

Los Pergaminos del Invierno

AUTOR: NATRIK

ILUSTRACIONES: ADRIAN SMITH

EL siguiente texto es una recopilación hecha por un servidor, que trata sobre los seguidores del Dios de la Guerra, Ulric. La mayor parte de los textos están escritos por mí (algunos totalmente míos, otros basados en textos de otras personas (Thalen y Rippman) incluyendo personal de Games Workshop). Sin nada más que añadir, espero que disfrutéis con este artículo.

Cronología ulricana

La siguiente cronología consta únicamente de datos en los cuales los ulricanos han formado parte. De momento, los Wulfens no forman parte de esta cronología. Por último, los datos oficiales de Games-Workshop están marcados con un asterisco.

- 2654 División de los Kraings.
- 2546 La Batalla del Valle del Huracán
- 1899 Surgen los Guerreros de la Tormenta
- 1532 Creación del título de Ar-ulric.
- 1524 Reunión de Los Cuatro Grandes Guerreros en el Templo de Tekgt.
- 120 Descubrimiento por los Teutognen del Valle de Herdeheim.
- 86 Juramento de los Veinte Hermanos de Guerra y creación de la Guardia Teutognen.
- 52 Batalla por el Valle de Herdeheim.
- 50 Descubrimiento de la Fauschlag y construcción de Middenheim.*
- 32 Batalla de las Montañas Ensangrentadas; gran victoria de los Teutognens contra el

Caos y creación de los Caballeros del Lobo Blanco Imperiales.

-8 Muerte de Artur Teutognen*

-1 Muerte de Torghar Teutognen

+1 Coronación de Sigmar por Wulcan Teutognen

63 Construcción del Gran Templo de ulric en Middenheim**

1360 Ar-ulric Krieger se desplaza hasta Talabheim para apoyar el derecho al trono de los Ottilianos de Talabecland después de fuertes discrepancias con el Graf.*

1950 Liberación y derrota de Barakos.*

2025 El Gran Maestre Kruger de los Caballeros del Lobo Blanco acaba con el temido vampiro Vlad von Carstein. No obstante, al cabo de un año vuelve a verse a von Carstein a la cabeza de otro ejército y se encuentra el cadáver de Kruger sin una gota de sangre a las faldas de la Fauschlag.*

2198 El Gran Maestre Giger de los Lobos Blancos y el Gran Maestre Sechse de los Caballeros Pantera encabezan una victoria contra los incursores norses de Thialfi Hacha-rápida. Aabos tratan de llevarse el crédito de la victoria.*

2302 Año de la Vergüenza en Middenheim* y resurgimiento de los Guerreros de la Tormenta.

2303 Creación de los Caballeros del Lobo Blanco de Kislev*, y del puesto de Zer-ulric

2452 Muerte de Grustork.

2502 Muerte de Ar-ulric Wefner. Coronación de Ar-ulric Emir Valgeil.

Aprox. 2500-2530 Gloria de la Compañía Blanca de Marcus Von Gorb

2519 Intento de la reforja de Las Cuatro Hachas.

2520 Regreso de los Guerreros de la Tormenta

Trasfondo Oficial

La Leyenda de la Fundación de Middenheim

Como es bastante conocido Ulric es el hermano menor de Taal, y se dice que se llevaban bastante bien entre ellos. En cambio, al ser menor, siempre dependieron (ulric y sus \"cosas\" [uséase, sobre las que regía]). Y fue entonces cuando le diese un \"trocito\" del reino de Taal (Como Taal es dios de la naturaleza, regía todo el mundo

salvaje). Taal aceptó bajo unas condiciones, y Ulric aceptó estas. De esta forma, los dos hermanos llegaron hasta una montaña situada cerca de las Montañas Centrales. Ulric la dio un puñetazo muy fuerte, por lo que se la llamo la Fauschlag (Sí, lo que ahora les ha dado por llamar Ulricsberg), que significa *Roca del Puñetazo*; en realidad, no se sabe si viene la expresión de la montaña, o la montaña de la expresión. De esta forma, Artur Teutognen guió a su pueblo a la ciudad y ahí se establecieron.

Barakos

Estos datos no sabía si incluirlos como oficiales o no, ya que a fin de cuentas no aparecen en libros de ejército sino en la novela \"Los Martillos de ulric\". Yo pienso que sí debería ser considerado oficial.

En el año 1950 del Calendario Imperial, Middenheim fue atacado por una criatura, tal vez espíritu, tal vez hombre, tal vez demonio. Esta estuvo apunto de destruir la ciudad, pero gracias a la unión de un Sacerdote de Mòrr (Dieter Brossman), la Compañía



Blanca de Lobos, y dos magníficos ladrones, además de una granjera de los alrededores, consiguieron <<matar>> otra vez a la criatura. Mientras estuvo poseyendo el cuerpo de un Templario, aseguró ser una criatura que *al menos* había vivido 2.000 años, ya que aseguró que el año de la fundación de la ciudad (-50) fue encerrado ahí; tal vez ya fuera viejo por aquel entonces.

