Los Manuscritos de Nuth

El Imperio

Mano

Marzo 2005

Un General Imperial no tiene nada que sea más valioso para él que su Honor y la fe en Sigmar; ni su espada, ni su casco, ni su escudo, ni su armadura. El Honor es su arma más poderosa, y la fe en Sigmar su protección más robusta. Sin ellas, un General es débil y está desarmado ante sus enemigos.

Introducción

"Manuscritos de Nuth: Apéndice Imperio" es un apéndice a los Manuscritos de Nuth, con reglas, ampliaciones y tácticas referentes al Imperio. 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

Gracias a: Warhammer or Not (http://www.iespana.es/wor) por los personajes especiales, y a Critical Hit (http://www.criticalhit.co.uk/) por la información de los diferentes Condados.

Portada *Grifo* hecha por Manu (manu22@casal.upc.es)

Erratas al Libro de Imperio

(Fuente: White Dwarf diversas, Manuscritos de Altdorf)

- Página 14, el Maestro Ingeniero tiene **HP4**.
- Página 15, en la Tabla de Problemas del Cañón de Salvas, el resultado 6, dice: "El cañón que estabas disparando y los que quedan de esta andanada obtienen diez impactos (cinco a largo alcance).". Al final de esta frase hay que añadir "**cada uno**", puesto que si te sale un Problemas y un 6 en el primer tubo, tienes 30 impactos (15 a largo), no 10 en total como alguna gente se piensa.
- [Gracias a Potti por la trascripción del libro en inglés]. Página 16, hablando de las plegarias (recuadro "Sacerdotes Guerreros", último párrafo), pone "Pueden lanzarse sobre el propio Sacerdote o sobre un personaje o unidad situada a 30cm o menos de él". Cambiar por "Pueden lanzarse sobre el propio Sacerdote o sobre un **personaje o campeón de una unidad** situada a 30cm o menos de él".
- Página 23, objetos mágicos. En el Espejo de Van Hortsman dice "Cuando su portador se enfrente a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo", cuando debería decir: "Cuando su portador se enfrente a un enemigo **mediante un desafío** en combate cuerpo a cuerpo". *Comprobado en el libro del Imperio edición inglesa*.
- Página 23, El Estandarte del Acero, donde pone 1d6cm debe poner "**1d6+2cm**". [WD#106]
- Página 27, el Capitán Imperial puede equiparse, además de lo descrito, con el siguiente equipo: **armadura ligera (+2 puntos), armadura pesada (+4 ptos.) o armadura de placas (+8 ptos.); y, además, con escudo (+2 ptos). Además, puede montar en un caballo de guerra (+10 ptos.) que puede llevar barda (+4 ptos.), o en un Pegaso (+50 ptos.)**
- Página 31, los Herreruelos Imperiales valen **19** puntos por miniatura, y no 17 como pone en Manuscritos de Altdorf y WD.
- Página 50, Luthor Huss tiene como montura un caballo de guerra **con barda**, como se ve en la ilustración (y como se puede apreciar en la miniatura) con lo que le queda una tirada de salvación por armadura de 3+ (pesada + caballo + barda) y no de 4+. *Comprobado en el libro del Imperio edición inglesa*.
- Tanto Baltazar Gelt (página 52) como Luthor Huss (página 50) siempre se considerarán como una opción de Comandante **y una de Héroe** (es decir, cada uno de estos personajes cuentan como un Comandante y un Héroe).

Erratas lista Defensores de Middenheim (Tormenta Caos)

- Página 50, Ballesteros, añadir "**(No pueden ser destacamentos)**".
- Página 50, Arcabuceros, añadir "**(No pueden ser destacamentos)**".
- Página 50, como unidades singulares en vez del Cañón de Salvas está el **Cañón** (el normal, el imperial de toda la vida, vamos).
- Página 51, Hermanos Lobo, donde dice "su grupo de mando y los personajes especiales que estén…", eliminar la palabra "**especiales**" (se refiere a cualquier tipo de personajes) [GW-UK]

Dudas y Comentarios sobre las reglas

¿Cuándo se lanzan las plegarias de los Sacerdotes Imperiales?
En la fase de magia.

¿Los miembros de la dotación de una máquina de guerra tienen un ángulo de visión de 360º?
Sí, tienen 360º de visión. Además, hay que recordar que pivotar una máquina de guerra no se considera movimiento, así que sí

¿Qué bonificador tienen los martillos de los Caballeros del Lobo Blanco? ¿Atacan últimos por ser a dos manos?
No son armas a dos manos, son armas que requieren ambas manos.
En el turno en que los Lobos Blancos cargan, proporcionan +2 a la Fuerza.
En los demás turnos, el martillo da +1 a la Fuerza.

Un Gran Maestre Templario puede llevar un Colmillo Rúnico?
No. Los Colmillos Rúnicos son únicamente para Condes Electores.

¿Un Portaestandarte de Batalla puede montar en Pegaso? ¿Y tener Arco Largo?
Un Portaestandarte de Batalla no puede ir en Pegaso, sólo en Caballo de Guerra (o a pie). Y, si lleva un estandarte mágico, no puede llevar ningún equipo no mágico excepto Armadura y barda para su caballo, así que no puede llevar un Arco Largo si lleva estandarte mágico.

¿Puedo equipar a un personaje con un arma de proyectiles, como un arcabuz, y con arma para el combate CaC (da igual que sea mágica o no)?
Sí, siempre puedes tener un arma de proyectiles y un arma de cuerpo a cuerpo.

Cuando el tanque carga, ¿se pueden declarar reacciones a la carga?
Sí, como cualquier otra carga.

¿Qué línea de visión tiene el tanque a vapor para cargar?
Como indica en MdA, 360º.

¿Es verdad que el Tanque hace 1D6 impactos de F6 sólo con que le carguen?
No, causa 1d6 impactos F6 a aquellas miniaturas que causan impactos por carga (básicamente carros), no a las unidades normales.

Un destacamento de arqueros, ¿va en formación de hostigadores?
Sí, los arqueros imperiales siempre hostigan.

¿Cuándo un Ingeniero forma parte de la dotación?

Cuando esté a 3cm o menos de la máquina de guerra. Si la máquina explota, afecta al Ingeniero sólo si en la última fase de disparo el Ingeniero reemplazó a un artillero o usó su habilidad para repetir tiradas.

Si un destacamento carga por el flanco, ¿no le quita el modificador por filas o es que no tiene que hacer chequeos de pánico?

Un destacamento que esté haciendo una carga de apoyo o una contracarga no provoca pánico simplemente porque el pánico se aplica sólo si la unidad ya estaba trabada en Cuerpo a Cuerpo.

Quita modificador por filas si su fila frontal tiene 4 o más miniaturas y tiene potencia de unidad 5+.

¿Qué ocurre si un personaje con el Espejo de Van Horstman se enfrenta a una miniatura con ataques especiales, como un Gigante, un Fanático o un Engendro del Caos?

No se puede, el Espejo de Van Horstmann sólo se puede usar en desafíos (ver *Erratas*).

¿Puede haber dos unidades del circulo interior en un ejercito imperial si una es del lobo blanco????

Se pueden incluir dos unidades del Círculo Interior, una que sea de Caballeros del Lobo Blanco y la otra de otra órden de caballería.

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

Ninguno.

¿Las Compañías Libres tienen 2 armas de mano o pueden tener 2 pistolas?

Las Compañías Libres siempre van con dos armas de mano (aunque la miniatura tenga una alabarda, un chuchillo y una pistola, etc). No se puede equipar de forma diferente.

¿Debe declararse que una unidad de caballería es del Círculo Interior antes de empezar la partida?

Sí.

¿Cómo afecta el cañón estremecedor a un Tanque de Vapor?

Sólo podrá mover la mitad de su capacidad de movimiento normal, y deberá obtener un resultado de 4+ antes de poder disparar con cada una de sus armas (pero los puntos de vapor se considerarán gastados igualmente).

Los Ingenieros de la plataforma de combate, ¿son inmunes al veneno?

No. Por cada ataque de proyectiles envenenado que haya impactado con un resultado de 6, deberá determinarse si impacta a la dotación o al tanque. Si impacta a la dotación, sus integrantes sufrirán las heridas automáticamente; en cambio, si impacta al tanque a vapor, se deberá efectuar una tirada con su Fuerza para causar daños.

En el caso de combate cuerpo a cuerpo no existe tal problema, ya que el enemigo es el que decide si ataca al tanque de vapor o a los ingenieros.

¿Los piqueros aumentan en +1 su Fuerza cuando reciben una carga del Tanque a Vapor?

Sí, ya que es como si fuera un carro.

Para poder usar un Tanque de Vapor, ¿tienen que estar de acuerdo ambos jugadores?

No, es una tropa oficial, simplemente que salió después del libro. Recuerda que sólo un tanque por cada 2.000 puntos (si la partida es a 1.500 puntos, ningún tanque).

Los disparos efectuados desde lo alto de una colina contra un tanque de vapor que se encuentre más abajo, ¿cuentan como un disparo "desde arriba" o eso es sólo para los ataques de las catapultas?

No. El impacto “desde arriba” es exclusivo de los ataques de máquinas de guerra que hagan una parábola como morteros, lanzadores de rocas, lanzagoblins, etc. (es decir, todas las que usan dado de dispersión); y los hechizos tales como el Cometa de Casandora, Rayo Múltiple... No se aplica a los disparos de proyectiles normales, proyectiles mágicos, cañones o a cualquier máquina que no use el dado de dispersión; ni a ningún ataque cuerpo a cuerpo (no, ni siquiera el Gigante).

¿Una miniatura puede “devolver” heridas contra un Tanque de Vapor”?

No. Los objetos mágicos (como el Amuleto Negro) que “rebotan” heridas no efectúan ningún impacto con atributo de Fuerza, con lo que no es posible dañarlo de ese modo.

¿Qué ocurre con la Resistencia del Tanque? Hay varias cosas que utilizan la resistencia para calcular la fuerza del ataque, como los Matadores.

No ocurre nada, no tiene resistencia, tira según el procedimiento habitual. Esto se aplica también a todos los ataques que tengan en cuenta alguno de los atributos del tanque de vapor (exceptuando la Iniciativa, como se indica en las reglas).

Si el Tanque de Vapor declara una carga y el objetivo decide huir, ¿se puede redirigir la carga del tanque?

Por supuesto, siempre que el nuevo objetivo haya quedado al descubierto después que el otro huyera (en otras palabras, si el Tanque no podía cargar contra él antes de que huyera el objetivo inicial).

El Hacha de los Verdugos (objeto de los EO’s) hace algo bestia con el Tanque, ¿no? Porque para 80 puntos que vale...

No. Simplemente es un arma a dos manos (así que suma +2 a la Fuerza de quien la empuña).

Plegarias de Ulric. La plegaria que da más movimiento de carga, ¿se tiene que esperar al siguiente turno del jugador imperial para llevarla a cabo?

[Foros] Sí, y el oponente puede dispersarla en su turno usando dados de magia.

¿Puede el Tanque a Vapor perseguir? ¿Hay resolución del combate?

No, no puede. Y sí, hay Resolución del Combate. El Tanque simplemente es inmune a desmoralización, pero si ha causado las bajas suficientes puede provocar huida en el enemigo (recuerda además que al causar terror también causa miedo).

¿Cuántos disparos tienen los Herreruelos? ¿Uno o dos?

En la fase de disparo, sólo pueden disparar una sola vez, como toda miniatura en el juego (manual, página 58: “A menos que se indique lo contrario, cada miniatura dispara una vez en cada fase de disparo”).

En el primer turno de cada combate cuerpo a cuerpo, tiene 2 ataques de F4 con poder de penetración, por su “descarga cerrada” (libro Imperio página 10), “En el primer turno de cada combate, los Herreruelos pueden atacar con sus dos pistolas a la vez”.

En los restantes turnos de cuerpo a cuerpo, un solo ataque de F3.

Si un cañón de salvas dispara y en el primer turno consigue 5 impactos, en el segundo 6 y en el tercero estalla ¿los 11 impactos anteriores son validos o no se producen cuando estalla la maquina?

Los 11 disparos son válidos.

Si pongo dos Condes Electores, ¿puedo poner dos Colmillos Rúnicos?

No, no se puede repetir a priori un objeto mágico.

La excepción es si usas dos personajes especiales tal que ambos lo tengan (p.e. Kurt Hellborg y Boris Todbringer), en tal caso debes hacer que ambos usen el Colmillo Rúnico.

Si pongo dos Condes Electores, ¿puedo poner dos unidades de Grandes Espaderos?

No, la unidad es 0-1.

¿La Pistola de Repetición sigue teniendo los “bonos” de la pistola normal como no tener penalizador de larga distancia ni de mover o disparar?

[GW] Así es.

Las Plegarias dice que no afectan a caballos, pero, ¿y al resto de monturas?

[GW] Tampoco.

Sobre la maza de Helstrum, si un gran maestre de lobo blanco la lleva, ¿pierde el martillo del lobo blanco? En la descripción pone que puede renunciar a sus ataques, pero ¿eso significa que al principio de cualquier combate debo anunciar si utilizo la regla especial y utilizarla durante todo el combate o que puedo elegir si la utilizo o no en cada turno de combate?

[Foros] Substituye la lanza de caballería por el Martillo (y como es arma mágica no puedes llevar martillo del Lobo Blanco). A principio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo puedes elegir si lo usas de la forma normal (o sea, 4 ataques con la F4 del Maestre) o si haces un único ataque de F10.

Dudas Tormenta Caos: Defensores de Middenheim

¿Cuándo se usa el fragmento de Skoll? ¿Siempre?

[GW] Debes declarar cuándo usas el fragmento de Skoll.

La Capa de Anraheir causa miedo a minotauros, pero éstos causan miedo… ¿cómo se resuelve?

[GW] Los Minotauros tienen miedo del portador de la capa, independientemente de que ellos causen miedo.

¿Qué significa la regla Civiles?

[Foros] Nada, una ida de olla. Querían meter como consejo que las miniaturas de Mordheim van bien, y que si no milicia imperial. Pero la regla en sí no tiene ningún efecto. Claro que aunque las miniaturas no lleven lo mismo se puede considerar que sí que lo llevan, pero eso se hace habitualmente sin que sea una regla (¿nadie ha puesto nunca espadachines como Grandes Espaderos?).

¿Se puede incluir el Tanque de Vapor en la lista de Middenland?

[GW-UK] No, el Tanque es sólo para la “lista del libro” (no se puede incluir en la lista de Ulric, de Middenland ni ninguna de final de libro).

¿Y los Kislevitas?

[GW-UK] Sí. Como se indica, para todas las listas del Imperio los Mercenarios se tratan como si fuera una lista imperial; esta regla debe aplicarse también a los contingentes aliados.

Personajes Actualizados

Aquí hay algunos personajes de la Quinta Edición actualizados a la Sexta. Todos han sido adaptados por Games Workshop y bajados de su página web (*http://www.games-workshop.com*), así que son "oficiales" y están bien compensados en puntos (tanto como los personajes especiales que aparecen en los libros de ejército).

Marius Leitdorf, Conde Elector de Averland, no se ha incluido como personaje actualizado, ya que murió oficialmente. Y, por ejemplo, Thyrus Gormann NO es Patriarca de los Colegios de la Magia, sino que es Baltazar Gelt. Si quieres usar las reglas de Thyrus cuando era Gran Patriarca, busca en la Web de Games Workshop UK.

Para ver las reglas de Karl Franz, Boris Todbringer o Valten (*tercera evolución*) consulta el libro *Tormenta del Caos*.

Volkmar el Despiadado, Gran Teogonista

En el reinado de Karl Franz, el Gran Teogonista es Volkmar el Despiadado, un Sacerdote enteramente dedicado a la destrucción del Caos. Antaño era un bravo guerrero que no temía enfrentarse a los peligros de la batalla. Actualmente, cuando el Gran Teogonista acompaña un ejército a la batalla, lo hace montado en el Altar de Guerra de Sigmar, un enorme carruaje que transporta el altar sagrado coronado por una enorme estatua de un grifo, esculpida por orden de Magnus el Piadoso después de su coronación. Volkmar murió en el año 2.522 a manos de Archaón.

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

Volkmar, Gran Teogonista

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Volkmar	10	5	3	4	4	3	4	3	9
Altar de Guerra				5	6	5			
Caballo de Guerra	20	3		3			3	1	

Puntos: 435
Armas y equipo: Volkmar no lleva ningún arma, pero tiene dos objetos mágicos: *Báculo del Poder* y *Cuerno de Sigismund*.
Altar de Guerra: es un carro, salvo que por protección divina de Sigmar, las heridas de fuerza 7 o más no lo destruyen automáticamente como pasa con el resto de carros, sino que debe tirarse F-R. El Carro es arrastrado por dos Caballos de Guerra con barda, y da a Volkmar una tirada de salvación de armadura 4+. El Altar de Guerra tiene el Grifo de Jade. Además, mientras no esté huyendo, el Gran Teogonista y cualquier unidad imperial a 30cm o menos del carro son inmunes a psicología, excepto por el hecho que sienten odio a todo tipo de Caos, No Muertos y Skavens.
Reglas Especiales: *Gran Teogonista.*

Objetos Mágicos

Báculo del Poder: El Báculo transfiere poder del Altar a Volkmar y le da una fuerza increíble. Volkmar tiene un +2 a la Fuerza. Si el Altar se destruye, el Báculo del Poder pasa a ser un arma de mano común y corriente.
Cuerno de Sigismund: Volkmar lo hace sonar cuando el carro carga, lo que produce terror en el enemigo (sólo cuando carga y sólo a quien carga).
Grifo de Jade: Esta estatua de jade protege y cura al Gran Teogonista. Cura TODAS las heridas al Gran Teogonista, a final de fase de Movimiento, Disparo, Magia y Cuerpo a Cuerpo. Si se mata a Volkmar, el grifo no podrá actuar (no puede hacer nada si se eliminan todas las heridas de Volkmar). Esto quiere decir que el enemigo debe hacer 3 heridas a Volkmar en la misma fase de Movimiento, Magia, Disparo o Cuerpo a Cuerpo para matarlo.
Gran Teogonista: Volkmar es un Sacerdote Guerrero, pero sus plegarias a Sigmar son de nivel 4. Ver página 16 del libro del Imperio.

Ludwig Schwarzhelm

Ludwig Schwarzhelm es el Campeón de Karl Franz, un impresionante hombre, de renombre en todo el Imperio por su impresionante físico y su expresión severa. Se dice que jamás ha sonreído en su vida. Su función es hacer de juez en las pruebas de combate entre nobles acusados de romper la ley. Además es guardaespaldas del Emperador, y su mera presencia ha sido suficiente para acallar algunos atentados a la vida del Emperador. Hasta la fecha, Ludwig nunca ha sido vencido. En el campo de batalla, es el portaestandarte personal de Karl Franz.

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

Ludwig Schwarzhelm

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ludwig Schwarzhelm	10	6	5	4	4	2	5	4	8
Caballo de Guerra	20	3		3			3	1	

Puntos: 220
Armas y equipo: *Espada de la Justicia*, armadura de placas. Monta un caballo de guerra equipado con barda.
Reglas Especiales: *Portaestandarte de Karl Franz*.

Objetos Mágicos

Espada de la Justicia: *Está incrustada con antiguas runas enanas que dotan a la espada de destreza y precisión*. Ludwig puede repetir las tiradas para herir que no hayan tenido éxito.

Reglas especiales

Portaestandarte de Karl Franz: si se incluye a Ludwig, éste será el Portaestandarte de Batalla. No puede llevar ningún estandarte mágico. Además de las reglas especiales para los estandartes de batalla, todas las unidades a 30cm o menos del Emperador Karl Franz obtienen un +1 a la resolución del combate.

Kurt Helborg

Kurt Helborg es el Capitán de los Caballeros de la Reiksguard y uno de los más fieles comandantes militares del Emperador Karl Franz. Tiene la reputación de mejor espadachín del Imperio. Como Capitán de los Caballeros de la Reiksguard, Helborg es el líder del mejor cuerpo de guerreros del Imperio. También es el Reiksmarshall, comandante de todas las fuerzas del Imperio, y sólo admite órdenes del propio Emperador. Como ha participado en tantas batallas, es uno de los generales con más experiencia del Viejo Mundo.

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

Kurt Helborg

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kurt Helborg	10	7	3	4	4	3	6	4	9
Caballo de Guerra	20	3		3			3	1	

Puntos: 370
Armas y equipo: *Colmillo Rúnico* (pg. 20 libro del Imperio), *Armadura del Alba* (pg. 21). Monta un caballo de guerra equipado con barda. Además tiene el *Sello de Sigmar* (pg. 21) y el *Bastón de Mando* (pg.22).
Reglas Especiales: Gran Maestre de la Reiksguard (pg. 12).

Objetos Mágicos

Colmillo Rúnico: todos los impactos hieren automáticamente y anulan TSA.
Armadura del Alba: armadura de placas que permite repetir TSA falladas.
Sello de Sigmar: suma un dado para dispersar hechizos que afecten a Kurt o la unidad donde esté.
Bastón de Mando: un solo uso, el personaje y la unidad superan el primer chequeo de desmoralización que fallen (aunque sea p.e. contra un enemigo que cause miedo).

Reglas especiales

Gran Maestre de la Reiksguard: es inmune a psicología, y si Kurt Helborg lidera los Caballeros de la Reiksguard, ésta también lo será.

Valmir von Raukov, Conde Elector de Ostland

El Conde Elector de Ostland vive en el borde noreste del Imperio, más allá del cual está el temido Territorio Troll y las tierras baldías del Norte. Siempre ha sido una región pobre, donde el acechante peligro ha producido una raza más dura de humanos. Como su padre, Valmir ha pasado la mayor parte de su vida luchando contra hordas del Caos, combatiendo Norses, y persiguiendo Orcos, sin mencionar las ocasionales refriegas con bandidos de Kislev. Ni siquiera su propio Reino está del todo seguro; las montañas y bosques están llenas de Hombres Bestia, Trolls, Gigantes, y muchos otros seres. Valmir von Raukov es un duro guerrero cuya constante vigilancia ha protegido el Norte del Imperio.

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

Valmir Von Raukov

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Valmir von Raukov	10	5	6	5	4	3	5	3	9
Caballo de Guerra	20	3		3			3	1	

Puntos: 280
Armas y equipo: *Colmillo Rúnico* (pg. 20 libro del Imperio), Armadura de Placas, *Arco del Dragón* (pg. 20). Monta un caballo de guerra equipado con barda.
Reglas Especiales: *Maestro Arquero, Estandarte Mágico* (pg. 6).

Objetos Mágicos

Colmillo Rúnico: todos los impactos hieren automáticamente y anulan TSA.
Arco del Dragón: alcance 90cm fuerza 6. Los impactos conseguidos con este arco se consideran efectuados por un arma mágica.

Reglas Especiales

Estandarte Mágico: si el General de tu ejército es el Conde Elector, una unidad de tropas regulares (Alabarderos, Lanceros, Espadachines, Arcabuceros) puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
Maestro Arquero: Von Raukov es el mejor arquero del Imperio. Puede disparar el *Arco de Dragón* tres veces por fase de disparo, pero los tres disparos deben estar dirigidos hacia el mismo objetivo.

Aldebrand Ludenhof, Conde Elector de Hochland

Aunque Hochland no es una provincia especialmente grande o importante, su Conde es uno de los líderes más valientes del Imperio. Aldebrand es alto y delgado, pero tremendamente fuerte y fibrado, haciendo de él un oponente duro en combate. Sus pasiones son la caza, y sobre todo, la caza con aves. Su palacio está a las afueras de Hergig, la capital de Hochland, lleno de cotos de caza. Especialmente orgulloso está de su colección de aves de rapiña, y hasta en la batalla lleva un halcón en su brazo.

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

Aldebrand Ludenhof

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Aldebrand Ludenhof	10	5	5	5	4	3	5	3	9
Caballo de Guerra	20	3		3			3	1	

Puntos: 260
Armas y equipo: *Colmillo Rúnico* (pg. 20 libro del Imperio), Armadura de Placas. Monta un caballo de guerra equipado con barda.
Reglas Especiales: *El Halcón*, *Estandarte Mágico* (pg. 6).

Objetos Mágicos

Colmillo Rúnico: todos los impactos hieren automáticamente y anulan TSA.

Reglas Especiales

Estandarte Mágico: si el General de tu ejército es el Conde Elector, una unidad de tropas regulares (Alabarderos, Lanceros, Espadachines, Arcabuceros) puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
El Halcón: Trata el halcón como un arco largo que siempre impacta automáticamente y puede tener los mismos objetivos que un Rifle Largo de Hochland (pg. 19), es decir, puede "disparar" a cualquier objetivo que pueda ver (incluso un personaje / campeón dentro de una unidad, la dotación de una máquina de guerra, un carro, un jinete montado en monstruo...) pero si utiliza esta habilidad especial deberá aplicar un –1 al impactar. El modificador de –1 que normalmente se aplica para disparar a una miniatura no se aplica aquí (pero los demás sí), y un personaje / campeón no puede beneficiarse de la regla "*¡Cuidado, Señor!*".

Thyrus Gormann, Maestro del Colegio del Fuego de Magia

Thyrus Gormann ha sido Patriarca Supremo y el líder de todos los magos del Imperio durante muchos años. Recientemente ha sido derrotado por un joven mago del Colegio Dorado, de nombre Baltazar Gelt. Thyrus ha aceptado la derrota y ha jurado lealtad al nuevo Patriarca, pero sus ganas de superarse probablemente lo hagan situarse en posición de aspirante cuando se proclame el próximo Duelo. Thyrus, mientras, atiende en la corte imperial en Altdorf, y es uno de los nobles más viejos y fiables de Karl Franz.

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

Thyrus Gormann

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Thyrus Gormann	10	4	3	4	4	3	4	2	9
Caballo de Guerra	20	3		3			3	1	

Puntos: 479

Armas y equipo: *La Espada de Fuego*. Puede montar un caballo de guerra con barda por +21 puntos. También tiene el *Bastón de Marcar*, la *Piedra de Fuego de Agni*, y el *Rubí Brillante*.

Reglas Especiales: *Señor del Fuego*.

Objetos Mágicos

La Espada de Fuego: es un arma de mano, que cada inicio de cada turno de ambos jugadores invoca el hechizo *Espada Ígnea de Rhuin*. El hechizo puede ser dispersado por el jugador que tenga dados de dispersión (la cantidad a superar es la necesaria para invocar el hechizo), pero sólo hasta final de turno; al inicio del siguiente turno la Espada volverá a actuar. Atención: Thyrus NO invoca el hechizo, es la propia Espada de Fuego.

Bastón de Marcar: este bastón canaliza el Viento del Fuego y permite a Thyrus incrementar la distancia a la que se pueden lanzar los hechizos (p.e. Bola de Fuego) en 30cm. Así, podrá lanzar un Muro de Fuego a 90cm.

Piedra de Fuego de Agni: es una piedra que aún quema por los fuegos volcánicos de su creación. Actúa como una Piedra de Energía, pero no de un solo uso sino que actúa cada turno.

Rubí Brillante: tirada de salvación especial de 5+.

Reglas Especiales

Señor del Fuego: Thyrus conoce todos los hechizos del Saber del Fuego. Además, la *Bola de Fuego* causa 1D6+1 impactos, la *Explosión Ardiente* causa 2D6+2 impactos, la *Deflagración Infernal* causa 1D6+1 impactos, y Thyrus tiene un +1 a la tirada para saber si la *Deflagración* sigue activa.

Manfred von Bock

[Aparecido en la campaña “Idolo de Gorko”, ©GW 1.997]
[Adaptado por Namarie]

Manfred es un veterano que ha servido lealmente al padre de Rutgar durante muchos años. Manfred ha sido el instructor de los Alabarderos, a los que ha dirigido con cruel precisión, inspirándoles un gran sentido del valor. El Conde Wilhelm lo ha enviado con Rutgar como favor havia su hijo, sabiendo que la devoción y experiencia de Manfred podrán ayudar a Rutgar y a sus tropas en momentos de apuro. Por tanto, no es de extrañar que Rutgar acepte cualquier sabio consejo que Manfred le ofrezca.

Puedes elegir a Manfred Von Bock como una opción de Héroe en un ejército Imperial. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Manfred von Bock

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Manfred	10	5	5	4	4	2	5	3	8

Puntos: 150
Armas y equipo: Armadura de placas, alabarda*. Anillo de Volans.*
Reglas especiales: *¡Duro como una roca!*, *Maestro de Alabarderos*.

Objetos mágicos

Anillo de Volans: (descrito en el libro del Imperio página 23). Elige un saber de la magia y escoge un hechizo al azar. Este hechizo está dentro del anillo, y puede ser lanzado en la fase de magia sin gastar dados de energía. El nivel de energía para dispersarlo es la dificultad del hechizo. Un solo uso.

Reglas especiales

¡Duro como una roca!: *Manfred von Bock tiene una reputación de inhumana determinación*. La unidad en la que se encuentre Manfred puede repetir cualquier chequeo de pánico o desmoralización. *Manfred es un hombre muy corpulento cuya mera presencia ensalza los ánimos de los guerreros*. La unidad en la que esté Manfred tiene +1 a la resolución del combate.

Maestro de Alabarderos: *Manfred es un maestro en el uso de la alabarda, y en la batalla siempre lleva a sus mejores alumnos como una prueba más en su instrucción*. Manfred debe estar en una unidad de alabarderos; no puede abandonar la unidad, y ningún otro personaje podrá formar parte de ella (no es alumno de Manfred).

Ulrich

[Aparecido en la campaña “Idolo de Gorko”, ©GW 1.997]
[Adaptado por Namarie]

Ulrich es uno de los oficiales de Rutgar. Fue enviado a Altdorf para encontrar un hechicero, y ahora regresa con Zorn. Su misión es escoltar a Zorn hasta el campamento de Rutgar. Ulrich es un joven bastante impetuoso, compañero de Rutgar en Wissenland. Aunque debería haber enviado exploradores por delante de la columna, no lo hizo, y al ser atacado por los Orcos se consideró obligado por su honor a luchar hasta la muerte, sin rendirse, para poder compensar su error.

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

Ulrich

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ulrich	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 160
Armas y equipo: Armadura de placas, arma de mano, escudo, caballo de guerra con barda. *Cuerno de Urgok.*
Reglas especiales: *No fallaré, señor*.

Objetos mágicos

Cuerno de Urgok: *Rutgar entregó a Ulrich esta antigua reliquia, que había traido con él desde Wissenland. Quizá Rutgar esperaba que Ulrich tuviera problemas por el camino, y tomó precauciones; Ulrich pronto habrá de estarle muy agradecido por ello*. Se trata de un objeto portahechizos de nivel de energía 6. El sonido del Cuerno, que puede soplarse una sóla vez durante la fase de magia, afecta a todas las unidades que estén situadas a 60cm o menos del portador del Cuerno. Las unidades enemigas que estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo deberán superar un chequeo de pánico, o quedarán desmoralizadas y huirán (las unidades inmunes a psicología son inmunes a este efecto). Las unidades del propio ejército que estén huyendo se reagruparán automáticamente.

Reglas especiales

No fallaré, señor: *Ulrich está totalmente decidido a no fallar a su Señor en la misión que le ha sido encomendada. Los refuerzos de los que Rutgar está tan necesitado deben llegar a su destino*. Ulrich es inmune a pánico. Cualquier unidad en la que se encuentre seguirá su ejemplo, y también será inmune al pánico.

Zorn, Hechicero Imperial

[Aparecido en la campaña “Idolo de Gorko”, ©GW 1.997]
[Adaptado por Namarie]

Zorn es uno de los pocos hechiceros humanos que han estudiado a fondo la magia Orca, y muchos lo consideran un experto en la materia. Quedó muy intrigado por el relato de los viejos Ídolos orcos y, aunque no ha informado de ello a Ulrich, ha oido hablar de la Corona de Gorko. Sospecha que la Corona puede estar oculta cerca de los ídolos, y éste es el motivo de las acciones de los orcos en la zona. Zorn desea destruir el objeto, que cree que un día podría utilizarse en un ¡Waaagh! contra el Imperio. Sin duda es el Bendito Sigmar quien lo ha elegido a él para esta noble y patriótica misión.

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

Zorn

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zorn	10	3	3	3	3	2	3	1	7
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 185
Armas y equipo: arma de mano, caballo de guerra*. Amuleto Negro.*
Reglas especiales: *Protegido de Sigmar*.
Magia: Zorn es un mago de nivel 2. Puede elegir el Saber de la Magia que prefiera entre los ocho Saberes.

Objetos mágicos

Amuleto Negro: *Zorn posee un secreto talismán de piedra negra que le fue regalado por una bruja en el Bosque de Reikwald cuando era un joven*. El Amuleto Negro proporciona una tirada de salvación especial de 4+. Además, cualquier herida salvada por el Amuleto rebotará contra el enemigo que le causó el impacto, causándole una herida.

Reglas especiales

Protegido de Sigmar: Zorn cree que es el Bendito Sigmar quien le guía y le protege, y por tanto es inmune a psicología.

Konrad, Oficial de Rutgar

[Aparecido en la campaña “Idolo de Gorko”, ©GW 1.997]
[Adaptado por Namarie]

Konrad es un héroe, uno de los oficiales de Rutgar. Hace mucho tiempo, Konrad sirvió a la Reina del Hielo de Kislev como mercenario durante una de las numerosas guerras contra los Orcos en el Este. Allí consiguió formar un pequeño ejército de Kislevitas leales que le acompañaron al regresar al Imperio y entrar al servicio de Rutgar.

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

Konrad

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Konrad	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 87
Armas y equipo: Armadura ligera, escudo, caballo de guerra*. Espada del Dragón.*

Objetos mágicos

Espada del Dragón: *Esta espada fue robada por un jinete Kislevita en un túmulo funerario de las llanuras de Kislev. Dicen que tuvo que matar a muchos demonios y monstruos para escapar con ella. El Khan de la tribu la ofreció a Konrad por haberle ayudado a combatir contra los incursores Orcos*. Cada impacto causa 2 heridas.

Rutgar

[Aparecido en la campaña “Idolo de Gorko”, ©GW 1.997]
[Adaptado por Namarie]

Rutgar es el hijo menor del Conde de Wissenland. Como tal no podía aspirar a ocupar su puesto, que debía ser heredado por su hermano mayor. En vez de intentar conseguir el poder por su propia cuenta, decició seguir el camino del deber y el honor. Sus cualidades fueron rápidamente reconocidas en territorios tan lejanos como los Reinos Fronterizos, donde el Margrave Frederick le ofreció tierras arrebatadas a los malditos Orcos. Rutgar es joven, pero valiente y astuto, y se ha rodeado de compañeros leales que le aconsejan sabiamente. Es un guerrero del Imperio como los de antaño. No le gusta la afectación y la adulación de una corte decadente, sino que prefiere una simple tienda y la compañía de los soldados que triunfan en la batalla.

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

Rutgar

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rutgar	10	6	5	4	4	3	5	3	9
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 182
Armas y equipo: Arma de mano, armadura de placas, escudo, caballo de guerra con barda. *Lanza Estelar.*

Objetos mágicos

Lanza Estelar: *Rutgar es famoso por los numerosos torneos en que ha salido vencedor. No sólo ha conseguido grandes honores a lo largo y ancho del Imperio, sino también en Bretonia. En uno de estos torneos fue recompensado por desmontar a un Caballero Bretoniano, ¡una gran hazaña! El premio fue una Lanza Estelar, que se dice posee una punta de lanza de mithril forjada hace mucho tiempo por los Elfos. Actualmente empuña orgullosamente esta arma en el combate*. Esta Lanza de Caballería permite a Rutgar sumar +3 a su Fuerza (en vez del +2 habitual) cuando efectúa una carga; además, cuando carga, anula la tirada de salvación por armadura enemiga.

Personajes Nuevos

Telnor Aureal

[Oficial, WD71]

Desde que era muy joven, Telnor había deseado formar parte del ejército del Emperador y, como la mayoría de jóvenes, conseguir gloria y honor a su servicio. Cuando finalmente pudo alistarse, participó en muchas batallas y se presentó voluntario para muchas misiones que podían calificarse de suicidas. Todo ello le supuso ascensos casi continuos, además de la admiración y el reconocimiento de sus superiores. Con el paso de los años, fue demostrando que, además de valiente, era un gran estratega, derrotando a bandas de Orcos y partidas del Caos. En una de estas batallas, su pequeño ejército se vio rodeado por la horda del Señor de la Guerra Kundar Pizakráneoz, que le arrancó un ojo en el fragor de la batalla. Ese día, Telnor juró vengarse de aquel maldito Orco que le había dejado tuerto...

Puedes elegir a Telnor Aureal como uno de los Comandantes de tu Ejército. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Telnor Aureal

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Telnor Aureal	10	5	5	4	4	3	5	3	9
Oulum	20	3		3			3	1	

Puntos: 234
Armas y equipo: *Espada de Koulsnum, Amuleto de Colars*
Armadura: *Armadura de la Vida*, escudo.
Montura: Telnor Aureal monta en Oulum, un caballo de guerra con barda.

