Los Manuscritos de Nuth

Mercenarios

By Namárië

Enero 2005

Nunca preguntamos por qué, sino por cuánto.

Riccardo Risetto,
General Mercenario

Introducción

Debido a que muy probablemente Games Workshop no edite para la Sexta Edición todo el material antiguo que había par los ejércitos Mercenarios y los Regimientos de Renombre, se decidió crear unos Manuscritos de Nuth que fueran lo más parecido a libro de ejército que ya no se puede encontrar a la venta.

"Manuscritos de Nuth: Mercenarios" es un apéndice a los Manuscritos de Nuth. El documento se transmite "tal cual"; es totalmente gratuito y realizado sin ánimo de lucro alguno y con la única finalidad de ofrecer aquello que los generales Mercenarios (y Mercenarias) pedían a gritos.

Casi todo el material expuesto en este manuscrito tiene ©Games Workshop, es oficial y se ha publicado en este formato debido a la aparente imposibilidad de la existencia de un Libro de Ejército de Mercenarios para Warhammer Sexta Edición. Si editan dicho Libro de Ejército, este documento se retirará de la página de los Manuscritos de Nuth.

Gracias a todos aquellos que me han impulsado a hacerlo (en especial a esos generales mercenarios que insistían en que saliera un MDN con todas las reglas si no iba a haber libro de ejército).

Namárië

p.d. Se han incorporado las correcciones a lo que se había editado en Manuscritos de Altdorf (comprobado por las reglas en inglés), como por ejemplo el Liderazgo 8 de Daddallo de los Hombres Pájaro (L10 en MdA) o los 2 ataques de los Gélidos de Tichi Huichi (A1 en MdA). Gracias a Ricardo Ponz Mir por avisar… ☺

Introducción

Esta es una historia del Mundo de Warhammer, de señores de la guerra y de bandidos, de espadas de alquiler y saqueadores, y de valientes aventureros que se arriesgan voluntariamente en el campo de batalla a cambio de la oportunidad de conseguir grandes riquezas. ¡Son los Mercenarios! Y de ellos trata este documento: cómo incorporar estos regimientos en otros ejércitos de Warhammer, y también cómo puedes crear todo un ejército de Mercenarios bajo el mando de un osado General Mercenario.

Cuando quieras, donde quieras, como quieras...

A diferencia de otros ejércitos de Warhammer, los Mercenarios no proceden de un lugar determinado, ni comprenden una sola raza, aunque la mayoría de ellos suelen ser humanos. Son grupos de guerreros que viven para luchar: luchar por la fama, luchar por aventura, y lo que es más importante, luchar por la oportunidad de obtener dinero. Algunos no son más que bandidos, piratas y chusma de la más baja, pero otros son galantes Príncipes y corsarios que dirigen a valientes guerreros en busca de aventuras y conquistas en tierras lejanas.

Entre los Mercenarios, salvajes de los helados páramos de Norsca luchan hombro con hombro junto a Corsarios de Arabia y misteriosos monjes guerreros procedentes del Este. Los Mercenarios habitualmente forman grupos itinerantes bajo el mando de un jefe carismático o especialmente brutal. A menudo, las más famosas de estas bandas son conocidas por el nombre de su Capitán, como por ejemplo los Hombres Lobo de Hagar Colmillo Blanco, los Certeros de Khalag o los Ogros de Golgfag. Un ejército de Mercenarios está habitualmente compuesto por varias de estas bandas bajo el mando de un general mercenario y sus hombres.

De gira por el mundo

Los ejércitos mercenarios combaten en los cuatro confines del mundo. Se ven atraídos hacia lugares donde unos aventureros implacables como ellos pueden conseguir una gran fortuna. Los templos repletos de tesoros de los Hombres Lagarto en Lustria son un gran botín, y han atraido a más de un presunto conquistador, como el loco Piaza Pizzaro y el casi legendario Sven Hasselfriesian. Hacia el Este, las misteriosas Islas del Dragón y las extrañas tierras de Catai han tentado a los soldados de fortuna como el Conde Egmund Baernhof y el famoso Thorson Grint. Hacia las Tierras del Sur y los legendarios tesoros de Karak-Zorn, haci el Este hasta Catai, y hacia el Oeste y los templos atiborrados de tesoros de Lustria, ¡el mundo está repleto de soldados de alquiler que alimentan sueños de conquistar un imperio!

Aunque los Mercenarios practican su sangriento comercio en los cuatro puntos cardinales, la tierra de mercenarios más famosa es Tilea, en el Viejo Mundo. Desde todos los reinos del Viejo Mundo, y de tierras aún más lejanas, llegan a Tilea multitud de soldados de fortuna, donde tienen asegurado un empleo provechoso. Las razones de ello son bastante obvias. Tilea es un país anárquico y prácticamente ingobernable, donde individuos egoístas mandan de forma precaria sobre ciudades orgullosamente independientes. El auténtico poder reside en los ricos Príncipes Mercaderes, que planean e intrigan contra las autoridades encargadas de la recaudación de impuestos con el mismo entusiasmo que entre sí. De hecho, la tradición en Tilea es que todos los ejércitos de un tamaño respetable estén compuestos por mercenarios, pagados por un rico Príncipe, un mercader avieso o algún tirano ambicioso.

Tilea es también la tierra donde llega todo tipo de mercenario con la idea de unirse a cualquier aventura allende los mares que tenga lugar ese mes. A veces tales empresas son organizadas por ricos mercaderes deseosos de abrir nuevas rutas comerciales hacia el Este y el Sur, pero a menudo todo está organizado por algún alocado aventurero con la estúpida teoría de que el mundo es redondo, o tiene forma de cubo, o la forma de un sombrero alargado, o cualquiera de estas tonterías. No importa cuál sea la motivación, ejércitos de Mercenarios parten cada pocas semanas de los puertos de Tilea, y se dirigen hacia el sol poniente. La mayoría de las veces no se vuelve a oír hablar de ellos, pero ocasionalmente una nave regresa cargada hasta la borda con tesoros, con unos cuantos supervivientes cubiertos de joyas, trayéndolos de vuelta a una nueva vida repleta de placeres y lujos.

Lista de ejército de los Mercenarios

Cómo organizar un ejército Mercenario

El propósito de las listas de ejército es permitir a los jugadores con ejércitos muy diferentes poder librar batallas equilibradas y hacer que la organización de sus ejércitos sea lo más fácil y equilibrada posible. La lista de ejército asigna a cada miniatura individual un valor en puntos que representa sus capacidades sobre la mesa de juego. Cuanto más alto sea el valor en puntos de una miniatura, mejor será en una o más características: será más fuerte, más resistente, más rápida, mejor líder, etc. El valor total de un ejército es simplemente la suma del valor en puntos de todas sus miniaturas.

Además de indicar el coste en puntos de cada miniatura, la lista también divide el ejército en sus unidades constituyentes. La lista describe las armas y el equipo opcional con que pueden equiparse las tropas y, a veces, restringe el número de las unidades más poderosas que pueden incluirse en el ejército. Sería estúpido pensar que un ejército puede estar compuesto exclusivamente de cañones. El juego resultaría frustrante y desequilibrado (además de una pérdida de tiempo). Las listas de ejército ayudan a asegurar que eso no ocurra.

Cómo debe usarse la lista de ejército

Las listas de ejército sirven para que dos jugadores escojan ejércitos de igual valor en puntos para jugar una batalla, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer. La siguiente lista se ha confeccionado con este propósito en mente.

La lista también puede utilizarse cuando juegues escenarios específicos, tanto si son los descritos en el reglamento de Warhammer como cualesquiera otros, incluidos los creados por los propios jugadores. En este caso, la lista proporciona un marco que los jugadores pueden adaptar según lo requiera la situación. Podría darse el caso, por ejemplo, de considerar necesario aumentar o reducir el número de personajes o unidades permitidas; o de eliminar o restringir opciones de la lista básica, como objetos mágicos o monstruos. Si consultas la sección Escenarios del Reglamento de Warhammer (páginas 196-213), encontrarás algunos ejemplos de este tipo.

La lista de ejército

La lista de ejército se divide en cuatro secciones:

- **PERSONAJES**. Los personajes representan a los individuos más notables, capaces y cualificados de tu ejército; en suma, líderes extraordinarios, como Príncipes o Magos. Son una parte vital y potente de tu ejército.
- **UNIDADES BÁSICAS**. Son los tipos de guerreros más comunes. Componen el grueso del ejército y son las que llevan el peso de los combates.
- **UNIDADES ESPECIALES**. Son los mejores guerreros dentro de cada ejército. Puedes incluirlas en tu ejército, pero en número limitado.
- **UNIDADES SINGULARES**. Se denominan así porque son escasas en número comparadas con las tropas básicas. Representan a tropas, criaturas y máquinas de guerra especiales.

Cómo elegir el ejército

Normalmente, los jugadores suelen ponerse de acuerdo para organizar ejércitos con el mismo valor en puntos. La mayoría de ellos estiman que lo más adecuado para una batalla que dure toda una tarde son 2.000 puntos. Independientemente del valor en puntos con que juegues, será el valor máximo de que dispondrás para organizar tu ejército. Seguramente, no utilizarás todos los puntos a la hora de jugar, pues es bastante difícil que los puntos de tu ejército coincidan exactamente con el valor pactado. La mayoría de ejércitos de 2.000 puntos tendrán entre 1.998 y 2.000 puntos, pero seguirán considerándose ejércitos de 2.000 puntos a todos los efectos.

Elección de personajes

Los personajes se dividen en dos categorías principales: los comandantes (los personajes más poderosos) y los héroes (el resto). El límite de personajes establecido para un ejército se indica en la siguiente tabla:

Valor puntos ejército	*Nº máximo personajes*	*Nº máx. Comandantes*
<2.000	3	0
2.000 – 2.999	4	1
3.000 – 3.999	6	2
+1.000	Máx. +2	Máx. +1

Importante: El número de personajes es el número total de personajes, *incluidos* los comandantes. Por ejemplo, un ejército mercenario de 2.500 puntos puede tener un máximo de 4 personajes en total, de los cuales uno puede ser comandante (por ejemplo, 1 comandante + 3 héroes).
De todas formas, el ejército no tiene por qué incluir el máximo de personajes permitido, puede llevar menos o incluso el *mínimo de dos* (General y Pagador). De igual modo, un ejército no tiene que incluir obligatoriamente comandantes; si lo prefieres, puedes incluir sólo héroes.

Al comienzo de la batalla, decide cuál de tus personajes será el General y házselo saber a tu adversario. El General de tu ejército siempre debe ser el personaje con el atributo de Liderazgo más alto. Sin embargo, como sólo puede haber un General por ejército, si tienes dos o más personajes con el mismo atributo de Liderazgo, puedes elegir cuál de ellos será el General.

Monstruos montados. A veces se permite a los personajes montar a lomos de un monstruo (p.e. Pegaso). Cada personaje debe ir en su propio monstruo, ¡no puedes subirlos a todos en el mismo!

Objetos mágicos. Los personajes pueden escoger objetos mágicos de la lista de objetos mágicos comunes del reglamento de Warhammer. Hay que tener en cuenta que sólo pueden utilizar objetos mágicos de ese tipo. Los comandantes pueden equiparse con objetos mágicos por un valor máximo total de 100 puntos. El resto de personajes puede llevar objetos mágicos hasta un máximo total de 50 puntos. Los personajes especiales y los líderes de regimientos de renombre especiales poseen sus propios objetos mágicos (si tienen alguno), por lo que NO pueden recibir nuevos objetos mágicos ni equipo normal. Estos objetos específicos tampoco pueden ser transferidos a ningún otro personaje.
Sólo las unidades que así lo indica pueden llevar estandarte mágico.

Elección de tropas

Las tropas están divididas en unidades básicas, especiales y singulares. El número de unidades de cada tipo que puedes incluir en tu ejército depende de su valor en puntos, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Valor puntos ejército	*Unidades Básicas*	*Unidades Especiales*	*Unidades Singulares*
<2.000	2+	0-3	0-1
2.000 – 2.999	3+	0-4	0-2
3.000 – 3.999	4+	0-5	0-3
+1.000	Máx. +1	(+0)-(+1)	(+0)-(+1)

Por ejemplo, en un ejército de 2.000 puntos debes incluir un mínimo de 3 unidades básicas, un máximo de 4 unidades especiales y un máximo de 2 unidades singulares.

Además, algunas unidades están restringidas en su número máximo (por ejemplo de 0 a 1). TODOS los regimientos de renombre son 0-1. En el caso del resto de unidades, sólo estarás limitado por los puntos de tu ejército y las restricciones de la tabla.

Unidades de Mercenarios en otros ejércitos

Cualquier ejército de Warhammer (exceptuando Bretonia) puede contar entre sus filas con unidades elegidas de la lista de ejército de

Mercenarios. En general, estas unidades aparecen en las listas de ejército como unidades singulares. Además, deben aplicarse las siguientes restricciones:

- Los ejércitos del Imperio, Caos, Elfos Oscuros, Skavens, Condes Vampiro, Khemri, Enanos y Hombres Lagarto pueden incluir cualquier unidad descrita en la lista de ejército de Mercenarios (contando como una opción de unidad Singular).
- Los ejércitos de Enanos del Caos, Elfos Silvanos, Altos Elfos y Orcos y Goblins pueden incluir cualquier unidad descrita en la lista de ejército de Mercenarios, excepto Enanos.

Reglas Especiales

Al ejército de Mercenarios deben aplicársele las siguientes reglas especiales:

- **Hechizos**. Los Hechiceros Mercenarios pueden utilizar cualquiera de los Saberes de la Magia descritos en el reglamento.
- **Picas**. *Luchan en cuatro filas, requieren ambas manos* (consultar la página 89 del Reglamento de Warhammer). Siempre atacan primero en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo, incluso si han recibido ellos la carga del enemigo. Si el enemigo puede atacar en primer lugar a causa de una habilidad especial o de la magia, seguirá atacando antes que las miniaturas armadas con picas. Las miniaturas armadas con picas suman un +1 a la Fuerza en combate cuerpo a cuerpo en el turno en que reciban una carga por parte de unidades de caballería, carros o monstruos. Todas estas reglas no son aplicables si el enemigo ataca a la unidad de piqueros por el flanco o por la retaguardia.

- **Pagador**. El Pagador es el responsable del dinero que servirá para pagar al ejército después de la batalla. Siempre lleva consigo las llaves del cofre de la paga, lo que le convierte en una figura casi tan importante como el General a los ojos de los mercenarios. Para representar esto, las llaves tienen un efecto similar al de un estandarte de batalla (+1 al resultado del combate, permiten repetir un *chequeo de desmoralización* a 30cm o menos, pueden ser capturadas por el enemigo si el Pagador muere, etc.). Además, si el Pagador muere, todas las unidades del ejército deberán efectuar un *chequeo de pánico* al final de la fase. A partir de ese momento, todas las unidades del ejército *odiarán* a la unidad enemiga que haya capturado las llaves del Pagador.

Comandantes

Curtidos veteranos cubiertos de cicatrices a causa de toda una vida de guerras o misteriosos hechiceros de tierras lejanas. El General de un ejército mercenario es un individuo muy poderoso, temido y respetado en todo el Viejo Mundo.

GENERAL MERCENARIO 90 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
General Mercenario	10	6	5	4	4	3	6	4	9
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5
Pegaso	20	3	0	4	4	3	4	2	6

Equipo: arma de mano.
Opciones:

- Puede equiparse con arma a dos manos (+6 puntos), un mangual (+3 puntos), una alabarda (+6 puntos), un arco largo (+15 puntos), una ballesta (+15 puntos), una pistola (+10 puntos) o un par de pistolas* (+20 puntos). Si va montado, puede llevar una lanza (+3 puntos) o una lanza de caballería (+6 puntos).
- Puede llevar armadura ligera (+3 puntos) o pesada (+6 puntos), y escudo (+3 puntos).
- Puede ir montado en un Pegaso (+50 puntos) o en un caballo de guerra (+15 puntos) que puede llevar barda (+6 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 100 puntos.

Reglas especiales: el Pegaso puede *volar*.

GRAN HECHICERO MERCENARIO 175 puntos

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

Equipo: arma de mano.
Magia: un Gran Hechicero Mercenario es un mago de nivel 3 que puede convertirse en uno de nivel 4 por +35 puntos.
Opciones:

- Puede montar en un caballo de guerra (+15 puntos) que puede llevar barda (+6 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 100 puntos.

* El “Par de Pistolas” lo que hace es lo siguiente: cuenta como arma de mano adicional en cuerpo a cuerpo, y, además, el primer turno de combate cuerpo a cuerpo todos los ataques del personaje son de F4 y con Poder de Penetración. Sólo se puede disparar una pistola en fase de disparo, no dos.

Héroes

El Pagador es el custodio del cofre de la paga del ejército, lo que hace que sea el individuo más popular del ejército. Los Capitanes Mercenarios son expertos líderes de hombres, temidos y a menudo amados por sus soldados. Los Hechiceros Mercenarios son parias o renegados de las Órdenes de la Magia que viven poniendo sus poderes al servicio del mejor postor.

CAPITÁN 50 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán Mercenario	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5
Pegaso	20	3	0	4	4	3	4	2	6

Equipo: arma de mano.

Opciones:

- Puede equiparse con un arma de mano adicional (+4 puntos), un arma a dos manos (+4 puntos), un mangual (+2 puntos), una alabarda (+4 puntos), un arco largo (+10 puntos), una ballesta (+10 puntos), una pistola (+7 puntos) o un par de pistolas* (+14 puntos). Si va montado, puede llevar una lanza (+2 puntos) o una lanza de caballería (+4 puntos).
- Puede llevar armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos), y escudo (+2 puntos).
- Puede ir montado en un Pegaso (+50 puntos) o en un caballo de guerra (+10 puntos) que puede llevar barda (+4 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 50 puntos.

Reglas especiales: el Pegaso puede *volar*.

1 PAGADOR 55 puntos

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

Equipo: arma de mano.

Opciones:

- Puede equiparse con un arma de mano adicional (+4 puntos), un arma a dos manos (+4 puntos), un mangual (+2 puntos), una alabarda (+4 puntos), un arco largo (+10 puntos), una ballesta (+10 puntos), una pistola (+7 puntos) o un par de pistolas* (+14 puntos). Si va montado, puede llevar una lanza (+2 puntos) o una lanza de caballería (+4 puntos).
- Puede llevar armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos), y escudo (+2 puntos).
- Puede ir montado en un un caballo de guerra (+10 puntos) que puede llevar barda (+4 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 50 puntos.

Reglas especiales: *Pagador*.

HECHICERO MERCENARIO 60 puntos

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

Equipo: arma de mano.
Magia: un Hechicero Mercenario es un mago de nivel 1 que puede convertirse en uno de nivel 2 por +35 puntos.
Opciones:

- Puede montar en un caballo de guerra (+10 puntos) que puede llevar barda (+4 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 50 puntos.

Sobre los Personajes Especiales y los RR's

Hay, como se verá más adelante, algunos Personajes Especiales y algunos Regimientos de Renombre que consumen opciones de Héroe y/o de Comandante.
En los demás casos, no se debe considerar Personaje al Capitán de un Regimiento de Renombre para efectos de creación del ejército. Es decir, aunque el Regimiento de Renombre sea Asesinos de Véspero, y los Asesinos tengan a Véspero (miniatura con 2 heridas), incluir dicho regimiento NO consume una opción de Héroe. Pese a ello, hay que recordar que al resto de efectos Véspero **debe** considerarse un personaje (puede ser desafiado, no puede ser objetivo de un arma de proyectiles si su unidad está formada al menos por otras 4 miniaturas, etc.).

* El "Par de Pistolas" lo que hace es lo siguiente: cuenta como arma de mano adicional en cuerpo a cuerpo, y, además, el primer turno de combate cuerpo a cuerpo todos los ataques del personaje son de F4 y con Poder de Penetración. Sólo se puede disparar una pistola en fase de disparo, no dos.

Unidades Básicas

Piqueros

Las picas son el arma preferida de la infantería en Tilea. Son el doble de largas que una lanza normal, e incluso más largas que las lanzas de caballería. La línea frontal de una unidad de piqueros es un impenetrable muro de acero.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Piquero	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Maestro Piquero	10	3	3	3	3	1	3	2	7

Puntos: 10 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano, armadura ligera y pica.
Opciones: Pueden llevar armadura pesada por +1 punto por miniatura. Puedes transformar a un Piquero en Músico (+10 puntos), Maestro Piquero (+10 puntos) o Portaestandarte (+10 puntos).

Ballesteros

En un ejército de Perros de la Guerra el grueso de las tropas de proyectiles lo forman los Ballesteros procedentes de Tilea, Estalia y los Reinos Fronterizos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ballestero	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Maestro Ballestero	10	3	4	3	3	1	3	1	7

Puntos: 8 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano y ballesta.
Opciones: Puedes transformar a un Ballestero en Músico (+10 puntos), Maestro Ballestero (+10 puntos) o Portaestandarte (+10 puntos).

Duelistas

Son pequeñas unidades de hostigadores utilizadas habitualmente para proteger los flancos de las unidades de piqueros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Duelista	10	4	3	3	3	1	4	1	7
Experto Duelista	10	4	3	3	3	1	4	2	7

Puntos: 5 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 8+
Armas y equipo: espada (arma de mano).
Opciones: Pueden equiparse con rodela (escudo, +1 punto), arma de mano adicional (+2 puntos), pistola (+4 puntos) y cuchillos lanzables (+2 puntos). Puedes transformar a un Duelista en Experto Duelista (+10 puntos).
Reglas especiales: Los Duelistas son hostigadores.

Caballería Pesada

Los hijos menores de los nobles de Bretonia, del Imperio y de Tilea forman la caballería de choque en la mayoría de ejércitos mercenarios. Los Lanceros Alados de Kislev a veces son contratados debido a su famosa rapidez de maniobra.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero	10	4	3	3	3	1	3	1	8
Maestre de Caballeros	10	4	3	3	3	1	3	2	8
Caballo de guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 19 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 5+
Armas y equipo: arma de mano, lanza de caballería, armadura pesada y escudo. Montan en caballos de guerra.
Opciones: Los caballos de guerra pueden equiparse con barda por +2 puntos cada uno. Puedes transformar a un Caballero en Músico (+15 puntos), Portaestandarte (+15 puntos) o Maestre de Caballeros (+15 puntos).

Caballería Ligera

Explorar por delante del ejército, atacar las líneas de suministro enemigas, atacar las vulnerables máquinas de guerra y envolver el flanco de la línea de batalla enemiga son algunas de las numerosas funciones que realizan estas maravillosas tropas en un ejército mercenario. Los jinetes de Arabia o de las áridas estepas de Kislev son las mejores opciones para los Capitanes Mercenarios.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Maestre de Jinetes	10	3	3	3	3	1	3	2	7
Caballo de guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Puntos: 11 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 5+
Armas y equipo: arma de mano
Opciones: pueden equiparse con lanza (+1 punto), arco (+4 puntos) y/o escudo (+2 puntos). Puedes transformar a un Jinete en Músico (+15 puntos), Portaestandarte (+15 puntos) o Maestre de Jinetes (+15 puntos).
Reglas Especiales: la caballería ligera es *caballería rápida*.

Regimientos de Renombre

Consulta la sección más adelante para saber las reglas especiales de los Regimientos de Renombre.

Los Regimientos de Renombre que pueden incluirse como unidad básica en un ejército de Mercenarios son las siguientes:

- Legión Perdida de Pirazzo, Guardia Republicana de Ricco, Compañía del Leopardo de Leopold, La Compañía Alcatani
- Asesinos de Véspero
- Tiradores de Miragliano, Ballesteros de Asedio de Braganza
- Perros del Desierto de Al Muktar, Cazadores de Voland

Unidades Especiales

Ogros Toro

Gigantescos, feroces, resistentes y no demasiado inteligentes, los Ogros son los mercenarios perfectos. Los Ogros Toro son la mayoría de ellos, una sucia masa de músculo y grasa que allana el terreno si se reúnen en número suficiente.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ogro Toro	15	3	2	4	4	3	2	3	7
Aplastador	15	3	2	4	4	3	2	4	7

Puntos: 35 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 3+
Armas y equipo: garrote (arma de mano que da un modificador de -1 adicional a la tirada de salvación por armadura; ese modificador se pierde si se da cualquier equipo adicional al Ogro Toro).
Opciones: puedes equipar a los Ogros con arma de mano adicional (+4 puntos por miniatura) o con arma de mano y puño de hierro (+5 puntos por miniatura; puedes elegir al inicio de cada fase de combate si el puño de hierro se usa como arma de mano adicional o como escudo). También puede equiparse con armadura ligera (+3 puntos por miniatura).
Grupo de mando: puedes convertir un Ogro Toro en Aplastador (+20 puntos), Bramador (músico, +10 puntos) o Portaestandarte (+20 puntos). El Portaestandarte puede llevar un Gnoblar Avisador (+5 puntos; se puede usar la regla 'Cuidado Señor' con 3+ miniaturas –en vez de las 5 habituales–).
Reglas especiales: Causan miedo, *Arremetida*. La Arremetida se aplica en las cargas de Ogros Toros en las que éstos muevan 15 o más cm y si la unidad tiene 3+ miniaturas: se inflinge un impacto automático en la carga (como si fuera un carro) por cada Ogro en contacto peana con peana con el atributo de Fuerza básico de la miniatura, modificado por un +1 por cada Ogro que tenga detrás (así, una unidad de 6 ogros en dos filas de tres causaría 3 impactos de F(4+1)).

Ogros Tripasduras

Los Tripasduras son los Ogros de una tribu que ocupan la posición más relevante y gozan de las mejores armas. Aunque no superan en fuerza al resto de Ogros, se han ganado un gran respeto y normalmente son cuidadosamente seleccionados por el propio déspota.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tripadura	15	3	2	4	4	3	2	3	8
Tripadura Jefe	15	3	2	4	4	3	2	4	8

Puntos: 48 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 3-16
Armas y equipo: armadura pesada, arma a dos manos.
Grupo de mando: puedes convertir un Ogro Tripadura en Jefe (+20 puntos), Bramador (músico, +10 puntos) o Portaestandarte (+20 puntos). El Portaestandarte puede llevar un Gnoblar Avisador (+5 puntos, ver Ogros Toro). Además puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos (ver libro *Reinos Ogros*)
Reglas especiales: Causan miedo, *Arremetida* (ver Ogros Toro).

Ogros Sueltafuegos

Los sueltafuegos son escasos, pues estos Ogros sucios y trastornados están obsesionados con la destrucción y el ruido por igual. Por estos motivos se equipan con unas enormes armas portátiles de pólvora llamados cañones sueltafuegos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sueltafuego	15	3	2	4	4	3	2	3	7
Puñotrueno	15	3	2	4	4	3	2	4	7

Puntos: 55 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 2-5
Armas y equipo: armadura ligera, cañón sueltafuegos.
Grupo de mando: puedes convertir un Sueltafuego en Puñotrueno (+20 puntos) o en Bramador (músico, +10 puntos)
Reglas especiales: Causan miedo, *Arremetida* (ver Ogros Toro).

Cañón Sueltafuegos: en combate cuerpo a cuerpo actúa como un Garrote ogro (ver Ogros Toro). En la fase de disparo puede dispararse (alcance 30cm). Tira el dado de artillería y divide por 2'5 (o sea, !, 2, 4, 6, 8, 10). Eso indica el número de impactos de F4 con poder de penetración que sufre la unidad objetivo. Si sale Problemas, la unidad del sueltafuegos recibe 1d6 impactos de F4. El cañón sólo puede dispararse una vez por batalla, a no ser que se recargue; para recargar, los Sueltafuegos deben estar un turno completo sin hacer nada (sin ninguna peana en contacto con el enemigo; reagrupando también vale). Pueden mover y disparar.