Trasfondo No Oficial

La división de los Kraings

Este texto no tiene ninguna relación con ulric directa, en cambio esta

tribu ya podría tener una relación indirecta con el dios-lobo.

Miles de años atrás, cuando el imperio de Neherkara era la mayor extensión humana en el mundo, el Norte estaba gobernada por otro tipo de gente; bárbaros gigantescos, tan altos como orcos y no menos feroces que estas criaturas. Esta gente era llamada los *Kraings*, lo que traducido de aquella arcaica lengua sería *pueblo guerrero*.

Los Kraings eran la tribu más poderosa del Norte, aunque no la única. Esta tribu mantenía una guerra continua contra los Orcos y los Demonios del Norte, haciendo de las tierras del Sur bastante más protegidas. Los Kraings no vivían en asentamiento fijo, y cambiaban su hogar tan pronto lo hacían las tribus orcoides.

Ocurrió un día que los Kraings llegaron al Tabalec. La tribu *Kalaveraz Azulez* se había

dividido en las dos iniciales; los Kalaveraz y los Azulez. Fue entonces cuando los Kraings tuvieron que dividirse en dos; al norte, siguiendo a los Azulez, fueron los después conocidos como Nurdic; al sur, donde se extendía el después llamado El Imperio fue la tribu de los Teutognen.

La Historia de los Wulfens

Hubo una época en la que ulric, el señor de los lobos, el invierno y las tormentas caminó por el mundo como si se tratara de un mortal. Allí, a unos cuantos de esos seres llamados humanos que demostraron su valor en combate fueron bendecidos con la forma de ulric cuando se presentaba como mortal.

Los "bendecidos de ulric" eran una raza muy poderosa, pero no prosperó mucho ya que no conseguían controlar su estado lupino y los pueblos libres les aniquilaban sin piedad, sin saber siquiera a quien servían.

Finalmente, sólo quedó una pequeña tribu. Su rey, Garou, fue cazado por unos emisarios del Caos. Se necesitaba un nuevo líder. En esa tribu había dos candidatos para líderes. Ambos eran hijos de Garou. El pequeño de los dos se llamaba Jkag y el mayor Otarg. El menor fue elegido como jefe y Otarg se llenó de rabia. El hermano mayor convenció a unos cuantos y se reveló. Otarg tenía ganas de guerra y Jkag no se la iba a negar, ya que un buen líder hombre lobo jamás retrocedía.

Afortunadamente para Jkag (ya que su hermano era más fuerte), sus seguidores le convencieron para huir de la pequeña aldea. Los guerreros de Jkag huyeron al sur hasta llegar al Bosque de Reikwald, en lo que en un futuro se llamaría El Imperio.

Allí, se encontraron a los elfos, con los que entablaron buenas relaciones. Mientras tanto, Khorne, dios de la sangre y de la furia, vió en los Hombres Lobo unos posibles servidores. Aprovechando que el hermano mayor estaba lleno de rabia y venganza, le susurró que matara a su hermano pequeño, Jkag, para así poder gobernar sobre todos los hombres lobo. En realidad, lo que pretendía era que ningún emisario de los hombres lobo originales se manifestara con los que dentro de poco serían sus servidores. Otarg, sin dudarlo un segundo fue al sur y declaró la guerra a su familiar. Allí combatió con su hermano, pero este fue ayudado por los elfos. Otarg perdió la guerra y se retiró al Bosque de las Sombras, al norte del Imperio, donde él y sus descendientes odiaron por siempre a los elfos.

Unos dos mil años después de este suceso, las relaciones entre los elfos y los enanos decayeron rápidamente, por culpa de los elfos oscuros. Los hombres lobo intentaron que la guerra no se iniciara, pero las dos razas son muy tercas y los hombres lobo no consiguieron nada, por lo que no actuaron en esas batallas. En cambio, divulgaron por los bosques de la futura Sylvania, hasta que llegaron a los dominios de los Condes Vampiro. Al

principio, los no-muertos, al ver la fuerza física de estas bestias, quisieron aprovecharla. Los vampiros convencieron a los hombres lobo de que eran emisarios de su señor, ulric, y que les tenían que servir.

Como el líder absoluto de los Hombres Lobo de ese momento no era del que se podría decir muy inteligente, pero muy seguidor de su dios, aceptó sin duda.