Objetos Mágicos

Espada de Koulsnum: *Koulsnum fue el Capitán de la Guardia Personal de Sigmar. Su habilidad era tal que era capaz de eliminar a cualquier enemigo de un solo golpe*. Los impactos de esta espada hieren a cualquier oponente con 4+ (excepto si la fuerza del atacante le permite herir con un resultado menor). Las tiradas de salvación por armadura se aplican normalmente, modificadas por la Fuerza del personaje. Además, los objetivos grandes pierden su tirada de salvación por armadura que les de la piel escamosa, contra los impactos de esta espada.
Armadura de la Vida: *Esta poderosa armadura fue fabricada por uno de los más poderosos Teogonistas de Sigmar. Se dice que cualquiera que la lleve será inmune a los ataques del enemigo*. La Armadura de la Vida es una armadura de placas (4+) que puede combinarse normalmente con otras armaduras. Además, permite repetir cualquier tirada de salvación por armadura no superada.
Amuleto de Colars: *Este amuleto perteneció a Colars, un antiguo mago del Colegio del Fuego y mago personal del Conde Elector de Ostland, ya que debía combatir junto a su señor en primera fila de batalla*. El Amuleto de Colars permite a Telnor ignorar la primera herida que sufra durante la batalla.

Grodo Tostón, General Halfling

[by Warhammer or Not]
[http://www.iespana.es/wor]

[Nota: éste personaje y el siguiente se han realizado con un gran sentido del humor, y por ese motivo puede que sus características sean algo “infrecuentes”. Tu oponente debe estar de acuerdo en usarlos.]

Grodo Tostón era un halfling que vivía con su tío Gilbo en una aldea del territorio de la asamblea. Un día Gilbo partió hacia un lugar desconocido para Grodo, dejándole un anillo. Sin saberlo Grodo poseía el anillo único, un anillo que le otorgaba el poder de volverse invisible, pero que le arrastraba hacia los Dioses del Caos. Krandaf, un mago gris imperial amigo de Gilbo conocía el peligro del anillo y sabía que solo el corazón puro de un halfling podía contener las fuerzas del anillo. Es por eso por lo que Grodo, acompañado por unos amigos, decidió destruir el anillo, para lo que debe tirar el anillo en el centro de Ulthuan, pero las fuerzas del Caos saben que si eso ocurriese perderían todas sus opciones de apoderarse del mundo y persiguen a Grodo por todo el viejo mundo.

Puedes elegir a Grodo Tostón como una opción de Héroe en un ejército Imperial. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Grodo Tostón

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grodo Tostón	10	3	5	3	3	2	6	2	9

Puntos: 80
Armas y equipo: Espada, armadura ligera. Lleva además el *Anillo Único*.

Objetos Mágicos

El Anillo Único: El anillo único concede a su poseedor el poder de volverse invisible (etéreo). El portador podrá volverse invisible al principio del turno del jugador. Al ser invisible no podrá ser golpeado, ni se podrá disparar contra el y mucho menos lanzar hechizos contra él. El anillo hace que el portador sea más visible para los demonios del Caos, por lo que si el portador lleva puesto el anillo los demonios obviaran el resto de objetivos y se dirigirán hacia el portador del anillo directamente. Al principio de cada turno del jugador portador del anillo habrá que hacer un chequeo de fortaleza. Se tiraran dos dados de 6 caras. Si el valor de los dados es inferior al valor de liderazgo menos 1, el personaje seguirá controlando el anillo y podrá hacer lo que quiera (los haflings no se restan nada y Grodo se suma 1) . Si lo supera, pero se mantiene invisible deberá restarse 2 al inicio del siguiente turno, y así sucesivamente. Si no lo supera, será pervertido por los Dioses y atacará a quien se interponga en su camino por abandonar el campo de batalla. Solo volverá a ser el de antes si es desmoralizado en combate cuerpo a cuerpo.

Charlton Heston

(de Warhammer or Not)
[http://www.iespana.es/wor]

Charlton Heston era un reconocido actor en la corte de Karl Franz, pero con el tiempo fue perdiendo su condición de estrella, ocupando ese lugar actores más jóvenes. Charlton no estaba dispuesto a quedar en el olvido, por lo que busco una manera de adquirir protagonismo, y la encontró antes de lo que pensaba. Una parte de la población imperial pedía la regulación de las armas de fuego, cosa a la que él se oponía. El movimiento antiarmas de fuego creció rápidamente, por lo que decidió intervenir creando la Asociación de Amigos del Rifle. Desde entonces va de batalla en batalla demostrando las cualidades de las armas de fuego.

Puedes elegir a la Charlton Heston como una opción de Héroe en un ejército Imperial. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Charlton Heston

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Charlton Heston	10	3	4	3	3	2	2	2	8
Carro				4	4	3			
Caballo de Guerra	20	3		3			3	1	

Puntos: 100 puntos.
Armas y equipo: Lleva Arma de Mano y un Rifle largo de Hochland.
Reglas especiales: *Pero antes descansemos*, *Habilidades de Actor*. Es un Maestro Ingeniero.

Reglas especiales

Pero antes, descansemos: Charlton es ya mayor, por lo que no tiene la energia que tenía antes. Por esto no puede marchar, y solo podrá cargar a una distancia máxima de 15 cm.
Habilidades de Actor: Hay ciertas habilidades que Charlton Heston adquirió al participar en las obras de teatro de Altdorf. Antes de empezar la partida, tira 1D6 para saber qué habilidad puede coger. Si la coge, deberá pagar su coste correspondiente. Tira 1D6:

1. No tiene ninguna habilidad (+0).
2. *Sigmar, abre las aguas* (Los Diez Mandamientos) (+15). Puede aplicar esta regla solo una vez en la batalla. Charlton Heston elevará su rifle, para después golpear con él en el suelo. Una unidad del imperio podrá atravesar un río (incluso impasable) sin modificaciones negativas.
3. *Ese carro es indestructible* (Ben Hur) (+75). Charlton Heston monta en un carro tirado por dos caballos, que provoca 1D6 impactos de F4 cuando carga y tiene una tirada de salvación por armadura de 4+. Todos los impactos se realizan al carro, nunca a Charlton. Si el carro es destruido, Charlton Heston muere.
4. *Santiago y cierra Estalia* (El Cid) (+10). Charlton Heston es conocido por su representación de uno de los héroes en la lucha contra los habitantes de Arabia que ocupaban Estalia. Se identificó tanto con su papel que desde entonces siente odio contra los árabes.
5. *¡Pelo! ¡Tiene pelo!* (El Planeta de los Simios) (+20). Heston ha sufrido varios ataques de locura a lo largo de su vida. En uno de ellos creyó ser el único humano capaz de hablar en un mundo dominado por simios. Desde entonces odia a todas las criaturas y monstruos peludos (skavens, hombres bestia, minotauros, mantícoras).
6. Puedes escoger la habilidad que quieras.

"Cuchillo" Johann

Adaptado de Mordheim por Namarie, gracias a Albert Gomez

De los muchos cortagargantas y asesinos que infestan los asentamientos que rodean Mordheim, "Cuchillo" Johann es el más famoso. Muestra su vocación como extraordinario asesino de alquiler con las diversas dagas de aspecto letal que cuelgan de su cinto y con el brillo despiadado de sus ojos. Su largo rostro muestra las cicatrices de más de una pelea, y lleva suelto su pelo lacio y grasiento.

Puedes elegir a "Cuchillo" Johann como una opción de Héroe en un ejército Imperial. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

"Cuchillo" Johann

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
"Cuchillo" Johann	10	4	5	4	3	2	5	3	8

Puntos: 105

Armas y equipo: dos armas de mano (*espadas envenenadas*), cuchillos arrojadizos.

Reglas especiales: *Lanzador Extraordinario*.

Objetos mágicos

Espadas envenenadas: todos los ataques cuerpo a cuerpo de "Cuchillo" Johann se consideran hechos con armas envenenadas.

Reglas especiales

Lanzador extraordinario: Johann puede realizar seis disparos de sus dagas en cada fase de disparo. Las dagas (Reglamento, página 93) tienen un alcance de 15cm (no existe penalizador por "larga distancia") y se realizan con fuerza 5 (tal es la maestría de Johann).

Bertha Bestraufrung

Adaptada de Mordheim por Namarie, gracias a Albert Gomez

Hace años, Bertha buscó refugio en la estricta disciplina y devoción de las Hermanas de Sigmar. La sangre de los Unberogens corría pura por sus venas, como evidenciaban sus largas trenzas doradas y sus fieros ojos azules que podían petrificar a un Goblin con una mirada gélida. Incluso su voz rezuma autoridad, convirtiendo a fuertes hombres en temblorosos despojos.

Puedes elegir a Bertha Bestraufrung como una opción de Héroe en un ejército Imperial. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Bertha Bestraufrung, Gran Matriarca de la Hermandad

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bertha Bestraufrung	10	4	3	4	4	2	4	2	8

Puntos: 135.
Armas y equipo: *Armadura de Gromril*,. Va armada con dos *Martillos de Sigmar*.
Reglas especiales: *Gran Matriarca*.

Objetos mágicos

Armadura de Gromril: tirada de salvación por armadura de 4+.
Martillos de Sigmar: dan a Bertha un +1 a la fuerza. Además, contra miniaturas del Caos o No Muertos, tiene la habilidad Golpe Letal.

Reglas especiales

Gran Matriarca: Bertha es la Gran Matriarca de la órden de las Hermanas de Sigmar. Como perteneciente a esta Órden, si se incluye una unidad de Hermanas, deberá estar liderada por Bertha. Además, como Bendecida por Sigmar, tiene todas las reglas de Sacerdotes Guerreros (Bendición de Sigmar, Furia Justiciera, Plegarias a Sigmar).

Torhian "Anikilator"

By Etherian Goldsword (anikilator25@hotmail.com)

Es el guerrero más poderoso del Imperio. Venció al paladín de Slaanesh llamado Eldharen Darksword con una espada normal. Le dieron la medalla al mérito civil. Él sigue en su misión: Proteger a Karl Franz y al Imperio.

Torhianr ocupa una opción de Comandante más dos de héroe en tu ejército. Debe incluirse tal y como aparecen aquí, sin modificaciones.

Torhian

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Torhian	10	6	3	5	4	3	8	4	10
Rayo Mortal	15	5	0	5	5	5	4	5	7

Puntos: 600 (400 por Torhian, 200 por Rayo Mortal).
Armas y equipo: Torhian lleva la *Espada de la Muerte Eterna* y la *Armadura Brillante de la Aniquilación*. Además, lleva el *Amuleto de los Vientos Mágicos*.
Montura: va montado en su grifo Rayo Mortal
Reglas Especiales: *Poderoso*, *Bloqueo.*

Objetos Mágicos

Espada de la Muerte Eterna: impacta automáticamente. Además, niega TSA's.
Armadura Brillante de la Aniquilación: proporciona una tirada de salvación por armadura de 3+ y una tirada de salvación especial de 4+. Además, permite repetir las TSA falladas.
Amuleto de los Vientos Mágicos*:* es un objeto portahechizos de nivel de energía 6. Permite lanzar a su portador el hechizo Ira de Khaine o el hechizo Llamas del Fénix, descritos en el libro de ejército de los Altos Elfos, una vez por fase de magia.

Reglas Especiales

Poderoso: Se cree el guerrero más poderoso del Imperio, por lo tanto se considera *Tozudo*.
Bloqueo: Puede parar el primer ataque que reciba en CaC en el primer turno de combate.

Lappuri

By Namarie

En Nuth, un pueblo a medio camino entr Middenheim y Erengrado, al Norte de las Montañas Centrales y cerca del Bosque de las Sombras, el culto a Ulric es tan fuerte como el culto a Sigmar. Las dos deidades representan la fuerza y la resistencia, el fuego y el hielo, la pasión y la quietud. Los ciudadanos se toman los Dioses como complementarios, no como rivales.

Entre las jóvenes del pueblo, había una que destaca por su corpulencia. Desde pequeña fue entusiasta seguidora de Ulric, pero sus padres, sigmaritas convencidos, la integraron en un convento donde aprendió la doctrina de los Sacerdotes de Sigmar. Rebelde acabada, aunque aceptó la deidad de Sigmar, acabó escapando del convento y se adentró sóla en el Bosque de las Sombras. Allí, sobrevivió con un grupo de cabreros, con los que se hizo fuerte luchando frecuentemente contra el Caos y los No Muertos. Un malvado Nigromante acabó con todos los cabreros, pero sufrió la ira de Lappuri que, junto a unos pocos hombres, le hicieron huir. Una buena noche se le apareció Ulric en sueños, pidiéndole que volviera a Nuth antes que fuera demasiado tarde. Corriendo por los bosques, se perdió, y acabó refugiándose en una cueva.

La cueva había sido un antiguo enclave de humanos, de antes de la fundación de Nuth. Allí encontró un amuleto de cobre, que no dudó en colgar de su antigua armadura del convento. También encontró una extraña arma, un látigo metálico que destacaba por ser totalmente oscuro. Se hizo dos trenzas con su pelo, recogió el látigo y empezó a correr hacia su pueblo.

No llegó tarde, sino en plena batalla. Una auténtica horda de bárbaros del Norte pudridos por el Caos estaban luchando frenéticamente contra los hombres y mujeres de Nuth, que apenas podían resistir. Lappuri entonó una plegaria a Sigmar, otra a Ulric, y sintió que la fuerza de ambos la llenaba por completo cuando gritaba el nombre de su pueblo mientras corría imparable hacia la batalla.

Puedes elegir a Lappuri como una opción de Héroe en un ejército Imperial. No puedes equiparla con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Lappuri

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lappuri	10	4	3	3	4	2	4	2	8

Puntos: 150.

Armas y equipo: Armadura pesada, *Amuletos de Cobre*, *Látigo Oscuro.*

Reglas especiales: *Plegarias a Sigmar,* Odio a No Muertos, Odio a Caos.

Objetos mágicos

Amuletos de Cobre: Éstos extraños amuletos proporcionan a Lappuri una tirada de salvación especial de 4+. Además, proporcionan un dado de dispersión adicional por turno para dispersar hechizos que afecten a cualquier unidad, personaje o lugar a 30cm o menos de Lappuri.

Látigo Oscuro: los ataques que Lappuri realiza con este látigo son con fuerza 5.

Reglas especiales

Plegarias a Sigmar: Pese a que se dedica a los dos Dioses, Lappuri aprendió las plegarias a Sigmar de los Sacerdotes Guerreros. Puede lanzar Plegarias a Sigmar.

[Nota: que nadie se asuste ☺ básicamente es un Sacerdote Guerrero con Espada del Poder y Reliquia Sagrada, lo que supondría 15 puntos más de los permitidos. Para compensarlo, el dado de dispersión de los Sacerdotes Guerrero lo he limitado a 30cm, y eliminando el odio a Skavens, que no suelen estar tan al Norte; además se ha bajado en un punto la fuerza de Lappuri y subido el bono del látigo].

Alfred Kranter

[By Namarie]

Alfred nunca fue el niño bueno de la escuela de Hergig. Uno de esos niños rebeldes, que por su manera de hablar encandilaba a los otros niños y conseguían que hacían lo que él dijera. Cuando fue un adolescente, en vez de dedicarse a labrar el campo como toda su família había hecho desde siglos atrás, decidió alistarse al ejército imperial del Conde de Talabecland. Allí aprendió mucho, como por ejemplo que las órdenes no siempre debía darlas sino también acatarlas. Con el tiempo ascendió de rango gracias a su personalidad, y (quizá también para deshacerse de él) lo enviaron con una pequeña fuerza a Bröchen, un pueblo que estaba a unas cuantas millas. Cuando llegó, el paisaje era desolador: una tribu de pielesverdes había asediado la ciudad, los campos estaban en llamas, las empalizadas casi destruidas, y el pueblo estaba a punto de caer. Alfred dirigió a sus escasos hombres contra los pielesverdes, y la furia con la que atacaron hizo que los Goblins y Orcos fueran cogidos por sorpresa. Entre ellos y las fuerzas restantes del pueblo los consiguieron hacer huir. Como el alcalde del pueblo había muerto, le ofrecieron el puesto, que aceptó para empezar a reconstruir aquellas tierras.

Puedes elegir a Alfred Kranter como una opción de Héroe en un ejército Imperial. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos ni poderes vampíricos adicionales

Alfred Kranter

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Alfred	10	5	5	4	4	2	5	3	8

Puntos: 120.
Armas y equipo: *Mayal de la Destrucción*, *Casco de Gruf*, arm. de placas.
Reglas especiales: *Líder innato*, *Orgulloso*.

Objetos Mágicos

Mayal de la Destrucción: *Esta temible arma a dos manos fue construida en Talabheim por un antiguo herrero Enano*. Requiere ambas manos. Proporciona a Alfred un +3 a la fuerza, pero siempre atacará último.
Casco de Gruf: *Este casco fue hecho a partir del cráneo que rompió Alfred al kaudillo orco que dirigió el asedio a Bröchen*. El portador causa miedo a todas las miniaturas de Orcos y Goblins de cualquier tipo (Orcos Salvajes, Goblins Nocturnos, Orcos Negros, etc.). Además, otorga a su portador un +1 adicional a la tirada de salvación por armadura (dejándola en 3+).

Reglas especiales

Líder innato: *Cuando Alfred lidera una unidad, ésta se ve influenciada por su gran maestría y su capacidad de convencer*. La unidad en la que esté Alfred podrá repetir cualquier chequeo de psicología o de desmoralización que falle, y deberá usar el atributo de Liderazgo de Alfred. Alfred, pero, sólo se puede unir a unidades Básicas a pie (los Grandes Espaderos tienen más fe en el Emperador que en un triste capitán).
Orgulloso: *Debido a su orgullo, Alfred no soporta que otros le den órdenes*. Ni Alfred ni la unidad donde éste se encuentre podrán usar el liderazgo del General (a no ser que sea el propio Alfred, claro está). No se puede incluir ningún otro personaje a la unidad en que esté Alfred.

Vinze

By Rubén García (rugaji@hotmail.com)

Vinze nació en Delberz, en la Provincia de Middenland en el Imperio. Desde muy pequeño todo el mundo se dió cuenta de que Vinze era bueno en todos los campos: buen guerrero, buen estudiante y buena persona. Vinze creció y, aunque demasiado confiado en sus habilidades, se convirtió en un gran guerrero, siempre dispuesto a ayudar a los pobres granjeros y a las doncellas en apuros. Un día Vinze salvó a una hermosa doncella de unos orcos. Se trataba de Amanda, una hermosa Doncella de la Dama bretoniana.

Vinze y Amanda vivieron felizmente en Bretonia hasta que una banda de forajidos secuestraron a Amanda. Vinze no sabía si habían sido orcos, skavens, esqueletos o incluso humanos. Pero Vinze encontró en las ruinas de su casa el colgante que siempre llevaba su amada y junto a él un papel garabateado rápidamente donde ponía " Ven a buscarme al Bosque de Drakwald".

Vinze lo reconoció como la letra de Amanda e inmediatamente partió.

Actualmente Vinze anda buscando a su amada...

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

Vinze

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Vinze	10	5	5	4	4	3	5	3	9
Quim, Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 225 puntos.

Armas y equipo: *Espada Oxidada*, Lanza de caballería, Armadura de Placas, *Anillo de Amanda, Talismán del Elfo*. Monta al caballo de guerra Quim, con barda.

Reglas Especiales: *Confiado, No sabe quién ha sido, Ha vivido en Bretonia*.

Objetos Mágicos

Espada Oxidada: *Vinze consiguió esta espada de un tumulario al que mató*. La espada suma +1 al atributo de Fuerza de Vinze.

Anillo de Amanda: *Este anillo es de Amanda, su amada. Vinze lo encontró entre las ruinas de su casa cuando la secuestraron. El anillo tiene un potente hechizo de curación, aunque su uso es limitado.* El anillo permite que una vez por batalla, en la fase de magia propia o del enemigo, Vinze recupere todas sus heridas. El anillo no posee el poder de recuperar las heridas cuando Vinze ha muerto.

Talismán del Elfo: *El talismán le fue entregado a Vinze por un elfo al que salvó de una banda de hombres bestia. El talismán hace que heridas que podrían haber matado a Vinze reboten o se desvíen.* El talismán proporciona a Vinze una tirada de salvación especial de 5+

Reglas Especiales

Confiado: *A pesar de ser un gran guerrero, Vinze está un poco creído de sus habilidades de combate*. Para representar ésto, cuando Vinze reciba su primera herida, sumará +1 a sus atributos de Habilidad de Armas, Ataques e Iniciativa, lo que quiere decir que Vinze, cuando es herido, es cuando realmente se emplea en el combate.

No sabe quién ha sido: Vinze no sabe quién ha secuestrado a su amada, por lo que Vinze debe retar a un desafío a todos los personajes que carguen contra él o su unidad. También debe retar a los personajes a los que él o la unidad en que se encuentre carguen. Como Vinze no es tonto, solo cargará a aquellos personajes cuyo valor en puntos sea inferior al suyo. Además cada vez que Vinze mate a un personaje enemigo, tira 1d6. Si sale un 6, el enemigo muerto era el que había secuestrado a su amada, y el ejército de Vinze suma 20 puntos de victoria adicionales a los que otorgara el enemigo muerto.

Ha vivido en Bretonia: Viviendo en Bretonia, Vinze conoció a un Caballero Andante bretoniano que le enseñó a usar correctamente la lanza de caballería. Esto quiere decir que en el turno que ataque, Vinze usará la lanza de caballería. En turnos posteriores Vinze utilizará la Espada Oxidada.

Chikito de la Comarca

By LACASADECASTI@terra.es

(NOTA: Este personaje tiene un montón de reglas especiales un tanto surrealistas, así que sería buena idea incluirlo en una batalla solo si ambos jugadores están de acuerdo y el objetivo no sea jugar una partida "seria", sino pasar el mejor rato posible.)

"¡Chikito de La Comarca, ese fistro diodenal de halfling que nació después de los dolores!"

Cuenta la leyenda que, cuando Chikito era un niño shiquitito, un día el circo llegó a La Comarca, y Chikito le dijo a su padre: "¡Paparl, llévame al circorl!", y que su padre le contestó: "¡Norl! ¡El que quiera verte que venga a casa, cobarde!".

Aquel pequeño halfling se quedó sin circo, lo cual debió causarle una especie de trauma infantil, porque desde entonces se prometió a si mismo que de mayor sería un artista famoso, y triunfaría en el show-bussiness del Viejo Mundo.

Chikito pasó la mayor parte de su vida sin pena ni gloria como cantaor de música folklórica halfling. Pero un buen día, cuando ya era algo abuelete, un cazatalentos observó la extravagante manera de hablar y moverse de Chikito (quizás como secuela de su trauma infantil), y le hizo ver que su futuro no era el cante, sino el humor.

Aquel fue el comienzo de una fulgurante carrera como humorista que le llevó de gira triunfal por todo el Viejo Mundo. Hasta los guerreros del caos se reían dentro de sus armaduras. Fueron tiempos inolvidables, pero el inquieto halfling Chikito acabó cansándose de la fama y de tanta guarrerida slaaneshiana (además, le habían salido cientos de imitadores :P), y pensó que lo mejor que podía hacer era alistarse en el ejercito y animar con sus chistes a las tropas antes, durante y después de la batalla.

Chikito de la Comarca puede ser elegido como una opción de *héroe* en un ejército del Imperio. En caso de incluirlo en tu ejército, deberás representarlo tal y como se describe a continuación. No podrá llevar equipo adicional ni elegir objetos mágicos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chikito de la Comarca	10	3	4	3	2	2	5	1	8

Puntos: 80.
Armas y armadura: *¡Norl!*

REGLAS ESPECIALES

¡Te mueves más que los precios!: *Chikito siempre esta de acá para allá, moviéndose aleatóriamente entre las filas de su ejercito, animando a quien haga falta.* El principio de incertidumbre de hacia dónde se moverá Chikito impide que pueda ser designado como objetivo de hechizos o disparos de proyectiles. Si se une a una unidad, nunca sabremos exactamente en qué fila está a cada momento, por lo que no se le podrán asignar ataques en el combate cuerpo a cuerpo (ni él tampoco podrá atacar; lo suyo es contar chistes) Se considera *oculto*, como un fanático o un asesino druchii.
Si Chikito actúa como personaje individual, muévelo de esta manera: lanza el dado de dispersión y muévelo 5cm en la dirección que indica la flecha. Después, vuelve a tirar el dado y muévelo otros 5cm en la nueva dirección. Si sale la diana es que Chikito se queda *¡quietorl!*

No puedo, no puedo: *Aunque Chikito es un halfling lleno de vitalidad, lo cierto es que el pobre hombre ya está algo mayor y a menudo le duelen los riñones al andar.*
Chikito y la unidad donde esté solo podrán huir o perseguir 5D6-2 cm.

¿Comorl?: *Nadie duda que la presencia de Chikito sube mucho la moral a las tropas, pero sus extraños movimientos aparentemente sin sentido también causan cierta desconcentración*. (Imagínate a tu unidad de lanceros concentrada para recibir la carga de caballería enemiga. De repente sale de en medio de tus filas un abuelete calvo con una camisa horrible de colorines correteando de puntillas y dando saltitos, mientras gesticula y canta algo como: *"Awerejarl Grijandemooor..."*... Eso no lo aguanta ni un Slann).
Para representar esto, todas las unidades amigas y enemigas que estén a menos de 15cm de Chikito tendrán que hacer chequeos de *estupidez*.

¡Ere un fistro de humorista!: *Cuando Chikito se pone a contar sus chistes la moral de los soldados aumenta y sus nervios se relajan de cara a la batalla*. Todas las unidades amigas situadas a menos de 15cm de Chikito serán inmunes al *pánico*. Además, los años de experiencia sobre un escenario han hecho que Chikito haya acumulado ciertas *frases celebres* que le resultan muy útiles durante la batalla. Chikito podrá utilizar cada una de estas frases solo una vez por batalla:

1- ¿Te das cuen?: Chikito se dedica todo ese turno a aclarar dudas existenciales a los magos de su ejercito. Ese turno los magos de su ejercito podrán repetir todas sus tiradas fallidas para lanzar hechizos (pero no para dispersar).
2- ¡Hasta luego, Lucas!: Si Chikito o su unidad huyen, se pirarán antes de que sus enemigos se den cuenta y no podrán ser perseguidos.
3- ¡Cobarde!¡Me vi a cagá en tus muelas!: Los insultos de Chikito hacen que si el jugador enemigo rechaza un desafío, pierda automáticamente por –2 ese combate.
4- Ere un pecadorl de la pradera: Chikito designará a un personaje o unidad enemiga, que a partir de ese momento pasarán a ser *Los Pecadores de la Pradera.* A partir de ese momento Chikito y su unidad sentirán *odio* hacia ese personaje/unidad.
5- ¡Al ataquerl!: Este grito de guerra hace que la unidad donde esté Chikito pueda sumar 2D6cm a su movimiento de carga.
6- ¡Te vi a hacé pupita en el fistro de abajo!: Aunque lo suyo no es combatir, de vez en cuando Chikito se anima y suelta una patada de karate cuando menos te lo esperas, y se esconde otra vez antes de que puedas devolver el golpe. Estos malintencionados puntapiés siempre irán dirigidos a los mismísimos del campeón o personaje más importante de la unidad enemiga. Si impacta, hiere siempre a 2+ *(por ser una zona muy sensible)* y causa 1D3 heridas.

Valten

[Aparecido en la White Dwarf #97]

Mientras Luthor Huss se refugiaba de una tormenta en una posada en el camino de Stimmingen de Nuln, escuchó una historia de labios de cuatro viajeros de Lachenbad, que iban a buscar comida para su aldea que había sido arrasada. Estos le contaron cómo el hijo menor de un herrero había salvado él solo a toda la aldea de una poderosa banda de Hombres Bestia. Justo cuando la aldea estaba a punto de ser destruida y los aldeanos empezaban a correr para salvar la vida, aquel chico, Valten, tomó dos martillos de la forja de su padre y contraatacó a las criaturas. Inspirados por su valentía, los aldeanos se reunieron en torno a él y siguieron a Valten a medida que él iba abatiendo un hombre bestia tras otro, matando a docenas de ellos hasta llegar a acabar él solo con su enorme caudillo. Los restos de la banda incursora huyeron presos del terror y Lachenbad o, mejor dicho, lo que quedaba de ella, se salvó. Tras escuchar aquella historia, a Huss le dio un vuelco el corazón. Sabía muy bien que los adoradores de Sigmar más fanáticos presentaban falsos salvadores casi a diario por todo el Imperio, pero el parecido de aquella historia con la de Sigmar era asombroso. ¿Podía ser que los cielos se hubieran dignado realmente a enviar al hombre-dios de nuevo al mundo para volver a ser su salvador en aquellos tiempos tan aciagos? Luthor montó a caballo de inmediato y cabalgó a toda prisa en dirección a Lachenbad.

El caballo estaba a punto de caer exhausto cuando llegó a la aldea. La lluvia caía a cántaros y la gente de Lachenbad trataba de reconstruir tristemente sus destrozados hogares para poder refugiarse de la tormenta. Cuando vieron que Luthor era un sacerdote se agruparon a su alrededor y le suplicaron que los ayudara y bendijera, pero tenía tanta prisa que los ignoró para buscar al hijo del herrero. Entonces, en el exterior de lo que debió haber sido la forja de su padre, Luthor lo vio. El muchacho, si es que así se le podía llamar, era clavado a la imagen de Heldenhammer. Era ancho de espaldas y muy alto, tenía los brazos y piernas fuertes y los ojos brillantes. En el pecho tenía una extraña marca de nacimiento, con la misma forma que el cometa de dos colas de Sigmar. Sostenía sin esfuerzo una enorme viga mientras su padre a ataba sobre la puerta de la forja y no mostraba ni un ápice del desánimo de los aldeanos, sino que se erguía con una seguridad y una calma que ningún hombre habría sido capaz de mantener entre aquella miseria tan grande.

Huss se quedó mudo de asombro, desmontó del caballo torpemente y fue andando a pasos inseguros hacia la visión que tenía ante sus ojos. El asombro, la admiración y la esperanza lo abrumaban, de modo que, cuando Valten se dio la vuelta y lo miró de manera burlona, Luthor no pudo más que caer de rodillas al suelo exclamando "¡Mi señor!".

Mientras, la lluvia seguía cayendo, repiqueteando contra la armadura de Luthor y encharcando aún más el barro alrededor de sus rodillas. No prestaba atención a los gritos ahogados de asombro de los aldeanos e ignoraba los murmullos de la gente, los gritos de sorpresa del tipo "¡Mirad, se piensa que Valten es Sigmar!", o "¡Ese cura se ha vuelto loco!". A pesar de que los aldeanos no podían verlo y de que ya habían aparecido muchos falsos salvadores que habían resultado ser fraudes, para Luthor Huss estaba muy claro. De nuevo, en el momento de mayor necesidad, el hombre-dios iba a derrotar a los enemigos de la Humanidad. Sigmar había vuelto.

Puedes elegir a Valten como dos opciones de Héroe. No puede ser equipado con ningún equipo u objeto adicional del que pone aquí

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Valten, Paladín de Sigmar	10	5	5	4	4	2	5	4	9

Puntos: 215

Armas: Valten lleva dos martillos de herrero. Dichos martillos se consideran dos armas de mano que otorgan a Valten +1 ataques, lo que hace un total de 5 ataques.

Reglas Especiales: *Valentía inconmovible, Presencia imponente, Férrea determinación*.

Reglas especiales

Valentía inconmovible: *el coraje de Valten no conoce límites, por lo que ni siquiera una superioridad numérica abrumadora es capaz de amedrentarlo*. En todos los combates en los que participe Valten, las unidades enemigas no podrán aprovecharse de los puntos que confieren a la resolución del combate los ataques por el flanco o por la retaguardia y la superioridad numérica. Además, Valten y la unidad que lidere se consideran *inmunes a psicología* excepto por el hecho que siempre serán *tozudos*.

Presencia imponente: *Valten no es un oficial militar, así que no concede discursos conmovedores ni ninguna recompensa a los guerreros que lo rodean ni vocifera órdenes o amenazas en batalla. En vez de todo eso, a los demás les inspira su imponente presencia y combaten con mayor ferocidad al ver a Valten derribar un enemigo tras otro*. Las heridas que Valten inflinge en combate cuerpo a cuerpo se tienen en cuenta para la puntuación de la resolución de combate del Imperio de todos los combates que se estén produciendo a un radio de 30cm de él y no sólo del combate en el que él mismo participa. Al blandir a Ghal Maraz (Valten Elegido y Valten Avatar), el número de heridas que afectan a otros combates será la cantidad inflingida antes de multiplicarla por 1d3, aunque el número multiplicado sigue contando para el combate en el que participa Valten. Valten no puede ser el general del ejército a menos que sea la miniatura con mayor Liderazgo de todo el ejército, y si hay otros personajes en él con el mismo atributo de Liderazgo que Valten, uno de esos personajes deberá ser el general en su lugar. En el caso de que Valten sea el general, las unidades que se encuentren a 30cm o menos de él no podrán usar su Liderazgo tal y como harían normalmente, sino que la regla presencia imponente reemplaza este hecho.

Férrea determinación: *Valten tiene unos nervios de acero y una voluntad de hierro y puede apretar los dientes y seguir luchando a pesar de haber sufrido heridas diez veces más grandes de las que habrían bastado para acabar con un hombre normal*. Valten tiene una tirada de salvación especial de 5+. Además, si Valten muere, debe efectuar un chequeo de Liderazgo al final de esa fase. Si lo supera, su asombrosa fuerza de voluntad le permite ignorar la herida y seguir luchando. Continúa en pie con 1 herida y se descartan las heridas que hayan acabado con él. Hay que tener en cuenta que los efectos de la resolución de combate, el pánico y demás deben calcularse después de determinar si Valten se recupera. Esta regla no se aplica si está huyendo y es arrasado por enemigos a la carga o que lo persiguen o si recibe un impacto con golpe letal.

Valten, Elegido de Sigmar

[Aparecido en la White Dwarf #104]

Puedes elegir a Valten Elegido como una opción de Comandante más una de Héroe. No puede ser equipado con ningún equipo u objeto adicional del que pone aquí

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Valten, Elegido de Sigmar	10	6	5	4	4	3	5	4	9
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	3	1	1	5

Puntos: 490

Armas: Valten Elegido lleva a Ghal Maraz, el Martillo de Sigmar.

Armadura y montura: Valten Elegido lleva una armadura de placas y va montado en un caballo de guerra con barda (lo que le confiere una tirada de salvación por armadura de 2+).

Reglas Especiales: *Valentía inconmovible, Presencia imponente, Férrea determinación*.

Objetos Mágicos

Ghal Maraz: *Ghal Maraz, Rompecráneos en la lengua de los Enanos, es el martillo legendario que blandió el propio Sigmar durante la formación del Imperio hace unos 2.500 años. El rey Kurgan le entregó Ghal Maraz a Sigmar en señal de agradecimiento por haber rescatado al Enano y a sus criados de los Orcos y es demasiado poderoso como para que ni siquiera los mejores herreros rúnicos de la actualidad puedan llegar a copiarlo*. El Martillo de Sigmar confiere a su portador +2 Ataques. Todos los impactos hieren automáticamente y anulan tiradas de salvación por armadura. Además, cada herida no salvada se transforma en 1d3 heridas.

Emmanuelle Von Lievewithz, Condesa Electora de Nuln

By Aranor (tindaloss@hotmail.com)

La joven y hermosa Condesa Emmanuelle von Liebewitz, gobierna en con notable eficacia Nuln, tercera ciudad-estado más importante del Imperio. Aunque tristemente, tal vez sea más famosa por sus fiestas y celebraciones que por sus méritos políticos. Como reza el dicho popular, "la cabeza de la condesa está tan vacía como su manifiesto", y esto motivo de mofa entre sus opositores, aunque nunca en presencia de la Condesa.

Más allá de esta relativamente merecida fama, Emmanuelle es una líder justa y capaz, cuya atención por su pueblo ha permitido que Nuln florezca, en especial gracias al desarrollo promovido con énfasis por la Condesa, de sus ya de por si famosas Escuela de Artillería y Universidades.

Además, La condesa de Nuln es una hábil guerrera. Está considerada entre una los mejores tiradores de todo el Imperio y una estratega sorprendentemente audaz. Estas habilidades militares, unida a sus meritos como gobernante, mantienen a raya a las críticas de sus detractores.

Puedes elegir a Emmanuelle como una opción de Comandante más una de Héroe en un ejército Imperial. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos adicionales. Además, no puede unirse a ninguna unidad y el ejército deberá incluir al menos 3 máquinas de guerra (entre grandes cañones, morteros y/o cañones de salvas) y dos unidades de herreruelos, que serán parte del tren de artillería de Nuln y la cohorte de palacio, respectivamente.

Emmanuelle

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Emmanuelle	10	5	6	3	3	3	6	2	9
Alma Blanca (Pegaso)	20	4	0	4	4	3	4	2	6

Puntos: 375 puntos.
Armas y objetos: Arma de mano, *Las Impacientes*, Armadura ligera, *Medallón de los Vientos*. Monta en su fiel Pegaso *Alma Blanca*.
Reglas Especiales: *Tiradora Experta*, Estandarte Mágico.

Objetos Mágicos

Las Impacientes: *Construidas el Maestro Ingeniero León Todmeister y el propio Patriarca Supremo de las Escuelas de Magia, Baltazar Gelt, se trata de un juego de dos pistolas de repetición que representan la conjunción perfecta entre magia y tecnología. Están hechas a medida de la condesa de Nuln y que le fueron obsequiadas en el día de su investidura como Condesa Electora.* Estas pistolas disparan proyectiles mágicos y se recargan automáticamente. Disponen de disparos múltiples x3, causan impactos de F4, tienen poder de penetración y un alcance de 25 cm. No se aplican modificadores por mover y disparar ni por larga distancia pero si el -1 habitual si se desea realizar disparos múltiples.
Medallón de los Vientos: *Este poderoso talismán pertenece a la familia Von Lievewithz desde hace generaciones y ha sido símbolo del estatus familiar, pasando de padres a hijos durante décadas.* Proporciona una tirada se salvación especial de 3+ contra todo tipo de proyectiles (incluidos los de cañón, catapulta, etc.) que afecte a Emmanuelle o su montura y otorga Resistencia a la Magia de 1.