Ogros Comehombres

Los comehombres son veteranos de mil campañas que han viajado a lo largo y ancho del mundo. Mercenarios sin igual que han pasado varias décadas de su vida acumulando cicatrices, historias, riquezas y elementos de equipo exóticos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Comehombres	15	4	4	5	4	3	3	4	8

Puntos: 80 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 1+
Armas y equipo: garrote (ver Ogros Toro), armadura ligera.
Opciones: el Comehombres puede llevar armadura pesada (+ puntos), y puede substituir su garrote por una Espada larga catayana (+6 puntos: arma de mano que da HA+1, I+1, y tiene poder de penetración), un arma a dos manos (+6 puntos) o una ristra de pistolas (+6 puntos: 60cm F4, pistola con disparos múltiples x2, poder de penetración; el primer disparo suma +3d6cm a la distancia; se considera pistola a todos los demás efectos). Los diferentes Comehombres pueden ir equipados cada uno de forma diferente.
Reglas especiales: Causan miedo, *Arremetida* (ver Ogros Toro), inmunes a psicología, tozudos.

Enanos

La raza de los Enanos está maldita por una insaciable avidez de oro; y, desde luego, no le hacen ascos a un buen combate (especialmente si es contra pielesverdes). Es, por tanto, fácil entender que los Enanos prefieran conseguir oro luchando antes que pasarse casi toda su vida cavando.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enano	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Veterano Enano	8	4	3	3	4	1	2	2	9

Puntos: 7 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano y armadura ligera.
Opciones: pueden equiparse con arma a dos manos (+2 puntos), ballesta (+5 puntos), armadura pesada (+1 punto) y/o escudo (+1 punto). Puedes transformar un Enano en Músico (+10 puntos), Portaestandarte (+10 puntos) o Veterano Enano (+10 puntos).
Reglas Especiales: los Enanos huyen y persiguen 5d6-2cm y *odian* a los Orcos y Goblins de cualquier tipo. Pueden efectuar *movimiento de marcha* incluso si se encuentran a menos de 20cm del enemigo.

Incursores Nórdicos

Atacar y saquear es lo que mejor sabe hacer un Nórdico berserker, así que, a veces, la mejor forma de neutralizas la amenaza que representan es ofrecerles un buen trabajo...

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Incursor	10	4	3	3	3	1	4	1	7
Gran Incursor	10	4	3	3	3	1	4	2	7

Puntos: 7 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano y armadura ligera.
Opciones: pueden equiparse con arma a dos manos (+2 puntos), mayal (+1 punto), arma de mano adicional (+2 puntos) o escudo (+1 punto). Puedes transformar un Incursor Nórdico en Músico (+10 puntos), Portaestandarte (+10 puntos) o Gran Incursor(+10 puntos).
Reglas Especiales: están sujetos a *Furia Asesina*.

0-1 Escolta del Pagador

Tan sólo los veteranos más expertos y de mayor confianza son seleccionados por el Pagador para formar su escolta personal. Estos duros guerreros son espléndidamente pagados, lo que los motiva aún más a proteger al Pagador incluso con sus vidas si fuera necesario... bien, la mayoría de las veces.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Escolta	10	4	3	3	3	1	3	1	8
Jefe Escolta	10	4	3	3	3	1	3	2	8

Puntos: 9 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano, alabarda, y armadura ligera.
Opciones: pueden equiparse con armadura pesada (+1 punto). Puedes transformar un Escolta en Músico (+10 puntos), Portaestandarte (+10 puntos) o Jefe Escolta (+10 puntos). El Portaestandarte puede llevar el estandarte mágico *Estandarte de Guerra* por su coste en puntos.
Reglas Especiales: mientras el Pagador siga vivo y permanezca con la unidad, la Escolta se considerará *tozuda*.

Halflings

Los Halflings no son una raza belicosa, pero algunos de ellos simplemente no pueden conformarse con vivir una vida pacífica y tranquila en el territorio de la Asamblea. Estos "descarriados aventureros", que es como los denominan los demás Halflings, muchas veces deciden unirse a un ejército mercenario y vagar por el mundo como arqueros a sueldo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Halfling	10	2	4	2	2	1	5	1	8
Jefe Halfling	10	2	5	2	2	1	5	1	8

Puntos: 6 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano y arco.
Opciones: Pueden sustituir (sin coste alguno) su arco por una lanza, una armadura ligera y un escudo. Puedes transformar un Halfling en Músico (+10 puntos), Portaestandarte (+10 puntos) o Jefe Halfling (+10 puntos).
Reglas Especiales: los Halflings no sufren ninguna penalización al movimiento al atravesar terreno boscoso.

Regimientos de Renombre

Consulta la sección más adelante para saber las reglas especiales de los Regimientos de Renombre.

Los Regimientos de Renombre que pueden incluirse como unidad especial en un ejército de Mercenarios son las siguientes:

- Beorg Bearstruck y los Hombres Oso de Urslo
- Jinetes de Lobo de Oglah Khan
- Gallos de Pelea de Lumpin' Croop
- Ogros Mercenarios de Golgfag
- Matadores Piratas de Drong el Largo
- La Compañía Maldita de Richter Kreugar el Condenado
- Orcos Akorazados de Ruglud.

Unidades Singulares

Cañón

Como los ejércitos de mercenarios siempre están en movimiento, no pueden permitirse cargar y mantener un gigantesco cañón como los utilizados por el Imperio. Por este motivo, los cañones ligeros, de pequeño calibre y fáciles de transportar, son un componente muy importante de estos ejércitos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Artilleros	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Puntos: 85 puntos.
Tamaño de la unidad: 1 cañón y 3 artilleros.
Armas y equipo: arma de mano.
Reglas Especiales: consulta el reglamento de Warhammer para los detalles de este tipo de arma (página 122). Este tipo de cañón es el más pequeño de los dos.

Olla Caliente Halfling

Los Generales Mercenarios saben perfectamente que los cocineros halflings son un elemento muy importante para conseguir atraer a los guerreros a su servicio. Otra ventaja de contratar los servicios de estos chefs tan refinados es que así pueden disponer de la Olla Caliente, un extraño dispositivo similar a una catapulta que utiliza un caldero rebosante de sopa caliente como proyectil. Esta improvisada máquina de guerra es utilizada sólo en situaciones desesperadas, ¡pues convencer a un Halflings para que ceda su comida para estos fines no es nada fácil de conseguir!

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Olla Caliente	-	-	-	-	4	2	-	-	-
Halfling	10	2	4	2	2	1	5	1	8

Puntos: 50 puntos.
Tamaño de la unidad: 1 olla caliente y 3 halflings de dotación.
Armas y equipo: arma de mano.
Reglas Especiales: dispara como una catapulta (descrita en la página 120 del reglamento) pero con los siguientes cambios: la olla caliente tiene un alcance máximo de 90cm, sus impactos son de F3 y niegan la tirada de salvación por armadura. La miniatura cubierta por el agujero de la plantilla sufre un impacto de F6 que niega la TSA y causa 1d3 heridas.

Regimientos de Renombre

Los Regimientos de Renombre que pueden incluirse como unidad especial en un ejército de Mercenarios son las siguientes:

- Asarnil Señor de los Dragones (además de una opción de Héroe)
- Artillería a Caballo de Bronzino
- Hombres Pájaro de Catrazza
- Incursores de Tichi Huichi
- Gigantes de Albión (ocupa 2 opciones de unidad Singular)
- Cercenagoblins de Malakai Malaksson

Regimientos de Renombre

Legión Perdida de Pirazzo

La Legión Perdida de Pirazzo es lo que queda de una expedición a Lustria enviada por los mercaderes de Tobaro. El regimiento era uno de los tres reclutados en Tobaro entre los inquietos y empobrecidos jóvenes de la ciudad. La promesa de las increíbles riquezas que se hallaban en las junglas de Lustia era una tentación que nadie podía resistir y se alistaron a cientos.

Fernando Pirazzo fue reclutado para comandar uno de los regimientos. Aunque era joven, ya era un Capitán mercenario experimentado, versado en el arte de la guerra. Antes de que partiera la expedición, entrenó a sus hombres en el uso de la pica y de la ballesta, las dos armas tradicionales de los mercenarios tileanos, en previsión de las condiciones con las que esperaba que se encontrase el regimiento en las junglas de Lustria.

Tan pronto como la expedición llegó a las aguas de Lustria, empezó a encontrarse con problemas. Cuando todos los mercenarios habían desembarcado, los marineros de los barcos, que también eran mercenarios, levantaron el ancla y los abandonaron, llevándose consigo los cofres de la paga de los tres regimientos. Por supuesto, ¡los cofres se habían dejado para lo último como precaución ante la posibilidad de oposición durante el desembarco! Pirazzo se había opuesto a ello, pero había sido derrotado en votación por los otros dos capitanes. Los mercenarios se dieron cuenta de que era el mejor oficial, y los otros dos regimientos se amotinaron. Sus desgraciados e incompetentes Capitanes fueron abandonados sobre balsas en los pantanos, y los mercenarios se agruparon en un solo regimiento bajo el mando de Pirazzo, y se bautizaron como la "Legión Perdida".

Todos sabían que obedecer las órdenes de Pirazzo era la única esperanza de supervivencia, por lo que nadie se opuso cuando insistió en que las tropas permanecieran acampadas en la costa hasta que todo el mundo estuviera entrenado en el uso tanto de la pica como de la ballesta. Después de bastantes semanas, todos los elementos conflictivos que había entre los mercenarios estaban muertos, habían sido ejecutados o habían huido en pequeños grupos hacia la jungla, y hacia una muerte inevitable. El resto estaban entrenados hasta los exigentes niveles exigidos por Pirazzo, y estaba seguro de que obedecerían sus órdenes. Ahora estaban preparados para dirigirse hacia el interior, hacia la aventura, ¡en busca de riquezas o muerte!

Después de una terrible marcha, la Legión Perdida llegó a unas ruinas de los Hombres Lagarto. Entraron cautelosamente en la ciudad en ruinas, y en poco tiempo encontraron oro y gemas en diversas cámaras y tumbas. Cuando los mercenarios se marchaban, cargados de tesoros, los Hombres Lagarto lanzaron una serie de emboscadas en las avenidas y entre los fosos de la ciudad en ruinas. Gracias a la previsión de Pirazzo en el entrenamiento de sus hombres con la ballesta y la pica, ninguno de los enemigos llegó hasta

el regimiento con las fuerzas suficientes para expulsarlos de las avenidas. La primera emboscada se encontró con una lluvia de virotes de ballesta, mientras que la segunda se estrelló contra un bosque de picas. Por la tarde, los eslizones se encontraron de nuevo con una nube de virotes, y después los saurios fueron rechazados por las picas. Las pérdidas de los eslizones y los saurios eran terribles, y en poco tiempo los fosos estaban repletos de cadáveres escamosos.

Cuando los hombres ya apenas podían resistir el calor, la sed y el cansancio, el Mago Sacerdote detuvo los ataques. El enemigo parecía tener la respuesta tanto para los hostigadores como para las tropas de choque, así que tendría que pensar una táctica más astuta. Durante aquella pausa, Pirazzo se encontró pensando en la posibilidad de llegar a un acuerdo con el Mago Sacerdote para servirle como mercenario y en definitiva volver a casa sano, salvo y rico. Era extraña la manera en la que parecía que esa idea le había venido a la cabeza, como procedente de otro lugar. Ordenó rápidamente a sus hombres que dejaran el botín y se retiraran por la avenida. Fue obedecido sin discusión, ¡aunque a sus hombres les partía el corazón abandonar el oro! El regimiento regresó a las ruinas, y acampó en la plaza a esperar los acontecimientos, aunque Pirazzo no sabía qué esperar.

Cuando amaneció, los centinelas se quedaron sorprendidos al ver que las pilas de tesoro habían sido devueltas a los mercenarios, excepto las mejores y más grandes tablas de oro, así como también grandes pilas de comida y calabazas repletas de refrescante líquido. La plaza estaba rodeada de guerreros saurios, que sólo dejaban una vía de salida de las ruinas: hacia el Sur. La Legión Perdida tomó el botín, los suministros y la carretera designada para ellos.

La Legión marchó hacia el Sur durante muchas semanas. No encontraron más ciudades, pero sí más montones de suministros durante el camino. Finalmente llegaron a un extraño paisaje de fétidos pantanos, donde fueron atacados por las hordas de zombis de la Costa del Vampiro. Ahora estaba claro que los sacerdotes habían enviado a Pirazzo contra sus enemigos más temibles. La Legión Perdida luchó con valentía y derrotó a los no muertos allá donde los encontró. Por fin llegaron al mar. Allí los mercenarios llenaron sus mochilas con los tesoros de los naufragios que encontraron a lo largo de la costa. Después, con las mejores maderas que encontraron, repararon la más navegable de las naves naufragadas y se hicieron a la mar.

Justo cuando la nave estaba a punto de hundirse, Pirazzo avistó tierra. Era la costa de Arabia. Poco después, la Legión Perdida marchó hacia el interior, donde fueron reclutados por uno de los emires de los corsarios, quien temía lo que podrían hacer Pirazzo y sus hombres si no los reclutaba. Desde entonces, la Legión Perdida de Pirazzo se ha abierto paso combatiendo por Arabia, Sartosa y de nuevo en Tilea, sirviendo a muchos amos, logrando riquezas y reclutando a los inquietos aventureros bajo el estandarte del regimiento.

El Regimiento

Capitán: Pirazzo

Lema: Entrenados en Lustria

Grito de Guerra: ¡Muerte o riquezas!

Aspecto: El regimiento está equipado con armadura de bronce pulimentado, uniformes y penachos verdes. Llevan el pelo largo.

Patrones: La Legión Perdida de Pirazzo puede alquilarse como unidad *básica* en un ejército de Mercenarios.

También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia y en el de los Condes Vampiro.

Puntos: Pirazzo y cuatro ballesteros (incluidos un Portaestandarte y un Músico), más cinco piqueros, tiene un coste total de 160 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El tamaño del regimiento puede incrementarse por un coste de 9 puntos por cada miniatura adicional de ballestero en la primera fila, y de 10 puntos por cada miniatura adicional de piquero en filas posteriores.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pirazzo	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Piquero / Ballestero	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: 5+ ballesteros, 5+ piqueros

Armas y equipo: pica o ballesta (consulta las reglas especiales) y armadura ligera. Pirazzo está equipado con dos armas de mano, ballesta y armadura ligera.

Reglas Especiales: Formación mixta. La primera fila de la unidad de Pirazzo siempre será de ballesteros, mientras que el resto de la unidad debe componerse enteramente de piqueros. Durante la batalla, retira las bajas de las filas posteriores (se considera que las miniaturas equipadas con picas las tiran al suelo para recoger las ballestas de sus compañeros). Sólo cuando hayan caído todos los piqueros se podrá empezar a retirar ballesteros.

Guardia Republicana de Ricco

La Guardia Republicana fue creada en Remas por un grupo de mercaderes rebeldes durante la época de desastrosas hambrunas y extendidas revueltas que precedieron al nacimiento de la República. El regimiento tuvo un papel principal en el derrocamiento del tiránico Príncipe Mercader de Remas, el famoso Omilo Mondo. Fue en la punta de una de las picas de la Guardia sobre la que la cabeza de Mondo fue paseada por toda la ciudad ante el enfervorizado aplauso de la multitud.

Durante la revuelta se produjeron numerosos y feroces combates callejeros, en los cuales ninguno de los bandos mostró piedad alguna, y tampoco ninguno la pidió. Numerosos capitanes de la Guardia Republicana cayeron en rápida sucesión, a menudo abatidos por disparos por la espalda de los secuaces de Mondo, quienes se habían escondido en los tejados o en los altos campanarios que había alrededor de los palacios. En el fragor del combate, un soldado común llamado Ricco, conocido como "el Desarrapado" debido a sus ropas ensangrentadas y hechas jirones, tomó el mando. Parecía estar bendecido por la propia diosa de la guerra, y sobrevivió incluso a los combates cuerpo a cuerpo más feroces, pese a luchar en primera línea de batalla.

> *En la República de Remas todos los ciudadanos son iguales; al que es demasiado alto le cortan la cabeza, y al que es demasiado bajo lo alargan en el potro.*
>
> *Dicho Popular*

Con la República firmemente establecida, al regimiento le llovieron las alabanzas y los honores... aunque no demasiado dinero. Sus heridas vendadas y las numerosas cicatrices les daban a los jóvenes Guardias múltiples oportunidades para hablar de su valor en combate. Las damas de Remas demostraron ser muy comprensivas con los pobres soldados heridos, y escucharon con atención sus relatos de actos de coraje y heroísmo mientras curaban sus heridas. 'Los Guardias se sentían justificadamente orgullosos de sus uniformes desgarrados y manchados de sangre y de las vendas que demostraban cuán buen guerreros eran! Otra buena razón para su apariencia raída era que la empobrecida nueva República no podía permitirse su lealtad, ¡y muchas veces la paga venía atrasada!

Desesperado por conseguir dinero, Ricco "el Desarrapado" se dirigió con la Guardia Republicana en busca de empleo en otras ciudades de Tilea. La Guardia combatió bien, y siempre se aseguró de que fueran pagados, ¡amenazando con amotinarse! Puesto que eran mejores soldados que cualquier otro regimiento en el ejército que estaban sirviendo en ese momento, el dinero llegaba en grandes cantidades, además de una parte importante del botín.

La reputación del regimiento creció rápidamente y atrajo nuevos reclutas de toda Tilea, normalmente campesinos jóvenes y fuertes que estaban hartos de arar los campos para los ricos terratenientes. Ricco "el Desarrapado" recorrió Tilea a lo largo y a lo ancho, y ayudó a los ciudadanos de muchas ciudades oprimidas a reclamar sus derechos frente a los tiranos y a los opresores. Cuando llegaron noticias del éxito del regimiento al Consejo

de la República, convocaron inmediatamente a Ricco. Pensaban que, como ciudadano de Remas al mando de un regimiento creado por mercaderes pro-republicanos, les debía una parte de los carromatos repletos del oro y botines de guerra logrados por sus piqueros.

De vuelta a Remas, Ricco y el Consejo Republicano, tardaron poco en discutir sobre el reparto del botín, y Ricco ordenó que salieran de la ciudad numerosos carros del botín bajo la cobertura de la oscuridad. Cuando el consejo lo descubrió, aprobaron por una mayoría de sólo nuo que se ejecutara a Ricco. Los leales soldados de Ricco, que habían combatido a su lado en numerosas batallas heroicas, ¡no estaban dispuestos a permanecer quietos mientras su amado Capitán era cortado en pedacitos y empalado en la torre inclinada de Remas! El regimiento rescató enseguida a Ricco de su prisión en los calabozos de la torre, haciendo huir a todas las tropas que enviaron contra ellos (que les superaban diez a uno) en el proceso.

Con Ricco a la cabeza, el regimiento salió de Remas con su botín. Los ciudadanos les aclamaban desde los tejados, y las damas de Remas derramaron unas cuantas lágrimas, y les arrojaron pañoletas y pañuelos que los soldados anudaron alrededor de sus brazos como recuerdo de la hospitalidad de la que habían disfrutado. Marcharon de Tilea a Sartosa, y viajaron por mar a Estalia, Bretonia, el Imperio, Kislev y los conflictivos Reinos Fronterizos, donde el regimiento ha continuado ganando fama y renombre desde entonces.

El Regimiento

Capitán: Ricco “El Desarrapado”

Lema: Guardia Republicana de Ricco, ¡El Precio de la Libertad!

Grito de Guerra: ¡Libertad! ¡Igualdad! ¡Generosidad!

Aspecto: La Guardia Republicana de Ricco está equipada con armaduras adornadas y pulimentadas y con cascos de crestas rojas. Tienen vendas manchadas de sangre anudadas alrededor de los brazos, las piernas o las cabezas, ¡enseñas de valor de las que están justificadamente orgullosos! Es tal su popularidad que también llevan numerosas pañoletas de seda donadas por señoritas que les adoran como agradecido reconocimiento de sus servicios. Sus armaduras son las más caras, embellecidas con gemas y pan de oro, lo que es la forma ideal para un soldado de fortuna de llevar su oro y tener sus riquezas cerca de él.

Patrones: La Guardia Republicana de Ricco puede alquilarse como unidad *básica* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia.

Puntos: Ricco “el Desarrapado”, más nueve piqueros (incluidos un Portaestandarte y un Músico) tienen un coste total de 180 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes contratar. El tamaño del regimiento puede incrementarse por un coste de 12 puntos por cada miniatura adicional de Piquero.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ricco	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Piquero	10	4	3	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: 10+

Armas y equipo: pica, armadura pesada. Ricco está equipado con armadura pesada y dos armas de mano.

Compañía del Leopardo de Leopold

La Compañía del Leopardo recibe su nombre del legendario Leopardo de Luccini, que es la enseña y mascota de la ciudad. Se dice que este leopardo fue el guardián de los gemelos divinos Lucan y Luccina, fundadores de la ciudad. Según la leyenda, se perdieron en los bosques cuando todavía eran unos niños, y se refugiaron en una cueva sobre una gran roca, que más tarde sería la acrópolis de la ciudad. La cueva era la madriguera de un leopardo, pero no uno cualquiera, ¡ya que tenía dos cabezas y tres colas! También podía profetizar con una de las cabezas y proferir advertencias con la otra. El leopardo protegió a los gemelos como si fueran sus propios cachorros, hasta que unos pastores los encontraron. También encontraron los huesos de muchos orcos, lobos, osos y trolls en los alrededores de la cueva, que el leopardo había matado protegiendo a los gemelos. Según el mito, el leopardo profetizó que Lucan y Luccina fundarían una gran ciudad sobre la roca, y gobernarían como rey y reina. Pero la otra cabeza avisó que los descendientes de los gemelos lucharían entre sí por el reino. Después de haber pronunciado estas palabras, el leopardo desapareció en el interior de la cueva y nunca más fue visto.

El templo de Lucan y Luccina fue construido sobre la cueva donde la gente crédula piensa que todavía vive el leopardo. Los guardias del templo, reclutados por los sacerdotes y pagados mediante las piadosas donaciones de los mercaderes de la ciudad, recibieron el nombre de la Compañía del Leopardo, ¡ya que habían jurado defender la acrópolis tan ferozmente como el mítico leopardo! Así pues, el regimiento adoptó el leopardo como enseña.

Por desgracia, siempre han existido las luchas internas entre las dos líneas que proclaman ser descendientes de Lucan o de Luccina. Esto acabó recientemente cuando Lorenzo Lupo proclamó ser descendiente de ambos, y todos los que no estaban de acuerdo han acabado de mala manera o han huido de la ciudad. Desafortunadamente para Lorenzo, los sacerdotes del templo de Lucan y Luccina apoyaban los derechos de su rival, Leopold, que decía ser descendiente de Lucan. Bajo el mando de Leopold la compañía resistió en la acrópolis durante muchos días frente a las tropas de Lorenzo. El estado de guerra civil persistió hasta que los sacerdotes consultaron al oráculo de Luccina, quien se pronunció a favor de Lorenzo, aunque con un augurio muy críptico. Los sacerdotes despidieron rápidamente a la Compañía del Leopardo de su empleo en un intento de aplacar al vengativo Lorenzo. Los soldados se habían acostumbrado a una paga en oro extremadamente buena, siempre vestían de manera inmaculada, y disfrutaban de lo mejor que la ciudad podía ofrecer en comida, vino y entretenimiento, así que se enfadaron muchísimo.

Por tanto, la Compañía del Leopardo, olvidando su sagrado deber, derribaron las doradas puertas del templo, se cobraron la paga que se les debía, agarraron a los sacerdotes y los tiraron desde la acrópolis al mar. Después resistieron desafiantemente frente a Lorenzo durante dos semanas más de feroz asedio.

Por último, Lorenzo decidió ofrecerle a Leopold una oferta que no podía rechazas. Permitiría que Leopold y la Compañía del Leopardo abandonaran la ciudad a cambio de acabar con el asedio, y con la promesa de que nunca le harían la guerra. Leopold renunció a regañadientes a su pretensión al trono bajo la presión de sus hombres, que querían escapar con el oro del templo en vez de morir. Además, tenían miedo de que hubieran ofendido a los dioses de la ciudad, y estaban ansiosos de abandonar la acrópolis antes de que la venganza divina les golpeara, ¡posiblemente en la forma de un leopardo rampante de dos cabezas!

Así que el regimiento salió de Tiela y se puso al servicio de otros Príncipes. Después de varias duras campañas, el regimiento había sido seriamente vapuleado en varias batallas. Los supersticiosos soldados lo consideraron una venganza del leopardo al que habían jurado proteger y cuyo templo habían saqueado. Leopold, ansioso de mantener unido al regimiento, convocó una reunión en el arrasado campo de batalla de Terramorta y les dijo a sus hombres que debían recuperar el favor de los dioses. Así que votaron apaciguar al leopardo mediante el envío de una parte de todo lo que capturaran como botín al templo de Luccini. En la siguiente batalla vencieron de forma aplastante contra todo pronóstico. Leopoldo se ganó el nombre de Di Lucci, que significa "El Afortunado". Desde entonces, el regimiento ha marchado de victoria en victoria, combatiendo en muchas tierras distantes, pero siempre recordando mandar una parte de los cofres a los sacerdotes del templo en Luccini.

El Regimiento

Capitán: Leopoldo Di Lucci

Lema: Donaciones para el fondo de restauración del templo de Luccini.

Grito de Guerra: ¡Por el Leopardo!

Aspecto: Armaduras de bronce pulidas, corazas musculadas muy decoradas, con la cabeza de un leopardo tallada en la placa pectoral. Borlas de cuero atacas a la coraza. Uniformes y crestas blancas. Llevan coronas de laurel auténticas o talladas en los cascos. El Portaestandarte y el Músico lucen pieles de leopardo sobre los hombros. Su estandarte muestra un leopardo con dos cabezas y tres colas.

Patrones: La Compañía del Leopardo de Leopold puede alquilarse como unidad *básica* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia.

Puntos: Leopold y nueve piqueros, incluidos un Portaestandarte y un Músico, tienen un coste total de 210 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes

reclutar. El tamaño del regimiento puede incrementarse por un coste de 12 puntos por cada miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Leopold	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Piquero	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: 10+

Armas y equipo: pica, armadura ligera. Leopold lleva un arma de mano, pistola y armadura pesada.

Reglas especiales: Los soldados de la Compañía del Leopardo de Leopold creen que, para obtener la salvación, deben demostrar su fe ante los ojos del Dios Leopardo de Luccini. Por ello, Leopold y sus hombres son *inmunes a la psicología*.

La Compañía Alcatani

Desesperado, Rodrigo Delmonte recorrió los restos de su cosecha. Ayer había estado en el mismo lugar, y había admirado las fértiles hectáreas de uvas Alcatani madurando bajo el tórrido sol de Tilea. Hoy, donde antes crecían manzanas y limones, viñedos y olivares, no quedaban más que troncos chamuscados sobre el devastado paisaje. El paso del ejército de El Cadavo le había convertido en un hombre desmoralizado y pobre. Los esfuerzos de toda una larga y dura vida habían demostrado ser completa y cruelmente inútiles.