La raza estuvo condenada durante toda la guerra de la barba hasta que su jefe, Osloz



murió y los hombres lobo se pudieron revelar, sabiendo que era una mentira la servidumbre hacia ulric de los Vampiros. Los hombres lobo, esperaron a que un día los vampiros bajaran la guardia. Una mañana de Invierno, los Von Carstein, que eran los vampiros que les habían sometido, tuvieron una batalla contra los brutales orcos. Los Hombres Lobo, aprovechando el Caos de la batalla, destruyeron la fortaleza más importante de los Von Carstein en aquel tiempo. Los vampiros se defendieron como pudieron, dañados por la batalla orcoide, pero cayeron ante la furia lupina. Por fin los hombres lobo eran libres

de nuevo. Pero su odio aun perdura sobre los no muertos...

Desde entonces, los Hombres Lobo se dieron cuenta de un pequeño fallo que había en su forma jerárquica. A partir de entonces, los Hombres Lobo formaron tribus. Cada tribu estaba liderada por un Rey Tribal, y estaba totalmente libre de las opiniones de las otras tribus. Pero, los

sucesores de Jkag elegidos por su tribu, tuvieron un puesto especial, que es Lider de los Reyes Tribales, lo que se sustituye por Rey en la sociedad bretoniana, Emperador en la imperial, o el consejo de los trece en la skaven. Los demás Reyes Tribales deben lealtad eterna a este y, deberán seguir sus órdenes, excepto que no tengan sentido común.

Cuando los Hombres Lobo volvieron a sus antiguos dominios, sólo unos pocos elfos vivían aun en el Viejo Mundo, de los cuales mejoraron aun más sus relaciones. Pasó el tiempo y un milenio y medio después, fue coronado Sigmar como emperador del Imperio. Los hombres lobo se fijaron que los habitantes de una ciudad llamada Middenheim, que poseían una orden de Templarios de ulric. Los "wulfens", que es como se denomina hombre lobo en reikspeil, la lengua imperial, les dijeron su misión sagrada a los Templarios. La orden y la raza se juraron lealtad eterna los unos a los otros e incluso se hicieron juramentos de sangre, lo que significaba un juramento tan poderoso, que si se rompía, podría ser peor que la ira de todos los dioses juntos.

Fue tal la relación amistosa de los wulfens con los templarios que se conocen casos en la que las dos razas se juntaran,y engendraran un hombre lobo.

Los hombres lobo sólo tuvieron amistad humana con los ulricitas,hasta que llegó la época en la que el terrible Vlad Von Carstein asedió El Imperio.Muy pocos lo saben,pero en algunas batallas la ayuda de los Hombres Lobo fue fundamental.Los guerreros del Imperio creyeron que los Hombres Lobo solo actuaban por instinto,que no eran más que animales,excepto los seguidores de Morr,el dios de la muerte.

Entablaron diálogo con los sacerdotes y los templarios negros y se dieron cuenta de que tenían un objetivo común,lo cual hizo que los wulfens entablaran una nueva amistad con los humanos.

Pasaron los años y llegó la batalla de Hel Fenn,en la cual,Manfred Von Carstein atacó a El Imperio.Los guerreros de Stirland aguantaron mientras los caballeros de la Reiskguard llegaron por un flanco.

La mayor parte del pueblo cree que allí se acabó la batalla, ganada por El Imperio,pero,en realidad,los no muertos siguieron atacando con ferocidad renovada. Y cuando todo parecía desastroso,llegó la tribu de hombres lobo “Makali Zhag”,liderada por el Rey Tribal Jkorez.Los no muertos,al ser atacados por tres bandas fueron rodeados y exterminados.

Los wulfens no tuvieron otros actos bélicos importantes,hasta la llegada de la Gran Guerra contra el Caos. Los descendientes de los seguidores de Jkag,notan la presencia del Caos en el Norte.Los Hombres Lobo emigraron hacia el bosque de las sombras y aun más al Norte.

Allí,se enfrentaron con sus hermanos malignos. Los wulfens de ulric lucharon contra sus hermanos en grandes batallas,que los humanos no podían ni ver de lo rápidas que eran.

Los Hombres Lobo de Foreed (el sucesor de Otarg),ganaron la mayoría de las batallas,pero cometieron un error fatal:
Una de las batallas la quisieron librar a pleno día;pero,entonces,los wulfens de Foreed fueron vistos por un gigantesco ejército de Wolfemburgo y Warticburgo.Cientos de humanos dieron caza a los hombres lobo,e hicieron que se batieran en retirada.Ese mismo día, los Wulfens Caóticos, salieron del Imperio,y fueron hacia al Este.

Mientras tanto,los wulfens de Karjen Ironteeth,el líder de los reyes tribales de aquel entonces,les siguieron muy de cerca. Cuando Foreed y los suyos se fueron al Este,los seguidores de ulric fueron al Norte.

