoma. No hay ningún noble Gnomo en la Corte Imperial. A elección del Dj las carreras que incluyen la habilidad de equitación puede eliminarse, o bien limitarla a poneys y mulas.

³ Estas profesiones aparecen mencionadas en *Herederos de Sigmar*, si no posees ese libro eres libre de ignorarlas.

⁵ La carrera Estudiante se aplica a un personaje que haya estudiado en una universidad humana o que haya seguido un período de aprendizaje con un Maestro del saber Gnomo (equivalente de la carrera avanzada Erudito).

NUEVA CARRERA

BUFÓN

Descripción

Desde tiempos inmemoriales la mayoría de las familias nobles del imperio han empleado Bufones. En un sistema político donde la intriga y el doble juego son un medio rápido de acceder a la cima del poder, el Bufón tiene una doble función: alivia la presión del poder mostrando el lado divertido de su amo, y además es un confidente seguro, al carecer por completo de ambición política. Su inclinación hacia las duras críticas y su ingenio mordaz, añadido a su falta de interés por los temas cortesanos, hacen

que los Gnomos encajen perfectamente en este papel. Ciertamente es que no ocupan este puesto durante mucho tiempo: tarde o temprano se cansan de estar lejos de su pueblo, o bien van demasiado lejos y se les relega del puesto por haber insultado a algún personaje importante. Aún así, en las cortes del Imperio, todo el mundo sabe que se halla en presencia de un avaro cuando se sienta a la mesa y no se anuncia la presencia de algún Bufón o juglar, es por ello que son muy requeridos.

Nota: Sólo los personajes Gnomos pueden elegir la carrera precedente de Bufón Cortesano; los representantes de otras razas sólo pueden elegir esta carrera si han acabado la de Artista.

Esquema de mejoras del bufón Cortesano							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+10%	+10%	-	-	+10%	-	-	+20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Actuar (todas), Carisma, Nadar, Hablar idioma (Reikspiel), Percepción, Sabiduría popular (el Imperio), Tasar o Cotilleo. Una cualquiera de la siguientes: Carisma animal, Charlatanería, Disfraz, Escalar, Hipnotismo, Prestidigitación, Ventriloquia.

Talentos: Dotes artísticas, Imitador, Intrigante.

Enseres: Vara de bufón, vestimentas de arlequín, 6 pelotas de madera, cuerda (10 metros).

Accesos: Básica, Artista, Bribón, Anecdota.

Salidas: Charlatán, Espía.



RINGIL Y SUS INICIADOS

Descripción

Ringil es la deidad reinante en el panteón Gnomo. Es el protector de la red subterránea comunitaria y la encarnación del arte Gnomico de la herrería y la bufonería. Generalmente se le describe como un viejo Gnomo de gesto malicioso, con un martillo en la mano derecha y un bastón acabado en una vesícula y una caña de pescar en la izquierda.

Símbolo

Ringil suele estar representado por una vara de bufón: una cabeza estilizada en un bastón.

Zona de culto

Ringil es adorado por todos los Gnomos del Viejo Mundo. También a sido adoptado en raras ocasiones por algunos enanos bajo el nombre de Rukh, Dios de los Herreros, (algunos lo consideran como un aspecto del dios enano Grungni).

Ninguna comunidad Gnoma que se precie de ello pasa por alto el hecho de tener al menos un templo dedicado a este dios. En la mayoría de los casos se trata de una gran caverna, preferiblemente de origen natural, iluminada únicamente por luz mágica. El templo también es el lugar dónde se suelen reunir los clanes.

Carácter

El culto a Ringil mantiene una relación amistosa con el panteón enano, con el

cual guarda numerosas similitudes, y contactos cordiales con otro pequeño dios prácticamente desconocido: Esmeralda, la diosa Halfling. No se presta atención a otros dioses humanos o elfos, y el dios se muestra especialmente hostil con los enemigos de los enanos y los Gnomos.

Preceptos

- No tolerar un comportamiento insultante hacia un Gnomo.
- Donar el 10% de sus ganancias al culto.
- Considerar sagrados aquellos objetos creados por los artesanos Gnómicos y no maltratarlos jamás

Días sagrados

Las fiestas menores tienen lugar el primer día de cada mes. Las fiestas principales, también llamadas <<Día de Locos>>, tienen lugar cada tres meses.

Habilidades y talentos de la iglesia

Los iniciados de Ringil comienzan con la habilidad Artista (bufón) en lugar de Hablar idioma (Reikspiel). También sustituye el idioma clásico por Sabiduría popular (Enanos). Los sacerdotes de Ringil pueden, si lo desean, aprender las siguientes habilidades como parte de su profesión: Charlatanería, Percepción, Poner trampas, Regatear y Tasar.