La vida del campesino, aunque sea un rico propietario, nunca fue fácil en una Tilea devastada por las guerras. Cuando Rodrigo Delmonte se vio desposeído de esta forma se embarcó en la única posibilidad que le quedaba: se convirtió en soldado. Su cuadrilla de trabajadores, enfrentada a la inapelable opción de morir de hambre, se alistaron sin preguntar. En Remas, Rodrigo vendió su última y favorita mula, y con el dinero compró algunas viejas armaduras, unos cuantos cascos de segunda mano y un puñado de picas ligeramente doblados. Con un poco de esfuerzo, unos cuantos martillazos y la ayuda de una olla humeante, los hombres de Rodrigo se prepararon para su primera batalla. Cuando acabaron, ¡no tenían mal aspecto!

El primer trabajo de la Compañía Alcatani no fue especialmente lucrativo o glorioso: escoltar un cargamento de estiércol hasta un cultivador de ruibarbos en las afueras de Remas. Pero en poco tiempo Rodrigo empezó a labrarse una reputación por su fiabilidad. Los ricos y poderosos estaban dispuestos a pagar altos precios por las mejores tropas... pero por cada rico mercader había diez negociantes a baja escala que no podrían pagar los servicios de los mercenarios más caros. ¡La Compañía Alcatani había encontrado su lugar!

A pesar de sus orígenes bastante modestos, la Compañía Alcatani ha demostrado su valía en más de una ocasión. Su primera batalla mostró su tendencia habitual. Los habitantes de Buccolia, una pequeña y floreciente comunidad agrícola en la falda de los Montes Apuccini, se vieron amenazados por una horda de Orcos especialmente violenta. Estos pielesverdes habían llegado a Tilea como mercenarios, pero habían demostrado ser de tan poca confianza que nadie quería reclutarlos, así que se convirtieron en bandidos, saqueando pequeñas granjas y pueblos y en general haciéndole la vida imposible a los pobres y trabajadores campesinos. En Buccolia, los habitantes reunieron todos sus ahorros para reclutar mercenarios para que les ayudasen, pero, por desgracia, nadie estaba dispuesto a combatir por siete ducados, tres peniques y una cabra. Incluso los prestamistas se negaron a tratar con ellos.

Cuando Rodrigo Delmonte se enteró de sus situación, ¡se enfureció e indignó! Lo sucedido a los habitantes era la historia habitual de gente honesta y trabajadora (algo bastante raro en Tilea) que no encontraban justicia porque no tenían poder y dinero. Rodrigo conocía muy bien el tema. Aunque no era precisamente que se hubiera hecho rico como mercenario, tenía suficiente dinero, así que decidió ayudar a los desesperados habitantes del pueblo. La Compañía Alcatani llegó en mitad de la noche, después de una larga marcha bajo una lluvia torrencial. Desde la carretera podían ver las antorchas humeantes de los incursores Orcos mientras subían por las laderas de detrás del pueblo. Cansados y hambrientos como estaban, los valientes piqueros se prepararon para el combate. Para los Orcos fue toda una sorpresa. Se habían esperado encontrar con unos pobres campesinos suplicando por sus vidas. En vez de ello se encontraron enfrentados a unos ceñudos hombres armados con picas de punta de acero, ¡que luchaban con al determinación de los posesos! Después de un corto combate, los incursores orcos yacían muertos y dispersos. Rodrigo había triunfado. A cambio no pidió dinero, alguno, sólo el agradecimiento de los habitantes del pueblo, ¡algo que ellos estaban más que dispuestos a dar!

Desde ese día la Compañía Alcatani ha librado muchas batallas, para muchos patrones, incluidos muchos de los generales mercenarios más ricos y famosos de toda Tilea, pero aún hoy en día, están dispuestos a combatir por los pobres y desamparados por unos precios muy por debajo de la mayoría de los mercenarios. Aunque nunca llegará a

enriquecerse, entre el pueblo llano del campo, Rodrigo Delmonte es el capitán mercenario más popular de toda la tierra. Es vitoreado y aclamado por dondequiera que va, y las historias de sus desinteresadas hazañas se cuentan delante de todas las chimeneas de la gente sencilla del campo de toda Tilea.

El Regimiento

Capitán: Rodrigo Delmonte

Lema: ¡Los Soldados de Oferta que se puede permitir!

Grito de Guerra: ¡Sí!

Aspecto: La Compañía Alcatani está equipada con armaduras simples, algunos dirían incluso que baratas, y cascos con crestas rojas de un diseño pasado de moda. Sus ropas son sencillas, prácticas e incluso un poco raídas. Llevan unas picas resistentes, de punta de acero.

Patrones: La Compañía Alcatani puede alquilarse como unidad *básica* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia.

Puntos: Rodrigo Delmonte y nueve Piqueros (incluidos Portaestandarte y Músico) tienen un coste total de 125 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 9 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rodrigo	10	4	4	4	3	2	4	2	8
Piquero	10	2	2	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: pica, armadura ligera. Rodrigo lleva dos armas de mano y armadura pesada.

Asesínos de Véspero

La rivalidad entre los mercaderes de Tilea es tan violenta que todo aquel de importancia recluta guardaespaldas. Estos guardaespaldas protegen a su patrón de conspiradores, asesinos, rebeldes y similares. Inevitablemente, los guardaespaldas acaban combatiendo por las calles con los guardaespaldas de sus rivales. En épocas de guerra, revueltas o desórdenes civiles, frecuentemente tienen lugar combates callejeros en las estrechas callejuelas y plazas de las ciudades tileanas. En otras palabras, ¡casi todos los días!

Se dice que Stabbio el Malo, un exiliado príncipe de Luccini, fue el primero en entrenar a sus guardaespaldas como expertos duelistas, armados con lo que desde entonces se ha convertido en el tradicional estilo de duelo. Otros empezaron a copiar este estilo de lucha innovador, ¡después de sufrir a causa de los secuaces de Stabbio!

Es buena idea para un Príncipe que se halle exiliado o huyendo de su ciudad reclutar una banda de duelistas y utilizar sus servicios para recuperar el poder. De hecho, no sólo los Príncipes, también los aventureros, embajadores y exploradores reclutan a menudo una escolta de duelistas que para los ignorantes aparentan ser compañeros de viaje hasta que deben abrir sus capas para proteger a su patrón. Incluso varios generales mercenarios han reclutado duelistas para reclutarlos en batalla, para proteger los vulnerables flancos y retaguardia de sus compañías de piqueros mercenarios.

La más famosa banda de duelistas de Tilea y las tierras de alrededor es la de Véspero, un noble joven e inquieto, muy aficionado al os placeres y a extrañas diversiones. Véspero es conocido como "La Avispa", debido a su personal estilo de duelo, y su mejor descripción es una persistencia testaruda acabada en un aguijón muy desagradable. Véspero era el hijo menor de un poderoso mercader de Luccini, pero debido a una pelea con una familia rival por los favores de una dama noble se vio obligado a exiliarse en Verezzo, donde se unió a una escolta de mercenarios. Por desgracia, las aventuras amorosas de Véspero también le causaron problemas aquí, y su experta habilidad dio como resultado la muerte de tantos nobles jóvenes de la ciudad que todas sus familias juraron venganza contra él y ofrecieron una recompensa de un millón de ducados de oro por su cabeza. Perseguido por las calles por los duelistas rivales, escapó con vida de la ciudad por los pelos.

Desde ese momento, Véspero, junto a su banda de atrevidos jóvenes duelistas (elegidos por él en persona como los mejores exponentes de su arte) estaban listos para ser reclutados por el mejor postor. Pronto se ganaron una gran reputación, no sólo en las peleas callejeras sino en diversas batallas, golpes de estado y revueltas por toda Tilea y más allá.

El Regimiento

Capitán: Véspero

Lema: Véngate con una sonrisa

Grito de Guerra: ¡Prepárate a morir!

Aspecto: Los duelistas de los Asesinos de Véspero llevan ropas negras ceñidas y una capa. Son jóvenes y ágiles, con el pelo largo, y siguen la última moda en Tilea. Están armados con una elegante espada de duelo y una daga en la mano izquierda. Estas armas se mantienen ocultas bajo la capa, de modo que los duelistas pueden acompañar a su patrón, llevarle mensajes o andar por las calles de la ciudad sin atraer una atención innecesaria o revelar que están armados. Véspero, como muchos de sus hombres, tiene impresionantes cicatrices de duelo.

Patrones: Los Asesinos de Véspero pueden alquilarse como unidad *básica* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia.

Puntos: Véspero y cuatro Duelistas tienen un coste total de 125 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 10 puntos por duelista adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Véspero	10	6	5	4	4	2	6	3	8
Duelista	10	4	3	3	3	1	4	1	7

Tamaño de la unidad: 5+
Armas y equipo: dos armas de mano, cuchillos arrojadizos, *capa*. Véspero tiene, además, la *Máscara de la Muerte*.
Reglas especiales: los Asesinos de Véspero son hostigadores.

Objetos especiales

Capa: *La capa se enrolla alrededor del brazo de la daga para detener con ella las estocadas del enemigo en combate cuerpo a cuerpo*. Proporciona una tirada de salvación por armadura de 6+ en combate cuerpo a cuerpo.
La Máscara de la Muerte (Objeto hechizado): *Esta máscara, que representa el aterrador rostro de la muerte, es lo último que ven los que se enfrentan en duelo a Véspero antes de encontrar su repentino final*. Para representar el atemorizante efecto de la máscara, Véspero causa *miedo* a sus enemigos.

Tiradores de Miragliano

La Ballesta siempre ha sido el arma de proyectiles favorita en Tilea, sin duda debido a que su largo alcance permite a las tropas disparar desde las murallas, a través de los anchos fosos y zanjas, contra las huestes enemigas. Los virotes de ballesta tienen la potencia suficiente para atravesar armaduras e inflingir heridas mortales en los oponentes decididos y resistentes. La ballesta también viene bien para utilizarla en lugares estrechos como murallas, torres, puertas y las estrechas calles de las ciudades o a bordo de las galeras Tileanas. Por tanto, no es sorprendente que los Tileanos nunca se interesaran por los arcos.

Uno de los más famosos regimientos que utilizan la ballesta reciben el simple pero apropiado nombre de los Tiradores. Los Tiradores han existido durante cien años o más, bajo muy distintos Capitanes. Cuando un Capitán caía en combate o se retiraba, el Tirador superviviente más viejo tomaba el mando y el regimiento continuaba. El regimiento siempre recluta a sus soldados en Miragliano, y regresa a su ciudad natal de vez en cuando para renovar filas y por los lazos familiares de los que quedan en pie. Cualquier recluta debe demostrar su puntería atravesando con un virote de ballesta la cabeza del Príncipe en un ducado de oro. La moneda está situada en el centro de una diana a unos 300 pasos. Una vez aceptados, los reclutas perfeccionan su puntería hasta llegar a la perfección mediante una práctica constante. Es tal su éxito que Miragliano tiene menos palomas que cualquier otra ciudad de Tilea, y tampoco demasiados perros o gatos.

La lista de batallas en las que los Tiradores se han distinguido y en las que, por supuesto, se han hecho ricos, sólo en el Imperio, ¡es demasiado larga para mencionarla! Además de combatir por el Emperador, el regimiento ha servido a la Zarina de Kislev y numerosos Señores Enanos. En otras ocasiones, los Tiradores han luchado en el mismo bando que los Elfos Silvanos y han tomado parte en muchas aventuras en ultramar.

El Regimiento

Capitán: Maximilan Damark.

Lema: Siempre damos en el clavo.

Grito de Guerra: ¡Disparad!

Aspecto: Los Tiradores son la típica compañía de mercenarios veteranos y lucen gran variedad de prendas, armadura y equipo procedente de todos los confines del mundo de Warhammer. Algunos de los Tiradores llevan una banda en sus gorras o sombreros, compuesta por una larga pluma y un ducado de oro perforado. La pluma representa el veloz vuelo del virote de ballesta (¡y además queda muy bien!). El ducado perforado es la misma moneda a la que el soldado debe acertar desde 300 pasos como prueba de puntería antes de que se le permita unirse a los Tiradores.

Patrones: Los Tiradores de Miragliano pueden alquilarse como unidad *básica* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia y en el de los Skavens..

Puntos: Maximilian y nueve Tiradores, incluidos un portaestandarte y un músico, tienen un coste total de 180 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 11 puntos por tirador adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maximilian Damark	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Tirador	10	3	4	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano, armadura ligera y ballesta.

Perros del Desierto del Al Muktar

El joven Werner Glook fue enviado por sus padres a una selecta escuela de Marienburgo, un destino muy común para los hijos de padres ricos y famosos que no querían molestarse en criar ellos mismos a sus hijos. Como consecuencia, su infancia fue solitaria y extremadamente triste. Los profesores de la escuela le golpeaban con frecuencia y los chicos mayores le adoptaron como su esclavo personal. Werner vivió esperando recibir una buena paliza. Aprendió a soportar sus desgracias sumergiéndose en sueños de viajes y tierras exóticas.

Años más tarde, Werner Glook bajó de una nave mercante Tileana en el puerto de Lashiek, la ciudad de los Corsarios árabes. Su deseo de viajar por el mundo le había llevado hasta la ciudad más grande de Arabia. Harapientos chicos de tez morena pululaban a su alrededor, ofreciéndose para llevar sus bolsas e intentando hurgar en sus bolsillos.

Los despidió con una sola orden. Los chicos quedaron boquiabiertos por la sorpresa y huyeron rápidamente. No se esperaban que un extranjero rubio de ojos azules hablara su idioma, y aún menos con el fuerte acento de Arabia. Quizá no fuera en absoluto un extraño, sino el misterioso Al Muktar, el Elegido, ¡cuya venida había sido predecida para ese mismo año!

Werner no conocía en absoluto esa antigua leyenda. Estaba encantado de que la gente de Arabia fuera amable y amistosa, al menos después de hablar con ellos, tras lo cual solían dejar de intentar robarle sus posesiones. La noticia se empezó a propagar por la ciudad. Werner siguió sin enterarse de su creciente fama.

Un día decidió emprender un viaje por el desierto para visitar unas famosas ruinas. Contrató guías y camellos, y partió hacia el Este. Tres días después, la caravana fue atacada por bandidos. Los guías de Werner huyeron tan pronto como los bandidos atacaron, excepto Ibn, el chico mendigo, que al ser ciego no se dio cuenta de qué era lo que estaba pasando y entonces corrió en dirección equivocada, por lo que le atraparon fácilmente. Werner, demasiado tozudo para huir, fue capturado después de una feroz pelea en la que hizo una gran demostración de pugilismo, una habilidad aprendida por necesidad en sus días de colegial.

El jefe de los bandidos era el Jeque Ahmed Shufti, un avieso hijo del desierto vestido, al igual que sus guerreros, con una voluminosa y flotante túnica. El Jeque nunca había visto antes a un habitante del Viejo Mundo, ¡pero estaba impresionado por el coraje de su cautivo! El Jeque decidió atarlo a una estaca en el desierto, y golpearlo lentamente varios días hasta que muriera. Mientras se entretenían con sus gritos y sus súplicas de clemencia, los bandidos asarían uno de los camellos.

Después de tres días de tortura y sin agua, Werner no se había quejado ni una sola vez, y las únicas palabras que había pronunciado eran para desafiar a sus captores y maldecir a sus parientes cercanos. El Jeque

estaba impresionado, y sus hombres empezaron a ponerse nerviosos. Era seguro que ningún hombre normal podía resistir aquello. No sabían que Werber estaba acostumbrado a las palizas, y que había sufrido cosas peores a manos de sus compañeros en la escuela. Una vez le colgaron durante tres días en el tiro de la gran chimenea en el estudio del director... tampoco se había quejado entonces, ni siquiera cuando el viejo Meistergriek había encendido el fuego.

Werber podía oir a los bandidos murmurar "Al Mujtar", pero no tenía ni idea de qué significaba. "¡Al Muktarrrrr!", gritó tan alto como pudo. Los bandidos, que estaban agrupados alrededor del fuego del campamento, comenzaron a temer al habitante del Viejo Mundo cuando Ibn les contó la leyenda acerca del Elegido y varios supuestos hechos maravillosos que habían tenido lugar en Lashiek. Además, empezaron a desaparecer cosas, principalmente pequeños objetos valiosos, y Ibn tuvo buen cuidado de explicar que era una señal segura de que los bandidos sufrían la maldición de Al Muktar. Por ello, cuando oyeron el grito de Werner, se postraron inmediatamente, gritando "Al Muktar... Perdónanos, Al Muktar..."

No hace falta decir que Werner les perdonó. De hecho se convirtió en uno de ellos: la vida de guerrero del desierto le parecía que podía ser excitante y divertida. Abandonó su antiguo nombre, ropas y hábitos, y se convirtió en Al Muktar. Pronto los bandidos fueron conocidos y temidos a lo largo de toda la costa de Arabia. Se hicieron famosos como los Perros del Desierto, jinetes de ferocidad inigualable que blandían grandes cimitarras de brillante acero. Su grito de guerra de "Al Muktar" llegó a ser temido por toda la tierra.

En poco tiempo los Perros del Desierto se convirtieron en una molestia tal que el Jeque de Lashiek tuvo que reclutarlos mediante una gran suma. Al principio los envió al Este a combatir contra los No Muertos. Al Muktar disfrutó mucho viajando por la tierra de los No Muertos, pero sus Perros del Desierto estaban intranquilos, así que poco después se dirigieron hacia el Norte a través de las Tierras Yermas hasta los Reinos Fronterizos. Los veloces jinetes demostraron estar idealmente adaptados al tipo de guerra móvil habitual en esta tierra, ¡y pronto Al Muktar fue tan famoso en las fronteras del viejo mundo como lo era en Arabia!

Sólo la contínua desaparición de pequeños pero valiosos objetos de los bolsillos y alforjas de los Perros del Desierto sigue preocupando a los guerreros. Está claro que deben luchar mejor y con mayor lealtad para acabar con la maldición que sufren por su maltrato a Al Muktar.

El Regimiento

Capitán: Al Muktar, el Hijo del Desierto

Lema: Los Perros del Desierto tienen dos lemas famosos. Existe la versión oficial favorecida por Al Muktar en persona, "¡Poderosos son los Muktarhin!", y también existe una no tan oficial empleada a menudo por el Jeque Ahmed Shufti, "Los Perros del Desierto corren más deprisa porque los árboles están más separados".

Grito de Guerra: ¡Al Muktar!

Aspecto: Los Perros del Desierto cabalgan sobre caballos blancos, y están cubiertos de la cabeza a los pies con ropajes voluminosos que los protegen del terrible sol del desierto. Insisten en utilizar este tipo de ropajes sin importar el clima del lugar donde se encuentran, o sin importar que sea de día o de noche. Las únicas partes visibles de su cuerpo son los ojos y las manos.

Patrones: Los Perros del Desierto de Al Muktar pueden alquilarse como unidad *básica* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia y en el de Reyes Funerarios.

Puntos: Al Muktar, el Jeque Ahmed Shufti, Ibn el Portaestandarte ciego, un músico y dos jinetes más tienen un coste total de 245 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 13 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Al Muktar	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Jeque Ahmed Shufti	10	4	4	4	3	2	4	2	8
Ibn	10	3	3	3	3	1	3	0	7
Jinete	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Caballo de guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 6+
Armas y equipo: arma de mano, escudo, caballo de guerra. El Jeque lleva la *Cimitarra de Dakistir*, herencia de su tribu. El *Estandarte Negro* es portado al viento por Ibn, el mendigo ciego; el chico no puede ver el peligro en el que se encuentra, por lo que siempre está en primera línea de batalla.
Reglas especiales: caballería rápida.

Objetos mágicos

Cimitarra de Dakistir: *Esta cimitarra es la herencia de los jeques tribales de los Perros del Desierto. Su hoja está decorada con textos mágicos grabados en oro*. Su portador suma +1 a la fuerza, +2 si ha cargado.
Estandarte Negro de los Muktarhin: Este estandarte suma +1d3 al resultado del combate de los Perros del Desierto en vez del +1 habitual.

Ballesteros de Asedio de Braganza

El famoso regimiento de los Ballesteros de Asedio fue creado por el ingenioso Borgio "El Sitiador", príncipe de Miragliano, como unidad de asedio especial equipada con ballestas. Borgio quería tiradores que pudieran eliminar a los defensores en los muros a corto alcance a pesar de los proyectiles enemigos, defender murallas frente a un asalto, proporcionar apoyo a los zapadores, manipular torres de asedio y, si fuese necesario, permanecer firmes ante unidades que efectuasen una salida de una fortaleza asediada. Las tropas de Braganza demostraron rápidamente su valía en los muchos asedios de Borgio, y demostraron ser igualmente útiles como tropas de retaguardia en las batallas en terreno abierto.

Después de tomar al asalto, rendir por hambre o aceptar la rendición de prácticamente toda ciudad y fortaleza que sitió, Borgio estaba complacido con los Ballesteros de Asedio de Braganza, y les ofreció encontrarles trabajo a cambio de una parte de los beneficios. Braganza aceptó en seguida la amable oferta de Borgio, sabiendo muy bien que no aceptar la cortesía de Borgio no sólo era ser un maleducado, ¡sino también un suicidio!

Poco tiempo después se dirigieron a Tobaro, donde tomaron parte en el asedio de la fortaleza pirata en la isla de Cera-Scuro. Más tarde fueron reclutados por los Enanos para ayudarles a recuperar un puesto avanzado muy fortificado en las Tierras Yermas tomado por los Orcos. Braganza fue largamente recompensado con un cofre repleto de joyas, y el regimiento inició el largo viaje de vuelta hasta Miragliano a través de territorio hostil para entregarle a Borgio la parte acordada del botín (¡nadie había engañado a Borgio y había vivido mucho tiempo!). Se abrieron paso por los Apuccinis en pleno invierno, y se enfrentaron a bandidos Enanos, Orcos, Hombres Bestia, caballeros ladrones del Imperio, un banda de forajidos Tileanos, plebeyos renegados Bretonianos que habían matado traidoramente a su Señor, hambrientos y extremadamente desesperados Halflings, Ogros aún más hambrientos y desesperados, la famosa Compañía Roja de Remas (cuyo capitán tenía una vendetta contra Braganza) y muchos más. Vencieron formando un cuadro y abatiendo a todos sus enemigos a medida que se acercaban.

Al entrar en Tilea, se enteraron que Borgio había sido asesinado a traición, y que su poderoso ejército de mercenarios estaba disuelto o dividido en facciones que combatían en las calles de Miragliano. Braganza decidió hacer lo obvio, repartir las joyas y continuar su carrera como uno de los mejores regimientos mercenarios de toda Tilea. Los Ballesteros de Asedio fueron reclutados poco después por el príncipe de Luccini y enviados a Sartosa, donde el príncipe estaba librando contra uno u otro de los jefes piratas de la isla. Desde entonces, los Ballesteros de Asedio han combatido para muchos patrones en muchos asedios y batallas campales, siempre como una muralla de acero y aumentando su ya legendaria reputación.

El Regimiento

Capitán: Lucca Braganza.

Lema: Invencible sin coste adicional.

Grito de Guerra: ¡Borgio!

Aspecto: Los Ballesteros de Asedio están equipados con una Armadura Pesada con el exótico estilo de Miragliano, y un gran pavés a su espalda.

Patrones: Los Ballesteros de Asedio pueden alquilarse como unidad *básica* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia y en el de los Skavens.

Puntos: Braganza y nueve Ballesteros, incluidos un portaestandarte y un músico, tienen un coste total de 195 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 12 puntos por ballestero adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lucca Braganza	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Ballestero	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano, armadura pesada, ballesta y *pavés*. Lucca Braganza lleva arma de mano, pistola, ballesta y armadura pesada.

Reglas especiales

Pavés: *Un pavés es un gran escudo que cada Ballestero coloca delante de él*. El pavés proporciona una tirada de salvación por armadura de +2 tanto contra proyectiles como en cuerpo a cuerpo. Así, los Ballesteros de Asedio tienen una TSA de 3+.

Cazadores de Voland

Voland llegó a Tilea procedente de alguna provincia del Imperio. En ese momento no era más que otro de los héroes mercenarios reclutados por los Tileanos en sus incesantes guerras. Se hizo famoso como jefe de una banda de caballeros mercenarios llamados los Cazadores (Venatores en tileano común). La motivación de Voland y sus caballeros no podía ser más diferente a la de los Bretonianos o el Imperio. Eran soldados de fortuna, interesados sólo en dos cosas: dinero, ¡y cómo gastarlo! También era una caballería de élite cuya atronadora carga podía dispersar a las formaciones enemigas más densas.

Aquellos que se unían a Voland a menudo eran los hijos sin herencia, y frecuentemente caídos en desgracia, de nobles ricos y famosos, y que no poseían nada más que sus magníficas armaduras y sus excelentes caballos de guerra. Sus ambiciones eran principalmente el combate y el dinero, aunque no necesariamente por ese orden, pero estaban ansiosos de practicar y mejorar. A estos jóvenes manirrotos se les unieron caballeros renegados del Imperio, y uno o dos Caballeros Noveles bretonianos que de algún modo habían olvidado sus nobles misiones, y preferían una alegre vida de rivalidad y combates.

Voland decretó que los Cazadores debían abandonar toda señal identificativa de su familia y adoptar nuevos nombres para ocultar sus orígenes. Se rumorea que Voland es en realidad el hijo descarriado de algún famoso Conde del Imperio. ¡También hay quien dice que no es otro que el hijo bastardo del Emperador! Voland nunca ha confirmado o desmentido ninguna de estas historias, por lo que éstas se hicieron más elaboradas e increíbles con el paso de los años. La historia de que era la vergonzosa descendencia del Hada Hechicera de Bretonia y un extraordinariamente inteligente cerdo tuerto llamado Eric es uno de los inventos menos creíbles acerca de su misterioso pasado.

Los Cazadores de Voland se abrieron paso por el Viejo Mundo pagados con oro por sus patrones, oro que se gastaron principalmente en enormes borracheras, en las que se consumían barriles enteros de vino. Durante un tiempo viajaron hacia el Este, donde fueron reclutados en algunos de los Reinos Fronterizos más desesperados, pequeños dominios que se mantenían en esos territorios infestados de Orcos. Como diversión entre batalla y batalla, los Cazadores justaban entre ellos mientras sus camaradas apostaban sobre el resultado. Es bastante habitual que los Cazadores resulten heridos de gravedad o incluso mueran en estos combates, o en las peleas de borrachos que siempre tienen lugar después. El regimiento es acompañado en su marcha por una larga caravana de suministros, sirvientes, queridas y ruidosos seguidores de campamento apilados sobre unos carromatos cargados hasta los topes con barriles de vino saqueados. El ruido de su campamento puede oírse a kilómetros de distancia.

Una vez Voland y sus hombres dejaron atónita la flor y nata de la caballería Bretoniana por la audacia de presentarse en el gran Torneo de

Couronne con sus armaduras todavía manchadas con el barro y la sangre de los campos de batalla de Kislev. A pesar de sufrir unas resacas gargantuescas y contra todo pronóstico, los Cazadores desmontaron al campeón del Rey y a una docena de los mejores caballeros del reino. ¡El Rey de Bretonia estaba tan enfurecido que juró que Voland no entraría nunca más en su reino excepto encadenado!

Son despreciados por los Caballeros Bretonianos e ignorados por los Caballeros del Imperio, pero no les importa. Han combatido en muchas batallas encarnizadas, contar los peores enemigos, y en sitios que otros caballeros más nobles y más sobrios nunca han visto.

El Regimiento

Capitán: Voland.