Reglas especiales

Tiradora Experta: Emmanuelle es una de las mejores tiradoras del Imperio y gracias a la recarga automática de sus pistolas, puede optar por disparar ambas simultáneamente todos los turnos, incluso si las está usando en la fase de combate cuerpo a cuerpo, aplicando un -1 adicional a su HP (en cuerpo a cuerpo, los disparos sustituyen sus ataques normales). Además, se beneficia de todas las reglas de la caballería rápida (disparo, ángulo de visión de 360º para disparar, movimiento...) incluso yendo a lomos de su Pegaso. Si alma blanca muere en combate, dejaran de aplicarse las reglas correspondientes a la caballería rápida.
Estandarte Mágico: Si la condesa Emmanuelle es el General de tu ejército, una unidad de Tropas Regulares (Alabarderos, Lanceros, Espadachines o Arcabuceros) puede portar un estandarte mágico de un valor máximo de 50 puntos.

Objetos Nuevos del Imperio

En la White Dwarf #79 aparecieron unos cuantos Objetos Mágicos descubiertos en Albión. Son COMPLETAMENTE OFICIALES, así que puedes incluirlos sin miedo alguno en tu ejército. En el caso del Imperio, hay un objeto nuevo:

- **Bastón de bruja**. Objeto arcano, 55 puntos. *El Bastón de Bruja lleva inscripciones de los Ancestrales que atraen las energías mágicas del Caos hacia su portador, quien puede modelarlas en forma de potentes hechizos*. Una vez por fase de magia propia, el hechicero puede utilizar el Bastón de Bruja para conseguir energía adicional. Cuando es utilizado, el Bastón genera 1D3 dados de energía (efectúa la tirada cada fase de magia). Sin embargo, deben mantenerse esos dados aparte (lo mejor es utilizar dados de diferente color) , ya que sólo puede utilizarlos el hechicero que posee el Bastón de Bruja. Si al efectuar la tirada para determinar los dados de energía obtenidos con el Bastón el resultado es 1, el hechicero sufrirá automáticamente una disfunción mágica por cada resultado de 1 que haya obtenido.

Regimientos Actualizados

Hay algunos regimientos que han desaparecido en la sexta edición. Las reglas "adaptadas" a Sexta están bastante ponderadas, o incluso infravaloradas. En su mayor parte son de Hordas Invasoras, pero en algunos casos se han hecho otras adaptaciones.

0-1 Reiksguard (unidad ESPECIAL)

Reiksguard

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Reiksguard	10	4	3	4	3	1	3	1	8

Puntos: 10 puntos por miniatura
Tamaño de la Unidad: 10+
Armas y equipo: armadura pesada, espada (arma de mano), escudo. **Reglas especiales**: sólo se pueden incluir si el General del ejército es un Conde Elector y va a pie. Mientras el General esté en la unidad de Reiksguard, la unidad es inmune a desmoralización. No puedes incluir ningún otro personaje en la Reiksguard exceptuando al General.
Opciones: puedes convertir un Reiksguard en Campeón (+10 puntos, tiene +1A), en Músico (+6 puntos), y en Portaestandarte (+10 puntos). El Portaestandarte puede llevar el estandarte mágico Estandarte de Guerra por +25 puntos.

0-1 Carro de Guerra (unidad SINGULAR)

Carro de Guerra

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro de Guerra				5	4	5			
Tripulación		3		3			3	*	7
Caballo de Guerra	20	3		3			3	1	

Puntos: 200
Tamaño de la Unidad: 1
Potencia de la unidad: 8
Reglas especiales: Se considera un carro a efectos de juego (es una sola miniatura formada por el carro, los caballos y la tripulación). Tiene una tirada de salvación por armadura de 4+ y causa 1D6 impactos cuando carga.
Los ataques del Carro cuando impacta y de los Caballos se realizan de forma normal. Sin embargo la tripulación está formada por ingenieros deseosos de probar sus armas. En la fase de Cuerpo a Cuerpo puedes elegir entre hacer 3 ataques HA3 F3 I3 (la mitad de los tripulantes), o bien que los tripulantes prueben sus armas. Si decides que prueben sus armas, tira tantos D6 como heridas le queden al Carro (máximo 5), y efectúa los ataques según esta tabla (si salen repetidos, se descartan, mala suerte, así que como mucho harás H ataques especiales).

1 Alabarda con garfio. Realizar ataque con HA3 y modificar con +1 a la fuerza (+2 si es contra caballería).
2 Mosquete de repetición. Aunque esté en combate cuerpo a cuerpo, puedes disparar el Mosquete de Repetición (ver libro del Imperio, pág.19) a la una unidad que esté en combate cuerpo a cuerpo con el carro.
3 Rifle largo de Hochland. Aunque esté en combate cuerpo a cuerpo, puedes disparar el Rifle Largo de Hochland (ver libro del Imperio, pág.19) a cualquier miniatura de una unidad que esté en combate cuerpo a cuerpo con el carro (aplicar +1 a la tirada y +1 a la fuerza) o a una miniatura alejada (aplicar las reglas del Rifle Largo).
4 Atrapahombres. Realizar ataque con HA3; ese ataque será de golpe letal.
5 Bola con cadena. Impacta automáticamente a 1D6 miniaturas, modificador de +3 a la fuerza.
6 Trabuco. Usar la plantilla de llamas, las miniaturas totalmente cubiertas son impactadas, las parcialmente con 4+. Las miniaturas impactadas reciben un impacto de F3 con poder de penetración.

También, si el carro no está trabado en combate Cuerpo a Cuerpo ni ha movido este turno, en la fase de disparo puede lanzar los dados para intentar disparar con las armas de proyectiles que tiene. Tira tantos D6 como heridas le queden al Carro (máximo 5), y efectúa los ataques según esta tabla (si salen repetidos se descartan):
1,2,3: sin efecto.

4: Mosquete de Repetición.
5: Rifle Largo de Hochland.
6: Trabuco.

Regimientos nuevos

Cazadores de Vampiros

By Grishzak Kolmillonegro

Los ejércitos vampíricos avanzan por las Tierras Yermas para derrotar a los humanos mortales y establecer un mundo de No Muete. Una organización secreta de hombres fuertes y valerosos lucha desde las sombras contra los malvados vampíros para acabar con su amenaza lo antes posible. Son los Cazadores de Vampiros.

0-1 Cazadores de Vampiros (unidad SINGULAR). Al no ser oficial, tu oponente debe estar de acuerdo en usar esta unidad.

Cazadores de Vampiros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Exterminador	10	4	4	4	3	2	4	2	9
Cazador de Vampiros	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Sacerdote	10	2	3	3	3	1	3	1	7

Puntos: 15 por cada Exterminador, 10 por cada Cazador de Vampiros, 15 por cada Sacerdote.
Tamaño de la Unidad: un Exterminador, de uno a ocho Cazadores, y como mucho un Sacerdote.
Armas y equipo: todos están equipados con arma de mano, armadura ligera y escudo.
Opciones: pueden equiparse con cualquier combinación de las siguientes armas y equipo: *Estaca* (+2 ptos), *ballesta de Sigmar* (+5 ptos), *lanza de Sigmar* (+3 ptos), *ristra de ajos* (+1 pto). El Sacerdote, además, puede equiparse con un *Crucifijo* (+2 ptos).
Reglas especiales: hostigadores, *veteranos*, *bendición*, *formación mixta*.

Objetos

Estaca: *los Cazadores de Vampiros matan a sus víctimas clavándoles una estaca en el corazón.* Si una miniatura equipada con una estaca obtiene un 6 en la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo con un vampiro, éste sufre una herida automática, que no puede ser salvada por la tirada de salvación por armadura.
Lanza de Sigmar: actúa como las lanzas normales, pero tiene la regla especial de las estacas.
Ballesta de Sigmar: *las ballestas de los Cazadores de Vampiros están modificadas para lanzar estacas que se clavan en el corazón del Vampiro.* Las ballestas tienes la regla especial de las estacas.
Ristra de ajos: los vampiros que ataquen en combate cuerpo a cuerpo a una miniatura equipada con una ristra de ajos tiene -1 a la tirada para impactar.
Crucifijo: los vampiros que ataquen en combate cuerpo a cuerpo a una unidad equipada con un Crucifijo, tiene -1 Ataque.

Reglas especiales

Veteranos: los Cazadores de Vampiros son especialistas en la lucha contra éstos, por lo que son inmunes al miedo causado por ellos.
Bendición: *si se incluye un Sacerdote, éste bendice a la unidad al inicio de la batalla*. La unidad es inmune a nigromancia.

Hermanas de Sigmar

By Namarie, thanx 2 Albert Gómez

Durante siglos, la nobleza del Imperio ha enviado a sus hijas más rebeldes o problemáticas al Sagrado Convento de la Orden de las Hermanas de Sigmar en Mordheim para que fueran iniciadas en la única orden de sacerdotisas dedicada al dios patrón del Imperio. Las Hermanas de Sigmar, como habitualmente son conocidas, han viajado tradicionalmente a lo largo y ancho del Imperio administrando su ayuda a los pobres, atendiendo a los Huérfanos y curando a los enfermos.

Pero no son precisamente unas mujeres débiles.

El duro entrenamiento y la severa disciplina del convento incluyen el dominio de las artes guerreras además de las eclesiales, ya que el dominio del cuerpo no es sino el primer paso en el dominio del alma.

0-1 Hermanas de Sigmar (unidad Singular)

Hermanas de Sigmar

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermanas de Sigmar	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Matriarca	10	4	4	3	3	1	4	2	8
Augur	10	2	2	3	3	1	3	1	7

Puntos: 13 puntos por miniatura
Tamaño de la Unidad: 10-25
Armas y equipo: armadura ligera, *martillo de Sigmar*.
Reglas especiales: Inmunes a desmoralización, furia asesina. La unidad tiene resistencia a la magia (1).
Opciones: puedes convertir una Hermana de Sigmar en Matriarca (+10 puntos), y otra en Augur (+10 puntos). La Matriarca tiene armadura pesada en vez de ligera. La Augur puede repetir las tiradas para impactar falladas.

El *Martillo de Sigmar* es un arma que requiere ambas manos y proporciona un +1 a la fuerza. Además, contra miniaturas del Caos o No Muertos, tiene la habilidad Golpe Letal. Aunque las miniaturas de Hermanas vayan armadas de distinto modo, se considerará que llevan siempre un Martillo de Sigmar.

[Nota: Este regimiento ha sido probado varias veces con resultados corrientes, es decir, son buenas, pero no desequilibran. Vuestro oponente no debería tener ningún inconveniente en que se usaran]

Caballeros Famosos de Volkmar

By Etherian Goldsword (anikilator25@hotmail.com)

Volkmar y sus Caballeros Famosos se llamaban así por sus hazañas en todo el viejo mundo. Participaron en la última incursión del Caos, derrotando a multitud de demonios.

Volkmar ocupa una opción de héroe en tu ejército, y sus caballeros ocupan una opción de unidad básica. Deben incluirse tal y como aparecen aquí, sin modificaciones. Ningún personaje extra puede unirse a los Caballeros Famosos, y Volkmar no puede separarse de la unidad.

Caballeros Famosos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Volkmar	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Caballero Famoso	10	4	3	4	3	1	4	1	7
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	-

Puntos: Volkmar y 7 Caballoers Famosos (incluidos Sleiden el Portaestandarte y Sperman el Músico) tienen un coste de 443 puntos. El tamaño de la unidad puede aumentarse hasta 16 por un coste de 33 puntos por Caballero Famoso.

Armas y equipo: Volkmar lleva la espada *Tormenta Ancestral*, la *Armadura Resplandeciente* y el *Amuleto de la Gloria*. Los Caballeros tienen lanza de caballería, arma de mano, armadura de placas y escudo. Volkmar y sus Caballeros van montados en caballos de guerra con barda.

Reglas Especiales: *Trastornados* (Volkmar y sus Caballeros son inmunes a psicología).

Objetos Mágicos

Tormenta Ancestral: +2 a la fuerza de Volkmar. Además, anula TSA's.

Armadura Resplandeciente: proporciona una tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede mejorarse de ninguna manera.

Amuleto de la Gloria: Volkmar tiene una tirada de salvación especial de 4+

Sacerdotes Guerreros de Ulric

Puedes elegir un Sacerdote Guerrero de Ulric como una opción de Héroe.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sacerdote de Ulric	10	4	3	4	4	2	4	2	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 95.

Armas y equipo: arma de mano.

Opciones: puede escoger arma de mano adicional (+4p), arma a dos manos (+4p). Puede equiparse con armadura ligera (+2p), armadura pesada (+4p) o escudo (+2p). Puede montar en un caballo de guerra (+10p) que puede llevar barda (+4p). Se le puede equipar con objetos mágicos de la lista de objetos mágicos comunes o del Imperio hasta un valor máximo de 50 puntos. No pueden coger objetos consagrados a Sigmar o guardados en las arcas imperiales de Altdorf, es decir, no pueden coger ningún objeto de los siguientes: la Espada de Segismundo, Espada de Acero Bendito, Armadura de Oro Élfico, Amuleto de Jade, Armadura de Hierro Meteórico, Sello de Sigmar, Sudario de Magnus.

Reglas Especiales: *Bendición de Ulric, Muerte a los Débiles, Plegarias de Ulric*.

Reglas Especiales

Bendición de Ulric: la presencia de un Sacerdote de Ulric añade un dado a la reserva de dados de dispersión del ejército. Los sacerdotes de Ulric no se unirán nunca a unidades de Caballeros, excepto los Caballeros del Lobo Blanco. Tampoco se unirán a unidades que contengan Sacerdotes de Sigmar. Por último, decir que un Sacerdote de Sigmar nunca lanzará sus plegarias sobre un Sacerdote de Ulric, y viceversa.

Plegarias a Ulric: las Plegarias a Ulric funcionan como las Plegarias a Sigmar (ver libro del Imperio página 16) con un nivel de energía 3. Las plegarias son las siguientes:

- Aullido de Guerra. El sacerdote y la unidad que dirija añadirán 1d6+2cm a sus movimientos de carga. Si la carga resulta fallida, el movimiento extra se pierde y deberá realizarse un movimiento normal en dirección al objetivo. Esta plegaria seguirá activa hasta que no sea dispersada, el sacerdote intente lanzar una plegaria diferente o muera.
- Destrucción. Toda miniatura enemiga en contacto peana con peana con el Sacerdote recibe un impacto de F4.
- Frío del Invierno. Toda unidad enemiga trabada en combate cuerpo a cuerpo con la unidad donde esté el Sacerdote debe hace un chequeo de Liderazgo. Si no lo supera, recibe un penalizador de –1 a sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo. Esta tirada no se considera un chequeo de psicología.
- Cólera de Ulric. El Sacerdote y la unidad donde esté incluido son inmunes a miedo, terror y pánico. La plegaria seguirá activa hasta que sea dispersada, el sacerdote intente lanzar una plegaria diferente o muera.

Muerte a los Débiles: el personaje y la unidad donde esté sienten odio hacia toda miniatura con un atributo de Liderazgo de 6 o inferior (aunque sean inmunes a psicología).

Sacerdotes Guerrero de Verena

[Nota: los Sacerdotes Guerreros de Verena son de Ian Hawkes, el autor de los S.G. de Ulric y de la lista del Culto de Ulric. Las reglas no son oficiales (debes pedir permiso a tu oponente para usarlas) pero están equilibradas; el trasfondo lo he encontrado por Internet… Podéis enviar vuestros comentarios sobre las reglas a Ian, en anarchistica1@yahoo.com]

Los Nuevos Milenaristas son una facción algo radical de Sacerdotes Guerreros de Verena de los alrededores de Middenheim. Creen que ellos son los que deben luchar contra todas las injusticias de la sociedad y conseguir un nuevo equilibrio para alabar a Verena, la Diosa de la Justicia. Son absolutamente opuestos al Caos, y llevan a rajatabla la famosa frase del Emperador "Los Mutantes no deben existir". Su especial y fanática actividad contra los mutantes y a favor del Emperador no es del todo del agrado del graf Boris Todbringer, pero son una fuerza creciente e importante.

Puedes elegir un Sacerdote Guerrero de Verena como una opción de Héroe. Puede incluirse en una lista del Imperio o cualquier variante (incluidas las listas de Middenheim y la de Culto de Ulric).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sacerdote de Verena	10	4	3	4	4	2	4	2	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 95.
Armas y equipo: arma de mano.
Opciones: puede escoger arma de mano adicional (+4p), arma a dos manos (+4p). Puede equiparse con armadura ligera (+2p), armadura pesada (+4p) o escudo (+2p). Puede montar en un caballo de guerra (+10p) que puede llevar barda (+4p). Se le puede equipar con objetos mágicos de la lista de objetos mágicos comunes o del Imperio hasta un valor máximo de 50 puntos.
Reglas Especiales: *Bendición de Verena, Fe en el Equilibrio, Plegarias a Verena*.

Reglas Especiales

Bendición de Verena: la presencia de un Sacerdote de Verena añade un dado a la reserva de dados de dispersión del ejército. Los sacerdotes de Verena no se unirán nunca a unidades de Caballeros del Lobo Blanco. Tampoco se unirán a unidades que contengan Sacerdotes de Sigmar ni de Ulric. Por último, decir que un Sacerdote de Verena nunca lanzará sus plegarias sobre un Sacerdote de otro dios, y viceversa.
Fe en el Equilibrio: un Sacerdote de Verena (y la unidad donde esté) pueden repetir cualquier chequeo de pánico fallado.
Plegarias a Verena: las Plegarias a Verena funcionan como las Plegarias a Sigmar (ver libro del Imperio página 16) con un nivel de energía 3. Las plegarias son las siguientes:

- El Acólito: El enemigo debe declarar todos los secretos a 30cm del Sacerdote (p.e. objetos mágicos, número de fanáticos, etc.)
- El Árbitro: Se puede lanzar sobre un personaje o campeón amigo a una distancia máxima de 30cm. Dicho personaje (o campeón) gana +1A si está en un desafío. Esta Plegaria deja de tener efecto cuando termina el desafío, el personaje (o campeón) muera, el Sacerdote muera, o si decide lanzar otra Plegaria.
- El Guardián: El Sacerdote pasa a generar 2 dados de dispersión en vez de 1. Esta plegaria tiene efecto hasta que el Sacerdote muera o decida lanzar otra Plegaria.
- El Vengador: El Sacerdote se considera que tienen un atributo de F7 (modificable después por armas, etc.) para el próximo impacto (en combate cuerpo a cuerpo) que consiga con éxito en la próxima fase de combate cuerpo a cuerpo.

Guardia Sagrada de Morr

[by La Casa de Casti: lacasadecasti@terra.es]

[Nota de Namárië: excelente unidad, útil, original y muy bien ponderada. En The Empire Collector's Guide sale una conversión de Guardia de Morr muy interesante, substituyendo las cabezas por cabezas de Emisario Oscuro, limando los cuernos; queda muy bien.]

El Culto a Morr

De todos los dioses y cultos que existen a lo largo y ancho del Imperio, sin duda el más enigmático es el culto a Morr, el dios de la muerte. Pocos son en la tierra de Sigmar los que se atreven a reconocer en publico que adoran a una deidad tan siniestra, pero no son pocos los campesinos que se persignan en la soledad de la noche, rogando a Morr para que cuando les llegue la hora les llame a su lado con dignidad y con el menor sufrimiento posible.

El culto a Morr defiende que la muerte no es necesariamente una experiencia dolorosa y terrible; Al contrario, los Morrics consideran la muerte como algo absolutamente necesario, puesto que es parte fundamental de la vida. Los sacerdotes de Morr predican para que la gente no tema a la muerte, ya que en el momento oportuno, Morr tenderá a cada hombre y a cada mujer su huesuda garra. Los más fanáticos en este culto incluso consideran que la muerte puede llegar a ser "hermosa", siempre y cuando esta llegue a la persona en el momento dictado por Morr, y si el fallecido acepta su destino con serenidad y dignidad.

No es de extrañar que los momentos de mayor apogeo del culto a Morr siempre hayan coincidido con grandes catástrofes, como la gran epidemia de peste negra en el año 1111, o la devastación sufrida en las provincias del Sur durante el ¡Waaagh! del Kaudillo Gorbad Garra'ierro. En aquellos momentos los sacerdotes de Morr impidieron que el dolor por los caídos quebrantara el espíritu de las gentes del Imperio.

Los seguidores de Morr representan a su dios como un hombre envuelto en oscuros ropajes de aspecto raído y completamente encapuchado. Su rostro es completamente impenetrable, imposible de ver bajo las sombras de su capucha. La única parte visible de su anatomía es su mano, de aspecto huesudo y crispado. Esa misma mano ruinosa es la que señala a los que van a morir. Cuando la persona ya ha fallecido y su alma abandona el cuerpo, Morr le tiende su decrépita garra para conducirla de la mano en su viaje hasta el otro mundo. Solo allí Morr se descubre y las almas de los fallecidos pueden por fin contemplar su rostro. (Obviamente, nadie ha regresado desde el reino de los muertos para describir cómo es el rostro de Morr.)

El secretismo sobre este culto es absoluto; nada se sabe acerca de los sórdidos rituales que se llevan a cabo en sus templos, ya que estos santuarios nunca se encuentran en las ciudades o próximos a las aldeas, sino que se levantan en lo profundo de bosques o pantanos, o incluso en mitad de las llanuras desiertas. Nada se sabe tampoco acerca de los Templarios Negros de Morr, la orden de caballería que constituye el brazo armado de este culto. Silenciosos y sepulcrales, nadie sabe nunca a ciencia cierta donde estarán, pero siempre se presentan momentos antes de la batalla aparentemente de la nada.

Circulan rumores entre el vulgo acerca de los misterios que acechan en el interior de la sede de esta orden: El Castillo Obsidiana, levantado sobre los restos de la batalla de Ovenwald, en la que perecieron infinidad de pielesverdes y soldados imperiales. También corren rumores acerca de los misteriosos lazos que parecen unir a los sacerdotes de Morr con los magos de la Orden Amatista. Hay quien jura haber visto merodear a estos sacerdotes en las cercanías del Colegio Amatista en Altdorf.

Para los seguidores de Morr no existe mayor aberración que la de la nigromancia: cuando un nigromante utiliza sus sucias artes para alzar de sus tumbas a los muertos, privándoles de su descanso, esta quebrantando las leyes de la vida misma. Esta no-vida supone una burla y una ofensa para la mismísima Muerte. Por eso, los seguidores de Morr desde siempre han estado librando una fanática cruzada contra la que a su juicio es la peor de las blasfemias: La Nigromancia.

Guardia Sagrada de Morr

La Guardia Sagrada de Morr equivale al Círculo Interior de la Orden de los Templarios Negros de Morr. Los Guardianes Sagrados de Morr nunca lucen dibujos de cráneos en sus escudos o estandartes. No son partidarios del resto de la imaginería Imperial, en la que hay profusión de símbolos de calaveras y huesos, ya que para ellos el hecho de que se pueda ver un cráneo es porque una tumba ha sido profanada. Los únicos símbolos que lucen estos caballeros son, además de la mano espectral y huesuda que representa al propio dios Morr, lo que ellos llaman, "Los Símbolos de la Buena Muerte": Relojes de arena, lirios, rosas negras y lápidas.

Son muy pocos y oscuros los rumores que circulan sobre los ritos iniciáticos de esta orden, pero aun se sabe menos acerca de los métodos de promoción que conducen a un Templario Negro a convertirse en un miembro de la Guardia Sagrada. Sea como fuere, estos guerreros, siempre ocultos bajo sus capuchas y sus máscaras de hierro son famosos por luchar hasta el último hombre para defender las vidas de los habitantes del Imperio (hasta que el implacable dedo de Morr las reclame.)

Puedes incluir 0-1 unidades de la Guardia de Morr en un ejército Imperial como una unidad Básica (que no cuenta para el mínimo de unidades básicas que debe incluir el ejército).

Guardia de Morr

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardián Sagrado	10	4	3	4	3	1	3	1	8
Maestre Guardián	10	4	3	4	3	1	3	2	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 30 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 5+
Armas y equipo: *Guadaña de guerra*, arma de mano, armadura de placas, escudo. Montan en caballos de guerra con barda.
Colores: Armadura y barda negras. Las capuchas pueden pintarse negras, o bien azul marino o púrpura oscuro. No lucen plumas, laureles ni ese tipo de adornos. Puede haber detalles de la armadura, como la máscara de hierro, en tonos metalizado oscuro (bronce o hojalata.) Los símbolos en armaduras y banderas serán escasos y poco ostentosos.
Opciones: Puedes convertir un Guardián Sagrado en Músico (+9 puntos), Maestre Guardián (+18 puntos) o Portaestandarte (+18 puntos). El Portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
Reglas Especiales: *Lúgubres*, *El Culto a la Muerte*.

Equipo

Guadaña de Guerra: *La Guadaña de guerra es un arma similar a las drannach o lanzas acuchilladoras de los elfos oscuros. Básicamente es una guadaña con una hoja larga y delgada ligeramente inclinada hacia arriba. Los Guardianes Sagrados la empuñan con una sola mano, a modo de arma de corte*. La guadaña de guerra siempre suma +1 a la Fuerza del portador durante el combate cuerpo a cuerpo.

Reglas Especiales

Lúgubres: *La sola visión de los Guardianes Sagrados de Morr provoca escalofríos en el espinazo de sus enemigos. Un silencio sepulcral siempre los rodea, y una brisa sobrenatural y desapacible les precede.* Los Guardianes Sagrados causan *Miedo*.
El Culto a la Muerte: *Como todos los adoradores de Morr, sus caballeros hace tiempo que han dejado atrás el miedo a morir, y aborrecen cualquier forma de nigromancia.* Los Guardianes Sagrados son inmunes a la desmoralización. Además, sienten *odio* hacia todas las miniaturas de No-Muertos (Khemri y Condes Vampiros).

Cazadores de Hergig

0-1 Cuerpo de Cazadores de Hergig . . . . . 14 ptos./miniatura
By Rompe <catind44@hotmail.com>

El Cuerpo de Cazadores de Hergig es un grupo de tiradores de elite que patrullan con frecuencia los bosques que rodean la capital, aunque algunas veces también vigilan otras partes de su provincia. Con sus perfeccionados rifles de caza, les gusta perseguir a grupos de orcos, goblins y hombres bestia, aunque a veces también se aventuran a la caza de bestias mayores, como minotauros o trolls. Se esconden entre los árboles, y esperan la presa, puede que durante horas. A la orden del oficial (llamado tirador) mediante un silbido o un sonido imitando el de un animal, todos disparan a la vez y aniquilan al enemigo. A veces, en caso de mucha necesidad, grupos de los cazadores van a la batalla para apoyar a los regimientos de arcabuceros y ballesteros, efectuando precisas andanadas de fuego contra el enemigo, o escondiéndose y hostigando a los enemigos. A todo el ejército le es de agrado que vengan a la batalla los cazadores, excepto a los batidores. Los dos grupos tienen una rivalidad considerable, porque si los cazadores van al campo de batalla, seguramente lo harán como exploradores, justamente la tarea que mejor hacer los batidores... Pese a todo lo que les digan los arqueros de la milicia, el resto del ejército les tiene mucho respeto.

Puedes incluir un regimiento de Cazadores de Hergig como una unidad singular.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cazador	10	4	4	3	3	1	3	1	7
Tirador	10	4	5	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: 5-10.

Armas y armaduras: arma de mano, rifle largo de Hochland, armadura ligera.

Opciones:
- Puedes convertir un cazador en tirador por +5 puntos.

REGLAS ESPECIALES
Rivalidad: Si en el mismo ejército hay una unidad de batidores, sólo una de las dos unidades podrá desplegarse como exploradores antes de la batalla. Además, los batidores y los cazadores nunca se podrán acercar a más de 20 cm los unos a los otros. Si por cualquier razón se acercaran a más de 20 cm (por un movimiento de huida, por ejemplo) deberían alejarse obligatoriamente en la siguiente fase de movimientos una de las dos unidades.
Disparo de Honor: Sólo el tirador de la unidad puede aprovecharse de la regla “Dónde pone el ojo, pone la bala”, que le permite disparar a un personaje enemigo dentro de una unidad.
Formación de batalla: Si los cazadores se despliegan como exploradores, automáticamente son hostigadores. Si de lo contrario, no se despliegan como exploradores, deberán desplegar de la forma normal.
Honor de cazador: Si en el mismo ejército se despliega al Conde Leudenhof de Hochland, los cazadores sentirán la responsabilidad de no defraudar al Conde, por lo que son inmunes al pánico y pueden repetir chequeos de desmoralización.

PD: Como es bastante difícil encontrar 10 miniaturas diferentes que tengan un rifle de Hochland representado, se pueden usar unos arcabuceros ligeramente conversionados: se les puede poner cantimploras, mochilas, cuerdas y muchos objetos que dejaré que descubráis vosotros mismos

Battle

By Gerwin Broers <broers.westwoud@worldonline.nl>

El Ejército Imperial

El ejército Imperial es a priori un poco aburrido. Si eres humano no tendrás la habilidad de un Elfo, ni la brutalidad de un Orco, ni la resistencia de un Enano. Pero tampoco tendrás sus inconvenientes.

La primera palabra que surge al hablar de un ejército imperial es EQUILIBRIO. El Imperio tiene de todo: infantería, máquinas de guerra, tropas de élite, tropas indesmoralizables, hostigadores, caballería pesada... Por ese motivo es un ejército que suele funcionar bien, si se sabe usar. Porque un ejército Imperial tiene otro añadido: esa variedad de tropas, unido a la regla de Destacamentos, hace que sea un ejército difícil de llevar. Hay que tener en cuenta muchas cosas: el Liderazgo no es tan bajo como para saber que huirán, ni tan alto para asegurarse que no lo hagan. Las máquinas de guerra pueden explotar. Y no sabes qué va a hacer el enemigo. Y tu deber es saber reaccionar ante todos esos eventos para que la máquina sigue funcionando.

Si has visto una partida de Caos, Skaven, No muertos o pielesverdes me entenderás. Éstos no suelen tener que preocuparse mucho por lo que haga el enemigo, su táctica es tirar para adelante siempre. En el Imperio tienes que tener en cuenta qué ha hecho tu enemigo y qué puedes hacer, y analizar las posibles consecuencias de cada movimiento. Hay que ser fluido, hay que saber adaptarse, y hay que tener bastante visión táctica.

- Personajes
    - El Gran Maestre es mejor guerrero que un Conde Elector, pero sólo se puede incluir si se incluye también la orden de caballería correspondiente. No es tan difícil, pero hay que pensar que entonces el núcleo del ejército es probablemente el Gran Maestre y la unidad de caballería. Esa unidad, además, pasa a ser inmune a psicología. Interesante, verdad?
    - Un Conde Elector puede tener un Grifo (bisho que vuela y causa terror, además de ser fuertote en CaC), y que una unidad básica lleve un estandarte mágico de 50 puntos. Tener el Grifo es tentador, pero alejas al pueblo del L9 del General, hecho que se puede suplir con Capitanes y Sacerdotes Guerreros (L8) para la tropa básica. La diferencia es que el Sacerdote pega un poco menos que el Capitán, pero a cambio da un dado extra de dispersión para esa unidad y es potente contra Caos. De hecho ese es el núcleo: si se juega contra Caos, No Muertos o Skaven, son una opción más que interesante; si no, casi es preferible un Capitán.
    - Respeto a la magia, es a priori un desperdicio poner un hechicero de N3/N4. En cambio, los de nivel bajo (mejor N2) son recomendables: dan dados de dispersión, y sabiendo que se puede escoger el hechizo más barato de cualquier saber, es interesante estudiar esa posibilidad.
    - Los Maestros Ingenieros... a menos de 2.000 puntos no lo recomendaría. A partir de 3.000 la cosa cambia, ya que ese repetir el dado para morteros es una característica muy útil.
- Básicas
    - Alabarderos. Van bien para actuar de destacamentos: cinco ataques por el flanco de F4 pueden hacer alguna herida extra.
    - Lanceros. De acuerdo, pueden luchar dos filas, pero la HA3 hace que sean una opción más de “relleno” que otra cosa. También pueden ser interesantes como destacamento (10 ataques HA3 F3, alguna herida hará, no?)
    - Espadachines. Bastante interesantes: tienen HA4, y una tsa de 5+ para proyectiles y 4+ para cuerpo a cuerpo. Su coste de 7 por miniatura los hace una buena opción como unidad principal.
    - Arcabuceros. Lo mejor es desplegarlos en colinas, en filas de 10 (o 2 de 5). Huirán a las mínimas, así que colócalos detrás del ejército para que no hagan huir a los demás. Por 25 puntos extra puedes poner un tío de HP4 con un Rifle Largo de Hochland, esta opción es tremenda!!
    - Compañías libres. De flanqueo (destacamentos), 2A por miniatura por 5 puntos, y que si huyen los demás pasen de ellos. Opción a tener en cuenta

como Lanceros, o incluso mejores porque valen un punto menos (quién quiere armadura? Total, si van a morir igual!)
    - Arqueros / Batidores. La típica unidad tocapelotas que ralentiza al enemigo, en versión “estándar” (arqueros: arco normal, hostigadores) o en versión “completa” (batidores: arco largo, hostigadores y exploradores). Mi consejo es poner sólo una y de batidores, si se quieren tener arcos.
    - Ballesteros. Ideales. Sus 75cm de alcance y la F4 los hace perfectos para ser destacamentos: en una fila de 6, cuando cargan a la unidad principal, en promedio son 3 impactos F4!!
    - Caballeros. Indispensables. Primera (y más importante), porque son bastante buenos (HA4, cargan a F5, tsa muy alta, buen L) y son de PLASTICO!! (Baratos!). La unidad del Lobo Blanco tiene F5 cuando carga, F4 en los demás turnos. Es decir, que deberían estar en todos los ejércitos imperiales. No hay que decir que la “opción” de Círculo Interior se transforma en obligación (estamos hablando de gente que carga HA4 F6!!!). Si encima ponemos una de Lobos Blancos y otra cualquiera, seria conveniente hacer a ambas de Círculo Interior.
- Especiales
    - Los Grandes Espaderos son la unidad de infantería más buena que tiene el Imperio; aunque en comparación con las demás unidades de élite no son para tirar cohetes (HA4, tsa 4+, F5, R3, I3 pero atacan últimos), el hecho que sean tozudos y puedan llevar un estandarte mágico los hace bastante buenos. Combinados con unos Ballesteros y una Milicia como destacamentos, se transforman en una unidad nada despreciable. Y por un coste en puntos no exagerado!
    - Herreruelos. Avanzan 20cm, disparan 2 pistolas por turno (20cm F4 y poder de penetración) y cuando cargan tienen 2A. Ah, y son caballería ligera. Su mejor uso es, creo, ir rápido a por dotaciones de máquinas enemigas, voladoras y personajes sueltos.
    - Cañón. Esto sí que mola! Contra unidades de muchas filas hace estragos. Y contra cosas grandes que tengan mucha R (carros, dragones, Caballeros del Caos), ya que anulan armadura. Ah, también van bien para cosas frágiles y sin armadura (Elfos por ejemplo), si lo cargas de metralla.
    - Mortero. Mis favoritos ☺ son como una catapulta pero con la plantilla grande. Si aciertas en la distancia, y aciertas el golpe (aquí los ingenieros son vitales) el impacto de F3 1D6 heridas y sin armadura es brutal. Y encima sólo vale 75 puntos.
- Singulares
    - Cañón de salvas. Si lo pones (no hay muchas alternativas), que sea en primera línea. A corto alcance puedes (si te sale bien) llegar a hacer 27 impactos de F5 y –3 a la salvación de armadura. Brutal. Claro que tiene cierta tendencia a explotar...
    - Flagelantes. Una unidad de 10 para frenar cosas grandes, que causen miedo o terror, es ideal. A principio quizá los 2 ataques de fuerza 5 en primer turno te hagan fijarte en ellos, pero no tienen armadura y tienen una HA de 2.
    - Tanque a Vapor. No lo he probado. Por qué? Primero porque no he querido gastarme 75€ en dicha bestia. Quien lo ha probado lo recomienda, se ve que es semi indestructible.
- Consejos tácticos
    - Como básicas usa lanceros o espadachines, y siempre con destacamentos, a ser posible de Ballestas y de Alabardas. Las dos de Caballería (como mínimo), aunque marchen y carguen a 36cm, son unidades muy rápidas, pero no las lances a lo loco porque puedes echarlas de menos.
    - Si tu oponente es de tipo “machaka” (caos, verdes), recíbelo con metralla de cañón, dos (o más) cañones de salvas, y tírale pólvora (hasta escupitajos si quieres). Ojo con las arpías y hechizos tipo “cabezazo” que se van comiendo las dotaciones.
    - Si tu oponente es de tipo “atrás” (Elfos, Lagartos) prueba a tirarle morterazos y cañonazos.

- Recuerda poner algún hechicero. El par de dados de dispersión y la posibilidad de hacer algún hechizo que otro puede llegar a ser vital. Y si puedes poner un segundo hechicero, mejor.
- Y, sobre todo, ADÁPTATE al enemigo. Haz un ejército flexible.