Pasaron Kislev escondidos,para que los kislevitas no creyeran que fueran creaciones del Caos. Anduvieron y anduvieron hasta que llegaron a

Norsca. Allí, hablaron con las tribus que aun seguían al lado de ulric, sin cambiar su religión hacia el Caos. Los nórdicos los tomaron como avatares de su dios, por lo que no dudaron en seguir su propósito. Karjen quiso que las tropas de Norsca hicieran una primera defensa contra el primer muro de ataque de la gran guerra contra el Caos.

Iban a estar al lado de los emisarios de ulric fueron a la batalla en primera fila. Los Hombres Lobo y los Norses se colocaron más allá de Paso Elevado. Entonces, la gigantesca horda de Asavar Kul entró en el campo de batalla. Los norses lucharon como si cada uno se tratara de diez hombres, resistiendo golpes que para un humano habrían significado la muerte segura. Los hombres lobo también luchaban con toda la fiereza de su raza. La batalla estaba ganada. La victoria no tardaría en llegar. Pero, entonces, un ejército gigantesco vino del Oeste. Los Hombres Lobo de Foreed, que no habían sido destruidos al contrario de lo que se pensaba, habían simpatizado con los Enanos de la tierra del fuego y habían hecho un ejército combinado para atrapar a los Hombres Lobo.

Los Hombres Lobo y los Nórdicos se vieron rodeados. Sólo había una oportunidad de que la resistencia ganara la batalla.

Karjen, el líder de los norses y los wulfens de ulric, avanzó a toda velocidad hacia el carro de Asavar Kul. Con un grito de guerra, dio un salto y cayó en medio del carro. El general del Caos cayó del vehículo, desequilibrado. Karjen estaba a menos de un segundo de partirle en dos con su gigantesca hacha, pero, entonces, una ráfaga de disparos le abatió. Los arcabuceros enanos del Caos habían disparado al poderoso general.

Los hombres lobo, al ver a su general caer, cargaron con una ferocidad tremenda, matando a sus hermanos oscuros, a dawis y a humanos del Caos. Verdaderamente habrían ganado la batalla, sino fuera porque solo hicieron esto hasta que llegaron al cuerpo de Karjen Ironteeth. Lo cogieron entre algunos Crinos, la élite de los Hombres Lobo y huyeron del Campo de Batalla.

Las Hordas del Caos asediaron Kislev y ya se sabe lo que después pasó: La Gran Guerra contra El Caos. Mientras tanto, en las tierras de Norsca, los Hombres Lobo enterraron a su caudillo, y, sobre su tumba pusieron un gigantesco monumento, una estatua de él, que aun permanece en nuestros días en la ciudad de Reggi.

Las Hordas del Caos llegaron a Norsca y los Hombres Lobo junto con los Nórdicos consiguieron expulsarlos. Los hijos de ulric emigraron al Sur de nuevo y volvieron a los bosques, muchísimo más libre que antes de Hombres Bestia, y otras criaturas.

Desde entonces, los Hombres Lobo de ulric vivieron en paz, sin ninguna guerra muy respetable. Pero, ahora, llegan las Hordas de Archaon y los Hombres Lobo vuelven a ir hacia el Norte, donde sus hermanos oscuros les esperan.

Sobre los Wulfens

Hombres Lobo

Los Hombres Lobo comunes son la mayor población de una tribu lupina. Criaturas de aproximadamente dos metros de altura. Tienen un pelaje de un color que varía desde el blanco como la nieve hasta el negro carbón. Poseen ojos de colores oscuros que se vuelven rojos cuando sienten algo hacia lo que tienen odio. Lobos bípedos, tan fuertes como ogros y resistentes como orcos. Capaces de entre solo dos de ellos poder destrozar a un pequeño dragon con facilidad.

Las armas que llevan al combate varían. Desde gigantescas hachas, hasta elaboradas espadas, pasando por mazas muy resistentes.

Dentro de los Hombres Lobo, hay una subdivisión, llamada Rastreadores. Estos wulfens portan gigantescas ballestas, aunque, desgraciadamente, no tienen más potencial que una ballesta humana o enana.

Crinos

Los crinos son la élite de los Hombres Lobo. Todos ellos descienden del venerado Jkag. Miden cerca de tres metros de altura y actúan como guardia personal del Rey Tribal. En realidad, el Rey Tribal de una tribu, se elige entre los distintos Crinos. Durante la época en la que se fundaron los Reyes Triabales, para seleccionar quien era el jefe, hacían un combate todos los crinos a la vez. El único que quedase con vida sería el nuevo rey tribal. A los pocos años, esto se cambió, ya que los Hombres Lobo estaban cerca de su extinción, por lo que muchísimo más los crinos. Desde entonces, se hace una especie de “elección” entre los Crinos para ver quien merece ser el Rey Tribal. Sólo una vez en la historia de los Hombres Lobo ha habido una “Reina Tribal”, pero, esta, fue una gran estrategia, sin duda.