Lema: Los Cazadores de Voland. La Respuesta. Sin Preguntas.

Grito de Guerra: ¡El último en morir es un cobarde!

Aspecto: El regimiento luce armaduras de color bronce sin ninguna heráldica salvo la letra V.

Patrones: Los Cazadores de Voland pueden alquilarse como unidad *básica* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia.

Puntos: Voland y cuatro Cazadores, incluidos un portaestandarte y un músico, tienen un coste total de 195 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 24 puntos por miniatura adicional.

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

Tamaño de la unidad: 5+
Armas y equipo: arma de mano, armadura pesada, caballo de guerra con barda, escudo y lanza de caballería.

Beorg Bearstruck y los Hombres Oso de Urslo

En Ursfjord, en el helado Norte, se encuentra la gran sala de Urslo. Está construida con grandes maderos talados de enormes troncos. En esta sala reside Beorg, jefe de los Hombres Oso de Urslo.

Cuando Beorg, hijo de Bran, abrió los cráneos de Ulsdau y Graill, hijos gemelos de Huern, jefe de la tribu del Lobo, los dioses decidieron favorecerlo considerablemente. Cuando Beorg se lanzó sobre sus enemigos, su espalda se arqueó y se abrió, sus costillas se partieron y transformaron su cuerpo, y de su cara salió un morro negro. Tenía el Don de la Transformación... el don de los dioses a la gente de Norsca. El don de ser un Hombre Oso.

Beorg es un Hombre Oso de extraordinario poder. Cuando entra en combate se convierte en un oso salvaje de enorme tamaño. Esto es algo increíble y extraordinario incluso entre las tribus del Norte, donde muchosde sus habitantes desarrollan espontáneamente durante el combate rasgos de animales. Entre la gente de Beorg, la tribu del Oso, es común que a los guerreros les salgan garras, grandes dientes, pelo de animal y morros de oso. Pero de entre toda su gente, sólo Beorg lleva la forma completa del Oso en su interior. Sólo él está marcado por el Oso, una marca de nobleza entre su gente.

Como todos los salvajes de las Tierras del Norte, Beorg desprecia la debilidad de los hombres llamados inferiores. Le importan un bledo las llamadas tierras civilizadas que se hallan al Sur. Cuando los ejércitos del Caos de Arcano marchan contra las tierras del Imperio, Beorg se une de buen grado. ¡Sus guerreros se habían aburrido de las fáciles conquistas entre las tribus del Norte! En la batalla de los Monolitos, Beorg dirigió a sus guerreros contra el ejército del Conde Mannfeld de Nuln. Los soldados del Imperio se espantaron al encontrarse luchadno contra hombres con rasgos de oso, ¡gruñendo y dando zarpazos, con lo salvajes que eran! Entre ellos se encontraba la enorme figura de Beorg, que lanzaba a un lado a sus enemigos con grandes golpes de sus garras, decapitándolos y arrancándoles los brazos de los hombros.

Después de la batalla, Beorg se dio cuenta de que las tierras del Sur ofrecían multitud de oportunidades para el salvajismo y la matanza. Sus guerreros se abrieron paso a través del Imperio, encontrando empleo ocasionalmente, pero viviendo a menudo del saqueo y del pillaje. Finalmente, los Hombres Oso cruzaron las montañas y se encontraron en los Reinos Fronterizos. Era una época de grandes batallas y saqueos, y la fama de Beorg creció rápidament. De noche, los Hombres Oso se sentaban alrededo del fuego, bebiendo como sólo los norteños pueden beber, ¡y cantando ruidosas sagas de sus aventuras!

Fue durante una de estas borracheras cuando los Hombres Oso fueron emboscados por bandidos goblin. Muchos murieron atravesados por las flechas negras antes de que Beorg avanzara y rompiera el cuello del jefe goblin como una frágil ramita. Durante esta batalla, Oerl el Joven resultó herido por una flecha que le arrancó un ojo y le dejó una cicatriz por toda la cara. A pesar de sus heridas, Oerl mantuvo en alto el estandarte de la tribu, el Oso de Urslo, la inmensa piel de oso muerto por Bran para celebrar el nacimiento de su hijo Beorg. Beorg recompensó al joven guerrero con oro y un puesto de honor en la batalla: a su lado.

El Regimiento

Capitán: Beorg Bearstruck

Lema: Los Dioses Oscuros nos han bendecido.

Grito de Guerra: Beorg y sus hombres se lanzan sobre sus enemigos con un rugido de oso... ¡Grrroooowwww!

Aspecto: Los Hombres Oso, como muchas de las tribus de Norsca, están afectados por el siniestro poder del Caos. Esto les ha convertido en mitad hombres mitad bestias, y todos están afectados por la maldición del hombre-oso hasta cierto punto, con vello abundante, brutales garras y enormes dientes. Lucen ropas bárbaras hechas con pieles de animales atadas con cintas de cuero y llevan el pelo largo y descuidado. Algunos llevan cascos de hierro, y muchos llevan largos abrigos peludos confeccionados con las pieles de osos salvajes, a menudo todavía con las garras o la cabeza.

Patrones: Los Hombres Oso pueden alquilarse como unidad *especial* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia, Altos Elfos, Elfos Silvanos y Hombres Lagarto.

Puntos: Beorg y nueve Hombres Oso, incluido un músico y Oerl el Joven (el portaestandarte) tienen un coste total de 255 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 8 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Beorg Bearstruck	10	5	0	5	5	3	3	4	8
Oerl el Joven	10	4	3	3	3	1	4	2	7
Hombre Oso	10	4	3	3	3	1	4	1	7

Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano, armadura ligera y escudo. Oerl el Joven porta el *Estandarte del Oso*. Beorg es un hombre oso auténtico, por lo que no lleva ningún equipo (ni armas ni armadura) excepto el *Colmillo de Oso*.
Reglas especiales: al igual que el resto de tribus de Norsca, Beorg y sus hombres oso están sujetos a las regla de *Furia Asesina*.

Objetos Mágicos

Colmillo de Oso: *Este gigantesco y enorme colmillo amarillento es el sagrado talismán de los jefes de la tribu de Beorg. Beorg lo lleva alrededor del cuello y así el talismán lo protege de golpes que de otro modo le dañarían*. Su portador tiene una tirada de salvación especial de 4+.
Estandarte del Oso: *Oerl el Joven porta el tótem de la tribu: la piel completa del un oso, la grisácea cabeza del cual asoma por encima del mástil. El poder de la piel es inmenso y provoca en los guerreros una furia casi imposible de frenar*. Toda la unidad recibe un modificador de +1 al impactar en el primer turno de un combate cuerpo a cuerpo, carguen ellos o sean cargados.

Jinetes de Lobo de Oglah Khan

Sucios, escurridizos y locos. Oglah Khan y sus hobgoblins lucen extrañas armaduras de la lejana Catai y yelmos acabados en pincho. Una larga cola de lobo negro es su único estandarte, lo que proclama que no vienen en son de paz. En la batalla, sus ágiles lobos marean rápidamente a los enemigos (cosa bastante buena, ya que les encanta golpear en las cabezas). Alquílalos… pero ten en cuenta que su lealtad puede cambiar en mitad de la batalla.

El Regimiento

Capitán: Oglah Khan

Patrones: Los Jinetes de Lobo de Oglah Khan pueden alquilarse como unidad *especial* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia, Imperio, Enanos, Altos Elfos y Elfos Silvanos.

Puntos: Oglah Khan y cinco Jinetes de Lobo Hobgoblin, incluido un músico un portaestandarte, tienen un coste total de 190 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 15 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Oglah Khan	10	5	4	4	4	2	3	3	7
Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6
Lobo Gigante	22	3	0	3	3	1	3	1	3

Tamaño de la unidad: 6-20
Armas y equipo: arma de mano, armadura ligera, escudo, lanza y arco. Cabalgan sobre Lobos Gigantes. Oglah Khan tiene el *Pellejo de Wulfag*.
Reglas especiales: son *caballería rápida*.

Objetos Mágicos

Pellejo de Wulfag: Cada vez que persigan a una unidad desmoralizada en combate, pueden sumar +3d6cm a la distancia que recorren al perseguir.

Gallos de Pelea de Lumpin Croop

Lumpin Croop acabó con esta pandilla de Halflings después de contar una historia sobre tierras que tenían tesoros más allá de lo que uno podía imaginar. Y era cierto. El problema es que él tampoco sabía dónde estaba esa tierra. Desde ese día ha estado intentando dar a los Gallos de Pelea un motivo para viajar. Son expertos rastreadores y se desenvuelven muy bien en los bosques (y por supuesto son buenos con el arco). Croop y sus halflings viajan ofreciendo sus servicios al mejor postor.

El Regimiento

Capitán: Lumpin Croop

Patrones: Los Gallos de Pelea de Lumpin Croop pueden alquilarse como unidad *especial* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia.

Puntos: Lumpin Croop y cinco Halfings, incluidos Ned Puñojamón (el portaestandarte) y un músico, tienen un coste total de 90 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 7 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lumpin Croop	10	3	5	3	3	2	6	2	9
Ned Puñojamón	10	2	5	2	2	1	5	1	8
Halfling	10	2	4	2	2	1	5	1	8

Tamaño de la unidad: 6-20
Armas y equipo: arma de mano y arco. Lumpin Croop lleva arma de mano, arco, escudo y armadura ligera.
Reglas especiales: son *hostigadores*.

Ogros de Golgfag

Golgfag es el Ogro más grande, feo y desde luego más ruidos que se recuerda haya salido de los Desiertos del Norte. En poco tiempo estuvo al mando de un grupo de guerreros Ogros igualmente brutales. Desarrolló rápidamente un gran apetito por la carne humana, y se unió a un señor de la guerra Orco llamado Gnarhrak Maldiente. Éste estaba en plena guerra con los Enanos de Karak-Kadrin, en las cimas de las Montañas del Fin del Mundo. Golgfag no estaba seguro de que le gustara la carne de Enano, ¡pero estaba encantado de tener la oportunidad de hacerlo!

Gnashrak pensó que los Ogros serían el tipo de tropa que necesitaba para derrotar a los Enanos. Sin embargo, se cansó pronto del apetito de los Ogros por los Goblins, sus borracheras y sus canciones desafinadas. Después de una borrachera especialmente ruidosa, Golgfag y Gnashrak se enzarzaron en una pelea. En poco tiempo, los Ogros y los Orcos estaban combatiendo por todo el campamento. Golgfag le arrancó el brazo al jefe Orco y lo utilizó para abrirse camino a porrazos por todo el campamento antes de sacar a sus chicos del aprieto. Gnashrak estaba completamente enfurecido (y manco).

Golgfag ofreció en seguida sus servicios al Rey Enano Ungrim Ironfist. Le mostró a Ungrim el brazo de Gnashrak como prueba de su sinceridad. Ironfist no pudo rechazar un ofrecimiento tan sincero (él amaba su brazo). Golgfag encabezó a sus Ogros y a un grupo de Enanos por una senda secreta hasta el campamento orco en el Barranco de la Pierna Rota (llamado así por lo traicionero del terreno y sus horribles laderas escarpadas). Los Orcos fueron horriblemente masacrados. Gnashrak en persona fue capturado y encadenado, y así se le envió a Ungrim Ironfist.

Deteniéndose sólo para saquear el tesoro del Rey Enano durante las celebraciones que tuvieron lugar, Golgfag se dirigió hacia el Oeste y el Imperio. Allí se alistó en las filas del ejército imperial, y descubrió lo que sería su comida favorita: Halflings. Poco después llegó a las tierras de Tilea al servicio de un tal Lorenzo Lupo. Lorenzo descubrió que los Ogros eran tropas excelentes, pero una molestia considerable. Los ciudadanos de Luccini se quejaban constantemente de ser golpeados, robados o avasallados por los Ogros. Una noche, Golgfag decidió beber más vino del que le tocaba, directamente de las bodegas de Lorenzo. Cuando los Ogros cayeron borrachos, Lorenzo envió una compañía de Piqueros para arrestarlos y los metió en los calabozos.

Por suerte para Lorenzo, se presentó la oportunidad de librarse de los Ogros cuando llegó un mensajero de uno de los Reinos Fronterizos. El mensajero estaba reclutando mercenarios para su señor, y Lorenzo le cedió alegremente los Ogros, cobró por su comisión y soltó a Golgfag y sus guerreros. Golgfag estaba comprensiblemente enfadado, pero frente a una nueva oferta de empleo, toda una caravana de comida y una escuadra de Ballesteros Tileanos listos para disparra, el Ogro decidió dejar el asunto de momento.

La estancia de Golgfag en los Reinos Fronterizos fue provechosa y todo un éxito. Los Ogros engordaron y se enriquecieron. Se mantuvieron muy ocupados de un lado a otro, y tuvieron multitud de oportunidades para satisfacer su apetito por carne fresca. La única queja de Golgfag era la escasez de Halflings por los alrededores. Cuando oyó que se recrudecía la guerra entre los Orcos y los Enanos, se dirigió de nuevo al Norte. Se unió a una horda de Orcos y Goblins y pronto estuvo hartándose de nuevo de carne de enano.

Después de una incursión contra los Enanos, fue emboscado por nada menos que Ungrim Ironfist, su antiguo jefe. El astuto rey Enano atrajo al ejército Orco a una trampa, utilizando un convoy de provisiones como cebo. El convoy estaba compuesto en su totalidad por barriles de cerveza barata que los pielesverdes capturaron y vaciaron. Golgfag y los Ogros bebieron valientemente hasta quedar inconscientes junto con el resto del ejército. Cuando se despertaron, los Ogros se encontraron encerrados en las mazmorras de las profundidades de Karak-Kadrin, junto a los restos del ejército Orco. Sin duda, los Enanos esperaban que Golgfag muriera en la estrecha y abarrotada celda, y probablemente pensaron que era la forma más fácil y segura de matar al Ogro.

Cuando por fin los Enanos abrieron la mazmorra meses después, quedaron sorprendidos de encontrar a Golgfag vivo todavía. Se había comido a todos los ocupantes de la celda, incluidos el resto de los Ogros, excepto Skaff. Por respeto a su camarada de juergas más antiguo, Golgfag sólo se había comido, de momento, una pierna de Skaff. En una de las esquinas se hallaba una enorme pila de huesos de Goblins, Orcos y Ogros. Ungrim Ironfist quedó tan impresionado al oír esto que ordenó que Golgfag fuera liberado y llevado muy lejos.

Golgfag reunió de nuevo en poco tiempo algunos de sus antiguos compañeros, y jóvenes Ogros acudieron a alistarse. Skaff decidió continuar con Golgfag a pesar de todo, y aceptó agradecido ser el portaestandarte, ya que le proporcionaba algo sobre lo que apoyarse. Antes de que se acabara el verano, Golgfag se dirigió al Sur a través de las Montañas Grises junto a una compañía de incursores orcos. Allí fue donde se enfrentó por primera vez a los Bretonianos, y donde "abrió unas pocas latas" y probó de nuevo la carne humana.

Desde ese día, Golgfag nunca ha mirado atrás. Su reputación, si acaso, ha ido creciendo, lo mismo que su cintura. Pero todavía tiene unas cuentas que saldar, sobre todo con los Enanos de Karak-Kadrin y con el traicionero Lorenzo Lupo. Sin embargo, los Ogros son gente sencilla, y cosas así son secundarias respecto a, por ejemplo, ¡una buena pelea y la barriga llena!

Ogros de Golgfag

Capitán: Golgfag

Lema: Probaste el resto ¡pero lo mejor es esto!

Grito de Guerra: “Gruugh agh agh waaagh” es una trascripción aproximada del Ogro (un lenguaje que las demás razas entienden poco, y que es difícil incluso para los Ogros). El significado no está claro, pero puede significar algo parecido a “Comida, comida ahora”

Aspecto: Feos, feroces y hambrientos. Los Ogros de Golgfag llevan ropajes sucios y remendados hechos a partir de pieles, cuero y aquellos objetos que hayan saqueado, o cosido burdamente con abrigos viejos, mantas, tiendas, lonas, etc. Obviamente, su aspecto es bastante desarrapado y primitivo. Su armadura es un puñado de piezas de las armaduras de otras razas atadas estratégicamente sobre las partes vulnerables de los Ogros. Su piel es arrugada y áspera, y puesto que son veteranos de innumerables batallas, los chicos de Golgfag están cubiertos de cicatrices.

Patrones: Los Ogros de Golgfag pueden alquilarse como unidad *especial* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia.

Puntos: Golgfag y tres Ogros, incluidos un músico y Skaff el Portaestandarte, tienen un coste total de 285 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 45 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Golgfag	15	5	2	5	5	4	3	5	8
Skaff	15	3	2	4	4	3	2	4	7
Ogro	15	3	2	4	4	3	2	3	7

Tamaño de la unidad: 4+
Armas y equipo: dos armas de mano y armadura pesada.
Reglas especiales: Los Ogros de Golgfag causan miedo.

Matadores Piratas de Drong el Largo

Drong el Largo, que como su nombre indica era un Enano bastante alto y que pretendía ser descendiente de un tal Drong el Duro, legenadario antepasado Enano conocido en muchas sagas, empezó su carrera como marinero enano en Barak-Varr. Ascendió desde grumete hasta Capitán del buque El Barril de Cerveza, con el que transportaba excelentes cervezas Enanas por las rutas de navegación hasta colonias lejanas. Eso fue así hasta que durante un terrible viaje alrededor de la costa de Sartosa, se desencadenó una tormenta, la peor en cien años, y el buque naufragó en las traicioneras rocas de aquella costa. Aunque la tripulación alcanzó la orilla, se perdió todo el cargamento de exquisitas cervezas Enanas.

Ese era un desastre que ningún Enano podía soportar, y al que ningún Capitán Enano que se preciase querría sobrevivir. Drong el Largo sabía que su carrera como comerciante enano había acabado. Decidió convertirse en un matador de los siete mares, y buscar una muerte heroica digna de una saga. Su tripulación, que estaba tan avergonzada como su capitán, siguió su ejemplo y juró por sus antepasados llevar una vida errante de Matadores Marinos hasta que una muerte honorable les redimiera de su vergüenza y los convirtiera en leyenda.

Después del juramento, Drong el Largo se dirigió hacia el interior y hacia su destino, que era convertirse en el pirata más famoso que nunca haya recalado en Sartosa. Su primer acto fue asaltar la fortaleza del temido pirata Capitano Sisicco y capturar su nave y su cofre del tesoro. Gracias a este último, Drong el Largo pudo reclutar a artesanos Enanos para que convirtieran su frágil navío en algo de lo que pudiera estar orgulloso un Enano, ¡y sin escatimar con el hierro! También reclutó herreros Enanos para que forjaran cañones para el busque, al que Drong el Largo bautizó como La Hermosa Fregar, en honor a una famosa doncella Enana de Barak-Varr, de la que se rumoreaba que era muy bella. La tripulación esculpió un mascaron de proa representándola. Por desgracia, ni Drong el Largo ni ninguno de su tripulación había visto nunca una doncella Enana, por lo que tenían que inspirarse en su imaginación y en lo que habían oído. El resultado, partes del cual estaban recubiertas de bronce, resultó ser un terrible espolón.

Los prisioneros, encadenados en las mazmorras de Drong el Largo, fueron liberados a cambio de contarle todo lo que sabían acerca de tesoros escondidos y entregarle cuantos mapas tuvieran. Drong el Largo se dio cuenta de que la clave del éxito a menudo era la posesión de un cofre de la paga con el cual reclutar un ejército de mercenarios y mantenerlo unido bajo tu mando. Muchos de estos cofres de la paga se habían perdido en combate, y había generales mercenarios dispuestos a pagar bien por su devolución, incluso doblando el valor del contenido del cofre, o una gran fortuna sólo por el cofre. Esto se debía a que la recuperación de un cofre perdido era un asunto de orgullo entre los generales mercenarios, ¡que tienen en consideración a estos cofres lo mismo que otras razas a sus estandartes de batalla!

Así que Drong el Largo hizo saber que, puesto que era un marinero Enano, podía partir y rescatar los cofres perdidos en cualquier lugar del mundo conocido y devolvérselo a sus legítimos propietarios. Todo lo que pedía era quedarse con el tesoro que hubiera en su interior, ¡más una recompensa en oro igual al valor del tesoro! A los ojos de los generales mercenarios, éste era un precio pequeño por la recuperación del honor y el respeto, y pronto empezaron a llegar ofertas por sus servicios de manos de veloces mensajeros.

Así pues, La Bella Fregar viajó a muchas tierras distantes: Arabia, Lustria, Albión y muchas islas ignotas, y trajo de vuelta diversos cofres de la paga que pueden o no ser genuinos. Para ello, Drgon el Largo saqueó los tesoros de muchos piratas y corsarios famosos, con lo que se ganó incontables enemigos decididos a vengarse de él. Se puso un precio a su cabeza, y todos deseaban ser la causa de su muerte. ¡Qué más podía pedir un Matador marinero! Sus únicos amigos resultaron ser los generales mercenarios a quienes había devuelto el honor, y estos empezaron a reclutar a Drong el Largo y a su tripulación de piratas para que lucharan como un regimiento en sus ejércitos. Como es de imaginar, su misión era buscar y capturar en el campo de batalla el cofre de la paga enemigo. Sólo unos Matadores Piratas en búsqueda de una muerte heroica emprenderían o tendrían éxito en una misión semejante. De momento, ¡Drong el Largo todavía no ha encontrado su fin!

El Regimiento

Capitán: Drong el Largo

Lema: Nuestra especialidad: recuperar cofres.

Grito de Guerra: Quince Enanos sobre el cofre del Enano. Yo-ho-ho, y una botella de ron. ¡Cada muerto, uno menos a repartir! Yo-ho-ho, y una botella de ron. Catorce Enanos... (y empeora)

Aspecto: Drong el Largo tiene una mano de garfio, una pata de palo, un parche en un ojo, una larga barba roja, pistolas por todo su chaleco y un loro en su hombro que grita “doblones, doblones” todo el rato. Su tripulación son un grupo de bribones malcarados que están orgullosos de combatir bajo la bandera de las tibias y la calavera.

Patrones: Los Matadores Piratas de Drong el Largo pueden alquilarse como unidad *especial* en un ejército de Mercenarios.

También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia, Enanos del Caos, Elfos Silvanos, Altos Elfos y Orcos y Goblins.

Puntos: Drong el Largo y nueve Matadores Piratas, incluidos un portaestandarte y un músico, tienen un coste total de 195 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 12 puntos por ballestero adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Drong el Largo	8	6	4	4	4	2	4	3	10
Pirata	8	4	3	3	4	1	3	1	9

Tamaño de la unidad: 10-30
Armas y equipo: ¡montones de pistolas!.
Reglas especiales: *Agravio Ancestral*, *Firmeza*, *Avance Imparable*, Inmunes a desmoralización, *Armados hasta los dientes*.

Reglas especiales

Agravio Ancestral: *Los Enanos no olvidan las ofensas fácilmente. Nunca han perdonado la caída de sus fortalezas a manos de los pielesverdes*. Los Enanos odian a todos los pielesverdes (snotlings, Goblins, Goblins nocturnos, orcos, orcos salvajes, orcos negros, hobgoblins...)
Firmeza: *Los Enanos luchan con una gran determinación y tardan en abandonar una posición*. Huyen y persiguen 5d6-2 en vez de 5d6cm.
Avance imparable: *Un Enano en movimiento es tan implacable como el paso del tiempo, e igualmente imposible de detener*. Pueden efectuar movimientos de marcha incluso si hay unidades enemigas a 20cm o menos.
Armados hasta los dientes: Todos los piratas, incluido Drong, disponen de un ataque adicional, ya que combaten con una pistola en cada mano. Puesto que están cubiertos de pistolas, disparan en un vendaval de destrucción y se considera que todos sus ataques son de Pistola de F4 con el poder penetración habitual de estas armas. Los piratas llevan tantas pistolas que no tienen que recargar, así que el bonificador por usar pistola debe contabilizarse siempre, incluso después del primer turno de combate.

Aclaración: Los Enanos Piratas, pese a ser matadores, no se benefician de la regla especial de subir el atributo de fuerza (como hacen los matadores) de las pistolas.

Artillería a Caballo de Bronzino

La Artillería a Caballo de Bronzino fue empleada por primera vez en la batalla de Pattio. Estos eran, de hecho, cañones ligeros retiados de sus monturas en las galeras de Remas y fijados en cureñas construidas especialmente. Esto se hizo siguiendo las instrucciones del Maestro Artillero Bronzino, quien había sido reclutado por Borgio el Sitiador, Príncipe de Miragliano. Esta innovación contribuyó en no poca medida a la victoria, y Bronzino procedió a organizar una batería de cañones especialmente diseñados, forjados en la misma fundición utilizada por Leonardo da Miragliano para producir sus enormes estatuas de bronce.

Bronzino sirvió bien a Borgio en muchas otras batallas, pero después del asesinato del Príncipe y el turbulento estado de la situación en Miragliano, Bronzino buscó empleo en otros lugares. Desde entonces, la batería ha aparecido en los ejércitos de numerosos generales mercenarios famosos, lo que a ellos les ha proporcionado la victoria y a Bronzino el oro suficiente como para forjar más y mejores diseños de este cañón ligero. Los artilleros transportan rápidamente los cañones a primera línea y disparan a corto alcance. Esto puede tener un efecto devastador sobre el enemigo en una batalla campal. En cuanto el enemigo se acerca lo bastante como para amenazar a los cañones, los artilleros enganchan el avantrén y galopan a toda velocidad, hasta situarse de nuevo en posición más atrás. Si la batalla empeora y es necesario retirarse, los preciosos cañones pueden retirarse rápidamente del campo de batalla. Con esto no sólo se salvan los cañones para poder utilizarlos en otra ocasión, sino que es bastante improbable que el enemigo los capture, y no tienen que abandonarse en caso de una retirada, como ocurre con la artillería más pesada.

Después de labrarse una terrible reputación en Tilea, y haberse ganado el odio eterno de los supervivientes de más de una compañía de piqueros, la batería de Bronzino fue transportada a través del océano para tomar parte en una expedición contra los Hombres Lagarto en busca de un tesoro. La expedición, dirigida por el pirata enano Kugar Mediabarba, estaba condenada al fracaso. Bronzino usó la velocidad de los cañones para librar una heroica acción de retaguardia a través de la jungla hasta la playa, abatiendo filas enteras de los Guerreros Saurio que les perseguían. De hecho, los cañones seguían disparando desde los botes mientras los empujaban al mar, barriendo las playas de enemigos hasta que estuvieron a salvo en mar abierto.

La batería apareció después en Arabia, y tomó parte en las guerras del Sultán contra los Reyes Funerarios, donde la velocidad y la movilidad de los cañones demostraron ser decisivas en las enormes llanuras de ardiente arena. Enriquecido por sus esfuerzos, Bronzino volvió con su batería a Tilea, donde ha estado reforjando y mejorando los cañones y considerando las numerosas y muy generosas ofertas que cada día llegan de los Príncipes Mercaderes rivales que conspiran para hacerse la guerra entre ellos.

El Regimiento

Capitán: Bronzino

Lema: ¡El menor impacto para su bolsillo!

Grito de Guerra: ¡Preparados! ¡Apunten! ¡Fuego!

Aspecto: Cañones pequeños y ligeros, de bronce o cobre, montados sobre unas cureñas especiales que pueden ser tiradas por un caballo mediante un avantrén. Uno de los artilleros monta el caballo, mientras que los otros corren junto al cañón cargando el atacador y otras piezas del equipo. Bronzino es un hombre corpulento que monta su propio caballo y lleva una armadura ornamentada.