Puntos débiles y fuertes del Imperio

Puntos débiles:

- Son el típico ejército que se diseña para que la partida sólo dependa de la suerte, no de lo que hagan los generales. Cargando de cañones que la mitad de las veces revientan y la otra mitad destrozan al enemigo, la partida se vuelve un "cara o cruz" con miniaturas.
- Su magia es “común”. No tienen magia especial, y ninguno de los hechizos de los Ocho Saberes desequilibra (aunque el hechizo 1 del Saber de las Bestias, para reagrupar automáticamente todo tu ejército, no está mal). El Saber de las Sombras también es bastante completo: hacer volar a un personaje, seises para impactar a una unidad, la unidad causa miedo...
- Su liderazgo 7 es bastante malo, hace que cualquier batalla, a nada que ganes por poco, ya es probable que echen a correr.
- Si lo usas como sólo atrás, vas a perder. Si lo usas como sólo adelante, también. Hay que mantener un equilibrio, que muchas veces cuesta encontrar.

Puntos fuertes:

- Son tácticamente muy versátiles: puedes usar pólvora, infantería, caballería... Que quieres meter mucha magia, pues magos a mansalva. Quieres quedarte atrás y atacar con disparos, pues ahí tienes arcabuceros, ballesteros, cañones y morteros que te lo ponen fácil. Quieres un frente amplio y lleno de tropas, pues tienes tropas baratas y destacamentos para cubrir el frente que te sacan de más de una. Dispone de caballería ligera (con dos disparos por miniatura), exploradores (con arco largo), flagelantes (inmunes a todo)...
- Su Caballería Pesada es básica (de momento el único ejército que la tiene), y si son del Círculo Interior, tener una básica de HA4 F4 (o más), que cargan 40cm, y que tienen salvación de 2+ o 1+ es realmente bueno.
- Tienen espadachines, tíos que por 7 puntos tienen HA4 y una TSA de 4+ (e iniciativa 4, contra muchos ejércitos es vital).
- Destacamentos. Simplemente genial. Aunque tácticamente no sea sencillo de llevar, el hecho de contracargar y disparar hace que no sean tan débiles. Pongamos una unidad de 20 Grandes Espaderos “full equip” (165), más cinco hombres de las Compañías Libres por un flanco (25), más seis Ballesteros (48). En total, por menos de 250 puntos tienes una unidad que cuando es cargada responde con (por lo menos) dos impactos de ballesta de F4, para luego estrellarte contra seis ataques HA4 y salvación de 4+, y ser cargado por el flanco por diez ataques. Con lo que, bono por filas, anulan las filas de quien ha cargado y encima carga por el flanco (por no decir que puede ser que haya hecho alguna baja). Además, los Destacamentos protegen los flancos, y si te los cargas (o huyen) la unidad principal pasa de ellos.
- El Mortero (catapulta que hace más “pupa”) puede acabar con unidades de poca Resistencia; el cañón fácilmente dañará a un dragón (o unidad de infantería, o carro, o lo que sea), y el cañón de salvas si no explota masacra unidades enteras.

Tácticas de Imperio contra Condes Vampiro

(by Zeo WebKnight)

El ejército de no-muertos no tiene prácticamente proyectiles, por lo que una posición muy sabia es quedarse quieto con tropas de proyectiles y masacrarlos. Debido a la "alta" resistencia de la tropa que está muerta (R3) recomiendo más largo alcance a potencia (si son las dos cosas, no nos vamos a quejar). Pero tienes que tener cuidado. La tropa no muerta es engañosamente lenta... hasta que salta el nigromante con la danza macabra, y entonces es mortalmente rápida. Y ya no hablemos si encima están cerca del General. Con la Danza Macabra un esqueleto puede llegar a moverse 40cm (10cm del movimiento normal + 20cm de Danza Macabra + 10 por estar cerca del General), ya sé que es una pasada, pero es así. Escribí a la GW, extrañado ante tal cantidad de centímetros en un turno, y me dieron la razón. Así que si un esqueleto se mueve 40cm, ¡un esqueleto montado en pesadilla puede llegar a mover 50cm! (¡¡¡20+20+10!!!). Así que si el general vampiro tiene un hechicero competente o el báculo de la condenación...pues la lentitud no-muerta se esfuma y se transforma en uno de los ejércitos más veloces que he visto nunca. Tropas de caballería avanzando y marchando hasta 50cm y tropas de infantería que pueden llegar a los 40cm.

Los regimientos de Imperio acostumbran a ser enormes, igual que los regimientos de no-muertos, por lo que la psicología no tiene por qué asustar a un general del imperio, al menos no mientras el regimiento contrario no supere en número al regimiento imperial.

Equiparía a los personajes y unidades con objetos contra no-muertos (colmillos rúnicos) y objetos que toquen la moral al vampiro enemigo (una buena opción suele ser el Icono de Magnus).

Regimientos

- Aconsejo como tropa a pie de cuerpo a cuerpo a los alabarderos, los lanceros, los ballesteros, y por supuesto a los flagelantes, pues son inmunes a psicología y 2 ataques de buena Fuerza van muy bien.
- La caballería es esencial, mínimo una unidad. La tropa no-muerta tiene una muy buena caballería pesada.
- En el apartado de proyectiles, recomiendo arcabuces y ballestas.
- Referente a las maquinas de guerra, hay donde discutir. Yo personalmente no pondría ni un solo cañón. Pondría uno o dos morteros y uno o dos cañones de salvas, porque hacen muchas bajas. El mortero para no-muertos es muy útil, pues los no-muertos no se caracterizan por su resistencia. Ante el problema de la desviación, piensa que las unidades de no-muertos son enormes, y si no le das a la que querías, tienes todos los números para darle a la de al lado. Al ser de zona y no de objetivo, se llevará muchos esqueletos / zombis / necrófagos por delante. Los Hellblaster son para salvar las cortas distancias, donde el mortero se hace inútil. Incluso los pondría en primera línea, pues una vez que el ejercito enemigo llega al cuerpo a cuerpo, no sirven de mucho.
- Pero uno de los puntos más importantes al combatir a no-muertos es la magia. La nigromancia es una de las magias más peligrosas y sutiles que hay. Es peligrosa tanto a nivel táctico (danza macabra = movimiento, invocar no-muertos = refuerzos) como a nivel de combate (tan desagradable como la mirada de Nagash, la maldición de los años o la mano de polvo hay pocos hechizos, sobre todo el último, que no es muy destructor pero mina la moral ver como tu propio general se muere, se levanta y se vuelve contra tus tropas). Ante esto puedes hacer dos cosas dependiendo de tu carácter respecto a la magia. Si utilizas la magia de forma ofensiva te recomiendo un solo mago de nivel 4 (a ser posible potenciado con objetos mágicos), en cambio si tu carácter es claramente defensivo te recomiendo muchos de nivel 1 o varios de nivel 1 o 2. El hechicero de nivel tres aún no sé que pinta en los ejércitos. Es demasiado caro para ejércitos pequeños o medianos, y demasiado barato para ejércitos de gran tamaño (por la diferencia en puntos escoges uno de nivel 4...).

En resumen:

- Personajes: Discutible. La magia es más o menos indispensable, si es a menos de 3000 puntos pon como General alguien al mando de los caballos. Si es a más, puedes gastarte puntos en un hechicero N4. No pongas Grifo, recuerda que todos los No Muertos reaccionan con Miedo y no Terror ante el pollo. Y pon personajes armados con armas mágicas siempre... por si las Huestes Espectrales o Doncellas.
- Básicas: Caballería, arcabuceros, ballesteros. Los Destacamentos van bien porque cuando huyan (ante un enemigo que hace miedo) no afectará a su unidad principal, que podrá cargar (para ello, los Espadachines son muy buenos). Además, recuerda que los Arcabuceros pueden tener un Tirador (HP4) con Rifle Largo de Hochland, ideal para personajes, y un ejército no muerto sin General es muy vulnerable. Y sin magia, mucho más...
- Especiales: Morteros. No uses cañones, usa Morteros. Los Grandes Espaderos pueden ir bien (si van apoyados de sus Destacamentos, cuando cargan fulminan). Sobre los Herreruelos... pueden estar bien.
- Singulares. Difícil elección. Una de Flagelantes va increíble contra ese peazo unidad de Caballería. Una Compañía Maldita ya sería la rehostia. Y por último, Cañones de Salvas. Y en primera línea. Adiós a los Zombis y Esqueletos.

Tácticas de Imperio contra Enanos

(by Therian Darksoul)

Aunque los Imperiales son el ejército que mas detesto de todo el Fantasy (¿Quien quiere jugar con simples humanos, 3 3 3 3 cuando no le queda mas remedio que ser humano todo el día?), voy a intentar ayudar a este recién llegado a nuestras filas.

Incluso con Imperiales es complicado tratar de ganar en un duelo de artillería y disparos contra los tapones. No olvides que él tiene casi tantos Arcabuces y Ballestas como tú, pero puede aguantar más castigo.

Lo mismo se aplica a la infantería, incluso los guerreros de clan pueden arrollar a tus tropas a pie, y si intentas rodear con Destacamentos una unidad de Matatrolls verás cómo tus muchachos de R3 sin armadura mueren muy, muy rápido.

Si yo tuviera que diseñar un ejército me basaría en los campos en donde yo tengo ventaja: movilidad y magia.

Puedes incluir tantos caballeros como quieras, y deberías cargar la mano en ellos. Los mejores son los del Lobo Blanco, ya que tienen el +2 a la fuerza el turno en que cargan, y siguen pegando con +1 los siguientes turnos.

Los Herreruelos son una opción muy buena para matar a la tripulación de sus cañones antes de que tus caballeros se acerquen a la "zona peligrosa" que representa el cañón órgano. Además, pueden decantar un combate estancado rápidamente a tu favor quitando las filas a una unidad enemiga.

En cuanto a magia, mi favorito (hasta ver las nuevas reglas de Magia Oscura, haw, haw!) siempre ha sido el Saber de las Sombras. Es económico de lanzar y confiere a tus tropas aún más movilidad. Además, si consigues lanzar el hechizo de causar miedo sobre una unidad tuya suficientemente grande, el liderazgo de 9 de los Enanos no les evitará una ignominiosa huida...

Ten cuidado con lo del mago de nivel 4. Los Imperiales no andan muy sobrados de liderazgo y un simple chequeo de pánico puede acabar en un desastre. Estás avisado.

Areche añadió: Te van a masacrar a distancia. Lo mejor es cargar cuanto antes y olvidarte del salvas y poner algún flagelante en su vez pues no creo que te dure mucho con sus cañones. Sólo puedes cargar con caballería o encerrarte lo suficientemente atrás para que no te alcancen sus ballestas, pero eso es retrasar lo inevitable (a la defensiva contra enanos supone la derrota).

Tácticas de Imperio contra los Altos Elfos

by Alex (shifty_ones@hotmail.com)

Tras jugar bastantes partidas contra los elfos, he desarrollado unas estrategias que pueden funcionar eficazmente contra un ejercito tipo (o por lo menos puedes volver a pegarle una paliza a mi contrincante)

El ejército al que me enfrento de Altos Elfos, es un ejercito totalmente ofensivo, con caballería y un montón de unidades de elite pululando para comerme los flancos. Bien, obviamente, primero que no te coman los flancos, parece fácil decir, pero contra corceles élficos y pequeñas unidades rápidas, el problema de verte cargado por los flancos es algo que debes de cuidar. Verse abrumado por cargas y cargas por todo tu frente es algo que pocas tropas pueden aguantar, y el imperio no es una de ellas.

¿Cómo evitarlo? Primero, no seguir su juego y no ir a por las unidades pequeñas, ya que no puedes equipararlas en movilidad, salvo los herreruelos y los batidores, y lo que más necesitas es hacer bloque y elegir los combates que te interesen. Los herreruelos, es la mejor opción para distraer a tropas a pie de los elfos, sin embargo los batidores, aunque los pongo casi siempre (son 3 3 3 3 3 y caros!...pero me gustan la minis) no me hacen nunca, nunca, nunca nada....siempre caen los primeros, no estorban...y eso que los pongo con ese fin. Lo fundamental es poseer una unidad de herreruelos (o más, pero yo no tengo) que mantenga entretenidos a los Leones Blancos (puñeteros bosques) y a los Sombríos (puñetera cualquier cosa que los cubra), esto es fundamental sino quieres entrar en el juego te cargo, huyes, te cargo por el flanco y desmoralización...

Entonces, ¿qué hago con las unidades que me flanquean? Magia, es muy eficaz para crear grandes agujeros... ¡ero son Altos Elfos! (ese maldito +1 a dispersar) ¿Disparos? Pues si, unas buenas tropas de disparo, pero no se te ocurra ponerlas en el flanco. Ese error me costó muy caro por mi recién adquirida inexperiencia ☺ Contra este ejercito en concreto me funciona perfectamente el poner dos grandes unidades de infantería (24 lanceros y 20 espaderos con grupo de mando las dos, con sus destacamentos de milicia cada uno) en el centro de del despliegue y, a cada lado, dos unidades de caballería pesada (8 lobo blanco y 8 guardia de Morr, con grupo de mando las dos). Porque todo este rollo? Para ubicaros mis tropas de proyectiles, las cuales están delante, en primera línea. Un buen mortero detrás del todo. Parece fútbol italiano, pero mientras el mortero hace sus labores en unidades de lanceros, los arcabuceros de primera línea (2 unidades de 12 arcabuceros cada una, SIN grupo de mando) tienen casi todo el ejercito alto elfo para elegir a que disparan, sé que son malos, pero las dos unidades a la vez, pueden hacer chequear esas pequeñas unidades de R3 e incluso destruir (¡¡si!!) carros de blanquitos elfos.

Pero, si concentra lo ''gordo'' en el centro, es fundamental que te muevas el primer turno hacia los lados con los arcabuceros (estando en primera línea claro), eso es un turno menos de disparo, lo sé, pero al colocar las unidades de caballeros en cada lado protegiendo los flancos, no querrá ese objetivo (huir nunca! que puedes iniciar, por lo agrupado del ejercito, una devastación de unidades increíble, si pones músico muy tal vez... una velita a Santo Batidor) Esto te permite, mantener a raya a las pequeñas unidades de especialistas y caballería ligera de los flancos, por lo que tus tropas centrales se encargarán de, si no eres torpe poniendo los arcabuceros en medio de la carga de los caballeros, hacer el resto con sus tropas principales.

¿Y que es el resto? Fundamental pinchar una de caballería (sean Yelmos o Príncipes Dragón) con la de lanceros, no me valen 10 cutres lanceros, necesitamos una grande de verdad, con portaestandarte mágico para poder inmovilizar completamente a esa caballería. Los dragoneros son una unidad que puede ganar una partida por el flanco, por eso es indispensable pincharla con los lanceros, olvídate de cargarla por el frente, solo retenla (¿y un cañón, profe?). Los Maestros de la Espada de Hoeth son fantásticos para mi mortero, caen que da gusto; sin embargo si llegan a entrar en combate (unidad de 20), pueden causar muchos problemas. Si los lanceros están con caballería, o en su defecto con lanceros elfos, es imprescindible que los Maestros sean achicharrados a proyectiles, sino incluso tu gran

caballería se queda corta (unos herreruelos por el flanco vendrían....) Y mucho más si tu contrincante posee un Carro de Tiranoc, este carrito es una apisonadora de flancos, ¿qué hacer si no lo cargo o no lo he destruido antes a fusilazos? Un cañón y listo, sin embargo, este cañón es caro si solo lo utilizar para esto, se amortiza mejor un mortero, pero si tanto quebraderos de cabeza trae el carrito.... (Cuidado con Águilas, Sombríos, etc... que meriendan artilleros imperiales).

Las unidades de Lanceros no es lo principal cuando te enfrentas ante tanta potencia, pero incluir otro mortero adicional, el cual no tengo (pronto.....), sería el antídoto ante esos molestosos 11 ataques en frontal de 5 minis en carga. Yo en mis partidas las intento aislar del resto de unidades para que no me flanqueen cuando me los intento ventilar, ahí entran los herreruelos (porque los batidores....) sin embargo es muy difícil ganarlos en movilidad, más contra un ejercito alto elfo tan ofensivo. Otra cosa que no influyen decisivamente en mis partidas es la magia, yo no lanzo un puñetero hechizo, pero los magos altos elfos tampoco; dos magos N2 con dos, tres pergaminos y no molestan, total para poner otro ''héroe'' en el imperio....mejor anulo los del enemigo.

En conclusión, lo principal ante estos tipos de ejércitos tan ofensivos de los orejotaz blankitoz es elegir bien tus combates, neutralizando las unidades rápidas que te pueden flanquear a base de disparos o neutralizándolas con herreruelos, y ganar el centro con tus unidades de infantería para inmovilizar la caballería potente y rápida que poseen, para flanquearla con la tuya o con destacamentos.... ¿mucho lío?

Aquí tenéis mi núcleo del ejército:

- 24 lanceros: armadura ligera y escudos con grupo de mando completos 193 puntos + 50 puntos con Estandarte del Grifo, que me da de entrada un +6 al resultado del combate (en 4 filas con frontal de 6 minis), no persigues pero no es la utilidad (ahí entran los Caballeros), lo único que gastas comandante poniendo al Conde Elector… patata entre los héroes... una de cal y otra de arena.
- 20 Espadachines con grupo de mando completo TSA +4 CaC 165 puntos
- 20 Milicianos, en 2 unidades de 10 cada una con su Sargento, yo no incluyo lo de armadura ligera, como destacamentos de Espadachines. En total 120 pts
- 24 arcabuceros: 101+101 puntos en 2 unidades...son muchos disparos de F4 (2TSA)...los rifles largos de Hochland es buena opción por 25 puntos, sin embargo es difícil sacar siempre 6, con suerte alguna tirada de +5...pero no creo que así te cargues al mago o al héroe de la unidad...nunca me resultó, pero como sorpresa es válida.
- 8 Caballeros Lobo Blanco del Circulo Interior con todo 289 puntos, contando 25 puntos del Estandarte del Acero, que suma 1D6+2 cm a la carga (WD#106). Frontal de 4 miniaturas con 5 ataques HA4 y F6 en primer turno… ideal para comerse elfos.
- 8 Caballeros de la Guardia de Morr del Circulo Interior con todo, 310 puntos (esta unidad está sacada de Manuscritos de Nuth: Imperio y está muy bien ponderada) Producen miedo y no se desmoralizan, además de F5 todos los turnos, lo del miedo no importa mucho contra elfos y sus unidades... (pero es que la conversión que me curré es para meterla en todos los ejércitos). Cualquier otra de caballería de círculo interior es igualmente válida.
- 6 Batidores con tirador, arcos largos 66 puntos.
- 5 Herreruelos, imprescindibles. Con lo que está son 95 puntos.
- Mortero, imprescindible por 75 puntos. F3 (50% de Herir) –1TSA Plantilla GRANDE (debajo del agujero F6 1D3 Heridas sin TSA) Alcance 30-120 cm.
- Los personajes, si pones el Conde Elector por el Estandarte mágico son 80 puntos + 100 a gastar en objetos mágicos para potenciar el ejercito,porque para potenciar a este ''héroe''..Es bueno usar un portaestandarte y dos magos de nivel 2, cargados con pergaminos de dispersión, por si las moscas.

En total 1565 puntos, el núcleo del ejército está medio hecho. Incluyendo los personajes, un mortero más o un cañón, inflando alguna unidad...ya tenemos un ejército de 2000 puntos. Sin embargo lo de los personajes es un tema aparte, ya que siempre lo vario, poniendo un Capitán con Estandarte Mágico o incluyendo Conde Elector, poniendo 3

magos...según la partida anterior, sin embargo al no tener personajes ni mucho menos desequilibrantes, es fundamental apoyar a las tropas y contrarrestar la magia de los magos Altos Elfos.

Sino siempre quedarán esos magníficos Batidores☺

Uso de un ejército Imperial

[by Namarie]

[Para comprender este apartado se recomienda la lectura de *Organización y uso de un ejército*, en MdN:Tácticas]

Voy a empezar diciendo algo: el ejército imperial es uno de los tácticamente más interesantes que hay. El ejército Imperial, en contra de lo que mucha gente opina, no es bueno por su caballería, ni por sus máquinas de guerra (hay mucha gente obsesionada con la pólvora por ahí).

Es la capacidad de apoyo que tienen sus tropas, encabezadas por la mejor regla que tiene ningún ejército: los destacamentos.

Destacamentos

Comprender el uso de los destacamentos es algo vital si llevas el Imperio. Los destacamentos son pequeñas unidades de apoyo (casi siempre entre 5 y 10 miniaturas) ligadas en cierto modo a una unidad principal. Ambas son de infantería, y hay algunas restricciones respecto a qué unidades pueden realizar qué funciones. Sus principales virtudes son la capacidad de realizar contracargas y cargas de apoyo, y el hecho que las unidades que no son destacamentos son inmunes al pánico de destacamentos.

La contracarga significa que, si la unidad principal de un destacamento recibe una carga de una unidad enemiga, y si el destacamento no es cargado, el destacamento puede cargar por el flanco de la unidad enemiga. Esto es algo que ya le gustaría a los demás razas. La unidad enemiga que nos está cargando no tiene que hacer un chequeo de pánico, pero ganamos el +1 por carga por el flanco y anulamos las filas enemigas (si tenemos suficiente potencia de unidad en el destacamento). Ese “pequeño detalle” hace que si una enoooorme unidad de 15 Caballeros del Caos (de muchocientos puntos) nos carga a nuestros 25 lanceros y un destacamento de 10, empezamos ganando el combate de +5 (bajas aparte). Eso significa que el Caos tendrá que hacernos 6 bajas y nosotros ninguna para que nos gane el combate. No es imposible, ni mucho menos, pero es difícil.

También podemos realizar cargas de apoyo con un destacamento. Es lo mismo que la contracarga, pero en nuestro turno. Es decir, si cargamos con una unidad podemos a la vez cargar con el destacamento por el flanco.

Otra cosa que pueden hacer los destacamentos, si tienen armas de proyectiles, es realizar un fuego de apoyo (disparar con un destacamento de una unidad principal), aunque en mi modesta opinión no nos puede resultar tan beneficioso como el destacamento de infantería.

Es importante remarcar que estas reglas de fuego de apoyo y cargas de apoyo y contracargas pueden realizarse sólo si están a 8cm (3 pulgadas) de su unidad principal. Es importante, pues, mantener los destacamentos cerca de las unidades principales (cosa que resultará difícil cuando el campo de batalla no sea tan grande). ¡Ah! A esa distancia, además, los destacamentos pueden usar el Liderazgo de la unidad principal... va bien para chequeos de pánico por proyectiles o (sobre todo) cuando el enemigo causa miedo.

Los destacamentos son la unidad de apoyo definitiva, no sólo por la capacidad de apoyar a su unidad principal, sino porque si huyen (y suele pasar) las unidades no-destacamentos son inmunes al pánico. Es decir, que son un tipo de unidades que cuando van bien mejoran sensiblemente el rendimiento del ejército, y que cuando van mal (huyen p.e.) no les afecta.

Por ello, debo insistir: para poder ganar con el Imperio es indispensable saber manejar los destacamentos y crear el ejército adecuado para ello.

¿Destacamentos de qué?

El bajo coste de casi todas las unidades imperiales hace que siempre podamos contar con un 10%-15% de puntos destinados a destacamentos. Es muy, muy recomendable (si no obligatorio) incluir uno o dos destacamentos por unidad de infantería. Las unidades de infantería del Imperio, por sí solas, no son mejores que el resto de unidades de infantería. En cambio, cuando se les unen los destacamentos se vuelven letales.

En principio, todas las unidades de infantería del Imperio pueden actuar como unidad principal o como destacamento, con las siguientes excepciones:

- Los batidores y los flagelantes sólo pueden ser unidad principal y no pueden tener destacamentos.
- Los Grandes Espaderos sólo pueden ser unidad principal, aunque pueden tener destacamentos.
- Las Compañías Libres no pueden tener destacamentos.

Es decir, pueden actuar como destacamentos de infantería los Alabarderos, Lanceros, Espadachines y Compañías Libres; y como destacamentos de proyectiles los Arcabuceros, Arqueros y Ballesteros.

Va a gustos el elegir una unidad u otra como destacamentos:

- Alabarderos. Son bastante baratos (6 puntos), tienen F4 y armadura ligera (que no va a salvarnos de mucho). Se recomienda su uso, ya que la F4 hace más posible el herir tanto a unidades de baja resistencia (elfos) como de R4 (enanos).
- Lanceros. Valen lo mismo que los Alabarderos (6p), pero son poco recomendable. Si realizan carga de apoyo o contracarga sólo están efectuando 5 ataques (la lanza no ataca en dos filas si está cargando), con lo que estamos pagando lo mismo que por los alabarderos sin tener F4. Luego tenemos dos ataques, que es tener lo mismo que las Compañías Libres pero pagando un punto más por una armadura ligera que no va a compensar. Son muy poco recomendables.
- Espadachines. 7 puntos. Ganamos HA4 (impactar a 3+ a algunos, y que nos impacten menos) y una importante salvación de 5+ a proyectiles y 4+ en cuerpo a cuerpo. Aún así, para ser un destacamento (una unidad cuya función es apoyar una carga un turno o dos) sus habilidades no valen la pena.
- Compañías Libres. Ideales, primero porque por trasfondo quedan muy bien (una horda de campesinos que apoyan una carga de guerreros Imperiales, y que si huyen los guerreros pasan olímpicamente), segundo porque su relación habilidades/precio no está mal. Por 5 puntos tenemos 2 ataques (es decir un frontal de 10) que puede llegar a hacer alguna baja adicional y decantar el combate finalmente hacia nuestro bando.

En definitiva, como destacamento de apoyo (carga y contracarga) se recomienda o bien las Compañías Libres o bien los Alabarderos. Su tamaño se recomienda siempre del MAXIMO posible. ¿Por qué? Primera porque su precio lo permite (60 puntos un destacamento de 10 alabarderos) y segunda porque debemos tener los suficientes para seguir con 5 en el momento de la contracarga o carga de apoyo.

Acerca de los destacamentos con proyectiles:

- Arcabuceros. Podría ser interesante a priori por su –2 a la tirada de salvación por armadura (quizá contra caballería), pero personalmente no los uso por un motivo: 5 disparos (pongamos 6 mejor) impactando a 4+ (3 impactos) e hiriendo a 3+ contra R3 son 2 heridas, de las cuales puede salvar una. No está mal, pero estamos dejando un punto de resultado de combate al azar. Por ello es preferible no ponerlos, porque con un destacamento de infantería estamos asegurando ese punto (al cargar por el flanco). Si tenemos la posibilidad de poder desplegar un destacamento en una fila de 10, entonces, sin duda, pon 10 arcabuceros, porque esos 10 disparos en el momento de la carga SÍ que van a causar las bajas que desequilibren la balanza.
- Arqueros. Sin duda, si pongo algunos son éstos. Un destacamento de fuego de apoyo tiene una función: causar bajas antes de que se produzca el choque entre la unidad que está cargando y nuestra unidad principal. Pues bien, los arqueros, al ser

hostigadores, pueden hacer más bajas que el resto de unidades de fuego (por poder disparar todas las miniaturas y no sólo una fila).

- Ballesteros. Los más inútiles. La diferencia entre ballesta y arcabuz es no tener el poder de penetración (el –1 adicional a la TSA) y a cambio ganar 15cm de alcance. Pues bien, debido a que los destacamentos que realizan fuego de apoyo disparan en último momento (siempre a corto alcance, véase página 8 "Un destacamento pede disparar sin tener en cuenta la distancia a la que el enemigo inicia la carga") esos cm adicionales son completamente inútiles.

En definitiva, que los más recomendables son arqueros (por poder disparar todos) o, si tu oponente va a llevar Enanos o caballería, arcabuceros.

Las unidades principales

Una vez sabiendo qué unidades pueden actuar de destacamentos, hay que mirar qué unidades pueden actuar de unidades principales.

Alabarderos, lanceros, espadachines y Grandes Espaderos son los más comunes. Todo depende de qué uso queramos hacer. Lo más común es tener la infantería como infantería de choque, por lo que parece que lo más indicado son los lanceros (TSA5+, 2 filas), espadachines (TSA4+ en CaC) o Grandes Espaderos (TSA4+). Los alabarderos, con la armadura de 6+ (ligera) y la F4, parecen más adecuados como una infantería para flanqueo (la F4 puede hacer las bajas que necesitemos). Lo más común es poner los Grandes Espaderos (armadura de 4+, F5, estandarte mágico, son tozudos), y no es una mala opción, aunque yo suelo usar los Espadachines. Motivos? La armadura de 4+ también la tienen los Espadachines en cuerpo a cuerpo (y no atacan últimos como los GE); la alta Fuerza no es propia de una unidad de choque (sino de apoyo y carga por el flanco, aunque no pueden ser destacamentos *sigh*); el estandarte mágico se puede poner igualmente en caso de que nuestro Comandante sea un Conde Elector (o poner el Portaestandarte de Batalla en la unidad, lo que añade el L8); y la tozudez no es algo propio de una unidad cuya función es aguantar una carga y ganar el máximo de bonos posibles para ganar el combate.

Para muestra un botón: 24 Grandes espaderos con un Héroe y grupo de mando con Estandarte de Guerra son 393 puntos (objetos mágicos y comunes del héroe aparte). En cambio, un Portaestandarte de Batalla (supongamos que con armadura de placas y estandarte de guerra, en una unidad de 24 espadachines (con campeón y músico) vale unos 260 puntos. Realmente, ¿esos 140 puntos de diferencia valen la tozudez de la unidad y tener la F5 de 5 ataques frontales? Ah, por supuesto, además nos ahorramos una opción de Unidad Especial...

Algunos trucos con los destacamentos

Hay algunas acciones que se pueden realizar con los destacamentos que quizá no son lo que se espera tu enemigo pero que pueden resultarnos tremendamente útiles, aprovechando el hecho que son destacamentos pero que no son las acciones obvias. Explicaremos un par.

Uno de ellos es usar un destacamento de fuego para contracargar. Cuando el enemigo realiza una carga contra una unidad principal que tiene dos destacamentos, siempre presupone que el de disparo realiza el fuego de apoyo. Lo que no espera es que la unidad de fuego realice la contracarga. Hay algo que los generales Imperiales deberíamos tener siempre en cuenta, y es que la carga de apoyo o contracarga es lo que nos va a hacer ganar el combate. Es así de fácil: realizar la carga de apoyo o la contracarga nos puede dar una diferencia de hasta 5 puntos en el combate (-3 a sus 3 posibles filas, +1 por carga por el flanco y +1 por ganar la potencia de unidad). Es muy difícil hacer 5 bajas con proyectiles. Por ello, dependiendo de la situación no debe darnos ningún miedo el realizar una carga de apoyo (si nuestro destacamento de fuego tiene más de 5 miniaturas, por si las bajas) con una unidad de arcabuceros.

En el caso extremo, he llegado a ver unidades con 2 destacamentos de 10 arcabuceros. El enemigo esperaba una lluvia de proyectiles y cargó con una unidad de tumularios con el estandarte de TSE5+ contra proyectiles, y realicé una carga (exitosa en ambos casos) con los dos destacamentos de arcabuceros. La unidad de tumularios reventó por un apabullante +6 al resultado del combate y eso que me hizo 4 bajas y yo sólo dos...

Otro caso divertido es el de los destacamentos no destacamentos ☺ o lo que es lo mismo, destacamentos en la otra punta del campo de batalla.

Casi siempre lo suelo hacer con arqueros. En vez de gastar 80 puntos en una unidad de 10 arqueros, gastas 64 en un destacamento de 8 arqueros, y desde el primer turno lo alejas del campo de batalla (para eliminar exploradores enemigos, para ir a la caza de máquinas de guerra, o incluso para apoyar cargas de unidades de caballería en la otra punta del mapa). Ganamos dos cosas respecto a la unidad de arqueros: una, que no es necesario que sea de 10, y otra, que pese a la distancia, el resto del ejército imperial es inmune al pánico de esos 8 arqueros... Llevado al extremo implica que una cutre unidad de 10 arcabuceros (que la ponemos todos, a que sí...) puede tener 2 destacamentos de 5 arqueros revoloteando al lado. Para proteger las máquinas de guerra de posibles voladoras u hostigadoras enemigas no hay nada mejor que estas miniunidades... y no son caras...

La infantería imperial

Bueno, ya se ha visto que la perla del Imperio son los destacamentos. Pero ¿en qué consiste la infantería imperial?

- Alabarderos. Infantería ligera. Su F4 y su bajo coste hace que sean una opción muy interesante como destacamento.
- Lanceros. Infantería de choque. Los escudos son casi obligados para tener la preciada 5+ (que no hará nada si somos presa de una carga de caballería, por supuesto), y su coste de 7 puntos es realmente bajo. A nivel de Imperio es muy recomendable una unidad de 25 (o 24 + personaje) como unidad principal apoyada por dos destacamentos.
- Espadachines. Infantería ligera pero que en cuerpo a cuerpo tiene una muy buena armadura de 4+. Puede actuar tanto de unidad de choque (unidad principal) como un destacamento al que será difícil hacer alguna baja.
- Arcabuceros. Infantería de proyectiles. Muy buenos. 60cm (+3d6 en primer disparo) de alcance, F4 y poder de penetración. Además, su Campeón puede poner el increíblemente útil Rifle Largo de Hochland. En una colina son buenos, y si adjuntamos dos destacamentos de 5 arqueros cada uno tenemos una unidad de proyectiles tal que cuando el enemigo carga puede tener que tragarse 20 disparos. Aunque va a gustos... personalmente pongo un par de estas unidades con su Tirador con Hochland “cazadotaciones” (en especial elfos de lanzavirotes ☺), son pocos puntos y amortizables. Si tenemos mucho espacio en el campo de batalla, un destacamento de 10 en una fila puede resultar devastador.
- Compañías libres. El prototipo de infantería ligera por su bajo coste. Sin duda, destacamento.
- Arqueros.Tropa hostigadora por 8 puntos. Como destacamento suele funcionar bien (sobre todo si va por libre!).
- Batidores. Hostigadores exploradores. 10 puntos cada uno.
- Ballesteros. Infantería de proyectiles. En comparación con los arcabuceros ganamos algo de posibilidades de impactar, pero perdemos el –1 adicional a la armadura por la pólvora. Va a gustos.
- Grandes Espaderos. Infantería pesada. Tienen unas reglas muy buenas: son tozudos, tienen F5, considerable armadura... Por desgracia es relativamente cara comparada con el resto, pero una unidad de (p.e.) 15 más heroe en formación de 4x4 puede resultar una buena unidad si se sabe usar (aunque son 300 puntos).
- Flagelantes. Infantería de aguante. Imprescindibles, sin duda alguna. Una unidad de 12 en 3x4 (3 filas de 4) vale 132 puntos (lo mismo que un cañón de salvas) pero tiene 2 ataques, F5 en el primer turno y una nada despreciable R4. Su uso es el de toda la infantería de aguante.

La Caballería Imperial

Otra de las muchas cosas buenas que tiene el Imperio es su caballería. Unidad básica (y de plástico, golpe bajo a los caóticos ☺) con una excelente tirada de salvación por armadura (2+ o 1+), con L8 y HA4, y la posibilidad de tener F6 en carga e incluso F5 en no-carga.

Cuando se juega con caballería imperial (como cuando se juega con cualquier tipo de caballería) hay que tener muy claro qué función va a desarrollar la caballería. Quizá estamos intentando que todo el ejército sea de caballería destinado a llegar cuanto antes en cuerpo a cuerpo contra el enemigo (p.e. contra skavens o elfos silvanos); quizá estamos intentando romper la línea enemiga y necesitamos caballería para realizar dicha tarea, o quizá usamos la caballería simplemente como apoyo a la infantería. Para lo primero necesitaremos muchas unidades, algunas grandes y otras pequeñas de apoyo; para lo segundo unas pocas principales bien dotadas (sin malpensaaar) y un par de apoyo; para lo tercero pequeñas unidades. Es decir, que en caballería tenemos también unidades destinadas a ser unidades principales y unidades destinadas a ser unidades de apoyo.

Como unidades principales deberíamos poner unidades del mayor tamaño (y por lo tanto de menor coste por miniatura) posible. En el caso del Imperio, esto quiere decir unidades de una Orden de Caballería cualquiera, a coste de 23 puntos por miniatura. La típica unidad de 11+P en 3x4 (11 más personaje, en formación de 3 filas de 4 minis) puede costar 293 puntos más personaje (más posible estandarte mágico). El personaje, si es de tipo Héroe, deberíamos equiparlo con armas para realizar bajas al enemigo (ya que su función es aumentar la capacidad ofensiva de la unidad más que el liderazgo); si es de tipo Conde Elector o Gran Maestre (una genial opción) podemos equilibrarlo entre armas y capacidad defensiva. Quizá alguno se sorprenda de no poner Lobos Blancos del Círculo Interior. Bien, la misma unidad de 11 costaría 55 puntos más, Por esos puntos estamos subiendo la fuerza en carga de 5 a 6 (no es mucho), subiendo la fuerza en no-carga de 3 a 5 (ahí se nota) y bajando la armadura de 1+ a 2+ (no se nota). Parece adecuado, ¿no? Sí, y además por trasfondo o por miniatura hay quien quiera ponerlo (yo mismo ☺). Todo depende del uso que queramos para esa unidad. La fuerza en no carga sería destinado a una unidad que reciba una carga, (por ejemplo si todo nuestro ejército es de caballería o sabemos que nuestro oponente tiene mucha movilidad, p.e. elfos) y en ese caso estaría muy bien ponerlo. En caso que por ejemplo estemos diseñando una unidad cañera para romper la línea enemiga, no es necesario, puesto que la ruptura de una línea debe realizarse en un único movimiento (para evitar que nuestra unidad de ruptura se vea flanqueada y destruida por las fuerzas enemigas).