Chamanes

En los picos más altos y escarpados, o en la parte más frondosa de los bosques, viven unos Hombres Lobo llamados “Chamanes”. Los Chamanes son adoradores de ulric, que se comunican con él hablando a la luna. Por este motivo, se les conoce como “Chamanes de la Luna”. Los Chamanes son los hechiceros que van con los Hombres Lobo de ulric. Son reservados. De vez en cuando se pintan la piel con la sangre de los enemigos, grasas animales e incluso carbón.

Suelen llevar un báculo gracias al que pueden lanzar poderosos hechizos, transmitidos directamente de ulric. Los Chamanes sólo acuden cuando hay algún problema en la tribu más cercana o cuando hay batallas. Los



chamanes suelen ser casi siempre de género masculino,pero,entre los más importantes hay una chamán.Ella es Yllia,la elegida de ulric.

Sacerdotes Lupinos

Algunos humanos,son tan devotos de ulric que harán cualquier cosa para poder ser bendecidos con la forma de Hombre Lobo. Cuando sucede esto,no suelen ser buenos guerreros,por lo que,cuando son “ascendidos” a Hombres Lobo,se apartan de las tribu y,al igual que los chamanes,viven aparte,en parajes inimaginables.

En esas zonas,adoran a ulric por separado, de una forma que nadie conoce. Cuando llegan las guerras,los sacerdotes lupinos van a la batalla como si se tratara de un guerrero más.No es mucho más fuerte que un Hombre Lobo común,pero,cuando se ve rodeado,sus garras le crecen,al igual que sus colmillos, sus ojos se enrojecen,formando chispas y llega a ser algo más fuerte que un poderoso Rey Tribal.

Lobos de ulric

Los lobos de ulric son una raza de lobos,que son casi tan grandes como un caballo. Los lobos gigantes,suelen ser una parodia de los Lobos de ulric cometida por los dioses del Caos. Los lobos gigantes son montados por goblinoides pero,los Lobos de ulric,tienen la personalidad de su dedeidad: Fuerza y Honor.

Hay una teoría de que los lobos odian a la luna.Esto es cierto en parte,ya que cuando la ven luchan con más rabia.El motivo exacto no se sabe,pero es verdad que luchan mejor.

Fanáticos de ulric

En el viejo mundo es muy facil enloquecer. Los locos guerreros,o los locos que adoran a ulric se les llama “Fanáticos de ulric”.Estos guerreros, viven apartados de las tierras civilizadas. Algunos de estos guerreros, son bendecidos por ulric con la forma de Hombre Lobo. Si sucede esto,se convertirán en “Semi Hombres Lobo”.Este tipo de guerreros,son humanos normales pero,a la hora de entrar al combate,se convierten en Hombres Lobo.

Cancerberos

Los canceberos son perros gigantes.Poseen tres cabezas.Tienen un pelaje marrón oscuro y tienen unas medidas de cinco metros de largo por tres metros de alto aproximadamente.

En un pasado,antes incluso que nacieran los Hombres Lobo,Khorne hizo algo parecido que lo que hizo ulric con sus héroes. Pero,la “bendición” salió mal,y,les aclaraba las ideas de la cabeza.Es decir,al volverse cancerberos,se daban cuenta de que matar sin piedad no tenía sentido y se iban con el dios contrario al que habían servido: ulric.

Khorne,al ver como algunos de sus mejores paladines del pasado dejaban de servirle,el dios les hechó una terrible maldición sobre

su mutación ya echada. Sus cabezas se pelearían entre sí en el peor momento.

Chacales

Hay una subespecie de Hombres Lobo llamados Chacales. Los chacales son criaturas salvajes, que no dudarán en lanzarse al combate. Por suerte, en batalla, van acompañadas de un Hombre Lobo para que no escapen.

Los Hombres Lobo nunca han contratado los servicios de mercenarios. Para ellos no se debe pagar por guerreros. Los guerreros o luchan o no luchan. No ganan dinero. En cambio, los Hombres Lobo son ayudados de vez en cuando por unos “aliados” suyos. Sus aliados son los elfos silvanos y los humanos de Morr y Ulric. Los elfos silvanos que mejor se llevan con los Hombres Lobo son los bailarines guerreros. Hacen pactos los unos con los otros para la batalla. Combinando la rapidez de los elfos y la ferocidad de los Hombres Lobo les convierten en enemigos implacables.

Su otra “amistad” son los humanos de Ulric y Morr. Los templarios humanos de ambos dioses acuden a la batalla para ayudar a sus hermanos/comparte-objetivos.