Patrones: La Artillería a Caballo de Bronzino pueden alquilarse como unidad *singular* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia.

Puntos: Bronzino y un cañón con su cureña tirada por caballos y sus artilleros tienen un coste total de 165 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. Puedes incorporar cañones adicionales, con sus artilleros correspondientes, por 100 puntos cada uno. Cada cañón adicional se considera una unidad singular más.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bronzino	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Artillero	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Cañón	-	-	-	-	6	2	-	-	-
Caballo de guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: cada cañón tiene una dotación de tres artilleros, uno de los cuales monta caballo de guerra.
Armas y equipo: armas de mano. Bronzino lleva arma de mano y armadura pesada.
Reglas especiales: *Cañón ligero*.

Reglas especiales: ***Cañón Ligero***

Los cañones ligeros de Bronzino se rigen por las reglas para cañones (ver manual de Warhammer págs. 122-123), y se trata del más pequeño de los dos. Además, tiene las siguientes reglas especiales:

Pequeño calibre: el alcance máximo del cañón ligero son 60cm. Sus impactos tienen F7, cada herida no salvada causa 1d3 heridas, y anulan tiradas de salvación por armaduras.

Movimiento rápido: el cañón está enganchado por el avantrén a un caballo de guerra montado por uno de los artilleros. Esto permite que el cañón y toda su dotación se muevan 20cm (se supone que los dos artilleros a pie saltan sobre el avantrén y se agarran como pueden).
Los cañones ligeros de Bronzino pueden efectuar movimientos de marcha.
Además, si el cañón recibe una carga, la dotación puede mantener la posición o huir. Si decide huir, se asume que el cañón es enganchado inmediatamente y que el cañón y los artilleros huyen sin recibir ninguna penalización al movimiento. Si el cañón y los artilleros son atrapados, tanto el uno como el otro son destruidos.

Combate cuerpo a cuerpo: La dotación lucha normalmente en combate cuerpo a cuerpo, incluido el artillero montado a caballo, que lucha desde la grupa de éste (y el caballo también lucha, claro).

Despliegue: los cañones deben desplegarse como grupos separados y actuar independientemente. Bronzino debe desplegar junto a uno de ellos, pero puede cabalgar de un grupo a otro o actuar por cuenta propia como un héroe independiente. Cuando se une a un cañón, se le aplican las reglas habituales para personajes que se unen a máquinas de guerra.

Hombres Pájaro de Catrazza

Daddallo era un conocido artesano y constructor de molinos de la ciudad de Verezzo. Se obsesionó con intentar volar como los pájaros después de adquirir algunos manuscritos perdidos de Leonardo da Miragliano. Inspirado por las ideas que contenían, empezó a experimentar con aparatos voladores. Sólo más tarde se dio cuenta de que esos manuscritos eran una hábil falsificación. Sin embargo, ya era demasiado tarde: la obsesión de Daddallo se había apoderado de su vida, expulsando cualquier vestigio de sentido común de su enfebrecido cerebro.

Los primeros intentos de Daddallo por volar no tuvieron éxito. Sus esfuerzos causaban mucha diversión entre los ciudadanos que se reunían en la piazza para verle saltar desde diferentes torres. Por suerte para él, la versión de Daddallo del paracaídas de Leonardo sí que funcionaba.

Daddallo cayó en desgracia ante la poderosa familia Batta de Verezzo cuando atravesó el techo de su casa de campo y aterrizó sobre la bañera de mármol de la señora de la casa mientras estaba bañándose. Aparte de esa intrusión tan descortés, Daddallo cayó directamente sobre la cabeza del Capitán de su escolta (que por alguna extraña razón se hallaba en la misma bañera), matándolo en el acto. Daddallo fue inmediatamente encarcelado en la torre inclinada de Verezzo, para evitarle mayores vergüenzas a la República.

Decidido a escapar, Daddallo pasó los días construyendo un ingenioso par de alas, utilizando las sábanas extendidas sobre un armazón de varillas de madera cortadas del mobiliario. Pronto estuvo listo para saltar desde la ventana de su prisión, que no tenía rejas ¡ya que estaba tan alta que nadie podía escapar! El éxito de Daddallo fue bastante espectacular. Milagrosamente, pasó zumbando sobre los tejados de la ciudad hacia la libertad en vez de caer en picado hacia su muerte en la Piazza.

Después de volar al exilio, Daddallo pasó todo el año siguiente entrenando a su banda de mercenarios "Hombres Pájaro". Sólo elegía a los mejores y más delgados tiradores, para que no cayera por el peso.

Los Hombres Pájaro entraron en acción por primera vez en la batalla de Motta Zorella, y consiguieron la victoria descendiendo sobre el general enemigo y llevándoselo cautivo. Los Hombres Pájaro de Daddallo fueron reclutados inmediatamente por Alfeo Romeo de Remas. Alfeo estaba decidido a rescatar a la bella Isabella Dellecta de la torre inclinada de Catrazza, donde había sido encerrada por su familia hasta que accediera a casarse con Grobbo, un rico, feo y cruel mercader de Miragliano. Los Hombres Pájaros de Daddallo lograron cumplir esa peligrosa misión a pesar de los tiradores que había en la torre. A partir de entonces, el regimiento tomó el nombre de "Hombres Pájaro de Catrazza", y es muy requerido.

El Regimiento

Capitán: Daddallo

Lema: Esos Magníficos Hombres en sus Máquinas Voladoras

Grito de Guerra: ¡En picado!

Aspecto: Todos los Hombres Pájaro están equipados con alas hechas a partir de telas extendidas sobre un armazón de madera ligero. Todo esto se coloca en sendas espaldas mediante un arnés que deja libre ambas manos para disparar la ballesta.
Cuando vuelan, las alas pueden "batirse" mediante unos estribos enganchados a los pies. Los "Hombres Pájaro" no sólo pueden planear, sino que pueden batir las alas para recuperar altura y aumentar su velocidad.
Los Hombres Pájaro también llevan puestas unas grotescas máscaras con grandes picos como aves en vez de narices, muy parecidas a las usadas en los carnavales de Tilea.

Patrones: Los Hombres Pájaro de Catrazza pueden alquilarse como unidad *especial* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en el ejército del Imperio.

Puntos: Daddallo y cuatro Hombres Pájaro tienen un coste total de 150 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 25 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Daddallo	10	4	4	3	3	2	3	1	8
Hombre Pájaro	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: 5-10
Armas y equipo: arma de mano, ballesta ligera (se considera como un arco).
Reglas especiales: Unidad Voladora, *Disparar en vuelo*.

Reglas especiales

Disparar en vuelo: *Los Hombres Pájaro baten las alas mediante unos estribos en sus pies, con lo que tienen ambas manos libres para cargar y disparar sus ballestas ligeras mientras vuelan*. Los Hombres Pájaro no sufren penalización alguna por disparar en movimiento, a menos que se muevan a pie.

Incursores de Tichi Huichi

Tichi Huichi fue bendecido por los Ancestrales para cabalgar a lomos de Gélidos por toda Lustria en busca de reliquias robadas para traerlas de nuevo a su hogar. Él y sus jinetes ofrecen un elemento rápido y feroz a todo ejército que necesite algo de velocidad. De hecho, si tienes unas extrañas estatuas de oro a tu alrededor, intenta contratarlos por algo… ¡o podrías ser su próxima víctima!

El Regimiento

Capitán: Tichi Huichi

Patrones: Los Incursores de Tichi Huichi pueden alquilarse como unidad *singular* en un ejército de Mercenarios.
También puede alquilarse como unidad singular en un ejército de Hombres Lagarto, Imperio, Altos Elfos, Elfos Silvanos, Elfos Oscuros, Imperio, Enanos, u Orcos y Goblins.

Puntos: Tichi Huichi y cinco Eslizones de Gran Cresta, incluidos un portaestandarte y un músico, tienen un coste total de 250 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 22 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tichi Huichi	15	4	4	4	3	2	5	3	7
Eslizón de Gran Cresta	15	2	3	3	2	1	4	1	6
Gélido	18	3	0	4	4	1	1	2	3

Tamaño de la unidad: 6-20
Armas y equipo: arma de mano, lanza, piel escamosa (6+) y escudo.
Reglas especiales: *sangre fría*, *gélidos*, *Bendecidos por los Ancestrales*.

Reglas especiales

Sangre fría: como todos los Hombres Lagarto, al efectuar cualquier chequeo basado en el Liderazgo (psicología o desmoralización) tira 3d6 dados y elige los dos resultados menores.
Gélidos: Tichi Huichi y sus incursores montan unos gélidos diferentes a los conocidos, por eso su perfil es diferente. Además, causan miedo, son estúpidos, y proporcionan a su jinete un +2 a la tirada de salvación por armadura en vez del +1 de una montura normal.
Bendecidos por los Ancestrales: *Tichi Huichi y sus Eslizones de Gran Cresta disfrutan del favor de los Ancestrales. Todos ellos pertenecen a una eclosión excepcional engendrada para llevar a cabo una misión muy especial pensada hace milenios y, en consecuencia, todo el regimiento poseee un aura especial que impide que el enemigo los persiga.* Si los Incursores de Tichi Huichi huyen de un combate (p.e. a causa del miedo, o de un chequeo de desmoralización), los enemigos no pueden perseguirles.

Gigantes de Albión

Perdidos y confundidos, Hengus el Druida llevó los gigantes Cachtorr y Pelotos de aventura en aventura para devolverlos a su tierra natal, Albion. Como los gigantes son apreciados por cualquier ejército, Hengus intenta buscar cualquier posibilidad de que haya alguien capaz de llevarlos a Albion.

El Regimiento

Capitán: Hengus el Druida

Patrones: Los Gigantes de Albión pueden alquilarse usando DOS opciones de unidad singular en un ejército de Mercenarios.

Puntos: Hengus, Cachtorr y Pelotos tienen un coste total de 450 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hengus	10	3	3	3	3	2	3	1	7
Cachtorr, Pelotos	15	3	3	6	5	5	3	Esp	6

Tamaño de la unidad: ¡enorme!
Armas y equipo: Todos tienen arma de mano (o algo así). Hengus tiene el *Báculo Ogham*.
Reglas especiales: Hengus el Druida es un hechicero de nivel 1 que usa Saber de las Bestias. Son *Miniaturas Independientes*, y Cachtorr y Pelotos son *Gigantes de Albión*.

Objetos Mágicos

Báculo Ogham: Es un objeto mágico tallado por los Druidas de Albión. Las marcas Ogham grabadas en el báculo no sólo proporcionan a su portador un control total sobre los Gigantes, sino que además lo protegen del peligro. Mientras los Gigantes permanezcan a 15cm o menos de Hengus podrán usar su atributo de Liderazgo. Además, Hengus tiene una tirada de salvación especial de 4+.

Reglas especiales

Miniaturas independientes: Hengus, Cachtorr y Pelotos son miniaturas independientes y, por tanto, se mueven de forma individual, aunque no pueden unirse a otros regimientos. El enemigo obtiene puntos de victoria por separado: 100 puntos por destruir a Hengus y 175 por cada uno de los Gigantes.

Gigantes de Albión: Cachtorr y Pelotos son Gigantes de Albión. No son exactamente como los Gigantes de Orcos y Goblins, así que siguen las siguientes reglas:

- Objetivos grandes
- Causan Terror
- NO se consideran personajes (aunque tengan nombre propio)
- Los obstáculos se tratan como terreno abierto, aunque si pasan por algún obstáculo (p.e. una valla) tira 1d6; con un 1 se cae al suelo (determina la dirección con el dado de dispersión, si sale punto de mira usa la flecha pequeñita), usa el propio Gigante como plantilla. Toda miniatura que se encuentre bajo el Gigante (aunque sea de forma parcial) recibe un impacto de F5 donde cada herida no salvada provoca 1d3 heridas. También caen al suelo cuando mueren.
- Mientras está en el suelo, el Gigante no puede atacar, y todos los ataques que se le hagan impactan automáticamente. Si falla un chequeo de desmoralización mientras está en el suelo, es aniquilado.
- Un Gigante en el suelo que aún esté vivo puede levantarse a inicio de turno del jugador que controla el Gigante.
- *Combate cuerpo a cuerpo contra otros Objetivos Grandes*: tira 1d6 para saber qué ataque hace el Gigante:
    - 1-3: Gritar y Vocear: el enemigo pierde automáticamente el combate por un –2.
    - 4-6: Cabezazo: causa 1d6 impactos de F6, si el oponente es un monstruo con jinete se distribuyen los impactos de forma aleatoria como si fuesen proyectiles.
- *Combate cuerpo a cuerpo contra miniaturas que no sean Objetivo Grande*: tira 1d6:
    - 1-2: Gritar y Vocear
    - 3-4: Saltar arriba y abajo: la unidad sufre 2d6 impactos de F6, pero de saltar el gigante debe tirar para ver si se cae (Si se cae no salta, evidentemente)
    - 5-6: Barrido con el garrote: la unidad sufre 1d6 impactos de F6.

Amazonas de Lustria

[Nota de Namarie: En el número 58 de la White Dwarf española, correspondiente a Febrero de 2000, apareció un Regimiento de Renombre llamado “Las Amazonas de Lustria” diseñado por Nigel Stillman, que parece sólo se ha editado en España. Por ese motivo sus “reglas especiales” no han salido en ninguna White Dwarf actualizándolas a “sexta edición”, ni en los Manuscritos de Altdorf, ni en la web inglesa; y quizá por ello esas miniaturas resultan imposibles de comprar en dicha web. Pero como algunos afortunados sí que las tenemos ☺ ahí va una “revisión” (a la baja, por supuesto)]

Las Amazonas son un grupo de mujeres de las que se desconoce su origen, aunque se sospecha que fueron Nórdicas que fueron expulsadas de las colonias. Su piel tiene el tinte fuertemente moreno del sol de los trópicos y su pelo parece haber sido decolorado, siendo casi blanco. Se visten con pieles de eslizones. Estos ropajes pueden variar desde vestidos completos, incluidas máscaras que representan la cabeza de estos reptiles, a simples piezas de armadura que dejan expuestos y desnudos brazos y piernas así como partes del cuerpo. Las pieles, que se parecen mucho a las de las serpientes una vez extendidas y secas, les sirven tanto de vestido como de armadura, pues no disponen de ningún tipo de tejido textil ni trabajan el metal. Las pieles con colores más brillantes y con motivos más espectaculares son las más apreciadas y buscadas. Su pelo está embadurnado con resina, teñido de exóticos colores y fijado para imitar la cresta de los Eslizones.

Las armas empuñadas por las Amazonas se denominan Garras de los Ancestrales, y son unas cuchillas de origen y manufactura desconocidas. De los cinturones de estas guerreras penden colas, especialmente las largas colas emplumadas de los grandes pájaros tropicales, de forma que cuelguen por detrás suyo. Estas colas son otorgadas como recompensa por gestas de valor en combate. Cuanto más espectacular sea la cola, mayor será el estatus de la guerrera entre las Amazonas. Las amazonas se adornan con gruesos brazaletes, gorgueras, ajorcas, cinturones y pendientes de oro y jade. Estos objetos son saqueados de los Hombres Lagarto muertos.

Quien manda entre las Amazonas de Lustria es Anakonda, que lleva la piel desollada de una poderosa serpiente con un dibujo moteado realmente impactante. La portaestandarte, Colibrí, lleva un estandarte formado por un gigantesco abanico de plumas de pájaros tropicales. Pirrana es la músico, y

tiene un casco con la forma de una cabeza gigante y la cola de una piraña; porta una concha marina que sopla como si fuera un cuerno de guerra.

Puedes incluir una unidad de las Amazonas de Lustria como unidad Singular en cualquier ejército exceptuando Hombres Lagarto. No puede ser incluida en ningún ejército que contenga algún tipo de Hombre Lagarto (como aliado o como Mercenario).

Amazonas de Lustria

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Anakonda	10	5	5	4	4	2	5	3	8
Amazona	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Puntos: Anakonda y 4 Amazonas más, incluidas Colibrí y Piranna, cuestan 175 puntos. La unidad puede incrementarse a 15 puntos por Amazona.
Tamaño de la Unidad: 5-15 amazonas.
Armas y equipo: Las amazonas van equipadas con una *Garra de los Ancestrales* y un *cuchillo cristalino* cada una.
Reglas especiales: *Cazadoras de Eslizones*, *Habitantes de la Jungla*.

Objetos mágicos

Garras de los Ancestrales: *son unas arcanas armas de filo de origen desconocido que encontraron las Amazonas en los restos de una nave de plata enterrada a mucha profundidad en el interior de una pirámide Slann abandonada*. Proporcionan +1 a la fuerza y anulan la tirada de salvación por armadura. Además, en la fase de disparo, las Amazonas pueden apuntar sus Garras hacia el enemigo y liberar las llamas capturadas de la estrella fugaz: este ataque tiene un alcance de 30cm (sin penalizador a corto alcance) y tiene F4; se considera un *ataque mágico*.
Cuchillo cristalino: *El pequeño cuchillo que empuñan lo utilizan para bloquear los ataques del enemigo; éste genera un campo de fuerza, impenetrable incluso a los ataques más poderosos*. Las amazonas tienen una tirada de salvación especial de 5+.

Reglas especiales

Cazadoras de Eslizones: *Las Amazonas son enemigas encarnizadas de los Eslizones, a los que cazan con gran habilidad*. Las Amazonas tienen +1 a la tirada para impactar en cuerpo a cuerpo y en disparo contra Eslizones.
Habitantes de la Jungla: *las Amazonas están acostumbradas a las feroces escaramuzas que tienen lugar en las selvas de Lustria*. Las selvas y junglas son terreno normal (no tienen penalizador). Las Amazonas luchan en formación de hostigadoras, pero aún así tienen el +1 por tener Estandarte, y pueden usar el Liderazgo de Anakonda.

Orcos Akorazados de Ruglud

Aparecidos en la WD#83

Ruglud Mascahuesos es un orco mercenario muy rico y poderoso que presta sus servicios por todo el mundo conocido, desde las peligrosas Tierras Yermas del Sur hasta los Reinos Fronterizos, pasando por todas las montañas que rodean el Imperio. Según dicen los rumores, hasta el mismo Imperio ha contratado sus servicios alguna vez. Al ser totalmente salvaje, Ruglud sólo siente lealtad hacia sí mismo y, en ocasiones, ha llegado a cambiar de bando en medio de la batalla cuando le han ofrecido una paga más alta y, aún más importante, más oportunidades para saquear y rapiñar. Con el paso de los años, la banda se ha equipado con una variedad de equipo muy heterogénea al haber ido despojando de sus pertenencias a un sinfín de enemigos derrotados para conseguir trozos de armaduras y las ballestas y las saetas que tanto aprecian.

Hace tiempo, Ruglud Mascahuesos fue un poderoso Kaudillo Orco que ganó muchas batallas como líder de la tribu del Ojo Torcido. Tras unir a las tribus de su tierra, su ejército se dedicó a arrasarlo todo a su paso a través de las Montañas Grises y de las Montañas del Fin del Mundo. Realizó numerosas incursiones contra fortalezas enanas y contra ciudades del Imperio y también contra algunas tribus de Goblins que se negaron a someterse a él.

Pero un día, a muchos kilómetros al este del Viejo Mundo, Ruglud sufrió una derrota devastadora, y con aquella derrota también perdió su posición como Kaudillo de la Tribu del Ojo Torcido. Un gran ejército de Enanos del Caos les tendió una emboscada muy astuta y muy bien preparada, en la que cientos de los de su tribu fueron despedazados por la abrumadora lluvia de disparos que los Enanos del Caos dejaron caer sobre el centro de su ejército. En consecuencia, los posteriores disparos de proyectiles de los Orcos fueron muy poco efectivos y la armadura pesada de los Enanos hizo rebotar las pocas flechas que dieron en el blanco.

Cuando Ruglud huyó, la mayor parte de la tribu se volvió contra él y lo culpó de la derrota, como suelen hacer siempre los Orcos. Ruglud consiguió a base de amenazas que un pequeño grupo de Orcos se pusiera de su lado y, con ellos, se escapó hacia el sur, perseguido de cerca por las flechas y los insultos de su antigua tribu.

Al cabo de un tiempo, llegaron a una fortaleza construida en la ladera de una montaña que parecía ser inexpugnable. También parecía estar abandonada y los Orcos, al ser tan supersticiosos, se encogieron de miedo cuando escucharon los aullidos del viento entre las almenas ennegrecidas. Cuando empezaron a rodear las enormes rocas que se encontraban en la base de las murallas de la fortaleza, el miembro más pequeño del grupo, un tipo muy esmirriado que se llamaba Larva, tropezó y cayó al suelo. Ruglud parpadeó asombrado, pues el Goblin acababa de desaparecer de la vista. Unos instantes después asomó la cabeza desde un agujero en el suelo y les gritó a todos que había encontrado un túnel.

Los Orcos se negaron a entrar en el túnel porque les daban miedo los "malos espíritus" que habitaban en la fortaleza. Ruglud empujó brutalmente a los Orcos a un lado con la intención de demostrarles que él no tenía ningún miedo. Además, pensó que podría haber algo de valor allí dentro. Ruglud cogió a Larva por el pescuezo y le obligó a caminar delante de él por el túnel de techo bajo.

Después de caminar un rato, pudieron contemplar una escena de muerte y destrucción, el resultado de una batalla de dimensiones titánicas que había tenido lugar en los túneles y en los grandes salones de lo que debió haber sido un bastión de los Enanos. Había un montón increíble de cadáveres de Enanos desparramados por los suelos y, al principio, Ruglud llegó a pensar que se habían enfrentado Enanos contra Enanos. Pero, al mirar de cerca los cuerpos sin vida, se dio cuenta de que algunos de ellos pertenecían a los Enanos del Caos contra los que había sufrido su gran derrota.

Las armas y las armaduras estaban desperdigadas por el suelo de piedra. Ruglud se encontrón a sus pies una ballesta enana, que recogió con aire ausente con una de sus enormes manazas. Mientras pasaba la vista por encima del arma, un trozo de piedra de tamaño considerable le cayó en la cabeza y tuvo un momento de inspiración. Aquella idea inesperada recorrió toda la astuta mente del Orco: "¡Zi no puedez venzerloz, únete a elloz!". Y entonces empezó a quitar las armaduras de los cadáveres de los Enanos y a cubrir su enorme cuerpo con los pedazos desordenados. Más tarde, trepó de nuevo por el agujero y apareció ante sus seguidores, que al verlo salieron corriendo. Con una mirada extraña y una expresión resuelta, les dijo a los Orcos con un gruñido: "Vamoz a enzeñarlez kómo se haze."

Y así se creó la banda de los Orcos Akorazados de Ruglud, la única que utilizaba la combinación de armadura y ballesta. Todas las demás tribus de Orcos siguen despreciándolos, pero aceptan sus habilidades de combate entre gruñidos. Donde sea que se encuentre esta banda de mercenarios, siempre lucha por el oro y la comida y por la oportunidad de desvalijar al enemigo de todo objeto de utilidad.

El Regimiento

Capitán: Ruglud Mascahuesos

Grito de Guerra: ¡Gobos pa' comer! ¡Gobos pa' merendar! ¡Gobos cuando tú kieras! ¡Gobos pa' mí!
(nota: los Orcos sustituyen la palabra "Gobos" por cualquier cosa, según la ocasión, p.e. "taponez", "zonrozaoz" o "ratonzilloz")

Patrones: Los Orcos Akorazados de Ruglud pueden alquilarse como unidad especial en un ejército de Mercenarios o de Orcos y Goblins.
También pueden alquilarse como unidad singular en el resto de ejércitos, menos Bretonia, Enanos, Altos Elfos y Elfos Silvanos.

Puntos: Ruglud, Larva el portaestandarte, un músico y siete Orcos Akorazados tienen un coste total de 190 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 12 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ruglud	10	5	3	4	5	2	3	3	8
Larva	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Orco Akorazado	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: armadura pesada, rebanadora y ballesta. Larva tiene armadura pesada y arma de mano.
Reglas especiales: Ignoran el pánico de los pielesverdes, rebanadora, animosidad especial, Larva.

Reglas especiales

Ignoran pánico de los pielesverdes: Ruglud y sus Orcos no sienten mucho respeto por los demás miembros de su propia raza, por lo que cuando una unidad de pielesverdes de su ejército sea destruida, se desmoralice o pase huyendo cerca de ellos, Ruglud y sus orcos (incluyendo Larva) no tendrán que efectuar un chequeo de pánico.
Rebanadora: los Orcos Akorazados llevan la típica rebanadora orca. Estas brutales armas provocan que los Orcos luchen con un +1 a la fuerza durante el primer turno de combate siempre y cuando hayan cargado ellos.
Animosidad especial: los Orcos Akorazados también tienen animosidad, pero no la misma que el resto de pielesverdes. Sigue las mismas normas que éstos, salvo que la tabla de animosidad es diferente: con 1-2 disparan contra la unidad más cercana (ya sea amiga o enemiga) sin contar con las restricciones normales de línea de visión y arcos de disparo, y la unidad no podrá hacer nada más ese turno. Con 3-6 hay riña interna, la unidad no hace nada este turno.
Larva*: Larva el Goblin acompaña a Ruglud dondequiera que vaya y le sirve de portaestandarte. Ha sobrevivido a un sinfín de batallas y se le considera una mascota de la suerte*. El estandarte que lleva suma +2 a la resolución del combate (en vez de +1). Además, Larva tiene una tirada de salvación especial de 3+, y no puede aceptar ni lanzar desafíos (no es un personaje, sino un Goblin con muchísima suerte). Si Larva muere, el estandarte se

pierde con él. Larva no tiene ballesta, pero el Orco que se encuentra detrás puede disparar por encima de su cabeza como si estuviera en primera fila. La distancia se mide a partir de la peana de Larva, ya que el Orco de detrás apoya la ballesta en la cabeza del gobo.

La Compañía Maldita

Aparecidos en la WD#78

La oscura leyenda de Richter Kreugar el Condenado y su Compañía Maldita ha sido contada durante innumerables años por todo el Imperio. La suya es una historia trágica de traición, codicia y venganza cuya verdad y cuyos detalles hace mucho que se han vuelto inciertos tras generaciones y generaciones de explicar los hechos.

La leyenda más común acerca de la trágica maldición de Richter Kreugar nos habla de un joven capitán mercenario, orgulloso, duro y con talento. Alquilaba sus servicios muy libremente, sin preocuparse por quién luchaba, siempre que el precio fuese bueno. Siglos atrás, en la historia del Viejo Mundo, se dice que Richter se alió con un poderoso Nigromante y lo ayudó en una diabólica campaña contra el Imperio aterrorizando a los habitantes de la densa zona boscosa que rodea Wolfenburgo.

En los tomos encuadernados en cuero de los anales del Historiata Imperiatus se narra cómo el ejército imperial de Wolfenburgo estaba sufriendo terribles bajas en una guerra de desgaste que no podía aspirar a ganar.

No obstante, siguieron luchando contra toda lógica, hasta que el Nigromante perdió la paciencia y pasó a la ofensiva adentrándose aún más en el bosque, con lo que no pudo disponer del tiempo necesario para reforzar sus fuerzas no muertas.

Al percatarse del error del Nigromante, el calculador Richter aceptó el soborno de un agente imperial al pensar que podía conseguir dinero fácil y tener la oportunidad de pasarse al bando ganador. Cuando la titánica batalla pendía de un hilo, Richter hizo su jugada y atravesó al Nigromante con la espada. No obstante, el impío hechicero logró pronunciar con su último aliento una maldición que significaría la condenación eterna del codicioso mercenario.