Como unidades de apoyo tenemos dos opciones. Una es indispensable, los fantásticos Herreruelos (la mejor infantería ligera del juego) con sus 15 ataques en 5 miniaturas el primer turno de combate (¡wow!). Sobre poner caballería básica como apoyo, soy el primero en recomendar su uso. Aquí sí que se puede poner de todo (yo prefiero los del Lobo Blanco, ya que una unidad de apoyo es normal que esté más de un turno en combate y ahí la F4 del martillo o F5 de martillo más círculo interior sí que se nota). Sólo dos observaciones: el tamaño (como unidad de apoyo, se recomienda de 5) y el equipo extra (jamás un Portaestandarte, sería casi regalar 100 puntos al contrario; no se recomienda el Maestre ya que los personajes retarán antes a principales que a apoyo; y es muy recomendable el músico, ya que L9 para reagrupar hace que sea muy sencillo el reagrupar).

La maquinaria imperial

El Imperio tiene básicamente 3 unidades de maquinaria (más el Tanque a Vapor), cada una con una función específica: el Mortero (máquina de impacto masivo, muchos impactos y poca posibilidad de anular armadura; ideal cuando el enemigo tiene muchas unidades de muchas miniaturas con poca armadura, léase pielesverdes, skavens, no muertos), el Cañón (máquina antiarmadura, pocos impactos y mucha posibilidad de cascar armadura, para enanos, bretonia, caos, etc) y el Cañón de Salvas (máquina de corto alcance,

ideal para ejércitos que intentan llegar pronto al combate, como Caos, pielesverdes o algunos ejércitos de Elfos).

No es necesario explicar cómo funciona el Cañón y el Mortero, aunque quizá sea adecuado aclarar que el Cañón de Salvas debería esperar a dispararse cuando el enemigo está a corto alcance (ya que en los demás casos no está probablemente haciendo las bajas suficientes para compensar su riesgo a explotar y su coste en puntos).

Sobre el Tanque a Vapor, decir que está muy bien probarlo en un par o tres de partidas, pero con el tiempo se ve que cuesta usarlo y que el enemigo tiene mil y una maneras de neutralizarlo. Si recibe una carga enemiga por el flanco de una unidad con F5 o más (p.e. armas a dos manos), va a empezar a perder puntos de estructura como churros. Si quieres poner un Tanque a Vapor, simplemente recuerda que debes proteger su flanco y retaguardia sea como sea, porque como empiece el torbellino de ataques tienes asegurada su autodestrucción (y son muchos puntos).

Aun así, el mejor uso del Tanque a Vapor es el psicológico (ver el miedo que tiene el enemigo a ese bicho ☺).

Uso combinado de todo

Todo depende de la táctica que llevemos. Puede ser una táctica ofensiva (con un montón de caballería avanzando al galope), una táctica defensiva (máquinas y proyectiles, para en el momento del choque encontrar un muro de grandes unidades de infantería con destacamentos) o bien una táctica mixta como la yunque-martillo (infantería con destacamentos en el yunque, caballería en el martillo) apoyada por máquinas de guerra. Todo depende de qué queramos (es decir, de a qué nos enfrentemos...) y de nuestro estilo de juego.

En general, recuerda siempre que las máquinas tienen mejor efecto si apuntan todas a la misma zona enemiga, para debilitar por ahí la línea enemiga y poderla atravesar con tu caballería.

Recuerda también que un par de unidades de 5 caballeros pululando pueden sacarte de un apuro en más de una situación.

Recuerda, por último, que debes proteger tus unidades principales pero no debes pensar que todas las de apoyo son sacrificables. Es posible que tu enemigo también tenga unidades de apoyo, y si es listo intentará anular tus destacamentos para evitar tu ventaja. Protege a tus destacamentos con otras unidades de apoyo (p.e. los arqueros hostigadores).

Nada más, que Sigmar guíe tus pasos o que Ulric ilumine tus armas.

Valten contra Valten

Un análisis del personaje especial con más “versiones”.

Valten…	Op	Pu	M	Ha	Hp	F	R	H	I	A	L	SA	SE
Paladín de Sigmar	hh	215	10	5	5	4	4	2	5	5	9	-	5+
Elegido de Sigmar	chh	490		6	5	(4)*	4	3	5	6	9	2+	5+
Corcel			20	3		3				1			
Avatar de Sigmar	cc	560	10	7	5	(4)*	4	3	5	6	9	2+	5+
Malhandir			22	4	0	4	3	3	5	2	7	5+	

Reglas Comunes

- Valentía Inconmovible: en los combates de Valten el enemigo no aplica flanco, retaguardia ni superioridad numérica. Valten y la unidad son inmunes a psicología aunque tozudos.
- Presencia Imponente. No puede ser General (excepto si es el de mayor L). Las heridas que causa (antes de múltiples) cuentan para las RC a 30cm de él.
- Si Valten muere, hace chequeo de L, si supera se pone en pie con una sola herida.

Equipo

- Paladín: arma de mano adicional (le da +1 ataque subiendo a 5).
- Elegido: cambia el arma de mano adicional por Ghal Maraz (en el fondo es un colmillo rúnico que además proporciona +2A (subiendo a 6) y donde cada herida no salvada causa 1d3 heridas), tiene corcel con barda y armadura de placas.
- Avatar, cambia el corcel con barda por Malhandir, cambia la armadura de placas por Armadura de Heldenhammer (TSA2+, RM(2), ninguna miniatura en contacto peana con peana puede usar hechizos ni objetos portahechizos).

El Valten más asequible es (evidentemente) el menos poderoso, Paladín. Por sólo 215 puntos (y dos opciones de héroe) tenemos alguien que parece ofensivamente bueno (5 ataques) pero se queda todo en borrajas al tener tan sólo Fuerza 5. La carencia de armadura lo hace mucho más débil que los demás, y el hecho de ir a pie obliga a tenerlo en unidades de infantería. Esto no es malo, puesto que su función ha de ser (más que la de actuar como “ruptura”) la de dar alguna baja (y sobre todo esas “reglas especiales” de resultado de combate) a una unidad receptora.

Valten Elegido es la que (personalmente) más me gusta. Aunque chupa una opción más de Comandante que Paladín, es algo cuya potencia de combate es considerable: 6 ataques HA6, todos los que impactan hieren automáticamente y anulan armaduras (Ghal Maraz) por no hablar de que él solo es capaz casi seguro de acabar con un Ushabti. Es decir, que es un Valten que debe acompañar a la unidad de ruptura (que será de caballería). Su armadura de 2+ lo hace considerablemente más resistente que Paladín. Además, su regla de Valentía hace que la unidad de ruptura, en caso de sorpresas (en forma de cargas gracias a magia, enjambres y posterior carro, etc.) sea capaz de aguantar hasta que le toque hacer su función.

Valten Avatar es el más potente de los tres. Comparado a priori con Elegido, gana un punto de HA, un ataque más de corcel (y éstos de HA4 F4), resistencia a la magia y protección mágica cuerpo a cuerpo, cambiando HH por C en las opciones (lo que implica que a 2999 puntos no se puede poner) y por sólo 70 puntos más. Aún así tiene algo “malo”, y es precisamente Malhandir. Al ser una “montura monstruosa” (montura de más de 1h) deja de ser un “añadido” a Valten para ser un incordio. Su montura es tan relativamente débil que un buen oponente cargará aunque sea con 4 jinetes bárbaros del Caos para intentar eliminarla: son 50 puntos fáciles y (sobre todo) si muere Valten debe ir a pie… con lo que pierde su función de apoyo al grupo de ruptura. Ojo pues: es más poderoso pero a su vez más frágil.

Dragon

By Gerwin Broers <broers.westwoud@worldonline.nl>

Ejércitos Temáticos

Como se vio en los Manuscritos de Nuth, es relativamente fácil hacer un ejército temático basándose en el trasfondo. Como el Imperio se divide en provincias, hemos pensado en los siguientes ejércitos temáticos referentes al Imperio. Todos los ejércitos se harían en base a 2.000 puntos.

- Nuln. Situada hacia el sur del Gran Bosque, cercana a las Montañas Grises, se encuentra la ciudad imperial de Nuln, conocida por el puente levadizo sober el rio Reik, y por ser la capital de la pólvora. La posible configuración del ejército de Nuln sería la siguiente:
    - Comandante: Conde Elector de Nuln. Un Conde Elector montado en caballo de guerra con barda (o a pie), o incluso en un Pegaso.
    - Héroes: tres Ingenieros parecen lo más típico de Nuln. Un Hechicero de batalla podría substituir a uno de los Ingenieros (pero en ningún caso dar más peso a la magia que a la pólvora!!)
    - Básicas: un montón de Arcabuceros. Nada de Arqueros, ni Ballesteros, ni Caballería. Se recomienda el doble de Arcabuceros que de "otras básicas" tipo Lanceros, Espadachines y Alabarderos. Aún así, la unidad de infantería (sin pólvora) puede llevar un Estandarte Mágico. Algo de Milicia también quedaría bien.
    - Especiales: una de Herreruelos, y las tres opciones restantes de cañón o mortero (lo que se prefiera).
    - Singulares: dos Cañones de Salvas, o un Cañón de Salvas y un Tanque a Vapor.
- Altdorf. La Capital del Imperio es la ciudad más poblada del Viejo Mundo. Se basa en unidades bastante especializadas.
    - Comandante: estaría de perlas usar a Karl Franz, pero en una batalla a 2.000 puntos es demasiado exagerado. Por lo tanto, es preferible un Conde Elector en Grifo, o a Kurt Helborg (el capitán de la Reiksguard).
    - Héroes: uno o dos Magos (recordemos que los Colegios de la Magia están en Altdorf), un Sacerdote Guerrero (en Altdorf está el Templo de Sigmar), y, si no hemos incluido dos Magos, podemos poner algún capitán.
    - Básicas: si se usa a Kurt Helborg, parece indispensable poner la unidad de caballería de la Reiksguard (esos rojos y blancos). Si no, una unidad de Caballería que no sea Lobo Blanco estará bien. Además, en Altdorf hay un montón de Ballesteros y Alabarderos, y se pueden ver a milicias y arqueros. Es aconsejable poner pocos o ningún arcabucero.
    - Especiales: los Grandes Espaderos (con Capitán y/o Sacerdote) deben ser la fuerza principal, haz una unidad de 20-30. Si quieres incluir un par de otras unidades (cañones, morteros, herreruelos) hazlo, pero sería una buena idea cargar con más Básicas.
    - Singulares: una unidad de Flagelantes puede quedar bien. La otra opción de Singular es recomendable que sea de algún regimiento mercenario / aliado (p.e. Enanos). Es normal que haya gente foránea en la Capital!
- Middenland. Ver lista de Tormenta del Caos ☺
- Talabheim. En el centro del Gran Bosque hay un cráter creado por el impacto de algún meteoro prehistórico, cuyo borde ha formado una muralla rocosa natural de una altura considerable. En el centro del cráter está la ciudad de Talabheim.
    - Comandante: un Conde Elector en grifo.
    - Héroes: lo que sea.
    - Básicas: lo que sea, menos la caballería de Middenheim o del Lobo Blanco. A ser posible con no mucha artillería, y sí con Ballesteros.
    - Especiales: una de Grandes Espaderos, y un par de máquinas de guerra y/o unos Herreruelos.
    - Singulares: una de Flagelantes y una de Mercenarios (Halflings?).
- Marienburgo. Los niños ricos de Marienburgo. Son completamente implacables y tienen más dinero que nadie, lo que tampoco es sorprendente ya que el Gremio de Mercaderes llena sus arcas. Por eso tienen tan buenas armas y armaduras.

    - Comandante: debido a la naturaleza “comerciante” de Marienburgo, no parece muy adecuado un Conde Elector. Quizá un Gran Hechicero, montado en Pegaso.
    - Héroes: lo que sea, pero por lo menos un Capitán, que deberá ser el General
    - Básicas: nada de Milicia, ni Batidores, ni Arqueros, ni caballería de Middenheim o Lobo Blanco. Quizá los Pantera quedarían bien. Una de Alabarderos parece adecuada, además de Espadachines.
    - Especiales: una de Grandes Espaderos, y lo que se quiera (donde hay dinero hay poder).
    - Singulares: un Cañón de Salvas y una de Aliados (Altos Elfos o Bretonianos serían lógicos por la situación).
- Ostland. En el borde Noreste del Imperio, entre Middenheim y Kislev, está el Bosque de las Sombras, una región pobre, donde el acechante peligro ha producido una raza más dura de humanos.
    - Comandante: Valmir von Raukov.
    - Héroes: Capitanes y algun(os) Hechiceros.
    - Básicas: un montón de Ballesteros, Batidores, y quizá una de caballería y/o Espadachines.
    - Especiales: una o dos máquinas de guerra.
    - Singulares: mercenarios, es bastante común encontrar Enanos (hay muchos Trolls, y por lo tanto, Matadores).
- Ejército Purificador. Por orden divina de Sigmar, a veces se junta un poderoso ejército destinado a purificar una zona de la inmundicia del Caos o de los No Muertos.
    - Comandante: un Gran Maestre Templario de Sol Llameante o Pantera.
    - Héroes: ningún Ingeniero ni Hechicero. A ser posible, el máximo de Sacerdotes Guerreros.
    - Básicas: una o dos Órdenes de Caballería (Sol Llameante o Pantera), ballesteros, alabarderos. A ser posible, bastantes unidades.
    - Especiales: una de Grandes Espaderos y una de Herreruelos.
    - Singulares: una unidad, cuanto más grande mejor, de Flagelantes.

Estos han sido unos pocos ejemplos de lo diferentes que pueden ser los ejércitos de las distintas provincias del Imperio (¡¡¡y todos ellos son legales!!!), diferentes en cuanto a tácticas a usar, o a tropas que incorporan. Y si no estás contento, siempre puedes inventarte un buen trasfondo y hacer tu propio Ejército Defensor de la Ciudad

Mapa de las tierras del Imperio

Cruzadas

[By Andy Hall & Space McQuirk]
[Adaptado y traducido por Namarie]

En el año 1448 el Sultán Jaffar, el líder despótico de Arabia, invadió Estalia con un enorme ejército. Pese a la fuerte resistencia, los Estalianos pronto fueron abatidos. Miles de prisioneros Estalianos fueron llevados a Arabia. Los que sobrevirieon al camino fueron vendidos en los mercados de esclavos de Lashiek para vivir una escasa y agobiante vida bajo el implacable sol. Cuando llegaron las noticias de la invasión, el pánico se adueñó del Viejo Mundo. Louis el Honrado, Rey de Bretonia, inmediatamente envió emisarios a Altdorf, donde se reunió bajo concilio a los Condes Electores. Aunque la guerra civil estaba devastando el Imperio, decidieron hacer una tregua para hacer frente al enemigo común que amenazaba con arrasar todo el Viejo Mundo. Cada Conde Elector dio una pequeña parte de sus fuerzas. Juntos, una impresionante legión de Caballeros galopó hacia Bretonia, donde se encontró en Brionne con las fuerzas del Rey Louis. Cuando los aliados entraron en Estalia, Jaffar comprendió que no tenía elección y prácticamente abandonó Estalia. La Alianza pronto recuperó los escasos focos de resistencia arábica. Dispuestos a terminar de raiz con el problema, se creó una enorme flota que zarpó hacia Arabia...

La Lista de Ejército de las Cruzadas se puede descargar de la web de Games Workshop. Es una variante de la lista del Imperio, y está completamente equilibrada, con lo que tu oponente no debería tener alguna objeción a su uso, aunque debes pedirle permiso.

La relación de unidades (B/E/S) aparece al final del libro del Imperio (página 79). Sobre personajes, no se puede incluir ni un Maestro Ingeniero ni un Conde Elector. Si se incluye un Gran Hechicero debe montar un Caballo de Guerra. Si se incluyen Capitanes, deben ir con armadura de placas, escudo y lanza de caballería, y montados en caballos de guerra con barda; además, sólo podrán unirse a unidades de Caballeros.

Órdenes de Caballería

[By Andy Hall]
[Adaptado y traducido por Namarie]
[Dedicado a Vikgrif Redson]

En la web, además de las reglas de Cruzadas, hacen mención a las siguientes *reglas experimentales* para cada Oden de Caballería. Hay que notar que las siguientes reglas, pese a estar equilibradas, necesitan el consentimiento del oponente para poderse usar.

Caballeros del Sol Llameante

Los Caballeros de esta órden se sitúan hacia el Sur de Middenland. No son muchos, pero son muy respetados debido a su distinguida historia. Fue la primera Órden de Caballería que viajó a Nuln para juntarse con Magnus el Piadoso. Son unos caballeros tremendamente orgullosos de sus armas y habilidades, y siempre van con armaduras brillantes y limpias. La órden ha desarrollado una técnica de pulido de los escudos para que hagan el efecto de un espejo y reflejen la luz solar, deslumbrando al enemigo cuando cargan.

Colores: negro, con adornos dorado y amarillo.
Coste: +3 puntos por miniatura (+8 los del Círculo Interior).
Luz cegadora: Antes de cargar con los Caballeros tira 1d6. Con un resultado de 1, no hay sol. Con 2+, los Caballeros enfocan sus escudos hacia los enemigos, con lo que los deslumbran. El enemigo tiene un penalizador de –1 a las tiradas para disparar (si ha decidido aguantar y disparar).

Caballeros de la Reiksguard

Los Caballeros de la Reiksguard son la guadia personal del propio Emperador. La órden fue fundada durante el reinado de Wilhelm, el primer emperador del linaje de los Príncipes de Altdorf. Devotos Templarios de Sigmar, los Caballeros de la Reiksguard han jurado dar sus vidas para proteger al Emperador, la encarnación viviente de Sigmar. Su Gran Maestre es Kurt Helborg, comandante de todas las fuerzas del Imperio, que sólo recibe órdenes del propio Emperador.

Colores: plateado, con adornos blancos y rojos.
Coste: +5 puntos por miniatura (+10 los del Círculo Interior).
Disciplina: Los Caballeros de la Reiksguard tienen una disciplina de hierro y una lealtad increible hacia el Emperador como su guardia personal. Por ello no abandonan la lucha. Los Caballeros de la Reiksguard son *tozudos*.
Kurt Helborg: si incluyes al personaje especial Kurt Helborg (reglas en este apéndice) en la unidad de Caballeros de la Reiksguard, ambos pasan a ser inmunes a psicología.

Caballeros Pantera

Los Caballeros Pantera tienen sus orígenes en las guerras contra Arabia, cuando los Caballeros que volvieron trajeron consigo corceles arábicos. Algunos de esos Caballeros adaptaron la Pantera como su emblema y crearon la Órden.

Colores: azul oscuro y plateado, con adornos amarillos.
Coste: +8 puntos por miniatura (+13 los del Círculo Interior).
Caballos de Arabia: los Caballeros Pantera montan caballos cuya sangre proviene de Arabia. Cuando cargan pueden añadir 3d6cm extra. Esta Órden no puede llevar el Estandarte Mágico de Acero.
Caballeros Jaguar: los Caballeros Jaguar, órden hermana de los Caballeros Pantera, tienen la misma habilidad.

Templarios Negros de Morr

Enclaustrados en negras armaduras de obsidiana, estos Caballeros van en completo silencio a la batalla. Son los oscuros guardianes del Imperio. Cuando los padres quieren hacer dormir a los niños les cuentan que si no lo hacen vendran los Templarios Negros y se los llevarán. Bajo una mezcla de miedo y respeto por el resto de Órdenes, nadie puede dudar de su habilidad en combate, ya que eliminan enemigos con un silencio aterrador. Sólo hay algunos susurros oscuros sobre los ritos secretos para ser un miembro de los Templarios Negros.

Colores: negro. Apenas llevan adornos.
Coste: +6 puntos por miniatura (+11 los del Círculo Interior).
Sin temor: los Templarios Negros son completamente inmunes a los efectos de Miedo y de Terror.

Caballeros del Orbe de Dos Colas

Su escudo muestra orgulloso el cometa de dos colas, símbolo de Sigmar. Los Caballeros son una secta secreta de tinte religioso que (se cree) está por las Montañas Centrales. Creen que Sigmar está con los cometas y está buscando guerreros sin miedo en todo el Imperio para unirse a su visión celestial.

Colores: azul, naranja y amarillo.
Coste: +10 puntos por miniatura (+15 si son del Círculo Interior).
Entusiasmo: Los Caballeros del Orbe de Dos Colas son entusiastas devotos de Sigmar que cargan en la batalla con la misma intensidad que un Sacerdote Guerrero. En el turno en que cargan, ganan un ataque extra.

Hijos de Mannan

Los Hijos de Mannan le deben lealtad al Dios imperial del Mar. Son una orden muy dispersa, con multitud de templos, en especial en los pueblos costeros del Norte, donde los rezos al Dios del Mar son habituales para aplacar su ira. Cuando los Hijos de Mannan van a la batalla suelen ir acompañados de un Sacerdote de Mannan para que bendiga sus armas.

Colores: turquesa y blanco.
Coste: +12 puntos por miniatura (+17 si son del Círculo Interior).
Bendición del Dios del Mar: en la primera ronda de combate pueden repetir las tiradas para impactar y herir.

Caballeros del Grifo

Los Caballeros del Grifo son, probablemente, la órden más militarizada e instruida de todas. Sus rituales diarios son básicamente entrenamiento militar. Un Caballero del Grifo veterano es el paradigma de disciplina en el campo de batalla.

Colores: verde oscuro y dorado
Coste: +10 puntos por miniatura (+15 si son del Círculo Interior)
Disciplina militar: los Caballeros del Grifo tienen una disciplina militar tan buena que pueden maniobrar como ninguna. Cualquier unidad de Caballeros del Grifo puede reorganizarse a principio de turno (como se describe en la página 50 del manual de Warhammer), pudiendo luego mover o cargar a la mitad de su movimiento (es decir, 9 para movimiento normal, 18 para carga). Por supuesto, para cargar es necesario declarar una carga.

Otras Órdenes

Existen otras órdenes de caballería desperdigadas por el Imperio (como la Órden del León Dorado) pero éstas son las más importantes.

Aunque no sean una Órden, pintar una unidad de caballería de los colores del Condado y añadir el Conde Elector correspondiente puede dar una visión magnífica sobre el campo de batalla. Los colores son los de siempre (Middenheim es azul, blanco y rojo; Altdorf es azul y rojo; Wissenland negro y blanco, etc.). Ver página 48 del libro del Imperio para ver algunas combinaciones de colores o ver el apartado de *Trasfondo* más adelante.

Conversiones

Tuning del Tanque de Vapor

Quizá muchos de vosotros habréis visto que el tanque de vapor puede tener variaciones tanto en la torreta como en el arma de casco. Así, en lo primero podemos no poner nada, poner un cañón de vapor, un mortero o un pelotón de ingenieros deseosos de probar sus armas, mientras que en el casco podemos dejarlo vacío o incorporarle el típico cañón o el destructivo Cañón de Salvas. Todo eso sobre papel está muy bien, pero cuando te dejas el pastón en el dichoso tanque lo primero que piensas es "bufff… ¿ahora poner un mortero o no ponerle este cañón superior tan guapo?". Y lo dejas tal y como está porque esas conversiones están solo para ser lucidas en la White Dwarf, y a lo sumo dirás a tus compañeros "bueno, parece el tanque normal pero lo he equipado con un hellblaster, ¿vale?"

¡No, no vale! ☺ Que sepáis que se pueden pedir piececitas a Venta Directa para hacerte un Tanque a tu medida. "Ya, sí, Nama, pero si me gasto 75€ en un tanque en la tienda no voy a tirar piezas luego, y no sé qué piezas faltan si es que faltan".

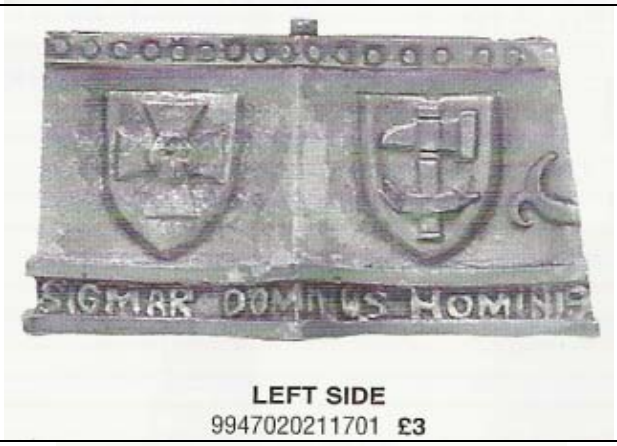
En "The Empire Collector's Guide", librito muy mono editado sólo en UK (y que también puede pedirse a Venta Directa ☺) están los códigos de todas, todas las piezas que puedes pedir para un ejército imperial (desde minis de Mordheim a las piezas que forman el carro del Gran Teogonista, Teo para los amigos).

Pero como pedir libros a Inglaterra es algo que no todo el mundo puede hacer y como parece que no se editará fuera (ni en España, ni en Argentina, ni en Colombia, ni en el resto del planeta)… *alguien* tiene que hacer algo, ¿no?

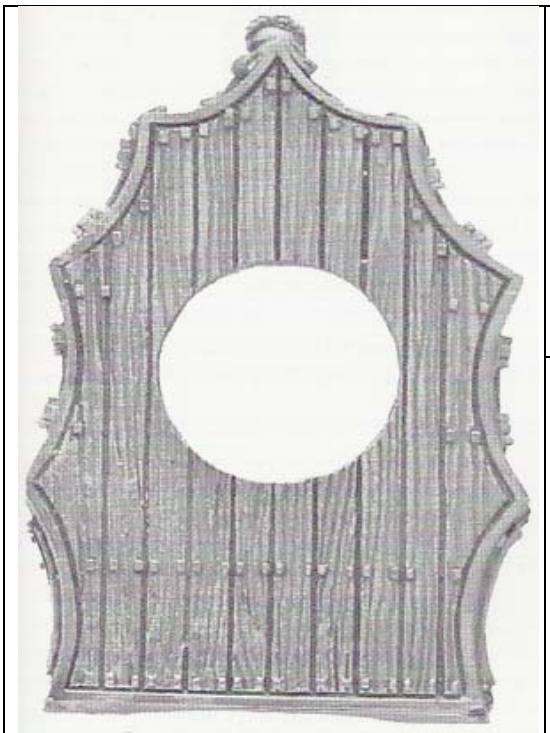
Aquí van, pues, TODOS los códigos y TODAS las piezas para poder montar TODOS los modelos de Tanque de Vapor conocidos. Recordad que todos los códigos aquí expuestos son REALES y se pueden pedir a Venta Directa (el teléfono está en cualquier White Dwarf, el e-mail en su web). Por si queréis hacer *tuning* en vuestro Tanque a Vapor…

El Casco

El casco es la parte básica de cualquier Tanque a Vapor. Está formado por una base, un cuerpo, unas ruedas y el mecanismo a vapor de la parte posterior. Esto es común en casi todos los Tanques a Vapor. Los códigos de piezas son los siguientes (y los precios en Libras):



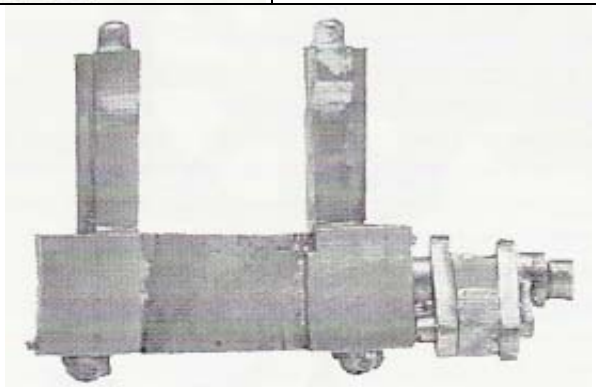
Nota: se necesitan 2 “Front Wheel” y 2 “Rear Wheel” por Tanque de Vapor.



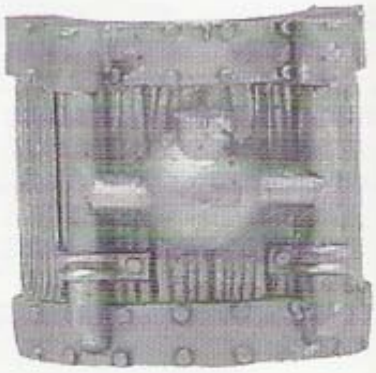
STEAM TANK TOP
9947020211707 **£4**

FRONT LEFT SIDE
9947020211705 **£3**

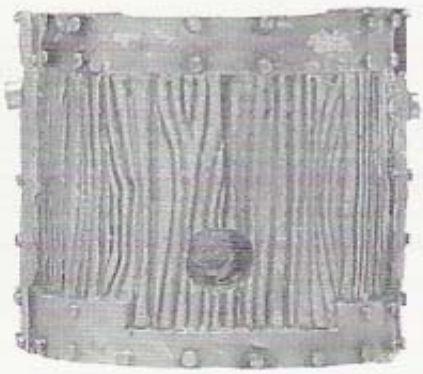
FRONT RIGHT SIDE
9947020211702 **£3**



STEAM TANK AXLE
9947020211713 **£2**

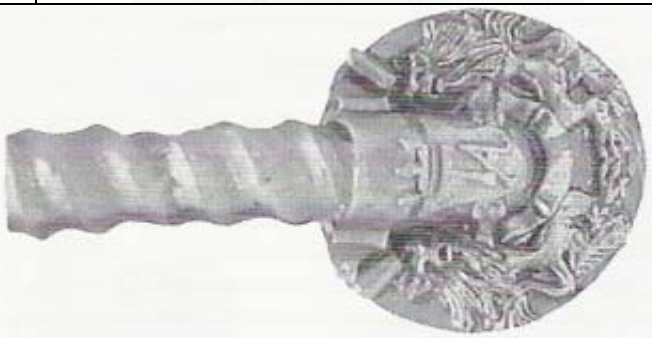


BOILER BOTTOM
9947020211710 **£2**

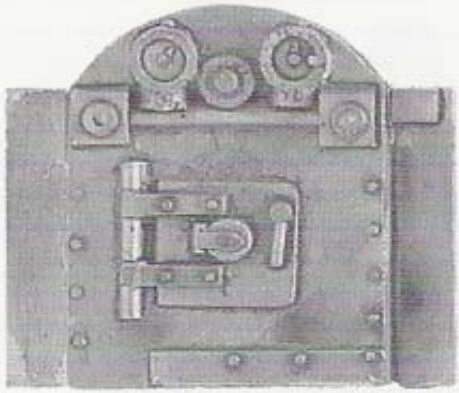


BOILER TOP
9947020211711 **£2**

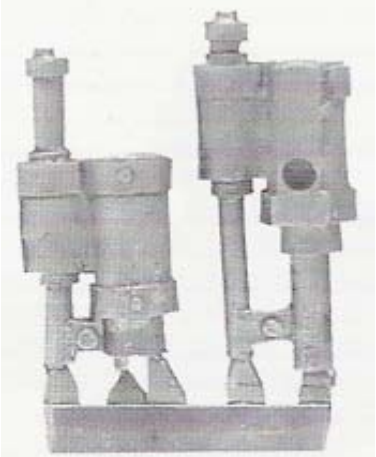
CRANK SPRUE
9947020211718 **£1**



STEAM TANK CHIMNEY
9947020211709 **£3**



BOILER DOOR
947020211712 **£3**



PISTONS
9947020211717 **£2**

El tanque modelo Conquistador (el típico, el que te viene en la caja) tiene un Ingeniero, un Cañón de vapor y un Cañón en el habitáculo. Además viene con un par de "Banners" (¿pergaminos?), un Bedroll (parece un saco de dormir enrollado) y un Chimney Top en forma de grifo la mar de mono (para todo esto, ver Accesorios).

Vamos a inspeccionar las opciones de Habitáculo (del "casco").

Habitáculo

Básicamente tenemos 4 opciones para el Habitáculo: no poner nada, poner un Cañón, un Cañón de Salvas y un Mortero.

No poner nada

Pues aunque parezca una contradicción, para no poner nada hay que poner algo: el frontal.

Cuando un Tanque de Vapor Imperial tiene "nada" en el frente, se consiguen tres puntos a favor y uno en contra.

A favor tenemos: que sale más económico (en puntos y en €uros), que tiene más puntos de Estructura y que se reducen en algo las posibilidades de que haya "problemas".

Cuando un tanque de vapor no tiene nada (p.e. modelo "Martillo de Sigmar") su uso se basa en usarlo como un carro y como problema psicológico (para el enemigo, claro está). Es bastante común el no poner nada tampoco encima cuando no se pone nada en el casco (como el Martillo). ¿Y eso por qué? Pues porque se obtiene un nada despreciable tanque de 29 puntos de estructura por 250 puntos.

¿Y eso cómo se usa? Pues te puedes permitir el lujo de usar todos los puntos de vapor en movimientos. Lo que ello implica: mayor movilidad, más facilidad para causar *terror* en el enemigo, mayor uso "táctico" (¡nadie esperará ganar a un Tanque en el primer turno de combate!), mejor resolución como "carro" (más impactos). Y, además, el enemigo te tirará todo lo que pueda, desde flechas a rocas de catapulta… y si gana el Tanque, has perdido 250 puntos y no 300.

Lo malo: ¡que las armas que se pueden poner son muy tentadoras!

Cañón

El cañón, clásico y simple cañón. Por 25 puntos de coste y -2 puntos de estructura tenemos un cañón de F8, que causa 1d3 heridas y que anula armaduras. Las malas noticias son que sólo actúa a 40cm (recuerda que son 40cm más el dado de artillería y luego el rebote, así que a nada que esté un poco cerca ya actúa bien) y que no puede disparar metralla (en parte, por suerte).

Cañón de salvas

¡Una pequeña maravilla! La verdad es que después de varias partidas incluyéndolo he llegado a la conclusión que mejor cambiarlo por un cañón simple. El motivo es que pueden ocurrir dos cosas: o que lo haga bien (y entonces lo hace MUY bien) o que lo haga mal (y entonces, créeme, te arrepentirás de haberlo puesto).

Hay que tener muy en cuenta que si salen Problemas (cosa que hay casi un 45% de probabilidades de que ocurra *cada* turno), se tira "Problemas" del Hellblaster y "Problemas" del Tanque de Vapor. La última partida que lo usé, el cañón de salvas explotó y perdí 15 puntos de estructura… con decir que no me duró ni un turno más es suficiente.

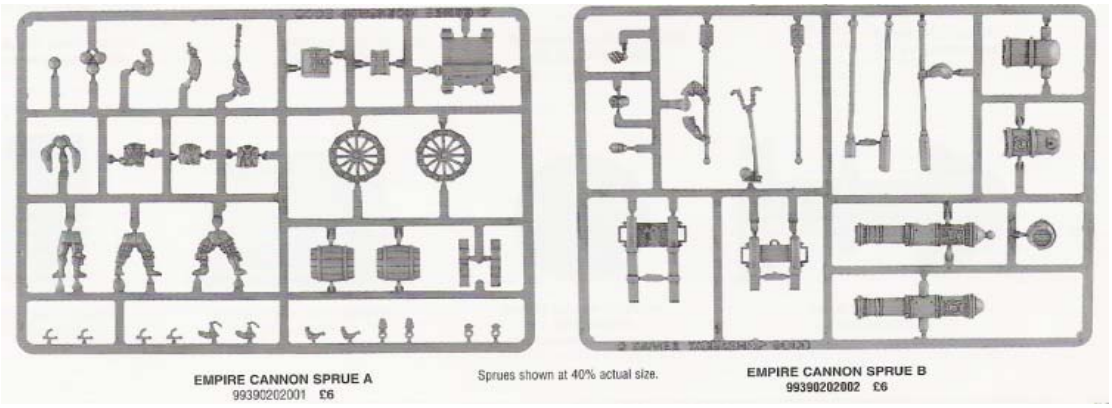
Es por ello que se recomienda que el disparo del cañón de salvas se realice una vez por partida. Si se dispara más veces, las probabilidades de que te dañe suben como la espuma (y por lo tanto las probabilidades de que no haga los puntos que has invertido en él, ¡y son 50 puntos por el hellblaster más lo que valga el tanque!). Por ello, si piensas que el hellblaster va a hacer 100 puntos en bajas en un solo turno de disparo (quizá dispara a una unidad de Gélidos o a un Gigante), cómpralo, pero si luchas contra "masa" (orcos, skavens) el cañón de salvas en sí no vale la pena.

Lo malo, que es tan chulo… :-)

Mortero

El Mortero es, probablemente, el arma más inútil con la que se puede equipar un Tanque. Resta 10 puntos de estructura, tiene un alcance patético (15-60cm), puede petar, imposibilita el poner una arma "arriba"… Lo único bueno, que te ahorra 50 puntos en el precio del Tanque y que ganas dos arcabuces de F6 (interesante). Pero dejar el Tanque inicialmente con 19 puntos de estructura es muy poco recomendable. En serio.

Otra cosa buena es que la conversión es sencilla, sólo hay que usar la matriz de Cañón que viene con la caja (¿y a quién no le sobra un mortero de la caja?).



Códigos: de la matriz A es 99390202001 y de la matriz B 99390202002.

Opciones de Torreta

Como antes, hay diversas opciones: nada, un Cañón de Vapor, y la espectacular Plataforma.