Sobre los Caballeros del Lobo Blanco

Los Caballeros del Lobo Blanco son una de las órdenes de Caballería más famosas dentro y fuera del Imperio. Son los templarios del dios Ulric, señor de los Lobos y del Invierno. Los principales caballeros del Lobo Blanco están en Middenheim, lugar donde está el templo más grande. Los siguientes grandes núcleos de Lobos están en la ciudad de Herdeheim, veinte kilómetros al sureste de la Ciudad-Estado y en el reino de Kislev, lugar donde el fanatismo por Ulric es tan grande como el sigmarita en El Imperio.

Los Caballeros del Lobo Blanco se organizan por compañías todas ellas lideradas por un comandante. Depende del lugar de procedencia de los Lobos Blancos, las compañías tienen nombres distintos.

En Middenheim dependen de su color. Actualmente hay cinco compañías. Aquí están presentadas según su orden de antigüedad: Blanca, Gris, Dorada (o Amarilla), Roja y la más reciente, la Azul.

-La Compañía Blanca ha sido la más célebre desde el inicio de los Lobos Blancos. Sus proezas son grandes y conocidas, entre ellas la derrota de Bakalos en Middenheim, durante el 1950, bajo el liderato de Ganz. Actualmente está formada por dieciséis miembros:

-Marcus Von Gorb, Comandante de la Blanca, cuya primera proeza según cuentan los rumores fue exterminar a un dragón en su adolescencia. Su habilidad con el martillo es comparable a la de los Maestros del Combate Enanos.

-Erik Grafendorf, que se crió en el Templo desde que nació. Según él fue el culpable de la muerte de un antiguo compañero suyo, Fang, el cual se parece al actual portaestandarte, Karpen, por lo que tiene una eterna deuda con él. Excelente guerrero y diplomático, odia a todo lo que tenga que ver con el Caos y aprecia al que comparte su opinión. Al contrario que otros, no tiene ningún escrúpulo por tratar con otras razas, como pueden ser enanos o elfos.

-Karpen Stilgok era un campesino de las afueras de Middenheim, que después de un ataque de goblins, fue demostrada su valía en combate por lo que fue al Templo. Por ser el más joven, es el portaestandarte. Su deber es llevar el Estandarte de Vess, tal como lo hicieron sus antecesores.

-Skegt es el cachorro más nuevo de la compañía. Fue reclutado para el ejército que iba a presentar la cara a Archaón. Quedando primero en el torneo de lucha a pie con arma de mano, Von Gorb admiró su valía en combate y le reclutó.

-Boffer es un antiguo miembro de la Compañía, el más viejo después de Von Gorb. La muerte de su hermano de paralela edad en la conquista de Estalia hizo que, actualmente, Boffer odia a todo aquello que proviene de esa tierra de Sol y arena.

-La Compañía Amarilla o Dorada parece haber sufrido una maldición. Todo empezó con la anterior compañía amarilla, que se la creyó totalmente destruida. Horgoth era su líder. Durante el primer fin de invierno sin luchas, Ar-Ulric le dijo: "Bastas tierras de batallas hay en las selvas de Lustria, y las Sagas cuentan que un arma Ulric allí aguarda. Ve Horgoth, el destino de tu compañía debe de ser encontrarla." Y, junto a una flota de un ejército imperial, embarcó hacia Lustria. Se supo que los elfos de Ulthuan les atacaron, pero, nadie sabe cual fue el verdadero final de Horgoth.

Posteriormente, Thalen, actual Comandante de la Compañía Amarilla, fue uno de los más brillantes guerreros que existieron sobre Middenheim. Él y su compañía eran el azote de todo lo caótico, fuera bestia o humano. Pero, obviamente, la mancha del Caos en la alta nobleza de Middenheim (que para información de todos no es el Graf ni ningún Granmark) es grande, lo cual implica que estos nobles acusaron a los Lobos Dorados de herejes. Sabiendo que eso implicaría a toda la religión Ulricana, Thalen se fue, pero prometiendo volver cuando hubiera demostrada su fe Ulricana.

-La Compañía Roja sufrió durante un tiempo el mismo éxito que la Amarilla. Como Arlok, líder de la Roja, fue mejor táctico en la batalla que su general, Baltazar Gelt, este le culpó de Sacrificar vidas de Grandes Espaderos, por lo que le expulsó del Imperio. El Comandante sabía que el hechicero no tenía ese poder, pero, en cambio, sabía que un conflicto político entre los Magos y Ulric no acabaría nada bien, por lo que se fue del Imperio. Huyó a la lejana Diamanterra, en la costa Oeste de Estalia. Sabiendo que había estallado la guerra entre el tirano Enrico el cruel y El Imperio, se dirigió al Sur junto a sus Lobos para luchar con sus compatriotas. Por el camino, rescató a el Emisario Franz del Emperador de las autoridades enriqueñas.