Ante sus aterrorizados ojos, a Richter se le empezó a ajar la piel y, en cuestión de segundos, cayó al suelo convertido en un montón de huesos y piezas de armadura. Las fuerzas del Imperio ganaron la batalla y la narración de la traición de Richter hubiera caído en el olvido de no ser porque su muerte fue acompañada por una trágica ironía del destino.

A la noche siguiente, Richter se levantó del suelo y contempló el mundo con las cuencas vacías de sus ojos. Todo lo que veía se le aparecía en tonos grises. Lleno de angustia y desesperación, Richter se fijó en sus propios miembros y empezó a comprender el verdadero horror que implicaba el hechizo del nigromante.

Así fue como Richter empezó a vagar por el Viejo Mundo y más allá. Han pasado cientos de años desde su muerte y aún sigue buscando la paz y el olvido, aunque nunca ha sido capaz de conseguir el reposo eterno.

Innumerables veces ha sido abatido, sólo para despertar de nuevo a la noche siguiente en ese interminable tormento infernal. Cada vez que acaba con un enemigo, una parte terrible de la maldición surte su efecto; y es que klos enemigos a los que derrota se levantan inmediatamente para servirle como esclavos de su voluntad. Deambula por el mundo viviendo como una trágica parodia de su propia carrera mercenaria, luchando allí donde encuentra una batalla. Su rabia y su desesperación se diluyen momentáneamente en el fragor del combate y prosigue con su desgraciada existencia con la desesperada esperanza de que, alguna vez, cuando destruyan su cuerpo esquelético, hallará finalmente el alivio de la muerte verdadera.

El Regimiento

Capitán: Richter Kreugar el Condenado

Grito de Guerra: el grito de batalla de Richter hace mucho tiempo que fue olvidad por los habitantes del Viejo Mundo. El silencio de la cripta planea sobre la Compañía Maldita a su paso por la tierra. La Compañía marcha a l guerra acompañada tan solo por el ruido del roce del crujiente cuero y el raspar del metal oxidado.

Patrones: La Compañía Maldita puede alquilarse como unidad especial en un ejército de Mercenarios.
También pueden alquilarse como unidad singular en el resto de ejércitos, excepto Bretonia, Condes Vampiro y Reyes Funerarios.

Puntos: Richter Kreugar y nueve Esqueletos de la Compañía Maldita, incluidos el Músico y el portaestandarte, tienen un coste total de 305 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 10 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Richter Kreugar	10	5	3	4	4	2	4	3	9
Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	1	3

Tamaño de la unidad: 10-30 (inicialmente)
Armas y equipo: armadura ligera, arma de mano y escudo. Richter Kreugar lleva armadura pesada, escudo, la espada *Aflicción* y la *Gema Oscura de los Condenados*. El regimiento tiene el *Estandarte de los Malditos*.

Reglas especiales: *Bienvenido a la Maldición*, *Independientes*, *Odio a No Muertos*, *No Muertos*.

Objetos Mágicos

Aflicción: *Aflicción es una espada de oscuro poder que tiene siglos de antigüedad y está saturada de magia impía*. Esta espada proporciona a Richter un +1 a la Fuerza en todos los ataques cuerpo a cuerpo. Además, el arma le permite aplicar la regla *Golpe Letal*.

Gema Oscura de los Condenados: *La Gema Oscura de los Condenados brilla con un latido de color rojo sangre que se intensifica cuando un golpe va dirigido a Richter y lo protege de cualquier daño*. Proporciona una tirada de salvación especial de 4+.

Estandarte de los Malditos: *El siniestro estandarte de la Compañía Maldita ha sido portado durante siglos por diversos esclavizados por Richter. Es una oscura parodia de su desgraciada bandera mercenaria original*. La compañía Maldita sufre una herida menos de la que sufriría normalmente al ser derrotada en combate. Por ejemplo, si la Compañía Maldita pierde un combate por 3 putnos, debería perder 3 miniaturas pero gracias al Estandarte pierde tan solo 2.

Reglas especiales

Bienvenido a la Maldición: *Como parte de la maldición de Kreugar, cualquier adversario abatido por él o por un miembro de la Compañía empieza a envejecer por culpa de la magia oscura y su carne se marchita como si pasaran décadas en un abrir y cerrar de ojos. La víctima sin vida queda instantáneamente esclavizada por la voluntad de Richter y se levanta de nuevo para acompañarlo en su eterna maldición*. Si cualquier guerrero de la Compañía Maldita (incluido Kreugar) abate a un guerrero con una sola herida en su perfil de atributos inicial, se crea en su lugar un Esqueleto que se añade a la Compañía Maldita y va equipado igual que el resto de la Compañía. Los puntos de victoria de la unidad no se ven afectados. Esta regla sólo se aplica a las miniaturas muertas en combate cuerpo a cuerpo, no a las miniaturas muertas de otro modo (por ejemplo unidad aniquilada al ser atrapada mientras huía).

Independientes: La Compañía Maldita es una unidad que actúa de manera totalmente independiente; por tanto, Richter y la Compañía Maldita nunca utilizan el Liderazgo del General, aunque sea mejor que el suyo. Además, ningún personaje puede unirse a la Compañía Maldita.

Odio a los No Muertos: Richter Kreugar (no el resto de la compañía) odia al resto de No Muertos.

No Muertos: La Compañía está formada por No Muertos, así que se aplican las reglas siguientes:

- Capitán. Si Richter muere, la Compañía comenzará a desintegrarse y se convertirá en polvo. Al término de la fase en que el Capitán haya sido eliminado y al comienzo de cada turno posterior de la Compañía Maldita, esta deberá efectuar un chequeo de liderazgo. Si no lo supera, sufrirá un número de heridas igual a la diferencia entre el resultado obtenido en esta tirada y el valor de su atributo de Liderazgo, heridas que no podrán evitarse mediante ninguna tirada de salvación (ni siquiera especiales).
- Inmune a desmoralización, e inmune a psicología (excepto el odio de Richter).

- Si resulta derrotada en combate, sufre una herida adicional por cada punto de diferencia entre los resultados del combate (estas heridas no pueden evitarse mediante ninguna tirada de salvación). Ten en cuenta que el Estandarte de los Condenados reduce en 1 estas heridas.
- La Compañía Maldita sólo puede reaccionar a las cargas con mantener la posición.
- La Compañía puede hacer movimientos de marcha siempre y cuando Richter siga con (no) vida. Si Richter muere, la Compañía Maldita no podrá efectuar movimientos de marcha.
- La Compañía Maldita (Richter incluido) causa miedo.

Montaraces de Josef Bugman

Josef Bugman es el Maestro Cervecero más famoso de todos los tiempos. Su famosa cerveza Bugman XXXXXX es responsable de más de una cogorza real. Cuando la tranquilidad de esta pacífica cervecería fue interrumpida por unos incursores Goblins que destruyeron las tinas y aniquilaron o esclavizaron a sus trabajadores, Bugman juró vengarse y, desde entonces, combate a los pielesverdes dondequiera que estén. Su pequeña banda de Montaraces apenas es vista mientras recorre las Tierras Yermas en busca de Goblins a los que aniquilar y prisioneros a los que rescatar; pero se la puede encontrar en el campo de batalla ofreciendo su ayuda cuando un General Enano acude a la guerra.

El Regimiento

Capitán: Josef Bugman

Patrones: Los Montaraces de Josef Bugman pueden alquilarse como unidad especial en un ejército de Mercenarios.
También pueden alquilarse como unidad singular en el Imperio, Elfos Silvanos o Altos Elfos.
Puede estar en un ejército Enano, ocupando dos opciones de Héroe (y ninguna de unidad).

Puntos: Josef Bugman más 4 Montaraces, incluidos un Músico y un Portaestandarte, tienen un coste total de 255 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 18 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Josef Bugman	8	6	4	4	4	2	4	3	10
Montaraz Enano	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Tamaño de la unidad: 5-20
Armas y equipo: armadura ligera, ballestas, escudo, arma a dos manos. Josef Bugman lleva escudo, armadura ligera, ballesta, el *Hacha Rúnica de Bugman* y la *Jarra de Cerveza Bugman's*.
Reglas especiales: *Agravio Ancestral*, *Firmeza*, *Avance Imparable*, Inmunes a desmoralización, *Rencor a Goblins*.

Reglas especiales

Agravio Ancestral: *Los Enanos no olvidan las ofensas fácilmente. Nunca han perdonado la caída de sus fortalezas a manos de los pielesverdes*. Los Enanos odian a todos los pielesverdes (snotlings, Goblins, Goblins nocturnos, orcos, orcos salvajes, orcos negros, hobgoblins...)
Firmeza: *Los Enanos luchan con una gran determinación y tardan en abandonar una posición*. Huyen y persiguen 5d6-2 en vez de 5d6cm.

Avance imparable: *Un Enano en movimiento es tan implacable como el paso del tiempo, e igualmente imposible de detener*. Pueden efectuar movimientos de marcha incluso si hay unidades enemigas a 20cm o menos.
Rencor a Goblins: Josef y los Montaraces pueden repetir las tiradas para impactar contra pielesverdes en *todos los turnos* de combate Cuerpo a Cuerpo.

Objetos Mágicos

Hacha Rúnica de Bugman: lleva la Runa de la Fuerza (+1 fuerza) y la Runa de la Furia (+1 ataque).
Jarra de Cerveza Bugman's: Josef Bugman tiene la regla especial *Regeneración*.

Cazadores de Brujas
(WD#77)

Johan van Hal y Wilhelm Hasburg son dos cazadores de brujas que siempre viajan juntos. Johan forma parte de la secreta orden de los Cazadores de Brujas, hombres obsesionados con la destrucción del Caos, los no muertos, mutantes, locos, no creyentes, blasfemos, y, potencialmente, todo el mundo, a excepción de otro Cazador de Brujas. Wilhelm es un Sacerdote de Sigmar cuyo templo ardió por obra de los seguidores del Caos. Cuando las fuerzas oscuras amenazan el Viejo Mundo, Johan y Wilhelm acuden allí.

El Regimiento

Capitán: Johann van Hal

Lema: ¡Quémalos a todos!

Grito de Guerra: "¡Quemad a la bruja!" que, aunque no es el grito de batalla oficial de Johann, suele ser lo último que oyen sus enemigos.

Patrones: Los Cazadores de Brujas pueden alquilarse como unidad *singular* en un ejército de Mercenarios,
También puede alquilarse como unidad singular en un ejército del Imperio, Enanos, Altos Elfos, Elfos Silvanos, u Hombres Lagarto.

Puntos: 350 puntos (200 por Johann y 150 por Wilhelm). Deben incluirse juntos.

Johan y Wilhelm

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Johan van Hal	10	5	5	4	4	2	5	3	9
Wilhelm Hasburg	10	4	3	4	4	2	4	2	8

Armas y equipo: Johan va con dos pistolas cargadas con *Balas de Plata*, y la *Estaca de Sigmar*. Wilhelm va armado con el *Báculo Sagrado*.
Reglas Especiales: *Cazadores de Vampiros*, *Formación*.

Objetos Mágicos

Balas de Plata: *Son bendecidas por Wilhelm una a una*. Todos los disparos que se realicen con balas de plata son mágicos (hieren a criaturas etéreas).
Estaca de Sigmar: *Se decía que era un fragmento de un árbol derruido por Sigmar. Se guardó en el Templo de Sigmar de Obersdorf hasta que la ciudad fue saqueada por pielesverdes*. Es un arma a dos manos que, en combate contra una criatura no muerta o demonio, dobla la fuerza de Johan (F8). Además, una herida no salvada de la Estaca causa la destrucción automática de cualquier vampiro, el cual, además, no podrá regenerar sus heridas.
Báculo Sagrado: *Wilhelm lo encontró enterrado bajo las ruinas de su templo*. Arma a dos manos. +2F en Cuerpo a Cuerpo. Además, el báculo hiere automáticamente a cualquier Skaven, demonio o criatura no muerta.
Cazadores de Vampiros: Wilhelm es un Sacerdote Guerrero (v. Pág. 16 del libro del Imperio). Johan y Wilhelm son inmunes a psicología, salvo que odian a todas las miniaturas de un ejército de Caos o Skaven, y a no muertos.
Formación: Johan y Wilhelm siempre luchan juntos, como si fuesen una unidad de hostigadores, y no pueden unirse a otra unidad. Se consideran personajes individuales a efectos de disparos con proyectiles.

Arúspice

Una raza mítica de guerreros-sacerdotes de Albión, conocidos simplemente como los Arúspices, se ha atrevido a desafiar los peligros del Mar del Caos para buscar civilizaciones nobles. Los Arúspices predicen un grave peligro para el mundo si su hogar de Albión cae. Elfos, Enanos y humanos han accedido a ayudarles. Los Arúspices han conseguido llevar su advertencia hasta el último rincón del mundo.

Un ejército de Hombres Lagarto, Altos Elfos, Elfos Silvanos, Enanos, Bretonianos, Imperio, Mercenarios, y Orcos y Goblins, puede elegir llevar un Arúspice como opción de unidad Singular y de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo. NO puede incluirse en un ejército que incluya un Emisario Oscuro.

Arúspice

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arúspice	10	4	3	4	4	3	4	2	9

Puntos: 265
Armas y equipo: *Báculo de la Luz*, *Trisquelión*.
Reglas Especiales: *Mago de la Luz de Albión*, *Bestias del Cieno*.

Objetos Mágicos

Báculo de la Luz: se considera una Alabarda. Además, proporciona un +1 a los intentos de dispersión del Arúspice.
El Trisquelión: *El símbolo mágico de su oficio también concentra energías positivas en el Arúspice que le protegen del daño*. Proporciona una tirada de salvación especial de 4+.
Mago de la Luz de Albión: un Arúspice se considera un hechicero de Nivel 3 con su propia lista de hechizos. Si lucha con un ejército Enano que contenga un Yunque Rúnico, separa en dos grupos los dados de energía en la fase de magia: 1d6+2 dados son para el yunque, y 2d6+3d6 (base + nivel 3) son para el Arúspice. En la fase de magia del oponente puedes formar una única pila de dados de dispersión si así los deseas. Los hechizos que puede usar (lanzar 1D6 para saber cuáles son, se puede substituir uno por el primero como en los Saberes normales) son los siguientes:

1. Las Alas del Destino (dificultad 5+). Es un proyectil mágico con alcance de 60cm, si es invocado con éxito, causa 2D6 impactos de F2.
2. Luz de Batalla (dificultad 6+). Puede lanzarse sobre cualquier unidad amiga en cualquier punto de batalla, incluso si está trabada en CaC. Todas las miniaturas de la unidad reciben una tirada de salvación especial de 5+ hasta el inicio del siguiente turno del hechicero.

3. El Regalo de la Vida (dificultad 7+). Cada unidad en el ejército del jugador recupera una miniatura con todas sus heridas que haya sido retirada como baja durante la partida. No tiene efecto en unidades que ya no estén en el campo de batalla. Los personajes, carros y miniaturas de 4 o más heridas en su perfil inicial y tenga heridas recuperan una herida. No tiene efecto sobre máquinas de guerra pero puede revivir a un miembro muerto.
4. La Bendición del Valor (dificultad 8+). Permanece en juego. Puede lanzarse sobre cualquier unidad amiga (incluso si está trabada en CaC). Todas las miniaturas de la unidad suman +1 para impactar (proyectiles, CaC). El hechizo queda activo hasta que sea dispersado, el hechicero muera, intente lanzar otro hechizo, o decida anularlo.
5. El Don del Coraje (dificultad 8+). Puede lanzarse sobre cualquier unidad amiga (incluso si está en CaC). La unidad se vuelve inmune a la desmoralización hasta inicio del siguiente turno del Arúspice. Si la unidad estaba huyendo, se reagrupa inmediatamente.
6. Voz de Mando (dificultad 9+). Puede lanzarse sobre cualquier unidad enemiga. La unidad hace un chequeo de Liderazgo; si no lo supera, no podrá moverse ni disparar en su próxima fase de movimiento (exc. Movimientos obligatorios). No tiene efecto en inmunes a psicología.

Bestias del Cieno. Si tu ejército contiene un Arúspice, puede incluir Bestias del Cieno (una Bestia es una sola unidad, pero hasta 3 Bestias del Cieno cuentan como una sola unidad Singular; no se pueden incluir más de 3 Bestias del Cieno por ejército). Las Bestias del Cieno son unos monstruos Elementales originarios de Albión, que tienen las siguientes reglas:

Bestia del Cieno

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bestia del Cieno	15	3	-	5	5	4	2	3	10

Puntos: 85

Reglas especiales:

- Es una miniatura independiente, no pueden agruparse en unidades ni se les pueden unir personajes. Tiene una potencia de unidad de 4.
- Son inmunes a desmoralización.
- Causan miedo.
- A efectos de movimiento, trata los marjales, marismas, cenagales y demás terrenos pantanosos como terreno abierto.
- Si el Arúspice muere, todas las Bestias del Cieno se desintegran y se retiran del campo de batalla como baja.
- Se regeneran, si están dentro de marismas, terrenos pantanosos, etc. No se regenera por estar en agua “pura” (ríos, lagos...). Tampoco podrán regenerar una herida de hechizos u objetos mágicos.
- Si hay Bestias del Cieno, el Arúspice tiene un hechizo más: Energía Elemental (dificultad 6+), el Arúspice elige una bestia del cieno a 45cm o menos de él, y la Bestia recupera 1D3 heridas, hasta un máximo igual a su valor inicial de 4.

Emisario Oscuro

Una presencia maligna ha despertado y busca esclavizar a todas y cada una de las razas bajo su maliciosa voluntad. Los Emisarios Oscuros viajan por el mundo y ofrecen sus servicios a cualquiera que se una a su causa. Susurran recompensas de increíble poder e incalculables riquezas para aquellos que luchen por su Señor Oscuro.

Un ejército de Elfos Oscuros, Skaven, Caos (cualquier tipo), Condes Vampiro, Reyes Funerarios, el Imperio, los Bretonianos, Mercenarios, y Orcos y Goblins, puede elegir llevar un Emisario Oscuro como opción de unidad Singular y de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo. NO puede incluirse en un ejército que incluya un Emisario Oscuro.

Emisario Oscuro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Emisario Oscuro	10	3	3	3	3	3	3	1	8

Puntos: 265
Armas y equipo: *Báculo de la Oscuridad*, *La Espiral*.
Reglas Especiales: *Mago de la Oscuridad de Albión*, *Bestias del Cieno*.

Objetos Mágicos

Báculo de la Oscuridad: arma de mano, +1 al lanzar hechizos.
La Espiral: *Es el símbolo del Señor Oscuro y un temido símbolo de perdición*. Proporciona una tirada de salvación especial de 5+.
Mago de la Oscuridad de Albión: un Emisario Oscuro se considera un hechicero de Nivel 4 con su propia lista de hechizos. Si lucha con un ejército Enano que contenga un Yunque Rúnico, separa en dos grupos los dados de energía en la fase de magia: 1d6+2 dados son para el yunque, y 2d6+4d6 (base + nivel 4) son para el Emisario Oscuro. En la fase de magia del oponente puedes formar una única pila de dados de dispersión si así los deseas. (lanzar 1D6 para saber cuáles son, se puede substituir uno por el primero como en los Saberes normales) son los siguientes:

1. Rayo de Luz Oscura (dificultad 7+). Es un proyectil mágico con alcance de 45cm, si es invocado con éxito, causa 1D6 impactos de F5.
2. Traidor en la Muerte (dificultad 7+). Puede lanzarse sobre una unidad enemiga trabada en combate y a 45cm o menos del Emisario. El hechizo sigue activo hasta el siguiente turno del Emisario. Las miniaturas que se retirarían hacen un ataque (con su Fuerza básica, sin armas) a su propia unidad. Las miniaturas que mueren a manos de sus propios compañeros no se ven afectadas por la maldición. Sólo ataca el jinete si hay montura. Si tiene más de un ataque, el Emisario elige cuál de ellos hará.
3. Pesadilla (dificultad 7+). Puede lanzarse sobre una unidad enemiga visible y a 60cm o menos del Emisario. La unidad debe hacer un chequeo de pánico (no tiene efecto sobre unidades inmunes al pánico).

4. La Maldición del Señor Oscuro (dificultad 8+). Puede lanzarse sobre cualquier unidad enemiga (incluso si está en CaC). Todas las miniaturas de la unidad tienen un –1 a impactar (proyectiles, CaC...). La Maldición permanece activa hasta que el Emisario muera, lance otro hechizo, decida interrumpirla o sea dispersada.
5. Niebla de Muerte (dificultad 10+). Todas las unidades enemigas reciben 1D6 impactos F3 distribuidos como si fueran de proyectiles. Además, tira un dado por cada unidad amiga: con 1-3 también se ve afectada, 4-6 no.
6. El Abrazo de la Serpiente (dificultad 12+). Puede lanzarse sobre una única miniatura, que no esté trabada en combate, a 30cm o menos del Emisario, aunque la miniatura esté en medio de una unidad o montada en monstruo (o el propio monstruo). La víctima debe hacer un chequeo de resistencia (1D6>R). Si no lo supera, se muere (recordar que un 6 siempre es un fallo). No se permiten tiradas de salvación por armadura NI tiradas de salvación especiales.

Bestias del Cieno. Ver reglas de los Arúspices referentes a las Bestias del Cieno (cambiar en el texto “arúspice” por “emisario oscuro”).

Gotrek y Félix

La leyenda cuenta que Félix, un poeta menor y un todavía pero luchador, conoció al matador Gotrek durante una borrachera épica. Se dice que Félix juró acompañar a Gotrek y cantar sus proezas en un poema épico hasta el día de su muerte. Se trata de un juramento que ha aprendido a considerar como una decisión precipitada, ya que le ha obligado a acompañarle hasta los rincones más siniestros y letales del Viejo Mundo y a enfrentarse a los más atroces enemigos. Gotrek, sin embargo, parece cualquier cosa excepto fácil de matar y, mientras siga con vida, Félix no puede, por su honor, romper su juramento.

Gotrek y Félix pueden ser incluidos en un ejército de Imperio, Enanos, Bretonia (aunque los Bretonianos no puedan normalmente llevar Mercenarios), o Mercenarios, contando como una opción de unidad Singular. No puedes añadir ni quitar ningún tipo de equipo o objetos mágicos de lo descrito aquí.

Gotrek & Félix

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gotrek Gurnisson	8	7	2	4	5	3	5	4	10
Félix Jaegar	10	5	5	4	4	2	5	3	8

Puntos: 475 (162 por Félix, 313 por Gotrek).
Tamaño de la unidad: Dos (Gotrek & Félix). Aunque deben permanecer juntos, se les aplican las reglas de Personajes (puntos de victoria, restricciones de objetivos de disparos, etc.). Pueden mover libremente como Personajes, y su arco de visión es 360º. La unidad actúa como una unidad de hostigadores.
Armas y equipo: Gotrek lleva su *Hacha Rúnica*, y Félix su espada *Mataserpientes*. Félix, además, lleva Armadura Ligera.
Reglas especiales: son *Compañeros inseparables*. Gotrek es un Matador (iguala su fuerza a la resistencia de los enemigos, es indesmoralizable, etc.) y un Enano (odia pielesverdes, marcha 16cm aunque tenga enemigos cerca, persigue y huye 5D6-2cm). Ambos están sujetos a la *Maldición de Gotrek*.

Objetos mágicos

Hacha rúnica: esta extraña hacha tiene unos hechizos tremendamente potentes. Por cada ataque de Gotrek que impacte, éste gana un ataque adicional (tirar primero por los ataques iniciales, y luego por los “extra”). Efectúa la tirada para impactar para sus ataques básicos y, a continuación, asigna y efectúa la tirada para impactar por cada ataque adicional que haya conseguido. Además, cualquier enemigo de R5 o más que sufra una herida, sufre no una sino dos heridas (es decir, una adicional).
Mataserpientes: Félix tiene +2 ataques. Además, si hay algún dragón a distancia de carga, Félix (y Gotrek) deben cargar contra él. La espada permite repetir a Félix las tiradas para impactar y las tiradas para herir cuando está luchando contra un Dragón.

Reglas especiales

Compañeros inseparables: Félix nunca se separa de Gotrek, por su juramento. Esto implica que, mientras Gotrek siga vivo, Félix mueve 8cm (como él), y ambos persiguen 5D6-2cm. No pueden unirse a ninguna unidad, son dos aventureros solitarios. Impulsado por su amistad, Félix hace cosas más propias de un Matador que de un humano: es indesmoralizable si Gotrek está a su lado, y ambos pueden marchar 16cm aunque tengan enemigos a menos de 20cm.

Destino de Gotrek: No se sabe qué tienen deparado los dioses para Gotrek, pero lo que sí es seguro es que lo protegen. Félix lo ha comprobado, porque han sobrevivido a situaciones en que cualquier persona normal habría muerto. Gotrek y Félix tienen una tirada de salvación especial de 4+, y Resistencia mágica (2). Mientras Gotrek siga vivo, no pueden unirse a ninguna unidad; si Gotrek se retira como baja, Félix podrá liderar una unidad, y ya no estará afectado por el Destino de Gotrek.

Cercenagoblins de Malakai Malaksson

[libro de Tormenta del Caos]

Malakai es un Enano con la cabeza afeitada, la cresta roja habitual, un chaleco corto de piel, un colgante de piel de oveja y una gorra de piel con largas orejeras y un corte superior por donde asoma su melena en cresta. Lleva puestas unas lentes ópticas gruesas que sujeta con su pelo y que, según él, le ayudan a mejorar su ya de por sí estupenda visión y no sirven para suplir una deficiencia como pudiera parecer a simple vista.

Se dice que Malakai Makaisson es el mejor ingeniero de todos los tiempos, aunque fue expulsado del Gremio de Ingenieros después de su primer desastre aéreo y esto le llevó a convertirse en un matador. Construyó el Espíritu de Grungni y también es el responsable de la creación de otros muchos artefactos, municiones ingeniosas y armas. Malakai procede del Valle Dwimmerdim, un lugar aislado al Norte, del que todavía conserva su peculiar acento.

Su última invención es el Cercenagoblins. Se trata de una extravagante máquina destructiva que arroja hachas a una velocidad endiablada. El Cercenagoblins es capaz de atravesar como una guadaña incluso la resistencia más numerosa.

El Regimiento

Capitán: Malakai Makaisson

Patrones: El Cercenagoblins puede alquilarse como una opción de unidad Singular más una de Héroe en un ejército de Mercenarios, en un ejército Imperial o en un ejército Enano. También puede alquilarse como una opción de unidad Singular (pero NO de héroe) en un ejército de Matadores de Karak-Kadrin.
Puntos: el Cercenagoblins, incluyendo dos Matadores y Malakai, tiene un coste de 130 puntos.

Cercenagoblins de Malakai

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cercenagoblins	-	-	-	4	7	3	-	-	-
Matador de dotación	8	4	3	3	4	1	2	1	10
Malakai Makaisson	8	5	5	4	4	2	3	3	10

Armas y equipo: Los Enanos Matadores que integran la dotación llevan armas de mano y armas a dos manos. Malakai está armado con un arma a dos manos y un arcabuz enano de repetición (es igual que un arcabuz enano pero con disparos múltiples x3).
Reglas especiales: *Matadores, Ingeniero, Cercenagoblins*.