Nada

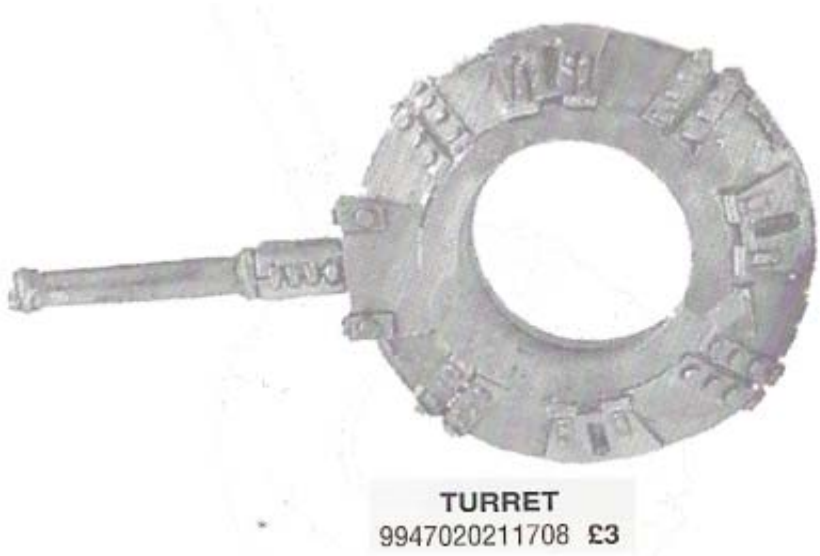
Bueno, pues si no pones nada… tienes que tapar el agujero que deja el "top". Para ello están las portezuelas (que también están en el Cañón de Vapor) que podemos ver. Siempre es una posibilidad el no poner nada: sale algo más barato y consigues 2 puntos más de estructura (menos posibilidades de que le pasen cosas malas al tanque).

Por cierto, aunque no lo parezca en la imagen, en realidad son dos piezas que se separan, no es una sola.

Cañón de Vapor

Sinceramente, vale la pena. Sólo 25 puntos y 2 puntos de estructura. A cambio consigues una plantilla que puede acabar con la caballería enemiga y soldados reforzados con armaduras y demás. Sí, tiene F3, pero ¡con un -3 a la armadura! Un Caballero del Caos se ve reducido a un triste 5+ de armadura, y casi todas las infanterías del juego se quedan sin. No puede tener jamás problemas (y por ello no causarlos), se puede disparar a 360 grados de visión y por sólo 1 punto de vapor, e INCLUSO SI ESTÁ EN CUERPO A CUERPO. Vamos, el chollo del siglo.

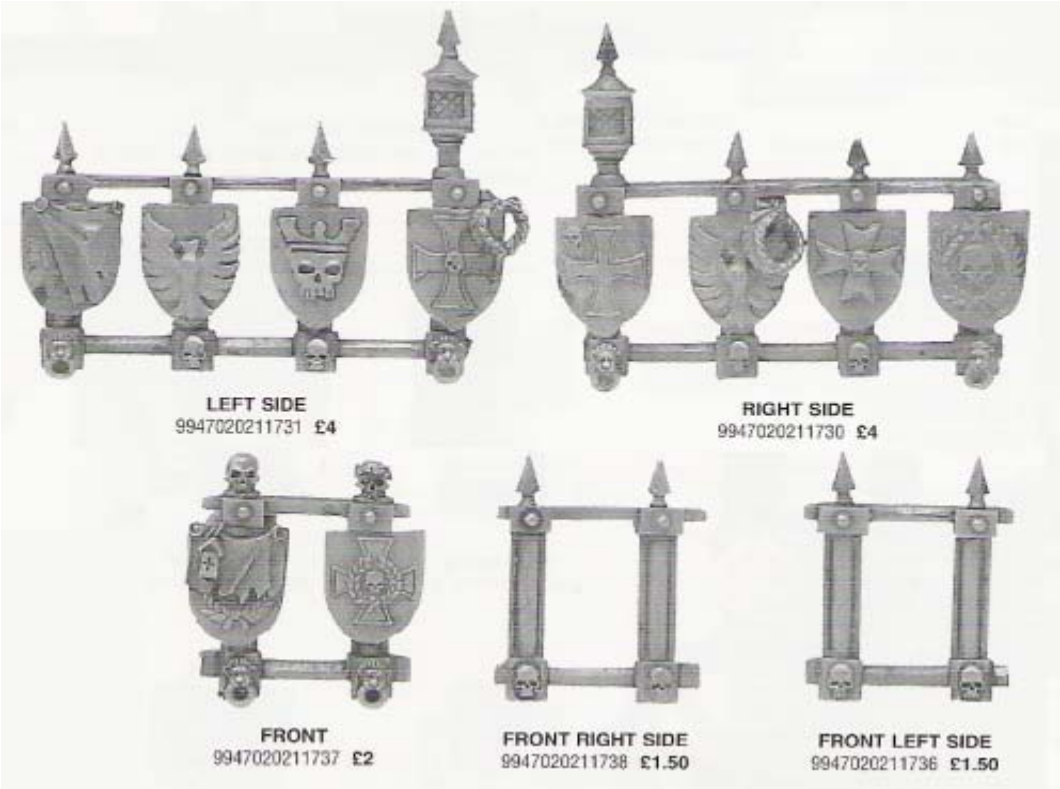
Para montar un Cañón de Vapor necesitas la siguiente pieza además del Turret Hatch que hemos visto antes:



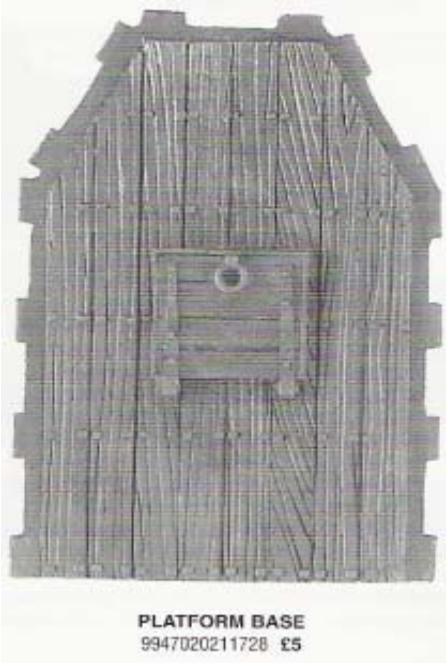
Plataforma de Ingenieros

Quizá lo más estrambótico de todo. No cuesta Puntos de Estructura, no cuesta Puntos de Vapor usarlo, pero aumenta el coste del Tanque de forma considerable (120 puntos). A cambio, gana bastante respeto en combate cuerpo a cuerpo (y un rifle largo de Hochland gratis ☺). La verdad es que nunca lo he probado, más que nada porque me parece que el Tanque no tiene como destino el enviar a seis *pringaos* a que prueben que si un arma a dos manos con golpe letal o un arma que usa plantilla pero que mueve o dispara. En fin, si a alguien le apetece probar y me cuenta qué tal le ha ido, pues bien.

Este es el montón de piezas que hacen falta:



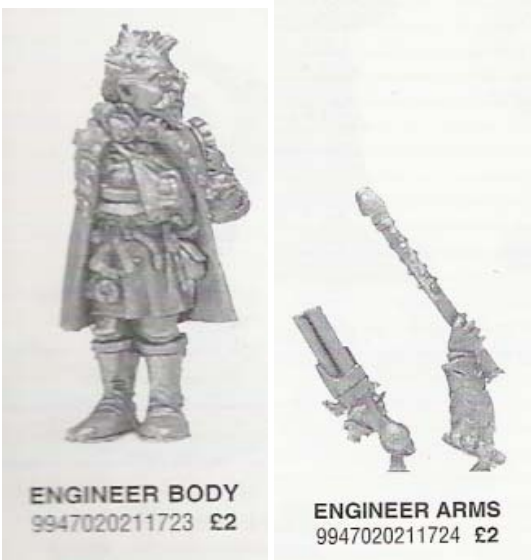
Uy, casi se me olvida; no puedes ponerle el "top" estándar sino éste:



Pero falta el toque de color a la plataforma… Para ello se usan los Ingenieros que había en el antiguo Carro de Ingenieros. Y de dónde los sacas? Pues… sigue leyendo.

Lo bueno que tienen estos Ingenieros es que puedes usarlos como héroes imperiales "independientes". Ejemplo, ¿quieres un pedazo de héroe con alabarda? Pues el ingeniero con alabarda con garfio va que te mueres.

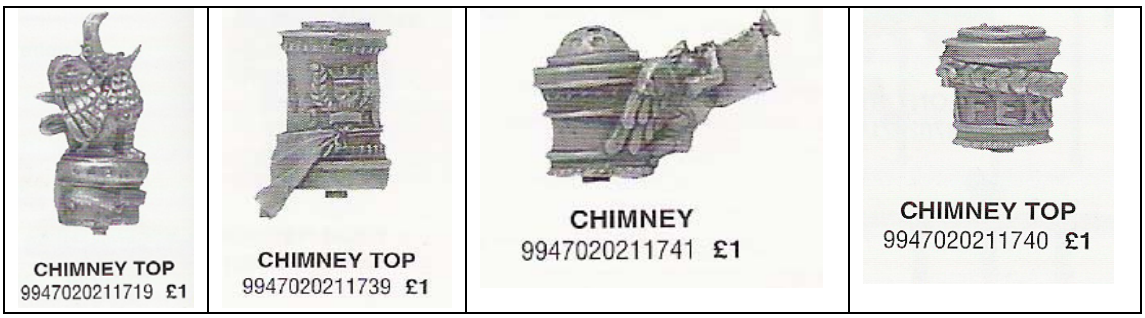
Hablando de ingenieros, ¡no nos podemos olvidar del Ingeniero del Tanque de Vapor! Este buen hombre está en el modelo estándar asomando por la escotilla del cañón de vapor, pero puede incluirse también en un tanque que no tenga nada en torreta (como decoración añade cierto toque). Dicho ingeniero se compone de las siguientes piezas:



El toque final: Accesorios

Y supongo que la sección más esperada: los diversos Accesorios para poder personalizar al máximo tu flamante Tanque de Vapor Imperial. Vamos allá.

Empezamos con los “detalles en las chimeneas” (que se ponen encima de la chimenea).



Para escribir alabanzas a Sigmar:

Y otros “detalles” (código, por si no se lee)

9947020211720	9947020211727	9947020211742	9947020211726

Y el detalle que más me gusta de todos:

Modelos de Tanque de Vapor

Si quieres, también puedes pedir “tanques con todas las piezas” directamente a Venta Directa. Por ello te facilitamos los nombres junto a su referencia y su precio en libras. Hay que decir que sale más económico hacerlo así por packs que pieza a pieza. Pero igual a tu “martillo de Sigmar” quieres meterle un estandarte, la chimenea del grifo y un ingeniero saliendo…

Espero que a alguien le sirva de ayuda o de guía.

<table>
<tr><td colspan="2">El tanque que se puede encontrar en tiendas se llama Conquistador.
Dispone de un Cañón en el habitáculo y un Cañón de vapor (torreta). Cuesta 300 puntos y tiene 25 puntos de estructura.
Referencia: 99110202117. Precio: 40 Libras.
Su imagen está unas páginas más atrás ☺</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>Martillo de Sigmar (Sigmar’s Hammer).
Habitáculo: -. Torreta: -.
250p. 29 puntos de estructura.
Referencia: 99110202170. Precio: 35 Libras.</td><td>Implacable.
Habitáculo: Mortero. Torreta: (no puede).
200p. 19 puntos de estructura (¡sigh!)
Referencia: 99110202173. Precio 40 Libras.</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>Von Zeppel.
Habitáculo: -. Torreta: Plataforma ingenieros.
370p. 29 puntos de estructura.
Referencia: 99110202171. Precio: 50 Libras.</td><td>Viejo Amigo (Old Reliable).
Habitáculo: Hellblaster. Torreta: C.Vapor.
325p. 25 puntos de estructura.
Referencia: 99110202172. Precio: 40 Libras.</td></tr>
</table>

Grandes Espaderos de plástico

Es posible tener algún que otro Gran Espadero (o Guardia Teutogen) de PLASTICO. Si esperas hacerte una unidad entera con esto, mejor que no, pero es bastante probable que acabes teniendo unos 12 Grandes Espaderos de metal, y 6 u 8 más de plástico… ¿Cómo?

- Cuerpo de Caballero Imperial. Si no tenemos, Cuerpo de espadachín imperial (y lo pintamos de metal).
- Piernas de Espadachín Imperial (Soldados del Imperio). Aunque podemos poner alguna de Milicia, las que tienen las piernas juntas quedan muy bien.
- Cabeza. Algunas de Milicia Imperial o de Espadachín van muy bien (en especial con sombrero y algo de barba).
- Espada a dos manos (con ambos brazos), caja de Milicia Imperial. Ahora no recuerdo si salen un par o cuatro por caja. También puedes aprovechar la espada del campeón de la caja de caballería y uno de los brazos.
- Protectores. Creo que los saqué de la caja de Caballeros. Se pueden poner en las piernas como si fuera protección, y queda chachi. Además no siempre se pone en ambas piernas (por los pantalones que llevan).

Cuando están pintados ganan bastante ☺

Guardia Teutogen de plástico

Bueno, para qué nos vamos a engañar. Es incluso más fácil hacer Teutogen de plástico que Grandes Espaderos. Al fin y al cabo a todos nos sobran (sólo con que tengas tres cajas de caballería) montones y montones de cabezas del Lobo Blanco y martillos a dos manos que son muy, muy tentadores.

Para Guardia Teutogen los "ingredientes" son básicamente los mismos que para Grandes Espaderos, pero quitando la cabeza y la espada por:

- Martillo de Caballería (mejor el que va a dos manos) en la matriz de Lobo Blanco (que viene en todas las cajas de caballería del Imperio).
- Capa de Lobo Blanco (ídem).
- Cabeza de un Caballero del Lobo Blanco (de estas nos sobran un montón seguro).
- Con algo de imaginación podemos hasta hacer portaestandarte y músico

Y con una mano de pintura…

Trasfondo

El siguiente trasfondo según parece está sacado del libro de rol, y por lo tanto es totalmente oficial. En concreto se ha traducido (bajo permiso) parte del contenido de la página web de Critical Hit, cuya visita recomendamos (la página está en inglés):

http://www.criticalhit.co.uk/wfrp/world_guide_menu.shtml

También se ha sacado información directamente del juego de rol ☺

Los Condes Electores

Nota: todos estos datos son según "Sombras sobre Bogenhafen", suplemento para Warhammer JdR, en 1997, con lo que puede que algunos Condes Electores hayan muerto en el trasfondo actual… Si es así, que alguien me lo comunique. Total, Karl Franz puede morir en la campaña Tormenta del Caos…

El verdadero poder está en manos de los 14 Electores Provinciales (entre ellos el Emperador, para complicar un poco más las cosas. Se encargan de buscarle un sucesor al actual Emperador (Karl Franz). Las necesidades políticas implican que busquen a alguien que no ejerza totalmente su poder; esto quiere decir que la elección normalmente recaerá sobre el menos preparado. Este principio viene dictado por la necesidad común de no poner en peligro los diversos privilegios que cada uno ha ido adquiriendo. En la práctica, esto significa que la excéntrica familia Holswig-Schliesten puede estar segura de que conservará su cargo durante bastante tiempo. Su falta de ambición es una garantía más que aceptable a los ojos de los Electores. El poder de elector no tiene más que un papel secundario si lo comparamos con la función real que desempeñan. Todos son soberanos de provincias importantes o altas esferas de los cultos a Sigmar o a Ulric. La historia ha demostrado que existían serias rivalidades entre las provincias entre los dos cultos. En lo que respecta a las dos religiones, puede considerarse que el culto a Sigmar le ha tomado la delantera al de Ulric, consiguiendo integrar a dos de sus tenientes entre los Electores, mientras que el culto a Ulric sólo está representado por el Gran Sacerdote.

Aunque rivalicen entre ellos, los Electores están obligados a unir sus fuerzas contra el Emperador, las ciudades independientes y los Gremios. El poder de los Electores les viene proporcionado por las provincias y Ciudades Soberanas y su título es hereditario, pero nadie les dice cómo tienen que designar a sus herederos. Teóricamente, el Emperador tiene derecho de veto, pero en la práctica puede que le sea muy difícil ejercerlo. Efectivamente, sin el apoyo de una gran mayoría de los Electores, el Emperador no tiene ninguna posibilidad de imponer su derecho al veto. Leopold fue el último que lo intentó y la amenaza de guerra civil fue tan fuerte que no dudó ni un instante en renunciar.

Éstos son los actuales quince Electores (fecha aproximada 2.510 C.I.)

- Emperador Karl Franz Iº, Gran Príncipe de Reikland (Altdorf). 35 años. Heredero designado: Príncipe Wolfgang Holswig-Abenauer, hijo mayor de su hermana.
- Gran Teogonista Yorri XV del Culto a Sigmar (Altdorf).
- Archilector Aglim del culto a Sigmar (Talabheim).
- Archilector Kaslain del culto a Sigmar (Nuln).
- Gran Sacerdote Ar-Ulric del culto a Ulric (Middenheim).
- Gran Príncipe Hals Von Tasseninck d'Ostland (Wolfenburg). 62 años. Heredero designado: su único hijo el Príncipe Hergard.
- Gran Duque Leopoldo von Bidhofgen de Middenland (Carroburgo). 46 años. Heredero designado: su hermano pequeño el Barón Siegred.
- Gran Duque Gustav von Krieglitz de Talabecland (Hertz Scloss, a las afueras de Hertzig). 22 años. Ningún heredero designado.
- Gran Baronesa Etelka Toppenheimer de Sudenland (Pfeildorf). 51 años. Heredero designado: su hijo adoptivo el barón Olaf Sektliebe.
- Gran Alberich Haup-Anderssen de Stirland (Wurtbad). 15 años. Ningún heredero designado.
- Gran Condesa Ludmilla von Alptraum de Averland (Averheim). 77 años. Heredero designado: su hermana mayor, la baronesa Marlene.
- Graf Boris Todbringer de Middenheim (Middennpalaz en Middenheim). 57 años. Heredero designado: su hijo pequeño el baron Stefan.
- La Duquesa Elise Krieklitz-Untermensh de Talabheim. 31 años. Ningún heredero designado.
- Condesa Emmanuelle von Liebwitz de Nuln. 27 años. Ningún heredero designado.
- Antiguo Hisme Coeurvaillant del Territorio de la Asamblea. Elector Hafling.

Gran Condado de Averland

Colores del ejército

Amarillo y negro. Posibles detalles en rojo, verde o azul.

Averland

El Condado de Averland (Colores: amarillo y negro) está gobernado por la Condesa Electora Ludmilla von Alptraum desde su castillo en Averheim, la capital política del condado. Es una provincia bastante saludable, con múltiples pueblos en sus fronteras y buenas viñas en los montes. Además, goza de la protección de otros condados exteriores de las frecuentes invasiones, con lo que sólo tiene que preocuparse de las incursiones de pielesverdes. La Condesa dice ser descendiente de Brunngerta, el líder de la tribu Avermanni en épocas de Sigmar.

La capital de Averland es Averheim. Con casi 3.500 habitantes, es una de las ciudades más importantes del Imperio. Además de sus viñedos y los pueblos de alrededor que casi se podrían considerar barrios, Averheim tiene una zona tileana con restaurantes propios de su tierra, para tener felices a los mercenarios tileanos que residen allí.

El pintoresco pueblo de Wuppertal (segundo en tamaño de Averland, 1.100 habitantes) es famoso por sus carpinteros y por su antipatía hacia los seguidoes de Ulric. Loningbruck (casi 500 habitantes) es más civilizado, está en el centro de Averland, rodeado de viñas, y destaca su impresionante templo a Verena y una relativamente buena biblioteca cuyos volúmenes van desde Leyes a Agricultura.

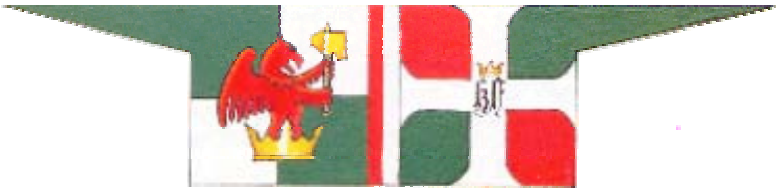
Raíces

Algunas de las regiones más al Sur del imperio estaban dominadas antiguamente por la tribu de los Avermanni, una unión de tres tribus previas (Tratten, Geschebi, Agbard). Supuestamente era una tribu avanzada por la edad, y se las arregló para ir manteniendo ciertos contactos con Tilea hacia el suroeste, hecho bastante remarcable debido a que tienen un importante terreno montañoso que les separa. Probablemente se deba al gran interés de los comerciantes Tileanos.

Notas históricas

En el año imperial 1.707 Averland fue invadida por un enorme Waagh!, a cuya cabeza iba Gorbad Garra'ierro. Fue asolando casi todo el condado, y todos los supervivientes iban huyendo hacia la capital. Aun así, los planes de Gorbad no incluían Averheim, sino Nuln (ciudad que fue saqueada).

Baronía de Hochland



Colores del ejército

Básicamente rojo y verde. Quizá algun pequeño detalle en blanco.

Hochland

La Baronía de Hochland estaba hasta hace relativamente poco gobernada por la baronesa Hildegarde Tussen-Hochen de la ciudad de Bergsburg (al Noroeste de la baronía). Las dos únicas ciudades importantes de Hochland son precisamente Bergsburg y Hergig. La ciudad de Hergig llegó a crecer tanto en importancia que usurpó la condición de capital a Bergsburg; su gobernante es el Conde Elector Aldebrand Ludenhof. Su hijo, Konrad, parece que está siendo entrenado para ejercer de Conde Elector, pero es aún muy joven. Hochland es una de las províncias más pequeñas de todo el Imperio. Aún así, el tamaño del ejército de Hergig y sus lazos con los Caballeros de la Montaña de Plata son ligeramente preocupantes.

El mayor problema al que se enfrenta Hochland actualmente es las múltiples escaramuzas fronterizas con las tropas de Ostland. Los Tasseninck, los gobernantes de Ostland, parece que tienen confusiones sobre dónde empiezan los límites de Hochland y finalizan los suyos. Esto ha causado más de un incidente diplomático y algunas escaramuzas causando pérdidas por parte de ambos lados tanto de personas como de terreno. El Gran Príncipe Hals von Tasseninck ha mostrado ser bastante hostil y tozudo, y sólo gracias a la intervención de Talabheim (provincia adyacente a Hochland) se ha evitado una confrontación directa y abierta...

Uno de los mayores inventos atribuidos a Hochland es el famoso Rifle Largo de Hochland. Inventado por Leon Todmeister a partir de los arcabuces que usaban algunos cazadores de la provincia de Hochland. Aunque el arma es muy efectiva contra objetivos lejanos, es bastante incómoda y requiere una gran habilidad e incluso a veces dos personas para poder usarse.

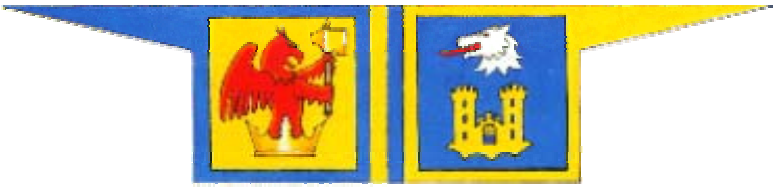
Raíces

Los habitantes de Hochland dicen venir de los Teutogens, una de las tribus dominantes de Sigmar, puesto que éstos estaban en una gran extensión de teirra alrededor de las Montañas Centrales y Nordland.

Notas histórica

Aldebrand se ganó la confianza de su gente con multitud de actos para demostrar su generosidad. Por ejemplo, cuando el Norte de Hochland fue saqueada por una horda de Hombres Bestia, el Conde Aldebrand los derrotó y pagó de sus arcas personales los afectados por el saqueo.

Ciudad-Estado de Middenheim



Colores del ejército

Azul y blanco. Ligeros toques de rojo (p.e. plumas, adornos en los escudos, etc.)

Middenheim

Middenheim (colores azul y blanco) es la segunda ciudad del Imperio en importancia (y tamaño), tan sólo superada por Altdorf. La Ciudad del Lobo Blanco (como también se la conoce) es la capital del conocimiento mágico del Viejo Mundo, y posee los gremios de los Saberes de Magia (pese a que los Colegios estén en Altdorf). Middenheim es, además, la capital del culto a Ulric (como Altdorf es la capital del Culto a Sigmar).

Middenheim está situada en un peñasco llamado *Fauschlag* o Puñetazo, que (según la leyenda) fue hecho así por el mismo Ulric. Dice la leyenda que su hermano Taal le dio una roca como regalo, y Ulric vio que encime de esa roca podría hacerse una gran fortaleza. Y estaba en lo cierto. Fue Artur, el Gran Jefe de los Teutogens, el que llevó su tribu hacia el pináculo y fundó la ciudad. Es uno de los enclaves más seguros de todo el Viejo Mundo. Así, por ejemplo, durante la guerra contra los Skavens la ciudad fue asediada durante muchos años, pero gracias a la estructura de la ciudad, a los heroicos esfuerzos de los ciudadanos y al conde Mandred Mataskavens, éstos se vieron obligados a levantar el asedio. Actualmente es la segunda ciudad en tamaño del Imperio. Con más de 13.000 habitantes, las pocas ciudades alrededor de Middenheim son relativamente pequeñas, quizá salvando las excepciones de Warrenburg (una especie de barrio de chabolas donde vive la peor calaña de Middenheim), Schoninghagen y Jagerhausen (el control de las cuales está aún en disputa con Middenland) o Elsterweld. Por supuesto, políticamente anexionado a Middenheim (pero físicamente en Nordland) está el lejano pueblo de Nuth, famoso por su biblioteca y por editar estos Manuscritos ☺

La ciudad-estado de Middenheim está gobernada por Boris Todbringer, aunque son los tres Señores de las Leyes los que dictan la justicia. La dinastía de los Todbringer ha gobernado Middenheim desde hace siglos, y es respetada tanto por vieja como por justa (la familia desciende de una forma indirecta de los Von Bilthofens, y uno de ellos, Gunthar von Bilthofem, era el hermano del emperador Magnus el Piadoso). De hecho, Middenheim es un lugar muy liberal para ser una ciudad imperial. Los Todbringer han sabido escuchar a la gente cuando tenían que hacer o cambiar las leyes, y han incluso desarrollado una especie de asamblea semidemocrática. Boris y su familia tienen unos estrechos lazos con Kislev.

Raíces

Fueron los Teutogen los que se establecieron en *Fauschlag*. Eran una tembile tribu cuyos guerreros eran temidos por todo el Viejo Mundo; ellos mismos incluso aseguraban ser descendientes de Ulric. Como consecuencia no eran muy buenos colonos y tenían pocos conocimientos de agricultura; eran básicamente guerreros y cazadores. De hecho están muy orgullosos de su habilidad como cazadores, incluso de Trolls y Gigantes, tanto por comida y pieles como por trofeos o muestras de poder en el combate.

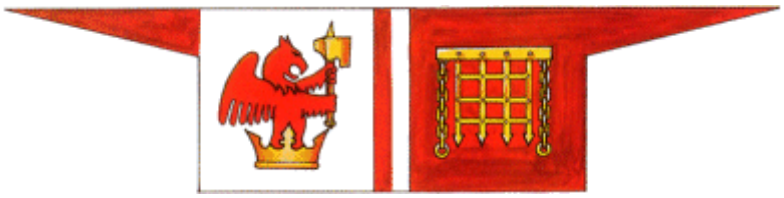
Notas históricas

En el año 1152 según el Calendario Imperial, Middenland fue anexionada a Middenheim con lo que el Conde Erich pasó a ser el Gran Duque de Middenland (¡y a tener dos votos!). En el año 1.550 Middenheim declaró la guerra a Talabheim, y aprovechando la situación Middenland se declaró independiente, renunció a las leyes de Middenheim y retomó Carroburgo. Middenheim estaba tan debilitada que no pudo hacer nada. En el año 1812 Middenland asedió a Middenheim pero al contar éstos con la ayuda de los Enanos aguantó. En el 2.302, durante las Incursiones del Caos, Magnus el Piadoso humilló al Sumo Sacerdote de Ulric entrando en la Llama Sagrada del Templo de Ulric. El Sacerdote trató a Magnus como un hereje y un fraude, pero éste emergió del fuego sin apenas una quemadura, demostrando que era el Salvador del Imperio en su hora de necesidad. Tal fue el impacto de Magnus en Middenheim que el año 2.302 se recuerda como “el año de la vergüenza”.

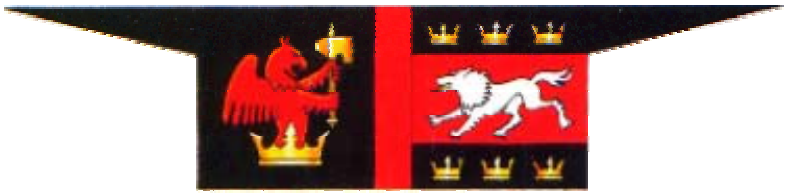
Patrones

Artur, el caudillo de los Teutogens y fundador de Middenheim, es tratado como un santo. Tiene una estátua en los jardines del palacio de Boris Todbringer, revelando lo mucho que el gobernante respeta su memoria. Artur hizo amigos con los Enanos, que se forzaron a salir de sus hogares en las Montañas Centrales para ayudar a hacer la Gran Ciudad. Artur encontró la muerte enfrentándose en un desafío a Sigmar. Wulcan, su hijo, también está en gran estima. Se dice que tuvo una visión de Ulric, y que éste con su hacha descargó un fuerte golpe en la piedra, y empezó a salir fuego. Ese fuego fue donde se construyó el gran templo de Ulric y donde ese fuego sigue ardiendo actualmente (el mismo fuego que Magnus el Piadoso pasó sin que le afectara).

Gran Ducado de Middenland



Bandera de Middenland



Bandera de Carroburgo

Colores del ejército

Para Middenland, azul.

Para Carroburgo, granate y/o rojo con negro. Detalles en dorado. La pluma suele llevar el color azul de Middenland.

Middenland

El Gran Ducado de Middenland está gobernad o por el Gran Duque Leopold von Bildhofen, que está establecido en la ciudad de Carroburgo. Carroburgo es una ciudad muy rica que saca partido de su situación estratégica y de comercio por el río Reik. En Carroburgo recalan las veletas que vienen de Marienburgo (por el Noroeste) y de Altdorf (por el Este). Además, Carroburgo es la ciudad imperial más cercana a la ciudad-estado independiente de Marienburgo.

Uniforme de Middenland

Uniforme de Carroburgo

En el resto de Middenland hay varias ciudades más o menos importantes. Entre ellas destacan, sin duda, Delberz y Schoppendorf, con más de 2.000 habitantes cada una (dedicadas al comercio con madera ambas, y con vino –Delberz- y pescado fumado y oro –Schoppendorf-), Ambas ciudades tienen cierto nivel de autogobierno, aunque el poder directo reside en el Gran Duque de Carroburgo.

Raíces

En tiempos de Sigmar, la tribu que vivía en la región de Middenland eran los Kruebi. No era una tribu muy beligerante, y evitaba luchas con los Teutogens siempre que fuera posible. Los Kruebi tenían excelentes artesanos que hacían pequeñas maravillas de madera, algunas de las cuales han perdurado hasta hoy en día (por ejemplo el Gran Príncipe von Bilthofen tiene una estupenda colección de esculturas de madera.

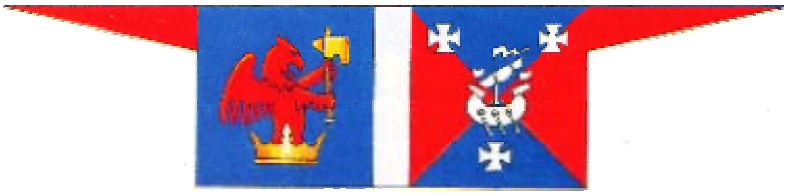
Notas históricas

En múltiples ocasiones Middenland y Middenheim han entrado en combate. En la Era de las Guerras (1.152 según el Calendario Imperial) los distintos clanes del Ducado se peleaban entre ellos para saber quién sucedería al Gran Duque, mientras Erich de Middenheim marchaba con su ejército a través del bosque Drakwald para tomar Carroburgo. Dicha ciudad fue parte de Middenland hasta 1.550 (la Edad de los Tres Emperadores), cuando Talabheim declaró la guerra a la ciudad-estado, y Middenland renunció al Emperador Sigfrid y volvió a ser independiente. En 1812 casi se tomó Middenheim después de un asedio de nueve meses. El Gran Duque Karl-Heinz condujo sus tropas por los túneles de la ciudad del Lobo Blanco, pero los Enanos que allí estaban les impidieron el ataque sorpresa.

Patrones

El Caudillo de la tribu Kruebi, Carrolus, es el santo patrón y protector de Carroburgo, ya que él fundó la ciudad justo después de las Guerras contra los Goblins. El Gran Duque Karl-Heinz es también un héroe local, y tiene una estatua en Carroburgo. Esa estatua es motivo de burla por la gente de Middenheim, ya que según ellos la estatua de Artur en el palacio de Middenheim es orgullosa y heróica, mientras que la del Gran Duque es demasiado humilde.

Baronía de Nordland



Colores del ejército

Azul y amarillo. Detalles en rojo.

Nordland

La Baronía de Nordland es la província más al Norte del Imperio, y está bajo los límites políticos de la Ciudad-Estado de Middenheim al Sur y de Ostland al Este. El gobernador de Nordland es el Barón Werner Nikse, cuya base es la relativamente pequeña ciudad (unos 5.000 habitantes) de Salzenmund. Nordland, junto a Ostland, es una de las pocas regiones imperiales costeras, aunque por desgracia no hay muchos puertos en la línea costera. Probablemente debido al peligro de tener la temible península de Norska sólo a 300 millas al Norte.

Otras ciudades de Nordland relativamente pobladas son Beeckerhoven (unos 400 habitantes), Grafenrich (cerca de 250) y Oldenlitz (menos de 200).

Nordland está estrechamente ligada a Middenheim. Esta relación empezó con el matrimonio entre Brunhilde Todbringer de Middenheim con el Barón Ludwig Nikse de Nordland en el 2.368 según el Calendario Imperial. Hoy en día, Boris Todbringer, Conde Elector de Middenheim, está casado con Anika-Elise Nikse de Nordland. Es una relación de beneficio mútuo: la baronía tiene la seguridad que le da Middeheim, además de enlaces comerciales con el Oeste y el Sur. A cambio, Nordland ofrece sus excelentes regimientos de arqueros cuando es necesario.

Nordland tiene el único bosque élfico “de verdad” de todo el Imperio en sus fronteras: el Bosque de Laurelorn. La gente de Nordland cree que el bosque está encantado y no entra en su espesura a no ser que sea necesario. Los leñadores lo tienen muy claro, quizá sabiendo algo que el resto de Nordlanders desconoce, y trabajan en los bosques del norte de Salzenmund o incluso en el Bosque de las Sombras. Sólo los tramperos tienen el valor de realizar su trabajo cerca de Laurelorn... pero sólo durante el día. El Bosque de Laurelorn es un bosque variado, y hogar del árbol gigante *Iornalim*, un árbol con el tronco muy recto, corteza plateada y hojas doradas, muy admirado por los Elfos.

Raíces

Se sabe que la tribu Semunduri se estableció en el área de Nordland en la época de Sigmar, pero qué fue de ellos, nadie lo sabe. Otras tribus, básicamente cazadores y leñadores, recolonizaron el área, sembrando las semillas de la futura baronía

Notas históricas

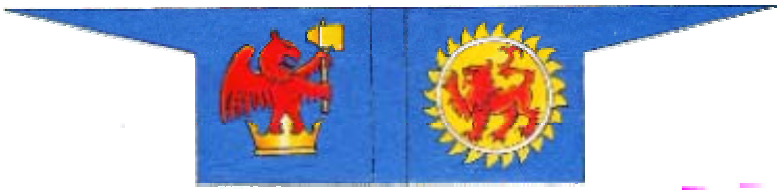
En el año 1.244 hubo la famosa Batalla de Beeckerhoven. Ahí fue donde el nigromante Dieter Helsnicht encontró su derrota contra una fuerza combinada del Imperio y Kislev. La batalla es muchas veces fuente de inspiración para poetas y escritores. Una fuerza de Middenheimers y Kislevitas acudió en ayuda de Nordland, justo a tiempo de destruir la retaguardia de las fuerzas no-muertas de Dieter. El entonces Conde Elector de Nordland, Einrich Moltke, derribó al nigromante con su Colmillo Rúnico. Sin embargo, el cuerpo de

Dieter nunca se recuperó... se supone que su cuerpo aún está perdido en algún lugar cercano a Beeckerhoven.

Patrones

El semi-mítico Fraewulf se mantiene como un gran héroe por aquellos que lo conocieron (básicamente Druidas y otros que siguen la Antigua Fe). Era el caudillo de la tribu Semunduri y fue el primero en prometer su apoyo a Sigmar. Hay leyendas que hablan sober un Fraewulf gigantesco y con la fuerza de cien hombres. Aún así, el héroe real de Nordland es el Conde Einrich Moltke, el que fuera Conde Elector de dicha província unos 1.300 años atrás. Dirigió las tropas de Nordland en su resistencia a las hordas de Dieter Helsnight, y acabó con éste. La estatua de Einrich está en la plaza de la ciudad de Salzenmund.

Ciudad-Estado de Nuln



Colores del ejército

Negro. Puede haber detalles en dorado, amarillo y/o marrón claro.

Nuln

Nuln es la tercera ciudad del Imperio, y es famosa sobre todo por la Escuela Imperial de Artillería, donde se entrena a todos los artilleros y a los más grandes ingenieros. Quien manda en la ciudad-estado de Nuln es la jóven Condesa Emmanuelle von Liebewitz. Es más famosa, tristemente, por sus múltiples fiestas que por su política. Como se dice entre la gente de Nuln, "la cabeza de la Condesa está tan vacía como su libro de acciones". Dicho comentario suele ser recibido con risas por la oposición (aunque nunca en presencia de la propia Condesa).