Cuando llegó al Sur, la batalla de Magritta estaba en un momento crítico, y gracias a su apoyo y al del ejército de Vandenburg que llegaba en ese momento, fue ganada esa batalla. De esta forma, el honor de los Lobos Rojos fue devuelto y volvieron al Templo, aunque su antipatía por Baltazar Gelt ha continuado en su línea.

Los Lobos Rojos portan el famoso Estandarte de Ulric.

-La Compañía Azul fue fundada en el año 2302, después de la Gran Guerra contra el Caos. El motivo de su creación fue que su posterior capitán, Karan Gurner, apodado El Azul luchara junto a los Lobos Blancos y salvara al mismísimo Ar-Ulric Kriestov de una muerte segura bajo la maza de un temible señor del Caos. Desde sus orígenes porta El Estandarte de Artur, que era el que portaba Wilhelm Kriever, el portaestandarte de la unidad de Caballería Ligera en la que estaba Karan.



La última actual compañía azul que ha existido, la última vez que se vio fue cuando era enviada a Quenelles. Mientras su estancia en la ciudad bretoniana, un ejército de Hobgoblins Jinetes de lobo (evidentemente, un lobo impuro) asaltó la ciudad y causó centenares de bajas entre los humanos. Lo poco que quedó del ejército, catorce expertos jinetes, huyeron junto a su general Groba Mazkaznotlingz. El único Lobo que sobrevivió fue Johan Granmark, heredero al título de Margrave de Middenheim (antiguamente de Linz) que juró venganza, teniendo como última meta en su vida matar al Caudillo Hobgoblin.

En Herdeheim sus nombres son de personajes históricos Tetutogens. Actualmente hay nueve compañías. La última fue aniquilada por un ejército de varios centenares de pielesverdes de la Tribu Armadura Roja.

La compañía Gris de Wissenland
(Por Rippman)

En el año 2315 Uno de los miembros de la compañía Gris llegó moribundo a Wissenland, donde fue atendido en el templo consagrado a Ulric en Wissenburgo. Por medio de antiguos sortilegios el caballero Hans van Karlson tras largas semanas de continuas plegarias y cánticos por parte de los sacerdotes de Ulric, consiguió burlar a la muerte en la madrugada de

Cuando los sacerdotes lo vieron notaron que algo había cambiado en él, pues su mirada era fría y distante. Sin mediar palabra, caminó hacia las cuadras y montó en su enorme caballo blanco Deimos. Cabalgó hacia el Castillo de los Pfeifraucher, la familia regente en la provincia, donde fué entrevistado por el Conde Valmir Pfeifraucher durante varias horas.

Esa misma tarde fue anunciado un torneo en todo Wissenland, en el que podrían participar los hombres mas valerosos y rudos de la provincia, sin importar su posición social ni económica; al campeón le esperaba el succulento premio de 10.000 coronas de oro y la única regla era que todo hombre debería combatir a pie. Como es de suponer, la noticia del torneo se propagó con celeridad por todos los rincones de la provincia y cuando llegó el acontecido día, el mismo Hans van Karlson se sentó junto al Conde Elector para presidir los combates, a los que habían acudido varias centenas de guerreros para batirse en singular duelo.

Al caer la noche tan solo quedaban en pie 8 participantes, y fue en ese preciso momento, antes de comenzar la última parte del torneo cuando Hans se puso en pie, y caminó hacia la arena donde se encontraban los guerreros. Estuvo rodeado por ellos, hablando durante muchos minutos y cuando finalmente acabó de hablar, todos los guerreros asintieron con la cabeza y se acercaron al lugar donde se encontraba Valmir, uno de los guerreros, Leopold Warsnaider, alzó la voz para comunicar al atónito Conde Elector que los participantes que quedaban renunciaban al premio, y partieron sin mediar palabra junto con Hans van Karlson hacia el templo de Ulric.

A la mañana siguiente, los nueve partieron a Middenheim, y en Wissenland no se supo mas de ellos durante unos años.

Un día que Valmir Pfeifraucher se encontraba paseando por los jardines de palacio, pudo observar la llegada de unos caballeros en cuyo estandarte distinguió el emblema de la ciudad de Wissenburgo, y quedó extrañado al ver la insignia de los caballeros del lobo blanco, pues era sabido que no había ninguna orden de caballeros del lobo tan al sur. Cuando los caballeros llegaron ante él vió que se trataba de Hans van Karlson, y aquellos hombres con los que venía ya no eran los andrajosos guerreros con los que se fue, sino parte de la mas famosa orden de caballería del Imperio, los caballeros del lobo blanco. Antes de que pudiera articular palabra, para reprocharle aquella marcha inesperada en mitad del campeonato, éste le entregó un manuscrito firmado por el Gran Sacerdote de Ulric, donde le indicaba que quedaba instaurada la Orden de Caballeros del Lobo Blanco en Wissenburgo.