Reglas Especiales

Matadores: Malakai y sus compañeros son matadores y están sujetos a todas las reglas de los Matadores. Recuerda que en un ejército de Matadores el Cercenagoblins ignora la regla “Mira, Snorri, ¡trolls!”.

Ingeniero: aunque está seriamente obligado por su juramento de matador, Malakai es un experto en el uso de la pólvora, la mecánica y la construcción. Está sujeto a todas las reglas habituales de un ingeniero enano. Sin embargo, como forma parte de la dotación, debe permanecer junto a él igual que el resto de Matadores que integran la dotación.
Cercenagoblins: se trata de una máquina de guerra a todos los efectos. Tiene un alcance de 120cm y la dotación puede moverla (no marchar con ella).
Para disparar, el jugador ha de designar un objetivo (en línea de visión) y debe tirar para ver si impacta (puede usar la HP de Malakai si está vivo y no está disparando con el arcabuz de repetición; se ve afectado por los penalizadores habituales de larga distancia, miniatura individual, etc.). Si impacta, hay que determinar cuántos impactos hace; las hachas lanzadas gracias a su movimiento rotatorio pueden causar un número variable de impactos dependiendo del número de filas que tenga la unidad objetivo. Tira 1d3 por cada fila que tenga el objetivo (si el disparo se efectuase en el ángulo del flanco de una unidad, el número de miniaturas que haya en la fila más extensa se considerará como el número de "filas" que tiene el objetivo). Ese es el número de impactos que recibe la unidad, son de F4 y tienen poder de penetración.
Ejemplo: una unidad de cuatro filas recibe un impacto (frontal) del Cercenagoblins, pues recibe 4d3 impactos de F4 con -2 a la tirada de salvación por armadura. Si en la fila más extensa hubiera 6 miniaturas y el Cercenagoblins impactara en el flanco, la unidad sufriría 6d3 impactos. Las bajas se asignan como si se tratasen de impactos por disparo. Si dispara contra una miniatura individual o contra hostigadores (u otro objetivo que no esté dispuesto en filass) causa 1d3 impactos.
El Cercenagoblins está afectado por pérdida de dotación igual que un lanzavirotes.

Desolladores de Mengil

[White Dwarf 114]

Mengil Pielhombre es el sádico y caníbal líder de un grupo de pérfidos Elfos Oscuros conocidos en todo el Viejo Mundo como los Desolladores. Viajan bajo la protección de las sombras, venden sus salvajes habilidades al mejor postor y se adornan con los pellejos de todos aquellos a quienes han desollado después de derrotarlos en batalla.

El Regimiento

Capitán: Mengil Pielhombre

Patrones: Los Desolladores pueden alquilarse como una opción de unidad Especial en un ejército de Mercenarios o de Elfos Oscuros (incluidas sus variantes).
También pueden alquilarse como unidad Singular en el resto de ejércitos, excepto en un ejército de Bretonia, Altos Elfos, Elfos Silvanos o Enanos.

Puntos: Mengil y cinco Desolladores (incluidos un portaestandarte y un músico) cuestan un total de 287 puntos. El tamaño de la unidad puede aumentarse incluyendo hasta 9 Desolladores más, a un coste de 19 puntos cada uno.

Desolladores de Mengil

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mengil	12	6	6	4	3	2	7	3	9
Desollador	12	4	5	3	3	1	5	1	8

Armas y equipo: arma de mano, ballesta de repetición, arma a dos manos. Mengil lleva una pistola ballesta (alcance 20cm, F3, disparos múltiples x3, no tiene penalizadores por distancia o por mover y disparar), un arma de mano y un arma a dos manos. Todas las armas (incluidas la ballesta de repetición y la pistola ballesta) están recubiertas con veneno negro, por lo que se consideran *ataques envenenados*. También llevan armadura pesada. El portaestandarte tiene el *Estandarte de Kalad*.
Reglas especiales: hostigadores, odio a los altos elfos, *Despellejar*.

Objetos Mágicos

Estandarte de Kalad: *Kalad, cuya habilidad para manejar los vientos de la magia negra era legendaria, era uno de los hermanos de corazón negro de Mengil. La práctica de la magia está prohibida para los elfos machos por orden del Rey Brujo y a Mengil le supuso un gran placer despellejar vivo a su hermano, con cuya piel hizo un estandarte. Era tal el poder de Kalad que alrededor de su pellejo siempre flota una caterva de demonios que mantienen su alma viva, pero maldita para siempre. Estos demonios siniestros forman un manto de oscuridad que rodea a Mengil y a sus Desolladores y los permite avanzar sin ser vistos.* Mengil y sus Desolladores pueden desplegar como exploradores gracias al Estandarte. Además, cualquier unidad que dispare a Mengil y a sus Desolladores tiene un modificador de -1 adicional a su tirada para impactar. Este modificador pasa a ser de -2 si Mengil y sus desolladores están a más de 30cm de la unidad que dispara.

Reglas Especiales

Despellejar: *Mengil y sus Desolladores son asesinos caníbales que despellejan a sus enemigos para hacerse capas con sus pieles*. El regimiento nunca puede perseguir a los enemigos que haya hecho huir en combate cuerpo a cuerpo; pero por cada unidad enemiga que hagan huir o que aniquilen, Mengil y sus Desolladores obtienen +100 puntos de victoria.

GILEAD

[© Games Workshop (Black Library). Traducción de Namárië]

Una sombra de melancolía acompaña a Gilead allá donde va, acompañado siempre de su compañero, el anciano maestro Fithvael, el último de los elfos de Tor Anrok. Buscan por todo el Viejo Mundo algún resto de su perdida raza, conducidos frecuentemente por el dolor y la angustia.

Gilead es un maestro espadachín que puede entrar en un estado de sombra rápida, en el que sus movimientos son tan rápidos que a simple vista no es más que algo borroso, e incluso parece estar en varios sitios a la vez.

Gilead y Fithvael pueden incluirse en un ejército de Mercenarios, Altos Elfos, Elfos Silvanos o El Imperio, contando como una opción de Héroe y una opción de unidad Singular. A todos efectos se consideran dos personajes independientes y nunca pueden ni ser el General del ejército, ni unirse a unidades, ni equiparse de forma diferente a la aquí expuesta.

Gilead y Fithvael

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gilead (normal)	12	7	6	4	3	3	8	4	10
Gilead (Sombra Rápida)	20	10	6	4	3	3	10	8	10
Fithvael	12	6	6	4	3	2	7	3	9

Puntos: 411 puntos (276 por Gilead y 135 por Fithvael)
Armas y equipo: Gilead tiene la Espada de Galeth, un arco largo, armadura ligera y escudo. Fithvael tiene una espada (arma de mano), arco largo y ballesta; armadura ligera y escudo.
Reglas especiales: Gilead está sujeto a las reglas *Sombra Rápida*, *Saga del Destino, Melancolía*. Fithvael puede desplegar como Explorador y es un *Maestro del Arco*.

Objetos Mágicos

Espada de Galeth: *Esta delgada espada perteneció a Galeth, el que fuera hermano de Gilead, y está perfectamente balanceada; en manos de Gilead no pesa nada*. Las tiradas de salvación por armadura de miniaturas heridas por Gilead tienen un -1 adicional.

Reglas Especiales

Sombra Rápida: Una vez por partida, al principio de la fase de Movimientos del jugador que controla a Gilead, puede declarar que Gilead entra en estado de Sombra Rápida. Este estado dura un turno completo del jugador que controla a Gilead y un turno completo del oponente. Además de cambiar sus atributos, Gilead en Sombra Rápida siempre ataca primero (incluso recibiendo una carga; si el enemigo también tiene esta habilidad, se hará por orden de Iniciativa; si tienen igual Iniciativa, por 1d6) y gana una tirada de salvación especial de 4+.
Saga del Destino: *Gilead viaja por todo el Viejo Mundo muchas veces luchando contra el mal mientras busca los últimos Elfos*. Al principio de la batalla (inicio del primer turno), nomina un personaje enemigo. Gilead puede repetir las tiradas para impactar y para herir contra ese personaje en concreto.
Melancolía: *Gilead muchas veces se pone a pensar en su pasado, culpándose de algunos hechos y luchando contra sus traumas y demonios interiores*. A principio de cada uno de los turnos del

jugador que lo controla, y sólo si no está trabado en combate cuerpo a cuerpo, Gilead debe hacer un chequeo de liderazgo. Si lo falla, tira 1d6: con un resultado de 1-3 Gilead no puede mover debido a sus dudas interiores; si saca 4-6 su mente torturada pierde el control, así que debe marchar su movimiento completo (24cm) hacia el borde más cercano del campo de batalla (si abandona la mesa se considera baja a todos los efectos).

Maestro del Arco. Fithvael es un maestro en el ataque a distancia: cada turno puede disparar hasta tres veces (sin ningún penalizador por ello, aunque sí el resto de penalizadores habituales de larga distancia, etc.) bien con su arco largo bien con la ballesta; los tres disparos deben ir hacia la misma unidad.

Personajes Especiales

Mydas el Mezquino

El Pagador más famoso que nunca haya salido de Tilea es sin duda Mydas el Mezquino. Sus orígenes son oscuros. Algunos dicen que era un jeque de Arabia que le birló una fortuna al sultán y tuvo que huir. Sea cual sea su origen, se dio a conocer por primera vez en Sartosa. Fue allí donde se le encargó guardar el tesoro del pirata enano Barbasucia. El famoso jefe Enano rápidamente apreció y admiró la increíble tacañería de Mydas y su resistencia a separarse del oro, hasta el punto de negarse a decirle al Enano dónde estaba el cofre. Por suerte para Mydas, el enano terminó de mala manera en un encuentro con los Corsarios antes de darse cuenta de que Mydas había escondido el tesoro con la intención de quedárselo.

La siguiente aparición de Mydas fue al servicio de Groccolo, príncipe de Verezzo, donde de nuevo estaba a cargo del oro para pagar un enorme ejército mercenario. Mydas defendió valientemente el cofre de la paga en numerosas batallas encarnizadas, ayudado por sus escogidos escoltas. Cuando llegó la hora de pagar a los mercenarios, Mydas logró de algún modo separarse de tan poco oro que causó un motín en el campamento. El Príncipe fue rápidamente depuesto y huyó a Verezzo. En la confusión, Mydas recordó su deber de defender el cofre de la paga y encabezó la retirada, rechazando a compañías enteras de enfurecidos mercenarios en busca de su paga atrasada. Al final, Mydas logró retirarse en una dirección completamente opuesta a Verezzo, por lo que ni el Príncipe ni los mercenarios vieron nunca más el cofre de la paga. Hasta hoy, sólo Mydas conoce su paradero.

Desde entonces, Mydas ha aparecido en muchas tierras convenientemente alejadas de Tilea, ofreciendo sus servicios como Pagador para ejércitos mercenarios o tareas tales como recaudación de impuestos, contabilidad del oro o esconder los tesoros de poderosos señores. Aunque muchos de sus patrones han sido horriblemente derrotados debido a sus dudosas cualidades de liderazgo, Mydas nunca ha permitido que ninguno de los cofres de la paga bajo su cargo cayera en manos de sus enemigos, ¡ni tampoco en las saqueadoras manos de esos cobardes mercenarios que no se merecen ser pagados por perder una batalla!

Puedes elegir a Mydas el Mezquino como una opción de Pagador (Héroe) y una de unidad Especial. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Mydas el Mezquino

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mydas el Mezquino	10	4	4	4	4	2	4	2	8
Jeque Yadosh	10	2	2	3	3	1	2	1	7
Escoltas	10	4	3	4	3	1	4	1	8
Cofre de la paga	-	-	-	4	4	3	-	-	-
Caballo	20	3	-	3	3	1	3	1	6

Puntos: 320 puntos (incluidos 9 escoltas)

Armas y equipo: Mydas tiene arma de mano, escudo y armadura pesada, además del *Mapa del Tesoro* y el *Copete de Mydas*. El Jeque Yadosh tiene arma de mano. Los Escoltas tiene armadura pesada, arma de mano y alabarda.

Reglas Especiales: *El Cofre de la Paga*, *La Escolta de Mydas*.

Objetos Mágicos

Mapa del Tesoro: *Mydas ha marcado en un mapa la localización de todos sus cofres de la paga. El reverso del pergamino que utilizó al dibujar el mapa está repleto de jeroglíficos de los Hombres Lagarto. El pergamino contiene el hechizo de la confianza, que hace que todo el que escuche a su portador confíe en sus promesas a pesar de que, en un principio, deseara liquidarlo*. El mapa tiene unos efectos diferentes en cada batalla; tira 1d6 al inicio de la batalla para determinar el efecto:

- 1-2: "*Una bonificación para mis fiables y leales escoltas*". La escolta de Mydas añade +1 a la resolución del combate
- 3-4: "*¡El cofre de la paga está seguro conmigo, muchachos!*". Toda unidad amiga puede utilizar la habilidad de Pagador (repetir los chequeos de desmoralización fallados) hasta a 45cm en vez de los 30cm habituales.
- 5-6: "*¡Si ganamos la batalla, recibiréis una bonificación!*". Designa una unidad amiga al principio de la batalla: esa unidad tendrá un +1 a todas las tiradas para impactar durante el resto de la batalla.

Copete de Mydas: *Un sacerdote de Myrmidia grabó las runas el Copete de Mydas. Mydas el Mezquino lo montó sobre la cerradura del cofre de la paga como amuleto de la buena suerte. Cuando va a la batalla, sus armas y las de sus hombres brillan con una mortecina luz dorada*. Todos los ataques de las armas de Mydas, Yadosh y los escoltas se consideran de tipo mágico (así, por ejemplo, podrán herir a criaturas etéreas).

Reglas especiales

El Cofre de la Paga: *El cofre de la paga está presente en la batalla para que Mydas pueda tenerlo controlado en todo momento. El Jeque Yadosh, un prestamista árabe muy rico que ha acompañado a Mydas desde sus tiempos en Sartosa, se encarga de proteger el cofre durante la batalla. El cofre se sitúa en un carruaje ligero conducido por el jeque Yadosh e inspira a los mercenarios a realizar actos heroicos y de gran bravura con la esperanza de conseguir que les paguen un poco más gracias a dichas hazañas*. El cofre de lap aga cuenta como un carro a todos los efectos pero con una excepción: cuando el cofre de la paga efectúa una carga, sólo inflinge 1d3 impactos; tiene un solo caballo y un solo jinete (Yadosh) y tiene una tirada de salvación por armadura de 5+. Además de los efectos del Cofre de la Paga (repetir

chequeos de desmoralización como si fuera un Portaestandarte de Batalla), toda unidad amiga que se encuentre a 15cm o menos del Cofre puede repetir los chequeos de psicología fallados. El Cofre de la Paga puede actuar como una unidad independiente de Mydas y su escolta en el campo de batalla.

La Escolta de Mydas: *Estos escoltas, escogidos de entre galeotes de buques de guerra piratas, siempre acompañan a Mydas el Mezquino. Estos escoltas fueron liberados de sus antiguos amos mediante el pago de una muy generosa cantidad de oro, por lo que todos están muy agradecidos y son completamente leales a su patrón. Todos son hombres grandes, musculosos, bronceados y endurecidos tras años de trabajo amarrados a los remos de un buque de guerra*. Mydas va acompañado de 9 escoltas, aunque pueden añadirse hasta 15 escoltas más a la unidad por 11 puntos cada una. Los escoltas disponen de un portaestandarte y de un músico. Toda la unidad de escoltas es tozuda mientras Mydas siga vivo. Ningún personaje aparte de Mydas puede añadirse a la unidad. Durante el despliegue, Mydas y su escolta deben ser desplegados al mismo tiempo que el resto de personajes del ejército.

Lucrezzia Belladona

La mujer más bella de toda Tilea, y algunos afirman que de todo el Viejo Mundo, ¡también es la más peligrosa! Lucrezzia es una famosa hechicera, y se rumorea que una excelente envenenadora, ¡y amante de muchos asesinos!

El primer marido de Lucrezzia, Luigi, Príncipe de Pavona, pereció a manos de unos asesinos a sueldo enviados por unos Príncipes Mercaderes rivales. Lucrezzia, que en ese momento no era más que una muchacha muy joven, decidió mantener el control del principado a cualquier precio. Varios generales mercenarios que dirigieron sus ejércitos en defensa de la ciudad, se convirtieron en sus esposos, y por tanto también en Príncipes de Pavona. Todos ellos murieron en circunstancias extrañas, ¡generalmente cuando sus habilidades políticas y estratégicas empezaban a ir a menos!

Como por ejemplo Borso, que fue derrotado en la batalla de Etobrutti, y murió poco después cuando sus heridas fueron erróneamente tratadas con hierbas venenosas. Al día siguiente, el Capitán Mercenario Donato asumió el mando, consiguió una gran victoria y salvó la ciudad de los Verecianos. Donato se casó con Lucrezzia poco después y se convirtió en Príncipe de Pavona. Unos años más tarde, Donato estuvo a punto de cerrar una desastrosa alianza con Trantio contra Borgio el Sitiador, el cual en ese momento estaba casado con Dolchellata, la hermana mayor de Lucrezzia. Sin embargo, antes de que el ejército de Pavona se preparara para esta poco inteligente maniobra, Donato murió al comer un plato de setas venenosas que habían sido recogidas en el bosque por un ayudante de cocina ignorante que era incapaz de distinguir entre una seta comestible y una venenosa. Lucrezzia se enfureció y se afligió muchísimo, pero no tanto como para impedirle casarse con el impetuoso Capitán Ranuccio, después de un indecente corto intervalo de tiempo. Ranuccio inmediatamente se puso al frente del ejército de Pavona para atacar la retaguardia del ejército de Trantio, en el momento exacto en que éste estaba desplegado para atacar a Borgio, ¡y aguardaba los refuerzos procedentes de Pavona! Por esta muestra de solidaridad para con un viejo aliado, Pavona fue generosamente recompensada por Borgio.

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

Lucrezzia Belladona

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lucrezzia Belladona	10	3	3	3	4	3	3	1	8
Caballo de guerra	20	3	-	3	3	1	3	1	6

Puntos: 380 puntos

Armas y equipo: espada y *estilete.* También tiene la *Poción de Pavona* y el *Vial de Veneno*. Monta un caballo de guerra con barda.

Magia: es una hechicera de nivel 4 que puede usar el Saber de las Sombras o el Saber de la Muerte.

Reglas Especiales: *Belleza sin par, El beso de Lucrezzia*.

Objetos Mágicos

Estilete: *Lucrezzia siempre tiene un estilete guardado en su jarretera, no sólo como autodefensa, sino también porque nunca sabe cuándo querrá asesinar a alguien, y siempre es recomendable tener preparada y a mano un arma envenenada. Evidentemente, el estilete de Lucrezzia ha sido untado con veneno de sapo y lo utiliza para cortar setas venenosas*. Lucrezzia dispone de un ataque extra (por tener dos armas de mano). Ambos ataques se consideran ataques envenenados.

Poción de Pavona: Al inicio de la batalla, Lucrezzia puede entregar esta poción a cualquier personaje o campeón de unidad (incluso ella misma). Tira 1d6, y si obtienes un 2+, el número obtenido será el número total de atributos diferentes de la miniatura que podrás incrementar en +1 (así, si tienes un 4, puedes subir un +1 en cuatro atributos, como podrían

ser H, R, F y HA). Este aumento no puede aplicarse al Liderazgo ni al Movimiento. No se puede subir un mismo atributo más de una vez. Si tienes un 1 en la tirada, no sube ningún atributo y además la miniatura sufre una herida (que no puede evitar con tirada de salvación por armadura, aunque sí especial). Si ello provoca la muerte de la miniatura (p.e. era un Campeón) se considera como baja a todos los efectos.

Vial de Veneno: *Mucho antes de la batalla, los asesinos a sueldo de Lucrezzia se infiltran en el campamento enemigo, equipados con un vial de veneno especialmente preparado por su Señora. Éste puede verterse en la bebida o comida de uno de los personajes enemigos durante los festejos que tienen lugar la noche anterior a la batalla. No hay forma de saber qué personaje ha sido envenenado; el asesino simplemente aprovechará la primera oportunidad que se le presente antes de escabullirse fuera del campamento. El veneno es de acción muy lenta, y sus efectos no se notarán hasta el día siguiente, cuando los ejércitos se preparen para la batalla*. Al inicio de la batalla, tira 1d6 por cada personaje enemigo; con un resultado de 4+, el personaje ha sido envenenado, y debido a ello, empezará la batalla con una herida menos de lo normal.

Reglas especiales

Belleza sin par: *Dicen que Lucrezzia Belladona es la dama más hermosa del Viejo Mundo. Sin embargo, los Caballeros de Bretonia consideran que este es un honor que pertenece por derecho al Hada de Bretonia. Cuando un noble de Tilea alabó la belleza de Lucrezzia durante un torneo en Bretonia, fue inmediatamente retado a una justa por un impetuoso Caballero Bretoniano. La Dama Belladona, que casualmente se encontraba presente, designó al Tileano como su Paladín. Cuando el Tileano, siguiendo las costumbres locales, pidió a Lucrezzia su favor, ésta simplemente besó su lanza. Desafortunadamente, el Tileano fue desmontado en la justa, a pesar de que consiguió impactar al caballero. Sólo le hizo un rasguño, sin embargo el Bretoniano cayó rápidamente del caballo y murió. Cuando los heraldos preguntaron si la punta de la lanza estaba envenenada, Lucrezzia dijo: "Cómo podría estar envenenada... ¡Yo misma la he besado y me encuentro perfectamente!". Desde entonces nadie ha afirmado que es más bella que Lucrezzia Belladona. ¡Dudar de su gran belleza es recibir el beso de la muerte!* La belleza de Lucrezzia Belladona tiene un efecto impresionante sobre los mercenarios humanos del ejército. Para representar este hecho, todas las unidades amigas formadas por humanos que se encuentren a 20cm o menos de Lucrezzia se reagruparán automáticamente; es decir, dejarán de huir y se reagruparán tan pronto como se encuentren a 20cm o menos de ella. Esto también afecta a las tropas que estén huyendo en el turno del oponente. No influye a las tropas inmunes a psicología.

El Beso de Lucrezzia: *en ciertas ocasiones, Lucrezzia besa el arma del héroe al que había elegido como su paladín*. Designa un personaje o campeón amigo al inicio de la batalla; Lucrezzia besará su arma. Dicho personaje o paladín adquiere la habilidad de golpe letal.

Borgio el Sitiador, Príncipe Mercader de Miragliano

Borgio, Príncipe de Miragliano, recibió el apodo de "El Sitiador" debido a su insuperable experiencia en el asedio de ciudades. Se decía que ninguna ciudad, ni siquiera las ingeniosas murallas de la propia Miragliano, podía resistírsele. Borgio era desde luego un táctico experto y venció la mayoría de las batallas que libró. Con tres grandes victorias estableció la superioridad de Miragliano como el principado más poderoso de Tilea. Después de estas batallas, sus enemigos acostumbraban a evitar las batallas campales contra él, y preferían encerrarse detrás de las murallas de sus ciudades. Era igualmente astuto como político, pero bastante tiránico. Los oponentes y rivales no vivían demasiado tiempo después de enfrentársele.

Durante su vida como príncipe, Borgio combatió contra el resto de los principados y repúblicas de Tilea por una u otra razón, desde guerras por los derechos de comercio hasta puras vendettas contra Príncipes rivales que habían intentado que le asesinaran. De hecho, hubo tantos intentos fallidos de asesinar a Borgio, algunos de los cuales estuvieron a punto de tener un éxito definitivo, ¡que se ganó la reputación de ser un hombre al que había que matar más de una vez para estar seguro de ello!

Se dice que Borgio una vez derrotó a una horda de Orcos dividiéndolos en tres partes. Las opiniones están divididas al respecto de si esto se refiere a la horda o a los Orcos. También se dice que Borgio era capaz de montar a caballo, dormir y leer un libro, ¡al mismo tiempo!

Otra historia cuenta que una vez fue hecho prisionero por la Princesa Pirata de Sartosa, y que escapó lanzándose al mar desde la torre del calabozo (que sobresalía convenientemente desde un alto acantilado), cruzando a nado el Estrecho de los Corsarios hasta Tilea. Después regresó con una flota de mercenarios, capturó a la princesa, y no la dejó ir hasta que los piratas le pagaran un enorme tributo de entre sus enormes cofres de botín. Si esto ocurrió alguna vez, debió ser al principio de su vida. También se rumoreaba que Borgio escribía poesía muy buena, cocinaba su propia comida (hombre listo) y peleaba con leones.

Borgio es famoso por crear tácticas de batalla inusuales y nuevos tipos de tropas, lo que habitualmente tomaba por sorpresa a sus oponentes. Ciertamente tenía acceso a los manuscritos de Leonardo da Miragliano en la biblioteca del palazzo principesco de Miragliano. Era un hombre grande y alto, y muy robusto. En los asedios siempre desmontaba y encabezaba en persona el asalto a las murallas, o se despojaba de la armadura y saltaba al interior del foso para cavar con los soldados comunes. Esto le hizo ganarse el cariño de las tropas y la lealtad de sus mercenarios, hasta tal punto que ha sido la envidia de todos los príncipes desde entonces.

Sin embargo, Borgio sabía que no siempre podía contar con una lealtad similar entre sus cortesanos, intrigantes y espías pagados por sus rivales, que sabían que no podían derrotarlo en batalla y recurrían a métodos más arteros. Se dice que finalmente encontró la muerte, después de un largo y distinguido reinado, cuando fue apuñalado en el baño con un pincho de asador envenenado. Las circunstancias que rodean al asesinato son bastante misteriosas, pero probablemente ésta era el único tipo de ocasión en la que un hombre como Borgio podía ser sorprendido. Muchos dicen que su matrimonio con Dolchellata, la irascible hermana mayor de Lucrezzia Belladona, fue su último error.

Puedes elegir a Borgio el Sitiador como una opción de Comandante y una de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo. Debe ser el General de tu ejército.

Borgio el Sitiador

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Borgio el Sitiador	10	6	5	4	4	3	5	4	9
Caballo de Guerra	20	3	-	3	3	1	3	1	6

Puntos: 250 puntos

Armas y equipo: *Maza del Poder*, lanza de caballería, *Armadura de Bronce Bruñido*, *Yelmo de la Máscara Monstruosa* y escudo. Monta un caballo de guerra con barda.

Reglas Especiales: *Difícil de Matar*, *General muy apreciado*, *Estandarte mágico*.

Objetos Mágicos

Maza del Poder: *Borgio blande una pesada maza construida con la bala de cañón que no logró matarle en el asedio a Remas y que acabó incrustada en la placa pectoral de su armadura. Borgio consideró que la bala era un talismán de buena suerte, e hizo que le fabricaran la maza*. Todas las tiradas para impactar que Borgio haga con la Maza y saquen un 6 deberán resolverse con fuerza 10.

Armadura de Bronce Bruñido: *Esta es la armadura que llevaba Borgio cuando fue impactado por la bala de cañón durante el asedio a Remas. La armadura fue forjada en Miragliano utilizando estatuas procedentes de las Marismas Enfermizas. Nadie sabe a qué dioses representaban o qué magia contenía el metal, pero es evidente que la armadura es formidable*. Se considera una armadura pesada que, además, proporciona una *tirada de salvación especial* de 5+.

Yelmo de la Máscara Monstruosa: *Borgio posee un yelmo grotesco con una feroz cara esculpida en él*. Borgio causa miedo.

Reglas especiales

Difícil de matar: *Borgio el Sitiador tiene una capacidad sobrenatural para resistir el dolor y las heridas*. En caso que sus heridas se reduzcan a cero, no retires la miniatura. Al final de la fase donde haya sido "matado" tira 1d6; con 1-3 retira la miniatura del juego, con 4+ vuelve a ponerse en pie con 1 herida.