Nuln está hacia el Sur del Gran Bosque, justo en el centro focal de cuatro províncias: Reikland, Wissenland, Averland y Stirland. Hasta hace unos 100 años, Nuln era la capital del Imperio y no Altdorf. También tenía renombre por sus universidades (de las mejores de todo el Viejo Mundo), y lo que no ha cambiado ni nunca cambiará es el imponente templo a Verena en la puerta principal. Cerca de Nuln hay algunos pueblos pequeños, de menos de 100 habitantes, como pueden ser Ambosstein (con el mercado de productos de agricultura de toda la ciudad-estado), Furtzhausen (con una posada para Halflings especial para los que peregrinan hacia La Asamblea) o Wurstheim (famosa por su salsa ahumada).

Raíces

Como el resto del área de Reikland, sus antepasados fueron la tribu de los Unberogens, la tribu de Sigmar.

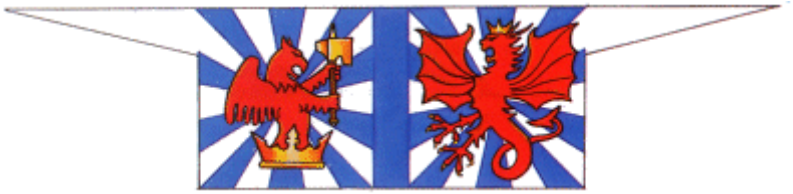
Notas históricas

En el año imperial 1.359, el Gran Duque de Stirland fue elegido Emperador en Nuln y un año después la Gran Duquesa Ottilia se declaró Emperatriz en Talabheim. El Emperador intentó declarar la guerra a Ottilia, pero fue atacado por Middenland. Durante 200 años una guerra civil azotó el Imperio, sin conclusiones. Los Emperadores electos (los elegidos a partir de los Condes Electores) siguieron nombrándose en Nuln, mientras la corona de Ottilia pasaba a sus descendientes. Fue precisamente en Nuln que Magnus el Piadoso se dirigió a los nobles de las ciudades para unirse frente a la incursión del Caos. Cuando fue elegido Emperador, Magnus declaró que Nuln sería la capital del Imperio.

Patrones

De todos los héroes de Nuln, el más conocido es, sin duda, Magnus el Piadoso; el Templo de Sigmar consideró que él podría devolver el sentimiento de santidad durante cien años. Magnus era un excepcional orador, y marchó ciudad por ciudad y pueblo por pueblo intentando acopiar el máximo de ayuda para la Guerra contra el Caos del 2.302. Con ese gran ejército, junto a la ayuda de Enanos y Elfos, Magnus fue en socorro de Kislev y consiguieron derrotar las hordas del Caos. Después de esa Incursión del Caos, Magnus fue elegido Emperador, e hizo de tal durante sesenta y cinco años.

La Liga de Ostermark



Colores del ejército

Púrpura y amarillo, o púrpura y blanco.

Ostermark

La Liga de Ostermark ocupa el borde oriental del Imperio, y tiene frontera con Sylvania hacia el Sur y las Montañas del Fin del Mundo hacia el Este. Suele actuar junto con Talabecland y su Conde Elector es el Gran Duque Gustav von Krieglitz. El gobierno de Ostermark recae sobre el Canciller Maximillian Dachs, y vive en Bechafen (capital de Ostermark). Allí también está el Colegio de la Magia del Fuego. Bechafen, con una población de más de 4.000 habitantes, es sin duda la ciudad oriental humana más importante conocida, aparte de Kislev y Praag. Otras ciudades importantes de Ostermark son Breghoven (casi 500 habitantes, importantes minas) o Kuntheim. Hace más de 1.500 años estaba allí la importante ciudad de Mordheim, que cayó bajo la ira de los dioses. Mordheim era la antigua capital de Ostermark; cerca de Sylvania, es un lugar maldito, y sólo los grupos de aventureros o cazadores de tesoros mejor equipados y mejor armados pueden aventurarse a entrar en dichas ruinas. El folklore ha producido algunos cuentos sobre calles pavimentadas con oro, pero la realidad es muy lejana: sólo bestias acechan en las esquinas, y los magos oscuros buscan ingredientes para su magia.

Pese a que la región tiene poco de interesante y mucho de peligrosa (por la elevada presencia de pielesverdes, skavens y, sobre todo, no muertos), produce bravos guerreros. Las Montañas del Fin del Mundo son un hervidero de problemas, y los aventureros de todos los rincones van hacia allí para probar su valentía o encontrar supuestos tesoros. Las minas que suele haber en Ostermark son objetivos de los bandidos y de los pielesverdes.

Raíces

Tanto la tribu de los Talabec como la de los Fennones se establecieron en la región de Ostermark un tiempo u otro durante (y después) de la época de Sigmar. De hecho, fueron los Fennones los que empezaron en las regiones más al Sur, pero las tribus de los Talabec, que los veían como escoria, los echaron fuera. Con el tiempo, los Talabec fueron los que colonizaron la región.

Notas históricas

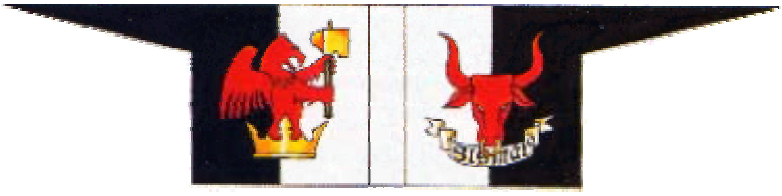
La batalla más importante de la región tuvo lugar en el 2.145, cuando un ejército Imperial, con bastantes tropas de Ostermark, derrotaron la horda no muerta de Mannfred von Carstein en la Batalla de Hel Fenn. Hel Fenn es una región pantanosa que lleva a Sylvania hacia el Sur. Cuando los Condes Vampiros estuvieron en su apogeo, a principios de milenio, Ostermark fue devastada casi por completo. Ese es uno de los motivos por los que hay tan pocos campamentos en el Sur. En la Era de los Tres Emperadores, Ostermark tomó ventaja de la anarquía e invadió Talabecland pero sin beneficios, ya que los Goblins de la tribu Cara Roja empezaron a invadir el borde oriental de Ostermark, finalizando así la invasión de

Talabecland. Otra amenaza para Ostermark apareció a mediados del siglo XVIII, cuando los jinetes Ungol atacaron sus emplazamientos más al Este.

Patrones

Hay un nombre que sobresale de la Era de los Condes Vampiro cuando Ostermark fue invadida por legiones de no muertos: Adam von Steinwitz. Ese joven fue el líder de una pequeña unidad de infantería cuya misión era defender el pueblo de Steinwitz. El pueblo fue atacado varias veces durante varias noches, hasta que Adam diseñó un plan: atacar a los No Muertos en su propio terreno y durante el día. Adam observó que los No Muertos atacaban desde las faldas de las Montañas del Fin del Mundo, y que por lo tanto desde ahí el demente, pero agudo, nigromante Ludwig estaba guiando sus ataques. Después de mucho dolor y heroismo, Adam y su unidad consiguieron abrirse paso a través de cientos de enemigos, y fue Adam mismo, sólo después de que muriera toda su unidad, el que mató al loco nigromante en su torre. Adam nunca volvió de aquella batalla. Se dice que después de abandonar la torre de Ludwig cayó por una maldita flecha Goblin, otros dicen que aún está en la torre, atrapado en el Laberinto de Ludwig. Sea lo que sea, Adam von Steinwitz es honrado como un santo local (aunque los sacerdotes no lo hagan) por la gente; su estátua se erige orgullosa en la plaza central de cada pueblo, con una espada en la mano y apoyándose en un campesino con la otra mano. Aunque el pueblo sea invadido, los ciudadanos intentan por todos los medios que la estatua se conserve, a veces entregando su vida para ello.

Gran Príncipado de Ostland



Colores del ejército

Blanco y negro, muchas veces cuarteado. Posibles adornos en rojo.

Ostland

Ostland está en el otro lado de las Montañas Centrales y es una de las dos provincias imperiales adyacente a Kislev. Su capital es la ciudad de Wolfenburgo, y es gobernada por los Von Tassenincks. El jefe de família actual es el Gran Príncipe Hals von Tasseninck. Su hijo, Hergard, está actualmente estudiando en Altdorf.

La segunda ciudad en importancia de Ostland es sin duda Ferlangen, hogar del actual Conde Elector, Valmir von Raukov.

No hay prácticamente más ciudades ni pueblos importantes en Ostland. Ostland siempre ha sido una región pobre. La economía de la província se basa, pues, en la poca agricultura y, sobre todo, la caza. Los mejores arqueros del Imperio salen de Ostland.

Raíces

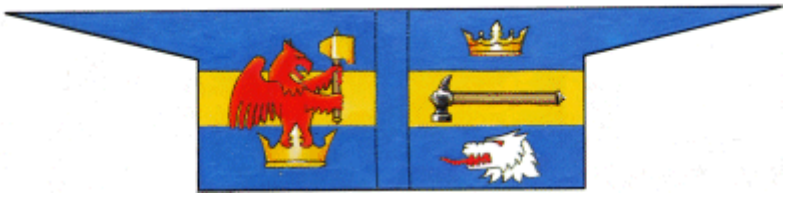
La tribu Thurini se estableció en el área que actualmente es Ostland antes y durante la época de Sigmar. Expertos jinetes, desarrollaron unas excelentes técnicas para combatir desde el caballo, ya fuera con arco o con hachas. Tuvieron ligeros contactos con otras tribus, incluidos los Teutogens, que odian desde entonces. Algunas tribus Thurini tuvieron sus tratos con Kislevitas en el Este, y parecía haber una especie de alianza Dolgan / Ungol; ambos tenían una pasión por los caballos. El tiempo no pasa en balde: hoy en día los Ostlanders no son tan buenos ni montando ni cuidando caballos.

Notas históricas

Recientemente (y en más de una ocasión), los soldados de Ostland han hecho incursiones en el borde de Hochland. Los Tassenincks mantienen que dichas incursiones son simplemente ejercicios de las tropas, pero la realidad es que siempre acaban derramando sangre. Pero esto no ha parado las fuerzas de Ostland ni de Hochland: en el siglo XX, Ostland invadió Nordland y Hochland en un espacio de diez años. Ese tipo de invasiones siguió existiendo hasta el auge del Imperio.

El Gran Principado de Reikland

Estandarte de Reikland



Estandarte de Altdorf

Colores del ejército

Reikland: blanco. Probablemente tenga detalles en rojo, pero sin llegar a la combinación de Talabheim.

Altdorf: casi siempre azul y rojo, pese a que puede tener detalles en blanco (símbolo de Reikland) o amarillo (símbolo del oro).

Reikland

La provincia más extensa del Imperio es Reikland, donde nació el actual emperador Karl Franz, el corazón del Culto a Sigmar. La capital es Altdorf (15.000 habitantes). Entre sus muros blancos destacan el Palacio Imperial, la Catedral a Sigmar y los Colegios de Magia. La catedral es un maravilloso edificio, repleto de cúpulas, columnas y detalles. También es uno de los lugares donde más peregrinos hacen visita. Altdorf también cuenta con un importante Zoo.

Uniforme de Reikland

Uniforme de Altdorf

El Norte de Altdorf tiene un largo puerto en el que los diferentes canales se unen en un único y ancho río. En el hervidero de gentes que es Altdorf no se encuentra sólo a embajadores, clérigos, magos y caballeros, sino gente de todas partes del Viejo Mundo e incluso de más allá como Arabia.

Aproximadamente a unas 50 millas al sudoeste de Altdorf se encuentra la ciudad de Bogenhafen (4.500 hab; colores púrpura y blanco). Como Altdorf, Bogenhafen está dividida en dos por un río, el Bogen, y tiene una curiosa mezcla de navegantes y exploradores. Bogenhafen es el hogar de algunas de las casas comerciantes más importantes del Viejo Mundo.

La ciudad de Ubersreik (3.500 hab) está a unas 100 millas al Sur de Bogenhafen, y es el hogar de varias comunidades “extranjeras” (elfos, enanos, halflings...). Se debe sobre todo a la cercanía de las Montañas Grises hacia el Oeste, el río Teufel que viene del Este (de Auerswald), y el bosque Reikwald en los alrededores de la ciudad. Es una ciudad que vive de la minería (en especial del oro), del trabajo del metal, y del comercio.

Completando el “cuadrado” de ciudades está Grunburg (1.200 hab), cerca del río Teufel 100 millas al sureste de Altdorf y dedicada, cómo no, al comercio.

Otras ciudades importantes de Reikland son Auerswald (2.500 hab, dedicada al oro y al comercio con tal), Stimmigen (1.750 hab, tiene un importante puente de peaje y un no menos importante mercado) o Weissbruck (menos de 100 habitantes “fijos”, pero un elevadísimo número de visitantes de paso), así como bastantes castillos importantes: Reikguard, Grauenburg, Helmgart (que guarda un vital punto en las Montañas Grises)

Tocando a Reikland está la Región de Kemperbad, una comarca autónoma desde que así lo dictó el emperador Boris el Incompetente (1.066). Debido a su situación, Kemperbad (unos 4.000 habitantes la comarca entera) es una ciudad muy saludable, y está dirigida por el Concilio de los Trece (aunque nada tiene que ver con los Skavens). Los cancilleres son elegidos por influencias y/o famílias. Ellos deciden las leyes y las acciones de Kemperbad. Aún así, gozan de la protección del Emperador y ellos mismos se consideran en el fondo parte del Imperio; a cambio, el Emperador aún conserva el derecho de anular o proponer cualquier canciller (aunque esto nunca ha llegado a ocurrir en la larga historia de la Región).

Raíces

Fueron los Unberogens los que se establecieron en la región de Reikland, la segunda tribu más grande en época de Sigmar (la más grande eran los Teutogens). Los Unberogens estaban generalmente con buenas relaciones con el resto de tribus del Imperio (salvo los Teutogens de Artur, por supuesto). Eran una tribu bastante sofisticada para su tiempo, y eran buenos granjeros y pescadores. Sus principales dioses eran Dyrath (diosa de la fertilidad), Karog (dios de los ríos) y la Vieja Fe, así como otros espíritus de la naturaleza.

Notas históricas

Altdorf ha sufrido innumerables asedios en su larga e ilustre historia. En el siglo XVIII, el Señor de la Guerra Orco Gorbad Garra’ierro hizo un largo asedio a la capital. Eran malos tiempos para el Imperio, ya que estaba sumido en la plaga y la guerra civil, dejando a las bandas de Guerreros del Caos, Hombres Bestia, goblinoides y bandidos actuar como quisieran. Gorbad fácilmente traspasó las tierras del Sur (Averland, Wissenland e incluso Nuln) hasta llegar a Altdorf. Durante el asedio, Segismundo (el Emperador entonces) perdió su vida pero Altdorf no se perdió y Gorbad tuvo que retirarse. El Señor de la Guerra tuvo por fin un oponente digno con el mejor general del Emperador, el Conde de Wissenland, y sus fuerzas se encontraron en la batalla de Grunburg donde ambos se hicieron muchas heridas serias. La invasión pielverde huyó tan rápidamente como había llegado, y se consiguió acabar con miles de ellos en la huida.

Durante la Era de los Vampiros, Bogenhafen fue atacada por una horda no muerta liderada por un vampiro Von Carstein. El capitán ingeniero Klaus von Rauptmann ordenó una salva de cañones contra los no muertos. Quizá fue por suerte, o quizá debido a la gran habilidad de Klaus, pero el Señor de los Vampiros recibió una bala de cañón en toda la cabeza que le decapitó. Sin él, la mayoría del ejército se deshizo en polvo o se batió en retirada. En el año 2.051 Altdorf sufrió asedio de nuevo, pero esta vez liderado por Vlad e Isabella von Carstein, Señores de Sylvania. El ejército de los Condes Vampiro había tenido varios éxitos seguidos contra los ciudadanos acampados en el exterior de Altdorf. Aún así, Vlad finalmente fue aniquilado por el Gran Teogonista Wilhelm III. El Sacerdote cargó contra él, le empujó desde lo alto de las murallas y ambos cayeron hasta empalarse en las estacas que había en el foso. Isabella se suicidó al momento al ver que no podía estar con su amado. Muchos de los vampiros de Sylvania fueron derrotados aquel dia pero Altdorf no pudo alardear de esa ventaja porque el propio Imperio no estaba unificado, y los pretendientes al trono imperial se confabularon para que Ludwig de Altdorf no usara la popularidad ganada en el asedio para lograr su propia ascensión al trono.

Patrones

Sigmar Heldenhammer nació en el –30 del Calendario Imperial del caudillo de la tribu de los Unberogens, Gertar. A la edad de quince años Sigmar ya demostró ser bravo y fuerte, por ejemplo derrotando una banda de goblins y liberando un pequeño grupo de Enanos. Uno de los cautibos era ni más ni menos que Kurgan Barbahierro. El Rey Enano dio a Sigmar el martillo Ghal-Maraz (Rompedor de Cráneos) como agradecimiento a su heroismo. Con ese martillo mágico las habilidades de combate de Sigmar crecieron aún más hasta límites sobrehumanos, con lo que cientos de humanos se unían a él. Aún así, Artur y sus Teutogens eran uno de los dos obstáculos para un Imperio unido (el otro eran los pielesverdes). Sigmar desafió a Artur y lo derribó, obligando a los Teutogens a reconocerlo como Emperador de los Hombres. Y con todas las tribus humanas unidas, Sigmar derrotó una gigantesca invasión goblin en las llanuras de Stirlan. Una carta llegó por un mensajero desde la corte del rey Kurgan: la batalla contra los pielesverdes en las Montañas Negras no tenía buena pinta, y los pocos supervivientes se estaban intenado reagrupar en Karak-Varn. Sigmar no tardó en ir a ayudar a los Enanos, y en la Batalla del Paso del Fuego Negro se derrotaron finalmente a los pielesverdes. Pocos pielesverdes sobrevivieron, y por ello llamaron a Sigmar “el Martillo de los Goblins”. En el año 0, Sigmar fue coronado emperador en Reikdorf (ahora Altdorf).

El Condado de Stirland

Colores del ejército

Amarillo y verde.

Stirland

El Gran Condado de Stirland yace hacia el centro del Imperio con Reikland al Oeste, Talabecland al Norte, Ostermark y Silvania (adjunta a Ostermark) al Este y Averland al Sur. El Condado está gobernado por Alberich Haupt-Anderssen desde la ciudad de Wurtbad (en las orillas del río Stir), y se dice que si a la tierna edad de 16 no se puede gobernar Stirland, que lo deje a un Conde Elector. Por supuesto, no lo dicen en su presencia.

No muy lejos de Wurtbad está el Colegio de la Magia de la Tierra, construido en la ladera oeste de un monte para poder captar la luz del atardecer. Alrededor del Colegio hay un montón de campos cultivados para los que allí trabajan.

Alberich, un incondicional sigmarita, no soporta a los seguidores de Ulric, con lo que todos los cargos de su gobierno los ocupan seguidores de la fe en Sigmar. Cuando ascendió al poder después de la muerte de su padre (que él mantiene que fue por un complot de Ulricanos), sacó a los pocos seguidores de Ulric que quedaban en los cargos y los reemplazó por gente de su confianza. Claro que, en el fondo, siempre ha habido antipatía hacia Ulric en Stirland, y aún más antipatía hacia la gente de Talabecland (algo que viene de largo, de la Era de los Tres Emperadores).

Las antipatías de Alberich no son precisamente suavizadas por su consejero jefe, Bardin Hergare, un sacerdote sigmarita con puntos de vista muy tradicionales (como indica su nombre de “sonido Enano”) que ha ido alimentando la jóven e impresionable mente de Alberich con sus visiones de un estado de Stirland “puro”. Bardin ha susurrado a sus oídos muchas veces que Sigmar odia a los mutantes, y que los Halflings no son mucho más que eso, y que por ello no debería permitírsele alojarse en el lugar de una de las más famosas batallas de Sigmar, las planícies occidentales de Stirland. Bardin también ha recomendado que los seguidores de ulric que viven en Stirland cerca de la frontera con Talabecland sean “realojados” en otros lugares, y repoblar esa zona con famílias sigmaritas. Todo eso es lo que Alberich ha oido... Por eso siempre no ha estado muy a gusto con los Halflings de La Asamblea y la tierra que ocupan, y nunca le han gustado los seguidores de Ulric ni a la gente de Talabecland. Sólo es cuestión de tiempo el que Bardin convenza al jóven Graf de transformar esas palabras en acciones. (Eso sí, decir que Bardin es quien gobierna en realidad Stirland sería algo impensable, puesto que goza de una muy buena posición en la iglesia de Sigmar, tanto que se rumorea que pueda ser Archilector...)

Prácticamente toda Stirland está llena de granjas autosuficientes más que de ciudades importantes, o de pequeños pueblos perdidos por entre el bosque. Sólo Stirland (unos 4.200 hab), Krugenheim (casi 800 hab) y los alrededores del Colegio de la Magia del Saber de la Tierra, con medio centenar de habitantes.

Raíces

Aunque los estudiosos de Stirland siempre enfatizan que vienen de sangre pura Unberogen, la realidad es que sus raices se remontan a los Unberogens, Talabecs y Fennone.

Notas históricas

Una de las mayores batallas de la época de Sigmar se hizo en tierras de Stirland. Fue la primera vez que todas las tribus humanas de lo que sería el Imperio lucharon juntas, y derrotaron una enorme horda goblinoide. Aún hoy en día se pueden encontrar restos de esa batalla.

En el año 1.000 según el Calendario Imperial, Ludwig el Gordo hizo en un documento Real que los Halflings podrían ocupar una pequeña parte de Stirland: la Asamblea. Los Halflings también ganaron autonomía administrativa e incluso un voto Imperial (el voto del Anciano de la Asamblea cuenta tanto como el de un Conde Elector).

Cuando, en el año 1.152 el Concilio Elector acabó en punto muerto, el Gran Duque de Talabecland alzó un ejército y entró en Stirland. Con ello empezó la Edad de las Guerras y el Imperio se sumió en una guerra civil durante los siguientes 200 años.

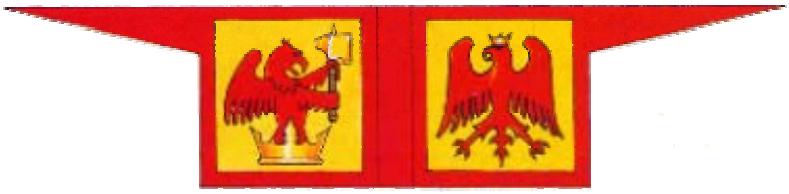
En el año 1.359 el Gran Conde de Stirland fue elegido Emperador en Nuln. Como respuesta, la Gran Duquesa de Talabecland se declaró a sí misma Emperatriz *sin elección* en Talabheim. El Emperador intentó declarar la guerra a Talabheim, pero Middenheim irrumpió también en el conflicto.

En el año 2.145, la Batalla de Hel Fenn vio el final de la Edad de los Vampiros y, según las crónicas de la época, fue precisamente el Conde Martin de Stirland el que acabó con el Señor de los Vampiros, Mannfred von Carstein. Por ello el Conde reclamó Sylvania para Stirland. Nadie se opuso (claro que nadie quería aquellas tierras malditas).

Patrones

Sigmar Heldenhammer y el Conde Martin. Aunque Sigmar es la deidad del Imperio, es especialmente reverenciado en Stirland. El Conde Martin también se trata como un héroe local y aglutina la bravura y el espíiritu guerrero de la gente de Stirland. Bardin ha intentado en varias ocasiones usar su influencia para hacer que canonicen al Conde Martin por la Iglesia de Sigmar, pero todavía no lo ha conseguido. Todavía…

El Gran Ducado de Talabecland



Colores del Ejército

Rojo y amarillo. Detalles en otros colores, como azul o verde.

Talabecland

El autocrático ducado de Talabecland está gobernado por el Gran Duque Gustav von Krieglitz desde su capital en el castillo Schloss. Talabecland está en el centro del Imperio, con Stirland al Sur, Reikland al Oeste, Ostermark al Este y Ostland, Hochland y Middenland al Norte. La família de los Von Krieglitz ha estado gobernando Talabecland los últimos doscientos años, aunque tienen mucha experiencia. Fue el emperador Dieter von Krieglitz quien fue relevado de sus cargos después de hacer la vista gorda con los Burgomaestres de Marienburgo y lo que ocurrió con las ciudades-puerto. Después de un corto estira y afloja, la família de los Von Krieglitz fue enviada a sus nuevas oficinas en el Ducado de Talabecland.

Hace doscientos años, un meteorito lleno de piedra bruja cayó en la región de Talabecland que hoy en día se conoce como La Hondonada de la Muerte. Todo lo que queda son ruinas, un cráter y Sacerdotes Druidas que han hecho un círculo de piedras en el perímetro para evitar que la polución del Caos salga de esos límites y contamine el resto de la tierra. Por desgracia, la protección de los druidas no es suficiente, y los efectos del meteorito han inundado las tierras de muchas millas más a la redonda. Siguen creciendo cosas vivas en los montes, pero distan mucho de ser naturales. Ese lugar está a unos tres o cuatro días de viaje desde el pueblo de Unterbaum.

Unterbaum y Suderheim son los dos únicos pueblos a remarcar en la extensa Talabecland, aparte del Castillo Schloss (la capital, unos 400 hab) y el pueblo de Volgen (más de 1.200 hab) dedicado a la agricultura y a la pesca.

Raíces

La tribu Talabec ocupó la tierra que rodeaba el río Talabec antes de las victorias de Sigmar sobre las hordas de pielesverdes. Al jefe de dicha tribu, Krugar, se le dio más tierra, aproximadamente el tamaño actual de Talabecland actualmente. La tribu de los Talabec eran devotos seguidores de Taal y de Karnos el Cazador, y su pasión era adiestrar perros de caza para qe les ayudaran a conseguir comida en los bosques.

Notas históricas

En el año imperial 1.360 la Gran Duquesa Ottilia se declaró a si misma Emperatriz en Talabheim (capital por aquel entonces de Talabecland) y declaró ilegal el Culto de Sigmar en Talabecland (uno de los mayores motivos de antipatía entre los cultos de Sigmar y Ulric aún hoy en día) por recomendación del Gran Sacerdote de Ulric. Como consecuencia, muchos templos sigmaritas fueron destruidos y los Sacerdotes de Sigmar perseguidos y asesinados por los cazadores de brujas. El Emperador elegido en Nuln empezó a acopiar fuerzas para asediar Talabheim pero fue invadido a su vez por Middenland.

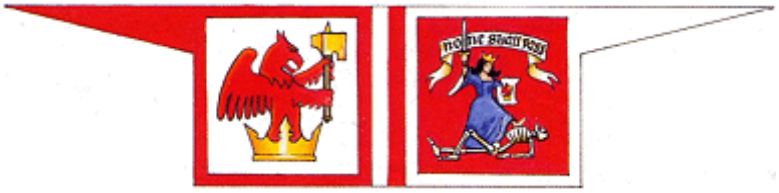
En el año 1.550 Talabecland entró en guerra con Middenheim.

En el año 2.302 aún quedaban Cazadores de Brujas anti-Sigmar en Talabecland, pero fue Magnus el Piadoso el que finalmente trajo la estabilidad al ducado. Declaró a Talabecland y a todas las provincias: “Todos los verdaderos hijos e hijas de Sigmar, ¡uníos! ¡Necesitamos tomar las armas como un gran Imperio, a no ser que queramos que las hordas del Caos nos arrollen y la oscuridad final consuma el mundo!”.

Patrones

Krugar, y algunas veces su hijo Talcred, son tratados como Dioses en algunos remotos rincones de Talabecland.

Ciudad-Estado de Talabheim



Colores del ejército

Cuarteado rojo y blanco. Detalles en dorado (o amarillo en su defecto).

Talabheim

Talabheim, conocido también como el "Ojo del Bosque", está en el centro del Gran Bosque en un amplio cráter que hace a la ciudad prácticamente inexpugnable. La única entrada (aparte de buscar alguna peligrosa ruta por el cráter) es a través del Camino de los Magos: un tunel de una media milla de largo que penetra en el gran cráter por su cara occidental. El túnel es lo bastante amplio como para que pasen los comerciantes con grandes carretas (¡pero no sobra mucho espacio!). Hay una pequeña fortaleza a cada una de las salidas del túnel. La ciudad está en un cruce entre el río y diversos caminos que conducen a Middenheim (al Norte), Kislev (al Este) y Altdorf (Oeste).

Talabheim es gobernada por la Duquesa Elise Krieglitz-Untermensch, quien dicta y vigila el cumplimiento de las viejas leyes y costumbres. Los dos cultos a Taal y Ulric son muy fuertes en Talabheim (el de Ulric es incluso mayor que en Middenheim). Pero el culto mayoritario es a Taal, que ha producido con el tiempo bastantes nombres de la región (el río Talabec, Talabecland, Talagraad, Talabheim). Se dice que es virtualmente imposible hacer algo en la ciudad sin el consentimiento de un Sacerdote de Taal o de Ulric. De hecho, hasta las propias manos de la Duquesa están atadas por todo tipo de obstáculos de tipo religioso, lo que da su poder a los dos cultos dominantes. Por supuesto, los Sacerdotes no están a salvo de la corrupción; se dice que los Grandes Sacerdotes de Taal y Ulric son más ricos que la familia Krieglitz entera. La ciudad principal es, por supuesto, Talabheim, con más de 10.000 habitantes. Le sigue en importancia Talagraad (casi 1.200 hab), situada en el exterior del cráter, en las orillas del río Talabec, y su fuente de subsistencia es tanto la pesca como el trabajo de la madera del Gran Bosque. Hay otros pequeños pueblos muy cercanos a la ciudad-estado, como Klarfield, Sumpfrand o Waldfahrte, dedicados casi exclusivamente a la subsistencia a partir de la agricultura, el bosque y el río.

Raíces

Los orígenes de toda la gente de Talabheim se remontan a la tribu de los Talabec.

Notas históricas

Talabheim era la antigua capital de Talabecland, hasta el año 2429 según el Calendario Imperial cuando el emperador Dieter IV huyó a la ciudad después de que el Concilio Electoral decidiera quitarlo del Trono. Sus descendientes han vivido en Talabheim hasta la actualidad. En el año 1.360 la Gran Duquesa Ottilia se autoproclamó Emperatriz en Talabheim (Talabheim era aún capital de Talabecland). Este hecho, y la persecución de los Sacerdotes de Sigmar que inició provocaron una de las guerras civiles más importantes de las que han azotado el Imperio.

Patrones

Krugar, jefe de los Talabec, y su hijo Talcred.

El Condado de Wissenland

Colores del ejército

Gris y blanco. Posibles adornos en rojo.

Wissenland

El condado de Wissenland está limitado por las Montañas Grises al Oeste, Reikland al Norte, Averland al Este y las Montañas Negras al Sur. Políticamente, Wissenland está bajo las órdenes de la Ciudad-Estado de Nuln, y gobernado por la família Pfeifraucher (concretamente el Conde Bruno Pfeifraucher), pero no ha sido siempre así. Antes del siglo XXIV, Wissenland cambió de manos bastantes veces entre Emperadores y Condes, ganando la independencia y luego perdiéndola. Fue el tiránico gobierno de los Von Reichenbachs lo que firmó los cambios para Wissenland y, por supuesto, las órdenes del Emperador Magnus el Piadoso.

La capital de Wissenland es Wissenburgo, una ciudad de casi 6.000 habitantes dedicada al comercio y al sector terciario. Wusterburg (1.800 hab) y Grissenwald (1.500 hab) son dos ciudades que viven de los ríos, esencialmente de la pesca, aunque Grissenwald es famosa por sus astilleros, donde se fabrican la mayoría de barcos que surcarán los ríos del Imperio. De los demás pueblos sólo hay que destacar Sonnefurt (182 hab) y, por supuesto, la Fábrica de Bugman en el río Sol. La Fábrica de Bugman es la responsable de la producción de la cerveza más consumida en todo el Imperio (y probablemente del Viejo Mundo). Fue construida hace muchos años por Zamnil Bugman y su hijo, Josef, que es el actual “jefe” de la fábrica. La Fábrica en realidad no es simplemente una factoría, ya que consta además con multitud de casas, hoteles, y es en realidad un pequeño pueblo que sirve de acogida a cualquier Enano que necesite “saborear el hogar”. La Fábrica está muy protegida, lo que no es una sorpresa teniendo en cuenta que el amor que tienen los Enanos por la buena cerveza es tan grande como su amor por el oro. Algunos de los más feroces guerreros Enanos viven permanentemente en Bugman’s, y no dudarán en defenderla con sus vidas. Es una pequeña colonia a la que incluso van multitud de Matadores, debido a que los Gigantes de las Montañas Grises bajan de vez en cuando en búsqueda de bebida.

Raíces

Los Avermanni (ver Averland).

Notas históricas

El desarrollo de Wissenland probablemente esté ligado al de un pequeño pueblo en las faldas de las Montañas Negras llamado Kreutzhofen. En el año imperial 1.614 no había nada más que una aldea frecuentemente asolada por goblins y bandidos de las montañas. Kreutzhofen fue abandonada y vuelta a levantar varias veces, hasta que en el año 2.107 se podría hablar de una pequeña villa estable. Era la época de los Tres Emperadores, uno de los cuales era Adelbert IV de Nuln, que controlaba Averland y Wissenland. Tras oir el descubrimiento del Paso Montdidier a cargo del bretoniano Marc Oppoleaux, decidió asegurar el área de Kreutzhofen para poder beneficiarse de los posibles mercenarios Bretonianos que irían de paso por la zona. Con el apoyo del Gran Teogonista, Adelbert envió

más tropas para asegurar la zona, pagado en parte por un noble de Marienburgo muy interesado en ayudarles, un tal Conde Axel Reichenbach. Las tropas de Nuln derrotaron a los Goblins en Kreutzhofen, y los asaltos por parte de los pielesverdes casi desaparecieron. Los granjeros empezaron a poblar la zona. Todo parecía ir bien, pero...

El Conde Axel Reichenbach era un noble de Marienburg que cuando floreció el comercio con Bretonia estableció impuestos que iban directamente a sus arcas. Llegó a amasar una gran fortuna y contrató a varios aldeanos para que le fabricaran una mansión. El Conde trató de manera despiadada a los aldeanos, que eran poco más que siervos. Todo aquél que se le oponía veía la muerte. Los sucesores del Conde no eran mejores: retardaron el contacto con Tilea enviando un explorador a investigar los caminos al sur del pueblo, y diciendo que estaba lleno de bestias. Todas esas mentiras estaban pagadas por el Conde Bruno Reichenbach, y nadie intentó explorar las rutas hacia Tilea. Años después, aparecieron exploradores Tileanos desde aquél camino, por supuesto desmintiendo la existencia de salvajes monstruos.

Cuando Magnus von Bildhofen, más tarde llamado “El Piadoso”, llamó a armas para el Imperio en ayuda de Kislev, Reichenbach perdió las tropas. Sin esa protección, los Reichenbach fueron asesinados sin piedad y se incendió la mansión. Los aldeanos luego contaron a las autoridades que había sido obra de bandidos, y debido a los trastornos en los que estaba sumido el Imperio nadie dijo nada.

Magnus el Piadoso, ahora Emperador, dio el gobierno de Wissenland a la família Pfeifraucher y, por consejo del Gran Teogonista, enlazó políticamente el Condado a la Ciudad-Estado de Nuln. Desde entonces, la guarnición militar en Kreuzhofen ha disminuido, y aún así no ha habido goblinoides por el área.

Estandartes

Dos estandartes para dos de las Órdenes de Caballería más populares. Los estandartes de las diferentes provincias y ciudades-estado pueden encontrarse en el apartado *Trasfondo*.

Relato: Resistencia en Nuth

(by Namarie)

La niebla no dejaba una buena visibilidad para las tropas. El nerviosismo era palpable en el ambiente. Boris Rodfelger, el General de las tropas de Nuth, también conocido por ser el Gran Maestre de la Orden del Lobo Blanco, intentaba calmar a sus Caballeros del Círculo Interior mientras discutía con su oficial Matthias. Las filas del ejército estaban algo dormidas, el ataque de las fuerzas del Caos les habían tomado por sorpresa. Nuth, un pequeño pueblo al norte de Middenheim rodeado de montañas. Los ataques eran frecuentes al Norte del Imperio, pero Nuth no era un objetivo primordial. O eso creían los humanos.

La forja había producido un par de cañones, un mortero y un Cañón de Salvas, y los dos Ingenieros encargados de la factoría repasaban especialmente este último, puesto que no era demasiada la exactitud con la que los planos les habían llegado de Nuln. Aún así, las pruebas previas habían sido un relativo éxito, ya que ninguna de las piezas de artillería había volado por los aires. Boris miró especialmente el mortero, el aparato que menos le gustaba.

- No sé por qué nos hemos dejado engañar, Matthias –le dijo a su subordinado–. Donde esté un buen martillo nunca debes dejar paso a la pólvora. Y mira en qué hemos acabado transformando Nuth: unos arcabuceros, dos cañones, un mortero y encima un cañón de salvas. ¡Que ni siquiera funcionarán! En vez de entrenar valerosos guerreros, aquí tienes a los chavales en las calles soñando que llevan cañones. No sé en qué acabará esto.
- No se preocupe, señor –le respondió el oficial–. Desde hace un tiempo corre la voz que lo mejor es contar con la pólvora como aliado mejor que como enemigo. E incluso añadiría la magia...
- Magia! Ja! Que Ulric nos asista! –espetó Boris–. Si he aceptado la ayuda de ese mago de pacotilla es porque puede rebajar los efectos de la magia de los depravados del Caos.