Valmir se quedó asombradísimo, pero era obvio que tenía que respetar el edicto del Ulricano sino quería verse en serios problemas. De esta forma, mandó a los mejores arquitectos de Wissenland que derrumbaran la pared de uno de los lados, para poder ampliarla lateralmente. Así fue como se fundó la orden de los Lobos Blancos de Wissenland.

ACTUALIDAD

Las hordas del Caos se arremolinan en el Norte al mando de un oscuro Señor de la Guerra conocido como Archaon, que se cree que en sus orígenes vivió en El Imperio.

Hombres del Viejo Mundo temen lo peor, el número de flagelantes aumenta. Además, empiezan las mutaciones en las granjas, como cerdos con dos cabezas o tres patas y en los últimos meses del año 2522 según el Calendario Imperial las cosechas no son para nada buenas.

En cambio, los seguidores de Ulric, los portadores de los martillos, aun ven la esperanza. Aquí explicaré la situación de los Lobos Blancos en la actualidad.

Los Lobos Rojos

Arlok es el feroz líder de los Caballeros de los Lobos Rojos. Hasta hace poco había sido exiliado por el Patriarca Supremo junto con su compañía, pero en la Conquista de Estalia demostró un increíble valor, por lo que el Emperador Karl-Franz I anuló la orden de Baltazar Gelt.

La compañía Roja partió hacia Middenheim, donde se ha quedado a protegerla desde la Conquista de Estalia hasta la actualidad. Ningún enemigo ha podido entrar en Middenheim sin haber pasado por el peso de un martillo de los Lobos Rojos.

La Compañía Amarilla

Cuando los Lobos Dorados fueron expulsados de Middenheim, buscaron enemigos para demostrar su verdadera fe en Ulric.

Años cabalgaron, pero no encontraron más que pequeñas bandas de Hombres Bestia, Orcos y cosas similares.

Fue justo en el día en que llegó Teclis al Viejo Mundo cuando Thalen y sus Lobos encontraron lo que les podría dar la esperanza de volver a Middenheim con el honor en sus corazones.

En el bosque de Drakwald, al centro, había una caverna en la cual se creía que había una banda de Hombres Bestia al servicio de Khorne que atacaban sobre Huiljheim, una ciudad población cercana. Cuando entraron, estaba lleno de cadáveres de Hombres Bestia y al fondo se oían unos rugidos muy poderosos. Los ulricanos avanzaron y cuando llegaron al final vieron como un último Hombre Bestia moría bajo el ataque de un Gran Demonio de Slaneesh, un Guardián de los Secretos.

Thalen y los suyos cargaron frenéticamente. La batalla fue dura y muchos de sus guerreros cayeron, pero finalmente pudieron abatir a la criatura de tinieblas.

El Comandante Dorado volvió con la cabeza del Demonio y la posó en la mesa de las comidas donde estaba almorzando Ar-ulric. El viejo sacerdote se levantó y le tendió una mano, que Thalen aceptó sin dudarlo. Los Lobos Dorados habían vuelto a Middenheim.

La Compañía Blanca

Los Martillos de ulric son aquellos que más acciones han cometido desde la caída del Imperio de Enrico. Pero, sin dudarlo, la más destacada fue ir a Karak-Ocho Picos. Allí, junto a los ejércitos del Rey Belegar y las tropas de Thangrim Bazkural, además de un ejército de Cantabern (Estalia) consiguieron poner fin al sitio continuo de Skarsnik, pero este consiguió escapar con vida, junto con el gigantesco Grimgorr Piel'ierro.

En el transcurso de la campaña militar, se unió un caballero del Lobo Blanco, Frank Von Rommel, de Estalia, que demostró ser muy valioso en combate a pesar de que desapareció poco después.

A continuación partieron a Karak-Kadrin, la Torre del Matador, donde aun residen.

Aldred, el famoso Templario Solitario.

De Aldred no queda mucho que decir, ya que se \"unió\" a los Lobos Blancos durante su estancia en Middenheim (anterior de la conquista de Karak-Ocho Picos).

Johan Granmark

Tras la exterminación de la Compañía Azul en Bretonia, Granmark persiguió al pielverde causante de la perdición de los Lobos Azules. Cuando lo encontró, entabló con él un gran combate. Las chispas saltaban de ambas armas y el sudor corría por la frente de los adversarios. El Lobo consiguió mellar el arma del Hobgoblin y del mismo golpe aplastarle la caja torácica. Antes de que muriera, consiguió sacar una daga de su pequeña baina y clavársela en el cuello al cansado Granmark, terminando con su vida, pero también con su misión.