Matthias sonrió. Era conocida la fe en las armas y en Ulric de su Gran Maestre, y aún más su aversión a la magia y su tozudería. Antes aceptaría la ayuda de unos Hobgoblins borrachos que dejar que un Mago decente actuara en batalla, pero en ese caso unos pielesverdes cobardes harían menos beneficio que un Mago capaz de dispersar algo la magia del contrario.

El grueso del ejército no animaba mucho, estaba formado por un regimiento de Arcabuceros y otro de Espadachines, que con sus azulados uniformes esperaban que se finalizara la batalla. El Caos había hecho presencia en Ardhelm, la ciudad vecina, y había acabado con casi todos sus habitantes, hacía pocos días, así que contaban también con el apoyo de los campesinos que formaban junto a los espadachines; armados algunos con alabarda, y otros con ballestas de precisión milimétrica. Lástima que esa precisión no sirviera

de mucho en manos de unos granjeros. También un grupo de Enanos de las cercanías, estando en la taberna la noche anterior, había prometido ayudarles a cambio de algo de oro, pero no iba a confiar en la aparición de un puñado de enanos, que llevaban dentro del cuerpo más alcohol del que el mejor de sus hombres podría soportar.

Unos aullidos al otro lado del campo indicaron que la batalla estaba a punto de comenzar. La niebla se disipó y un escalofrío de terror invadió las tropas de Nuth. El atardecer estaba ya acabando, y los rojizos rayos de sol del ocaso iluminaron las huestes del Caos que se agrupaban demasiado ordenadamente en la parte opuesta del campo de batalla. No era una simple horda que se mete en escaramuzas, había un regimiento de Ogros, algunos terroríficos Ogros Dragón, un montón de Guerreros a pie y a caballo, algunas Arpías, un Carro y unos Mastines. Pero lo peor de todo era la gigantesca silueta que se recortaba: un ser alado y con dos cabezas, un monstruoso Dragón del Caos.

- Señor... es eso lo que me parece que es? –preguntó el músico de la Orden a Boris señalando con dedo trémulo al Dragón.
- Me temo que sí, amigo. Me temo que sí. Da la orden de avanzar.

El joven músico se llevó el cuerno a los labios y sopló con fuerza. La artillería hizo retumbar el suelo y se llenó el aire de proyectiles. Los cañones escupieron sus balas y el Mortero, asistido por uno de los ingenieros, disparó hacia las Arpías, que volaron y esquivaron la bala.

La respuesta del Caos no se hizo esperar y avanzó al encuentro de las tropas imperiales, que habían tomado sus posiciones. Los Guerreros del Caos, enfundados o más bien engullidos por sus enormes armaduras negras, se aproximaban cada vez más a los espadachines de Nuth. Éstos empezaron a correr hacia las fuerzas del Caos, pero unos aullidos les delataron que la carga se había hecho de forma precipitada; unos Mastines les entraron por el costado, cogiéndolos por sorpresa y arrasando la formación. Los granjeros, que apenas habían herido a uno de los canes con las ballestas, se quedaron atónitos viendo el espectáculo de sangre y terror. Los pocos de ellos que tenían algo de valor cogieron las alabardas y se lanzaron hacia los perros deformados por la negra magia del Caos.

Boris y sus ayudantes, los Caballeros del Lobo Blanco, vieron sin darse cuenta cómo los Caballeros del Caos se materializaban justo delante suyo, con las enormes lanzas a pocos metros de sus caballos. Sin poder reaccionar, varios de sus mejores hombres eran atravesados por las oscuras astas. El choque fue instantáneo, y los hombres de Boris reaccionaron con furia.

El Martillo de Helstrum, el arma mágica que llevaba Boris y que decían se había inspirado en el martillo del mismísimo Sigmar, no daba abasto; con un zumbido atravesaba el aire, y la poderosa fuerza de Boris y su montura unidos al poder del martillo causaron las suficientes bajas en las tropas enemigas como para alejarlos unos metros.

- ¡¡Disparadles!! ¡¡Disparadles, maldita sea!!

Los cañones volvieron a retumbar, y, ésta vez sí, dieron en la desbandada de los Caballeros del Caos. Uno de los grandes problemas ya estaba fuera de combate.

Cuando Boris giró la cabeza, vio que la situación no era tan buena: los granjeros estaban todos muertos, y tres cuartas partes de los espadachines estaban destripados por los Mastines del Caos. La cuarta parte restante estaba intentando hacer frente a los Guerreros del Caos, pero la superioridad numérica de éstos era aplastante. En pocos minutos estaría todo acabado, así que mejor centrarse en otros objetivos y abandonar a los espadachines a la voluntad de Ulric. Probablemente él también acabaría así, así que cuantas más abominaciones eliminara, mejor. Cogió a sus hombres y al galope se dirigió hacia los Ogros, sabiendo que costaría frenarlos. Una terrible explosión le confirmó que esos cacharros de pólvora no eran tan buenos, y que siempre acababan explotando. Por desgracia, el mago de Nuln estaba demasiado cerca del mortero que habia explotado.

To The Death
By angellro@sympatico.ca

- A la carga, mis muchachos!! –gritó, mientras alzaba de nuevo el Martillo en dirección a los ogros.

Sus caballeros estaban bien entrenados. Salvo que por causas mágicas no vieran al enemigo, mientras él estuviera con sus hombres, nada les detendría. Ni siquiera esos feos ogros que tenía delante.

El choque fue brutal: dos Ogros, que se habían mirado con esa cara de estúpidos la carga de los Lobos Blancos perecieron a martillazos. El Ogro que parecía más listo que los demás cogió las dos hachas que tenía y se dirigió a grandes zancadas en dirección a Boris. Éste, con una plegaria a Ulric y con el odio encendido en los ojos, asestó un golpe mortal al enorme Ogro, que cayó cual largo era encima de los cadáveres de otro de sus acompañantes, que con un hilillo de sangre en la boca se había despedido de la vida. Tan sólo uno de sus hombres fue herido, Karl el portaestandarte. Dieter, que estaba a su lado, había jurado vengarse, y fue el que acabó con el Ogro restante. Con lágrimas de dolor y rabia en sus ojos, cerró los de su compañero muerto y cogió el estandarte. Lo llevaría con honor hasta que él muriera, tal y como dictaba el código de honor de los Caballeros del Círculo Interior.

El regimiento de arcabuceros estaba intentando alejar a los Guerreros del Caos, pero la horda seguía avanzando hacia ellos. En cuanto empezó el cuerpo a cuerpo, nada más caer unos pocos arcabuceros, el resto de ellos huyó despavorido. Las Arpías habían ido planeando y saltando hasta colocarse al lado de las dotaciones de las dos máquinas de pólvora que aún quedaban en pie tras la explosión del cañón del flanco derecho. Aullando como poseidas se echaban encima de los artilleros, que poco podían hacer. Ni siquiera los dos Maestros Ingenieros venidos especialmente de Nuln, con pistolas de repetición, pudieron hacer huir a aquellos engendros voladores.

El panorama no era muy optimista: pese a que los Ogros y los Caballeros del Caos estaban ya eliminados, aún quedaban los Guerreros del Caos, los Ogros Dragón, las Arpías y el monstruoso Dragón de dos cabezas. Mientras que ellos... El Gran Maestre frunció el ceño, y con un ensordecedor grito dio a sus hombres el coraje suficiente para que cargaran

contra los Guerreros. Éstos empuñaron con más fuerza las alabardas pero no hicieron ademán de lucha. Boris comprendió el por qué, y su error: las Arpías se habían situado delante suyo y bloqueaban el paso. Aunque aquél no había sido el principal problema: por su flanco izquierdo comprobó, asustado, que los Ogros Dragón estaban a menos de diez metros.

Un arañazo le obligó a concentrarse en las bestias que tenía delante. Su Martillo aplastaba cráneos como si se tratara de guisantes, pero ellas parecían no preocuparse mucho. El alarido apestoso de las mutaciones del Caos de su izquierda hizo que girara la cabeza, aunque en ese momento oyó un grito de esperanza:

- Por Grugniiii!!! –chilló el Matador que encabezaba la comitiva enana–. Maldita seas, humano!! –dijo, girándose hacia Boris mientras de un hachazo cortaba un cuello a un Ogro Dragón–. Habéis empezado sin nosotros!!

Boris sonrió hacia el enano en respuesta a su comentario. Al final, aquellos malditos Enanos se habían presentado, y justamente cuando más los necesitaban. Era bueno saber que podrían morir como héroes, tal era el destino de los Matadores. Detrás de aquellos extraños Enanos con el pelo naranja había bastantes más Enanos, entre ellos los que la noche anterior habían hecho el pacto. Sus Caballeros siguieron cargándose a las arpías una a una, y tras recibir un buen palo, se alejaron volando, dejando ver los Guerreros del Caos que se acercaban muy velozmente para cargarles.

La batalla no había hecho nada más que comenzar.

Namarie, 2002.

Relato: El Libro de los Muertos

(by Zeo WebKnight)

El fuego del hogar crepitaba calmosamente, lanzando sombras por toda la habitación. Grandes estanterías repletas de extraños libros llenaban buena parte de la estancia. Un anciano estaba sentado ante el hogar en un gastado sillón de brazos. Sostenía una copa de coñac, y parecía estar absorto en el baile de las llamas. Junto a él, había otros dos sillones vacíos. Esperaba pacientemente a las dos personas que debían ocuparlos.

El anciano apuró su copa, mientras fuera, la ciudad de Tolero dormía despreocupada. Este pensamiento provocó una punzada de celos en el anciano. A veces deseaba ser tan ignorante como el más humilde de los campesinos. Preocuparse sólo del tiempo, de los empleados, de su familia.

Pero su vida había sido diferente. Muy diferente. Los caminos de la magia.

Desde muy joven había desarrollado un interés muy especial por el estudio y la ciencia. Fue a las escuelas de magia de Altdorf, donde aprendió todo lo que estaban dispuestos a enseñarle… y algunas cosas más que descubrió por su cuenta. Al acabar sus estudios, viajó por el mundo, en busca de saber.

Hubo un tiempo en que fue un gran hombre. Un héroe para muchos. Pero todo eso ya pasó. Hace tiempo que volvió a Estalia, el reino que le vio nacer. Fue admitido como maestro en la universidad de Tolero, donde enseñaba el saber acumulado durante su larga vida. Aunque, por supuesto ciertos conocimientos nunca salieron de sus labios en las clases. Había cosas que no deberían saberse. Eran demasiado peligrosas. Pero él las sabía. Había noches en que se despertaba temblando a causa de terribles pesadillas. A veces sobre horrores que ya había vivido, otras miedos aún por cumplirse y otras peligros reales que sucedían en aquel mismo momento.

Si, había veces en que renunciaría a todo su saber sólo para poder olvidar. Aquella noche era sin duda una de esas veces.

El anciano volvió a servirse coñac.

Fuera se oyó el sonido de un carruaje. Sin duda eran sus dos invitados. Por fin habían llegado. Ahora podría dar comienzo la reunión.

Esperó pacientemente a que sus invitados entraran en la estancia. Pudo oír cómo los dos invitados salían del carruaje y entraban en la casa. Cómo saludaron a su criado y cómo se apresuraron a dirigirse hacia la habitación. Los oyó caminar por el pasillo, detenerse ante la puerta, y llamar a la puerta.

- Adelante, pasad -dijo el anciano-. No puedo dejar que dos hombres tan ilustres se queden en el pasillo.

La puerta se abrió y los dos personajes entraron. Uno era un hombre alto y fornido. El poco pelo que le quedaba era moreno, aunque empezaba a encanecer. Sus ojos azules miraban con dureza. Saltaba a la vista que era un hombre duro y exigía la misma dureza en los demás. Lucía una túnica verde y blanca, y su cabeza estaba adornada con una diadema dorada con una esmeralda colocada justo en medio de su frente. Con una mano sostenía un cayado dorado, con la figura de un águila en el extremo superior, mientras que con la otra se mesaba la cuidada barba. Era una figura realmente impresionante, tal como le correspondía al gran Teogonista de la Iglesia de Sigmar.

El otro personaje, ni siquiera era humano. Era un Elfo. Venía del puerto élfico ubicado en Porto, al oeste de Estalia. Como todos los elfos, todo su cuerpo era muy estilizado, pero aún con la aparente delgadez de su rostro y su cuerpo, incluso para un elfo, no daba la sensación de debilidad. Sus movimientos eran fluidos y precisos como los de un

gran felino. Sus ojos verdes eran casi inexpresivos y lo miraban todo como si nada de lo que sucediera tuviera algo que ver con él. Tenía el pelo negro, recogido en una cola de caballo, pero a diferencia de la mayoría de los de su pueblo, no tenía ningún adorno. Vestía una camisa y unos pantalones de tela blanca. Su nombre era Elstë, y era uno de los maestros de la espada de Hoeth.

- Sentaos, sentaos, amigos míos - continuó el anciano .- Calentaos al calor del hogar y quitaos el polvo del camino de vuestras gargantas con una copa de buen coñac. Ambos habéis recorrido un largo camino. Os agradezco que hayáis venido.
- Me alegro de verte, Roberto, lástima que no sea en otras circunstancias.

La voz del Gran Teogonista, mientras le hablaba al anciano, llenó la sala. Era una voz potente, autoritaria, acostumbrada a mandar. Era una voz a la que costaba no obedecer.

- Gracias, Eminencia, yo también me alegro de veros - respondió Roberto, mientras el Gran Teogonista y Elstë tomaban asiento-. Disculpen que no me levante, pero como pueden apreciar, ya no soy el joven que era. Me alegro de verte a ti también, Elstë -dijo al elfo-. No has cambiado nada en todos estos años.

El elfo enarcó las cejas.

- Me sorprendes, Roberto de Sagara, sabes perfectamente que los elfos gozamos de una vida mucho más longeva que los humanos.

A Roberto se le escapó media sonrisa. Lo conocía desde hacía más de 40 años y todavía lo llamaba por su nombre completo. A veces lo llamaba por su apellido, de Sagara, pero jamás lo había oído pronunciar su nombre de pila sin ir acompañado de la formalidad del apellido.

- Lo sé, amigo mío, lo sé. Pero nunca deja de sorprenderme.

Estaban los tres sentados ante la chimenea, mirando el fuego. Con Roberto en medio, el elfo a su derecha y el Gran Teogonista a su izquierda. El Gran Teogonista sostenía aún su cayado ante sí con ambas manos y apoyándolo en su hombro, quedando la dorada águila por detrás de su cabeza. Elstë estaba recostado en el sillón, con ambas manos entrelazadas en su regazo. Roberto no pudo evitar un sentimiento de nostalgia. Se habían encontrado muchas veces durante su vida. Los tres eran amantes del conocimiento y hacía muchos años ya que se reunían cuando sus obligaciones lo permitían. Acostumbraban a pasar horas debatiendo sobre la naturaleza del mundo y de todo lo que en él se hallaba. Eran tres almas afines, provenientes de mundos muy distintos, que lo único que les unía era su sed de conocimiento. Pero poco a poco, fueron forjando una sólida amistad y un profundo respeto mutuos. Tanto el Gran Teogonista como el Maestro de la espada guardaban silencio, esperando que Roberto empezara a hablar.

- Es obvio que habéis recibido mi mensaje, o no estaríais aquí -dijo Roberto.

- Sí, lo recibimos. Y te arriesgaste mucho, Roberto de Sagara -respondió Elstë-. Enviaste elementales de aire como mensajeros. Aunque los elfos no estamos muy familiarizados con los bruscos cambios de los hombres, creo que te has arriesgado mucho, dada tu edad.
- Coincido con nuestro amigo, Roberto. No deberías haber utilizado tal cantidad de poder.
- Eran los mensajeros más rápidos que tenía -respondió Roberto-. No podía perder tiempo. Fijaos, habéis tardado semanas en llegar. Y eso que no estabais demasiado lejos. No, no me mires así, Gran Teogonista Reichnark, era un riesgo calculado. Y el asunto, como comprenderéis, es muy grave.
- ¿Cuál es ese asunto, de Sagara? -preguntó Elstë- Estoy muy intrigado por el hecho de que no lo comunicaras a los mensajeros. ¿Tan grave es?
- Más de lo que imaginas, Elstë, más de lo que imaginas.

Roberto calló durante unos instantes para ordenar sus pensamientos. Durante esos instantes los dos compañeros del anciano aguardaron pacientemente. A Roberto le pareció

que las sombras que el fuego creaba sobre las estanterías de la sala, bailaban alegremente, riéndose de ellos. Cuando estuvo preparado, Roberto empezó a hablar.

- Ante todo debo agradeceros vuestra colaboración y vuestra discreción. Siento que os veáis privados de vuestras escoltas y acompañantes habituales pero como os comuniqué este es un tema grave y delicado, y cuanta menos gente lo sepa mejor. Pero me estoy desviando del tema. Tolero, es un gran centro de conocimientos. En la biblioteca de la universidad de Tolero hay muchos libros muy preciados y difíciles de conseguir. De hecho toda Estalia está muy orgullosa de la gran colección de la biblioteca de Tolero. Pues bien, hace poco un rico hacendado tileano hizo una gran donación a la universidad, en reconocimiento por la educación de su único hijo. Este donativo contenía varios volúmenes que al parecer eran muy antiguos y estaban en un idioma que ninguno de nosotros entendía, además de encontrarse en un estado realmente lamentable. Más tarde, gracias a un erudito de Magritta, descubrimos que se trataba del idioma utilizado en la antigua Khemri. Como sabréis el reino de Khemri fue una gran civilización ya extinta y de la que aún guardamos algunos tesoros, así que nos alegramos mucho de este descubrimiento. Gracias a la traducción que este erudito pudo hacer descubrimos que el libro describía hechos históricos, recopilados en nuestras bibliotecas, de aproximadamente dos mil años antes del nacimiento de Sigmar. Por supuesto todos estábamos muy ilusionados con este descubrimiento, pues las únicas fuentes tan antiguas son élficas. El libro parecía ser un diario, un diario de trabajo, de un poderoso mago. Este mago dominaba ampliamente todas las facetas de la magia que nosotros dividimos en colores. Hacia el final del libro, este mago empezó a experimentar con la magia oscura. Y sus textos se hicieron cada vez más extravagantes y enfermizos. En mi modesta opinión, la magia oscura lo enloqueció por completo. Lo más curioso del tema, es que nuestro traductor encontró varios términos élficos transcritos literalmente de la lengua élfica. Y todos los hechizos que contiene, que son muchos y muy poderosos, están descritos en esta lengua.

Elstë levantó las cejas sorprendido. Pero luego pareció recapacitar.

- En realidad eso no tiene nada de extraño, Roberto de Sagara. Es bien conocido que mi pueblo tenía abundantes colonias en el reino de Khemri. Es muy posible que el maestro de ese mago fuera un elfo y lo introdujera en el mundo de la magia. Y que luego él por su cuenta se adentrara en el resto de disciplinas de cada color. Los elfos sólo practican la Alta magia, o magia blanca, como vosotros la llamáis.

- Es lo que pensamos al principio, Elstë -prosiguió Roberto-. Pero deja que continúe. Al estudiar estos signos nos dimos cuenta de que había errores de transcripción. El sentido del término estaba claro, pero existían incongruencias entre la lengua élfica y el texto en Khemri. La fonética del texto Khemrir estaba deformada para poder reflejar fielmente la pronunciación élfica, y muchos términos que son femeninos tu lenguaje, Elstë, son tratados como masculinos en el texto, suponemos que para adaptarse a la mitología de Khemri. Tras examinar con cuidado ambos textos, y muchas disputas, llegamos a una solución realmente sorprendente. El texto era una traducción de un original en Élfico. Es de suponer que el mago protagonista era elfo. Probablemente un elfo oscuro.

Los ojos de Elstë se volvieron rendijas y su mandíbula se tensó a la simple mención de los ancestrales enemigos de su pueblo. Los elfos oscuros. Roberto a veces se preguntaba si le gustaría ver a su paciente y calmado amigo ante uno de estos elfos. Siempre había admirado la habilidad del Maestro de Hoeth con el espadón. Era casi sobrenatural. Pero no le gustaría ver a su querido amigo dominado por el estado de profundo odio que sentía por la parte oscura de su raza.

- Pero eso no es lo que importa -continuó Roberto-. Es relevante, pero no importa. Hacia el final del libro hemos descubierto un anexo. Parece una aclaración de la parte final del diario. Una extensa explicación sobre la naturaleza de la forma oscura de la magia. Es, hablando claro, un manual de cómo llegar a dominar por completo las energías desatadas por la magia oscura. Ese texto puede llegar a hacer de cualquiera que quiera seguirlo alguien muy poderoso. De hecho, habla de cómo conseguir el poder supremo a través de la magia oscura.

- Un momento, Roberto -interrumpió el Gran Teogonista-, ¿de qué poder estamos hablando en realidad?

- Según lo que he leído -prosiguió el anciano-, poder total. El poder de hacer que los deseos más profundos del hechicero sean realidad.

- Eso es imposible -dijo el Gran Teogonista-. Nadie puede llegar a hacer eso.

- Yo mismo no me lo creería si no fuera por quién firma el libro, Reirschnak.

- ¿Y quien es el autor?

- Sí, es un tema que pareces haber eludido -añadió Elstë.

- Porque el nombre del autor no es un nombre que se pueda pronunciar a la ligera -respondió Roberto-. El autor de la traducción no es otro que Abn-Nabba-Nagas, más conocido como… Nagash, Señor de la No-Muerte.

Las palabras de Roberto flotaron por la sala. Los tres conocían de sobras ese nombre. Los tres habían tenido en las manos el maldito Liber Mortis, donde su maligno escritor narraba la vida de Nagash. Los tres sabían las implicaciones de que un ser así hubiera existido jamás.

Abn-Nabba-Nagas.

Nagash.

Y los tres hombres sabían que Nagash aún no había sucumbido. Por dos veces se le había dado muerte, y por dos veces había vuelto. Todos en el Viejo mundo creían que el nigromante había muerto a manos del mismísimo Sigmar. Pero las sospechas de Roberto de Sagara se inclinaban en otra dirección. Estaba seguro de que el Hechicero aún estaba entre los vivos, su alma aún estaba en el pútrido cuerpo que le servía de hogar, desafiando a la muerte una y otra vez.

Estaba esperando. Casi podía sentirlo acumular fuerzas, recuperando poco a poco su antiguo poder. Y lo peor es que era un ser paciente. ¿Qué es el tiempo para un ser inmortal, porque ya está muerto?

Esos pensamientos eran los que hacía que Roberto de Sagara, mago, maestro y héroe, despertara en plena noche, temblando y sudoroso, y rezando a Sigmar para que las cosas que había visto fueran solo un sueño.

- ¿Estás seguro?

La voz trémula del Gran Teogonista distrajo a Roberto de sus pensamientos.

- Estoy seguro, Reichnark. Todo lo seguro que puedo estar -respondió Roberto.

- Entonces es una suerte que lo hayas encontrado tú, De Sagara -intervino Elstë-. Es imperativo que ese libro quede bajo protección.

- Es cierto, viejo amigo -dijo el Gran Teogonista Reichnark-. Ese libro debería de estar bajo custodia en el Templo a Sigmar de Altdorf, junto a los Nueve libros de Nagash, las copias encontradas del Liber Mortis y la única copia conocida del Al-Asif, el Libro de los muertos.

- Creo, amigos míos, que ya es tarde para eso -dijo Roberto con voz queda.

Los dos invitados, sorprendidos, miraron a Roberto con alarma.

- El libro ha sido robado.

Las sombras ya no se burlaban.

© Zeo WebKnight

Episodio I: Cadenas de Sangre
By Zeo WebKnight

Los ojos de Antonio Montés, de los Montés de Toleto, no se apartaban del haz de luz. Éste se filtraba a través de los caros vidrios de la ventana, cayendo grácilmente sobre la pared opuesta. La mirada atenta del comerciante se centraba sobre las motas de polvo que se hacían visibles al pasar por el haz. Caían lentamente en su errático viaje siendo iluminados por la luz durante un fugaz instante.

"Así somos nosotros." pensó Antonio " Pasamos brevemente por este mundo en un ir y venir errático y sin control para volver a caer de nuevo en las sombras".

Inmediatamente se reprendió por esos pensamientos. Su larga convalecencia en cama le había ensombrecido los pensamientos, y las sacerdotisas de Myrmidia le habían recomendado mantener el buen humor. Pero las atenciones de las enfermeras contratadas por la riqueza amasada durante años y la pegajosa y constante presencia de sus hijos solo le daban peso a la certeza que le invadía día y noche: se estaba muriendo.

Aquella vez no era una enfermedad pasajera ni un desfallecimiento puntual. Sentía como su viejo y arrugado cuerpo era lentamente erosionado por el paso de las horas. Sentía como la vida llegaba a su final... y como había sido completamente en vano.

Tampoco ayudaba tener a todos sus hijos revoloteando como cuervos a la espera de que muriera para empezar a disputarse los despojos de su herencia. Aunque eso era falso, por supuesto. No todos sus hijos. Uno no. Pero Marcos no estaba allí para velarle. Incluso quizás se alegraría de su muerte, puesto que poco amor había entre ellos.

- Demasiado parecido a mí -dijo en el silencio de la cámara, sin que nadie le oyera.

Sí. Marcos era un halcón libre con alas demasiado inquietas para pasar su vida bajo la protección paterna. Hacía años que dejó la escuela en la que lo inscribió y se hizo miembro de la guardia toletana. Toda esa brillante inteligencia y la astucia afilada durante años por la educación de los Montés, para ser un simple guardia.

Pero eso tampoco era cierto. No podía engañarse a sí mismo a las puertas de la muerte. De hecho, en aquellos momentos y aunque no lo admitiría jamás, se sentía orgulloso de su hijo Marcos. Capitán Marcos Montés, de la Guardia de Toleto. Su hijo Marcos, aquel mocoso insolente y rebelde que no aceptaba su autoridad era todo un capitán.

¡Ah! Que cruel era el destino. Su hijo nunca iría a recibir el reconocimiento de su padre. Aunque quedara algo dentro de Marcos que le empujara al lado de su padre en su último suspiro, el resto de sus hermanos jamás le avisarían de que el viejo chocho se estaba muriendo. No si con ello atraían a otro contrincante en el juego de la herencia.

"No quiero morir".

El pensamiento se le coló dentro, pero no supuso ninguna sorpresa. ¿Quien quiere morir? ¿Quien quiere dejar atrás el único mundo que ha conocido para caer en el olvido de las sombras? No. Antonio Montés no quería morir.

"No quiero morir", se repitió de nuevo. "No tienes más remedio", se contestó.

¿Era suyo ese pensamiento? Si era así, entonces su ánimo era más oscuro de lo que cabría pensar, puesto que un Montés no se rendía así como así, siempre seguía luchando. Por eso estaba tan secretamente orgulloso de su hijo rebelde, por que había luchado hasta el final. Hasta su final al menos. ¿Se habría casado Marcos? ¿tendría nietos dignos de ese nombre en vez de las monstruosidades medio obesas y malcriadas que le habían dado Ernesto, Miguel, Teresa y Marta? Quizás alguien de la nobleza. Quizás una moza de

taberna.

Daba lo mismo. No conocería nunca a sus nietos.

Si Marcos no hubiera sido tan terco, quizás....

Estaba pensando mucho en su hijo. Antonio notó que estaba intentando reparar lo que en aquellos momentos consideraba errores del pasado. Siempre se tenía alguna tarea pendiente o un asunto sin cerrar al que no se le da importancia hasta que uno se daba cuenta de que ya no había tiempo para resolverlos. Como su hijo. Ese era uno de sus errores que nunca podría enmendar. Durante años ambos se distanciaron y Antonio esperó pacientemente a que su hijo volviera con el rabo entre las piernas. Pero lejos de ello, se hizo un hombre fuerte y se labró un camino en el mundo. Como hizo él de joven. Llegó a Toleto cuando era un chaval, sólo y sin familia en la que apoyarse y se hizo un mozo de carga del almacén del viejo Roberto. Allí aprendió todo lo que se podía aprender sobre el negocio del comercio de la lana. Lo sabía todo de la lana, de los pastores, de las ovejas... todo. Y se hizo un hueco en la ciudad. Más tarde llegaron proyectos más ambiciosos: telas de Arabia, especias de Catay e incluso pieles de osos de Norsca. Todo tenía un precio y todo tenía...

Un sonido lo sacó de su ensimismamiento.

Era un caballo a pleno galope que se acercaba por el norte. Quizás un mensajero de la ciudad, que traía alguna nueva importante. O quizás alguna desgracia. No sería el primer incendio que se declaraba en la ciudad. Pero fuera como fuera parecía importante.

Fue entonces cuando empezó el dolor sordo en el pecho.

****

Ernesto Montés, el mayor de los hermanos Montés, se encontraba en los jardines del palacete familiar. Desde su posición podía verse claramente el ventanón que dejaba pasar el haz de luz que fascinaba a su padre. Pero no lo estaba mirando. No le había dirigido la mirada durante meses y no lo estaba haciendo en aquel momento. El foco de la atención de Ernesto Montés era una diana situada a unos cien pasos de distancia, casi al otro lado de los jardines.

La cuerda del arco se tensó y Ernesto liberó el aire lentamente mientras enfocaba sus ojos, su voluntad y su mente hacia el centro de la diana. Justo en el momento entre la expiración y la inspiración Ernesto dejó ir la flecha. Se oyó un tañido y la flecha apareció insertada en el centro mismo de la diana, como si aparentemente no hubiera un estado intermedio entre la flecha en el arco y la flecha clavada en la paja prensada.

¡tchak!

Poca gente sabía que el mayor de los Montés practicaba asiduamente el tiro con arco en los jardines de su finca. Y menos gente aún sabía que no lo hacía ni por deporte ni por placer. Ni siquiera lo hacía por afán de protagonismo o autosatisfacción. Simplemente le ayudaba a centrarse.

Como la mayoría de los jóvenes de familias adineradas estalianas, Ernesto tuvo una educación privilegiada. Educación que incluía la esgrima, la equitación y el tiro con arco entre otros. Y desde que aprendiera hacía tantos años, que descubrió que la disciplina del arco le relajaba y ahuyentaba las preocupaciones menores ayudándole a pensar.

Y tenía mucho en lo que pensar.

Desde hacía años que había trabajado duro para afianzar su posición dentro de la alta sociedad Toletana. Poco a poco se había hecho cada vez más influyente tanto dentro de su familia como fuera. Ahora, tras largos años de esfuerzo, era el que dirigía todos los

negocios e intereses de la familia Montés. Incluso antes de que su padre cayera enfermo de gravedad, se había convertido en el cabeza de familia.

Y como tal, ahora se enfrentaba a los problemas propios de la muerte del patriarca.

Para empezar estaban sus hermanos, que por supuesto se cortarían el cuello entre ellos por un trozo de pastel. Incluso quizás Miguel se atrevería a intentar algo contra él. Por desgracia, Miguel era incapaz de manejar la fortuna familiar. La lapidaría en dos días. Y aunque en otros reinos la imagen de una mujer al poder no era infrecuente, en Estalia nadie se tomaría en serio a Teresa. Y también estaba Marta, que en el ardor de su juventud soñaba más con un príncipe apuesto que la raptara que con el poder y la fortuna familiares. Ella veía los recursos de la familia como reclamo para jóvenes casamenteros. Y por último estaba Marcos, que no había querido saber nada de los asuntos de la familia.

No había sido mala diana.

Recogió otra flecha que le ofreció uno de los criados de la casa y se preparó de nuevo para disparar.

Otros asuntos acudieron a su mente por debajo de la disciplina del arco. En cuanto muriera su padre tendría que luchar contra otros carroñeros que no eran ni Miguel ni Marta. Había multitud de primos, tíos y amigos de su padre que querrían sangrar al heredero. Habría que encargarse de ellos. Y los mercaderes que trataban aún exclusivamente con su padre intentarían aprovecharse de él de todas las formas posibles, pensando que era un presa fácil a causa de su juventud.

¡tchak!

Otra buena diana. Se encargaría de ellos en su momento y se llevarían una sorpresa.

Ernesto cogió otra flecha de las manos del criado. Era un buen criado, sería conveniente preguntarle a Cortés, el mayordomo, su nombre. Un criado trabajador, atento y solícito. Podría ser valioso en el futuro, y ya había demostrado en varias ocasiones su valía.

Una nueva flecha, un nuevo problema. El Rector de la Universidad Toletana. Según sus fuentes iba a ser destituido por el robo de un libro antiguo en las aulas de la universidad. Desde el punto de vista de Ernesto era una solemne tontería cargar contra el anciano por un simple libro. Pero ello le ofrecía la posibilidad de promover en el cargo a alguien más afín con sus intereses. Eso podría ser algo muy bueno para los negocios familiares, puesto que en Toleto el Rector era una figura que si bien no poseía un poder real, sí que era altamente respetado y con los recursos de la universidad a su disposición. Por no mencionar lo lucrativos que resultaban las ventas hechas a la universidad. Sí. Con un poco de presión podría hacerse.

¡tchak!

Esta vez la diana había salido un tanto desviada. Pero eso daba igual. Ernesto no buscaba perfeccionamiento en el arco, sino una distracción para su mente.

Se dispuso a coger otra flecha cuando oyó el sonido del caballo acercándose a la finca.

Con una seña al criado despidió al criado, que tras una reverencia se dispuso a recoger con sumo cuidado el equipo de arquería del señor, y se dispuso a ir a averiguar el motivo por el cual un jinete había llegado al galope a la finca de los Montés.

Se encaminó por el camino de aquella porción del jardín, hasta llegar al camino central, que llevaba desde la entrada a la finca hasta la puerta principal del palacete y del cual partían numerosos caminos secundarios que comunicaban con toda la finca y sus

instalaciones. Enfiló por el camino hacia la entrada de la finca, puesto que los criados no habrían dejado pasar así como así a cualquiera y ya que estaba cerca pasaría a ver que pasaba. Era algo bueno que los criados y sirvientes vieran que el amo se ocupaba en persona de los problemas de vez en cuando. Además, si se trataba de un mensajero de urgencia quería estar cerca para oír el mensaje de primera mano y que no se corrompiera al pasar de boca en boca.

Cuando había caminado diez pasos vió que alguien subía por el camino. El sol le daba de cara a Ernesto, puesto que tradicionalmente todas las contrucciones posibles estaban orientadas hacia el oeste en honor a Myrmidia, y no podía distinguir bien de quien se trataba. Se paró y se llevó la mano a los ojos a modo de visera y volvió a mirar a la figura que avanzaba a paso rápido. Parecía algún tipo de soldado o guerrero, puesto que iba ataviado con la media armadura del ejercito Estaliano, o al menos eso parecía. No podía verde bien la cara debido al yelmo y parecía llevaba un pesado fardo al hombro, algún tipo de saco.

Hasta que el extraño no llegó a la veintena de pasos no pudo distinguir Ernesto que el saco no era tal, sino otro hombre, aunque bastante voluminoso. En la decena de pasos de distancia de Ernesto, el soldado se paró en seco y le señaló con el dedo del brazo libre.

- ¡Tú! -dijo el hombre, con la voz temblando de ira.

A Ernesto la voz le sonaba familiar, pero era incapaz de situarla. Pero el tono era inconfundible y de forma natural adoptó el talante autoritario que era habitual en él. De repente ya no era el hijo preocupado de un rico mercader a las puertas de la muerte y con el peso de la familia en sus hombros. Era Ernesto Montés, depositario de toda la fortuna de la familia Montés y de todos los recursos de su imperio mercantil.

Eso no pareció impresionar al soldado, aunque Ernesto no había creído en ningún momento que lo hiciera, que avanzó hasta estar a su altura y alzó la mascara del yelmo, que hacía a todos los soldados iguales según mandato de la Diosa de la Batalla.

Por fin vio Ernesto el rostro del soldado. Aunque su sorpresa fue mayúscula, no se notó en ningún momento, excepto por un ligero tono de incredulidad en la voz cuando pronunció el nombre del soldado, pues lo conocía de toda la vida.

-Marcos...

Era Marcos. El segundo hijo varón de Antonio Montés y el tercer hijo tras Teresa. El hermano perdido. El que abandonó el ámbito familiar por sus disputas con Padre. El traidor a la família.

-Sí -dijo Marcos.- Soy yo, maldito bastardo. Y precisamente contigo quería hablar.

Dejó estruendosamente al hombre en el suelo sin apartar la mirada de su hermano. En cuanto cayó, Ernesto pudo reconocer a su hermano Miguel, que lucía una gran hinchazón en su rostro, y no todo era por los excesos culinarios a los que era tan asiduo. Sin duda un buen golpe en la sien.

- ¿Qué es lo que te trae, hermano? -la voz de Ernesto era suave y autoritaria, pero curiosamente completamente fría, sin emoción alguna- ¿Que es lo que trae al capitán de la guardia a nuestra humilde morada?

El capitán Marcos cogió a su hermano por la perchera del rico traje que lucía, casi levantándole en vilo. Ernesto había sido siempre el más alto y fuerte de los hermanos, y no pudo evitar fijarse como la vida militar había fortalecido a su antaño delgado y frágil hermano.

- ¿Cuando pensabas contarme que Padre estaba enfermo y a punto de morir, Hermano? ¿Pensabas que iba a caer tan bajo como vosotros y revolotear como un carroñero las sobras del heredero? ¿Eh?

- Bájame, Marcos.

Lo dijo casi con un susurro, pero en la orden había una amenaza latente esperando a surgir. Una amenaza real, una amenaza de las que se cumplen. Era un tono que Marcos supo detectar.

Sin apartar sus ojos, lo bajó hasta el suelo.

- ¿Qué es lo que quieres? -preguntó Ernesto. Su voz volvía a ser la voz calmada del futuro patriarca.

-Quiero ver a Padre.

-Muy bien, hermano. Sígueme.

© Zeo WebKnight