General muy apreciado: *Borgio era muy apreciado por sus hombres y por la gente de Miragliano*. La distancia a la que las tropas pueden usar su Liderazgo por ser el general aumenta de 30cm a 45cm.

Estandarte Mágico: Borgio es el Príncipe Mercader de Miragliano, por lo que una unidad de caballería pesada o de piqueros del ejército puede llevar un Estandarte Mágico (de hasta 50 puntos). Dicha unidad no puede ser un Regimiento de Renombre.

Ghazak Khan, el Terror Venido de Oriente

Puedes elegir a Ghazak-Khan como una opción de Comandante y una de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo. Debe ser el General de tu ejército.

Ghazak-Khan

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ghazak-Khan	10	7	6	4	4	3	6	4	9
Warghan	22	5	0	5	5	3	4	2	5

Puntos: 350 puntos (305 por Ghazak, 45 por Warghan)
Armas y equipo: *Cimitarra Roja*, *Yelmo de Cabeza Demoníaca*, arco, armadura pesada, escudo. Monta en *Warghan*.
Reglas Especiales: *Grito de guerra de las estepas*, *Reprime la animosidad*.

Objetos Mágicos

Cimitarra Roja: Esta espada reduce la tirada de salvación por armadura del enemigo en –3 (-4 por la F4 de Ghazak-Khan) y cada herida no salvada provoca 1d3 heridas.
Yelmo de Cabeza Demoníaca: *Un poderoso demonio del viento se encuentra atado mágicamente al yelmo para defender a su portador en caso de que sea herido*. Cuando Ghazak-Khan sufra una herida, obtendrá resistencia a la magia (1) y una tirada de salvación especial de 4+ para el resto de partida.
Warghan: *Warghan es un lobo monstruoso que Ghazak-Khan utiliza como montura*. Warghan causa miedo, posee una piel dura que le proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+, y se considera montura monstruosa.

Reglas especiales

Grito de guerra de las Estepas: *Cuando Ghazak-Khan se lanza a la carga, profiere un grito de guerra muy potente que paraliza los corazones de sus enemigos*. Toda unidad que reciba una carga de Ghazak-Khan (o de una unidad que lo contenga) sólo puede reaccionar a la carga manteniendo la posición. No afecta a unidades inmunes a psicología.
Reprime la animosidad: *Ghazak-Khan es un general tan despiadado que hasta el pielverde más revoltoso se lo pensará dos veces antes de comportarse indebidamente cuando él esté cerca*. Toda unidad de Orcos o Goblins a 15cm o menos de él y que falle un chequeo de animosidad podrá repetir la tirada. No puede repetirse si Ghazak está huyendo.

Lorenzo Lupo, Príncipe Mercader de Luccini

Lorenzo está muy orgulloso de ser descendiente de los fundadores de la ciudad: Lucan y Luccina. Además de ello es todo un anticuario y coleccionista de objetos de arte y objetos antiguos. Su palazzo en la antigua acrópolis de Luccini está decorado con frescos al estilo antiguo, y los jardines y paseos muestran antiguas estatuas descubiertas en la acrópolis. Sus posesiones más preciadas son la herencia de su casa, que se dice pertenecieron a los fundadores de la ciudad.

Lorenzo está equipado con una armadura de estilo antiguo, y combate a pie a la manera de sus antepasados. Ésta es una extraña excentricidad suya que sería considerada una peculiaridad e incluso algo ridículo por sus rivales si no fuese tan buen general y les venciera de forma tan habitual. En vez de ello, su reputación de valentía y de combatir cuerpo a cuerpo al frente de sus tropas le ha ganado el respeto y el temor de sus enemigos.

Puedes elegir a Lorenzo Lupo como una opción de Comandante y una de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo. Debe ser el General de tu ejército.

Lorenzo Lupo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lorenzo Lupo	10	6	5	4	4	3	6	4	9

Puntos: 300 puntos
Armas y equipo: *La Espada de Lucan*, *Escudo de Myrmidia*, *Anillo de Luccina*, armadura pesada.
Reglas Especiales: *Combate a pie*, *Atleta formidable, Estandarte Mágico*.

Objetos Mágicos

Espada de Lucan: *Lorenzo está armado con una espada corta que se cree que es la misma utilizada por su remoto antepasado Lucan, el fundador de Luccini*. La espada anula las *tiradas de salvación* por armadura enemigas.
Escudo de Myrmidia: *Este antiguo escudo fue encontrado durante la reconstrucción del templo de Myrmidia en la acrópolis de Luccini. Es originario de los tiempos de la fundación de la ciudad, o quizás antes incluso. El escudo muestra el símbolo de la diosa de la guerra y tiene la habilidad mágica de deslumbrar al oponente*. Es un escudo (tirada de salvación por armadura de 6+) que se puede combinar con cualquier armadura (incluso mágica). Además, toda miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador del escudo pierde un ataque (elegido por el portador del escudo).
Anillo de Luccina: *Se dice que Luccina, la hermana de Lucan, era una hechicera. Lorenzo posee un anillo que incluye un camafeo con una gema con su imagen, y que puede incluso que haya sido suyo*. Es un objeto portahechizos (nivel de energía 5), así que no es necesario utilizar energía para lanzar este hechizo, puesto que toda la energía necesaria está contenida en el anillo en sí. Cuando se lanza, todas las tropas del ejército que se encuentren a 20cm o menos de Lorenzo al inicio del turno pueden reagruparse automáticamente.

Reglas especiales

Combate a pie: *Una de las excentricidades de Lorenzo es que prefiere combatir a pie al estilo de sus antepasados. Habitualmente se sitúa en la primera fila de los piqueros y a veces combate a bordo de las galeras de Luccini. Esto es muy inspirador para los soldados a los que acompaña, quienes estarán más que dispuestos a defender en combate cuerpo a cuerpo a su Príncipe*. Siempre que Lorenzo se encuentre en la primera fila de cualquier regimiento de infantería (incluso si es un Regimiento de Renombre) añade un +1 a toda resolución del combate de dicha unidad. Si, por ejemplo, deja de estar en primera fila (como p.e. rechazando un desafío) la unidad pierde dicho modificador.
Atleta formidable: *Lorenzo es un hombre fornido y musculoso, muy parecido a las colosales estatuas de bronce que representan a su antepasado Lucan. Practica la mayoría de los deportes clásicos de Tilea como se hacía en la antigua Luccini en los días de sus antepasados. Esto significa que regularmente lanza el disco, practica la lucha libre o combate cuerpo a cuerpo con los oponentes más fuertes, rema en el mar de Tilea en las carreras de*

galeras, se entrena con pesas de bronce, y corre la gran carrera desde un extremo de su principado hasta el otro, como hacían los mensajeros en un pasado remoto. Cuando entrena intensamente en uno de estos deportes, mejora su fuerza, su resistencia o su agilidad. Tira 1d6 al inicio de la batalla para determinar en qué deporte se ha estado entrenando antes de unirse al ejército:

- 1-2: Atletismo. Suma +1 a la Resistencia.
- 3-4: Lucha libre o combate de gladiadores. Suma +1 a los Ataques.
- 5-6: Remo. Suma +1 a la Fuerza.

Estandarte Mágico: Lorenzo Lupo es el Príncipe Mercader de Luccini, por lo que una unidad de caballería pesada o de piqueros del ejército puede llevar un Estandarte Mágico (de hasta 50 puntos). Dicha unidad no puede ser un Regimiento de Renombre.

Nuevos Objetos Mercenarios

Reglas extraídas de la web de Devil Team.
Original por Nigel Stillman.
Traducción y adaptación a Sexta Edición de Sogeru
[Nota: no es material oficial, pero está totalmente compensado y debería aceptarse como posible para cualquier adversario más o menos honrado]

Armas Mágicas

Espada del Dragón (70p). *Esta espada ha sido forjada a partir del hueso de un Dragón, además ha sido encantada con poderosos hechizos que otorgan a su portador una velocidad y fuerza asombrosas.* El portador de esta espada tendrá un +1 a la Fuerza en cuerpo a cuerpo y todas las heridas causadas por esta espada ignorarán tiradas de salvación por armadura.

Espada del Gigante (40p). *Esta espada ha sido encantada para que su portador posea la fuerza de un Gigante.* Esta espada otorga un +2 a la Fuerza en todos sus ataques en cuerpo a cuerpo.

Acero Cortante (30p). *Se trata de una belleza de arte forjado por los Altos Elfos. El filo de la tizona parece estar al rojo vivo pues atraviesa las armaduras como si fuera mantequilla.* Cualquier impacto en cuerpo a cuerpo con esta espada tendrá un -3 adicional de modificador a la tirada de salvación por armadura. Este modificador deberá añadirse al que ya tenga por su fuerza básica, p. Ej si su portador tiene Fuerza 4, el modificador total sería de -4 a la tirada de salvación (-1 por F4 y -3 por la espada).

Sable de Cathay (25p). *Este afilado sable esta templado con el mejor de los aceros, es terriblemente cortante y muy ligero.* Su portador podrá repetir todas las tiradas para herir falladas en cuerpo a cuerpo.

Espada Matadragones (20p). *Esta espada corta tiene en el pomo la figura de un dragón retorcido, indicando su utilidad.* Los impactos de esta espada siempre hieren contra cualquier oponente con un 4+ (excepto si la Fuerza del atacante permite herir con un resultado menor). Las tiradas de salvación por armadura se realizarán de la manera habitual utilizando el modificador por la fuerza básica de su propietario, pero los objetivos grandes pierden su tirada de salvación por armadura debido a su habilidad Piel Escamosa contra los impactos de esta espada.

Daga Mataskavens (15p). *Aún siendo una daga esta muy afilada, y ha sido encantada para luchar contra los engendros de la Rata Cornuda.* Todos los impactos hechos con esta arma tendrán un -1 a la tirada de salvación. Además hiere con 2+ a cualquier criatura skaven (eso incluye criaturas como Ratas Ogro, y Ratas Gigantes, pero no Enjambres de Ratas).

Armaduras Mágicas

Armadura de Bronce (40p). *Esta armadura fue forjada por Leonardo Miragliano utilizando estatuas procedentes de las Marismas Enfermizas. Nadie sabe a qué dioses representaban o que magía contenía el metal, pero la armadura es formidable.* Esta armadura se considera una armadura pesada (tirada de salvación por armadura de 5+) que puede combinarse con otras armaduras (escudos, bardas, etc...). Si su portador falla la tirada de salvación por armadura, puede efectuar una tirada de salvación especial de 5 o más. Cualquier hechicero puede llevar esta armadura y al mismo tiempo lanzar hechizos.

Escudo del Gran León (30p). *Este antiguo escudo fue encontrado durante la reconstrucción de el gran templo de Puccini El escudo muestra el rostro de un león, que representa el coraje y la templanza.* El escudo otorga una tirada de salvación básica de 6+ que puede combinarse con cualquier otra armadura (armadura, barda, montado a caballo). Además permite a su portador repetir cualquier tirada de salvación por armadura no superada.

Armadura de Hierro Meteórico (30p). *Esta armadura fue forjada hace mucho tiempo por los herreros enanos de Zhufbar, estas armaduras son muy buscadas, y muy caras. Pero son de una calidad asombrosa.* La armadura proporciona una tirada de salvación por armadura de 1 o más que no puede incrementarse de ninguna manera.

Yelmo de Galeazzo (15p). *Este yelmo hecho de oro había pertenecido al gran capitano Galeazzo, antiguo príncipe del Monte Castello, protege a su portador con una extraña aura.* Otorga una tirada de salvación por armadura de 5+. Puede combinarse con cualquier tipo armadura (escudos, barda, armadura pesada o ligera).

Talismanes

Gema de Lustria (45p). *Se trata de una extraña gema hecha de piedra verde pulida y tallada en forma de la lengua de una serpiente.* La Gema de Lustria proporciona a su portador una Tirada de Salvación Especial de 4+.

Anillo de la Protección (20p). *Se trata de un sencillo anillo de plata que tiene grabado una poderosa runa antimagia.* Su portador y la unidad donde se encuentre se considerarán con la habilidad Resistencia a la Magia (1).

Objetos Arcanos

Pergamino de Arabia (50p). *Se trata de un antiguo pergamino con la escritura arcana y parcialmente borrada de la antigua Khemri.* Sólo puede ser utilizado una vez por batalla. Tiene el mismo efecto que un Pergamino de Dispersión. Además tira 1D6, con un 4+ el hechizo será borrado de la mente del hechicero que lo este lanzando y no podrá volver a utilizarlo. Los hechizos lanzados desde un objeto portahechizos sólo serán borrados con un 6 o más.

Varita del Poder (45p). *La Varita del Poder absorbe energía mágica que su portador puede usar para potenciar sus propios hechizos.* Al final de cada fase de magia, puedes guardar hasta tres de tus dados de energía o dispersión no gastados y almacenarlos en la varita. Al inicio de la siguiente fase de magia (propia o del adversario), tira un dado, si el resultado es inferior al número de dado almacenados estos se pierden, si no podrás utilizarlos.

Corona Dorada (25p). *Esta corona extrae parte de la energía del hechicero para potenciar las habilidades mágicas de éste.* Puede utilizarse la corona en cada fase de magia (propia y del adversario) si decides utilizarlo tira 1D6 al inicio de la fase, si sale un 1 el hechicero pierde una herida sin tirada de salvación posible. El Corona permite disponer de un dado adicional de energía o de dispersión.

Báculo del Poder Mágico (15p). *Muchos hechiceros disponen de báculos que les ayudan a utilizar sus poderes mágicos.* El Báculo permite utilizar un dado más de los normalmente permitidos al lanzar un hechizo (así por ejemplo un hechicero de nivel 1 podrá utilizar hasta 3 dados para lanzar hechizos).

Tomos del Saber Antiguo (15p). *Aunque se vendan muchos grimorios en los bazares, pocos tienen valor en realidad. Estos tomos son muy buscados por los hechiceros, pues otorgan unos grandes conocimientos mágicos.* Un hechicero con uno Tomo del Saber Antiguo dispondrá de un hechizo adicional al que le corresponde de su Saber, pero no aumenta en nivel de este.

Objetos Hechizados

Prisma del Poder (25p). *Se trata de un prisma de cristal tallado de forma especial por el mismo Leonardo da Miragliano. El prisma canaliza cualquier tipo de energía que flote por el campo de batalla, almacenando esa energía ¡y descargándola sobre el enemigo!* El Prisma del Poder puede lanzar su hechizo una vez por fase de magia, se considera un hechizo con nivel de energía de 3 y que no requiere dados para lanzarlo. Un misil de fuego

mágico sale del anillo en línea recta que recorre hasta 45cm. La primera unidad que se encuentre en su camino sufre 1D6 impactos de F3. Se considera un ataque de fuego.

Catalejo del Navegante (20p). *Este maravilloso catalejo lleva una lente de un mineral misterioso que no solo aumenta la visión, si no que le permite ver el flujo de la magia, y descubrir lo invisible.* Una miniatura con este catalejo puede en su fase de disparo, en vez de disparar, observar a una unidad enemiga a 60cm con el catalejo. Tira 1D6, con 4+ el jugador contrario deberá enseñarle todos los objetos mágicos de la unidad, y de los personajes que hay en ella. Además deberá descubrir a las unidades o personajes Ocultos (como Fanáticos o Asesinos).

Calabaza de Vino de Lústria (15p). *Se trata de jugo de cactus que toman los Hombres Lagarto de Lustria, para ellos es inofensivo, ¡pero para los humanos es un brebaje bastante potente!* Puede utilizarse una vez por batalla, al inicio de cualquier fase de su turno. Una vez beba el brebaje le dará +1D6 a la fuerza hasta su siguiente turno.

Nuevos Generales Mercenarios

[By Namárië, basado en un artículo de Sogeru de la Web de Devil Team]

La inclusión de un General Mercenario diferente a humano obedece, primero, a un trasfondo. Lo mejor de formar un contingente mercenario es inventar una historia para ese contingente, darle forma y color, puesto que de ahí es de donde salen los mejores ejércitos. Un Elfo que decidió probar fortuna en el Viejo Mundo, un Orco que lucha junto a un ejército del Caos por dinero… Las historias pueden ser mucho, pero una lista sin una historia no vale la pena.

Si se decide hacer un ejército mercenario de un Comandante no humano, una vez tengamos la historia debemos elegir un Comandante. Aquí hemos incorporado los que Sogeru expuso en la web de Devil Team.

Cuando tengas el General elegido, es hora de empezar con la lista de ejército. Debe usarse la lista de ejército de Mercenarios (expuesta anteriormente), si bien deben incluirse 1+ unidades básicas de su raza como unidades básicas del ejército. Es decir: si nuestro General es un Alto Elfo, podemos incluir como tropas básicas piqueros, ballesteros, duelistas, caballería pesada, caballería ligera… y 1+ regimientos de Arqueros Altos Elfos, Yelmos Plateados, Lanceros Altos Elfos o Guardia del Mar. Estas tropas básicas del "ejército del General" son su Guardia Personal, sus hombres de mayor confianza. No tiene mucho sentido un General Orco dirigiendo una amalgama de humanos y enanos, ¿verdad?

La segunda cosa que debería tenerse en cuenta es el trasfondo. Así, no tiene mucho sentido que si tu General es un elfo o un orco incluyas Enanos Mercenarios. Debería aplicarse también a los Regimientos de Renombre: los Matadores Piratas de Drong el Largo no pintan nada en un ejército comandado por un Ogro (por mucho que –se supone– pague).

Por último, recordar que los Generales de un tipo siguen las reglas de ese tipo; ejemplo, un General Enano está sujeto (como todos los Enanos) a las reglas Avance Imparable, Agravio Ancestral y Firmeza.

Así pues, vamos a ver qué otros tipos de Generales podemos encontrar al frente de un ejército mercenario:

Generales Mercenarios Enanos

Pocos Generales enanos se hacen mercenarios; los enanos son fieles a su clan y a sus antepasados. Sin embargo, hay algunos lo suficientemente locos como para emprender carreras a lejanos países, o con ganas de encontrar oro, o incluso Matadores que desean encontrar la muerte cuanto más honorable mejor.

Generales Mercenarios Orcos

A los Orcos les encanta la guerra y el saqueo. Si bien lo pueden hacer por libre, ¿qué mejor que hacerlo y además cobrando por ello? No es sorprendente que existan muchos mercenarios orcos a lo largo del mundo, pues pese a que tengan problemas siempre hay alguien que consigue que los pielesverdes entren en acción.

Generales Mercenarios Altos Elfos y Elfos Oscuros

La vida es aburrida para algunos jóvenes Elfos, y el obedecer siempre las reglas no es algo cómodo. Es por ello que muchos Elfos, tanto de Ulthuan como de Naggaroth, intentan conseguir fama y fortuna por su propia cuenta.

Generales Mercenarios Ogros

Una raza tan brutal como los Ogros, con sólo dos objetivos: destruir y comer. Algunos reyes empezaron a llamar a los Ogros más inteligentes muchas veces para que lucharan a cambio de comida y de todo lo que pudieran encontrar en el campo de batalla. ¡A los oídos de un Ogro es un regalo! Con el tiempo, algunos Ogros han sobrevivido a tantas batallas que se han formado un contingente propio. Especialmente si hay Halflings, ya que bueno es lo que cocinan, pero ¡mejor masticarlos a ellos directamente!

General Mercenario
Elfo ..... 125 ptos
Enano ..... 135 ptos
Orco ..... 100 ptos
Ogro ..... 225 ptos (Ocupa además una opción de Héroe)

Generales Mercenarios

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elfo	12	7	6	4	3	3	8	4	10
Orco	10	6	3	4	5	3	4	4	9
Enano	8	7	4	4	5	3	4	4	10
Ogro	15	6	3	5	5	5	4	6	9

Nota: todos ellos son Comandantes, y sólo puede haber un General.
Equipo: Arma de Mano.
Opciones: Arma a 2 manos (+6), una segunda arma de Mano (+6), Armadura Ligera (+3), Armadura Pesada (+6), y Escudo (+3).
Además, según su raza, las siguientes opciones:
Altos Elfos: Alabarda (+6), Arco Largo (+15), y puede llevar en vez de armadura pesada una de Dragón (+8)
Elfos Oscuros: Alabarda (+6), Ballesta de Repetición(+15), y Capa de Dragón Marino (+9)
Enano: Ballesta (+15), Pistola (+10) o Arcabuz (+21), además puede equiparse con una armadura de Gromril (+12)

Monturas; si van montados pueden llevar una Lanza (+3) dependiendo de la raza a la que pertenezcan irán montados en:
Altos Elfos; pueden ir en un corcel Élfico (+18) que puede llevar una barda de Ithilmar (+8), y puede llevar una lanza de caballería (+6).
Elfos Oscuros; pueden ir en un corcel Oscuro (+18) que puede llevar una barda(+6) o montar en un Gélido (+39), y puede llevar una lanza de caballería en vez de una normal (+6)
Orco: puede montar en un Jabalí (+24)
Ogro: ¡no puede montar en nada!
Objetos Mágicos: hasta 100 puntos para gastar.

Listas Alternativas

En esta sección se incluyen listas alternativas pero **legales**, es decir, que son exactamente la lista de Mercenarios pero cambiando los nombres de algunas unidades o armas para añadir algo de “jugo”.

Lista de ejército de los Dioses Egipcios

Por Darokin <darokin2001@yahoo.es>

Cómo organizar un ejército de los Dioses Egipcios

El propósito de las listas de ejército es permitir a los jugadores con ejércitos muy diferentes poder librar batallas equilibradas y hacer que la organización de sus ejércitos sea lo más fácil y equilibrada posible. La lista de ejército asigna a cada miniatura individual un valor en puntos que representa sus capacidades sobre la mesa de juego. Cuanto más alto sea el valor en puntos de una miniatura, mejor será en una o más características: será más fuerte, más resistente, más rápida, mejor líder, etc. El valor total de un ejército es simplemente la suma del valor en puntos de todas sus miniaturas. Además de indicar el coste en puntos de cada miniatura, la lista también divide el ejército en sus unidades constituyentes. La lista describe las armas y el equipo opcional con que pueden equiparse las tropas y, a veces, restringe el número de las unidades más poderosas que pueden incluirse en el ejército. Sería estúpido pensar que un ejército puede estar compuesto exclusivamente de cañones. El juego resultaría frustrante y desequilibrado (además de una pérdida de tiempo). Las listas de ejército ayudan a asegurar que eso no ocurra.

Cómo debe usarse la lista de ejército

Las listas de ejército sirven para que dos jugadores escojan ejércitos de igual valor en puntos para jugar una batalla, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer. La siguiente lista se ha confeccionado con este propósito en mente.

La lista también puede utilizarse cuando juegues escenarios específicos, tanto si son los descritos en el reglamento de Warhammer como cualesquiera otros, incluidos los creados por los propios jugadores. En este caso, la lista proporciona un marco que los jugadores pueden adaptar según lo requiera la situación. Podría darse el caso, por ejemplo, de considerar necesario aumentar o reducir el número de personajes o unidades permitidas; o de eliminar o restringir opciones de la lista básica, como objetos mágicos o monstruos. Si consultas la sección Escenarios del Reglamento de Warhammer (páginas 196-213), encontrarás algunos ejemplos de este tipo.

La lista de ejército

La lista de ejército se divide en cuatro secciones:
• **PERSONAJES**. Los personajes representan a los individuos más notables, capaces y cualificados de tu ejército; en suma, líderes extraordinarios, como Príncipes o Magos. Son una parte vital y potente de tu ejército.
• **UNIDADES BÁSICAS**. Son los tipos de guerreros más comunes. Componen el grueso del ejército y son las que llevan el peso de los combates.
• **UNIDADES ESPECIALES**. Son los mejores guerreros dentro de cada ejército. Puedes incluirlas en tu ejército, pero en número limitado.
• **UNIDADES SINGULARES**. Se denominan así porque son escasas en número comparadas con las tropas básicas. Representan a tropas, criaturas y máquinas de guerra especiales.

Cómo elegir el ejército
Normalmente, los jugadores suelen ponerse de acuerdo para organizar ejércitos con el mismo valor en puntos. La mayoría de ellos estiman que lo más adecuado para una batalla que dure toda una tarde son 2.000 puntos. Independientemente del valor en puntos con que juegues, será el valor máximo de que dispondrás para organizar tu ejército. Seguramente, no utilizarás todos los puntos a la hora de jugar, pues es bastante difícil que los puntos de tu ejército coincidan exactamente con el valor pactado. La mayoría de ejércitos de 2.000 puntos tendrán entre 1.998 y 2.000 puntos, pero seguirán considerándose ejércitos de 2.000 puntos a todos los efectos.

Elección de personajes
Los personajes se dividen en dos categorías principales: los comandantes (los personajes más poderosos) y los héroes (el resto). El límite de personajes establecido para un ejército se indica en la siguiente tabla:

Valor puntos ejército	*Nº máximo personajes*	*Nº máx. Comandantes*
< 2.000	3	0
2.000 – 2.999	4	1
3.000 – 3.999	6	2
+ 1.000	Max. +2	Max. +1

Importante: El número de personajes es el número total de personajes, *incluidos* los comandantes. Por ejemplo, un ejército de Dioses Egipcios de 2.500 puntos puede tener un máximo de 4 personajes en total, de los cuales uno puede ser comandante (por ejemplo, 1 comandante + 3 héroes). De todas formas, el ejército no tiene por qué incluir el máximo de personajes permitido, puede llevar menos o incluso el *mínimo de dos* (General y Embalsamador). De igual modo, un ejército no tiene que incluir obligatoriamente comandantes; si lo prefieres, puedes incluir sólo héroes.
Al comienzo de la batalla, decide cuál de tus personajes será el General y házselo saber a tu adversario. El General de tu ejército siempre debe ser el personaje con el atributo de Liderazgo más alto. Sin embargo, como sólo puede haber un General por ejército, si tienes dos o más personajes con el mismo atributo de Liderazgo, puedes elegir cuál de ellos será el General.

Monstruos montados. A veces se permite a los personajes montar a lomos de un monstruo (p.e. Pegaso). Cada personaje debe ir en su propio monstruo, ¡no puedes subirlos a todos en el mismo!

Objetos mágicos. Los personajes pueden escoger objetos mágicos de la lista de objetos mágicos comunes del reglamento de Warhammer. Hay que tener en cuenta que sólo pueden utilizar objetos mágicos de ese tipo. Los comandantes pueden equiparse con objetos mágicos por un valor máximo total de 100 puntos. El resto de personajes puede llevar objetos mágicos hasta un máximo total de 50 puntos. Los personajes especiales y los líderes de regimientos de renombre especiales poseen sus propios objetos mágicos (si tienen alguno), por lo que NO pueden recibir nuevos objetos mágicos ni equipo normal. Estos

objetos específicos tampoco pueden ser transferidos a ningún otro personaje. Sólo las unidades que así lo indica pueden llevar estandarte mágico.

Elección de tropas
Las tropas están divididas en unidades básicas, especiales y singulares. El número de unidades de cada tipo que puedes incluir en tu ejército depende de su valor en puntos, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Valor puntos Ejército	*Unidades Básicas*	*Unidades Especiales*	*Unidades Singulares*
< 2.000	2+	0-3	0-1
2.000 – 2.999	3+	0-4	0-2
3.000 – 3.999	4+	0-5	0-3
+1.000	Max. +1	0-(+1)	0-(+1)

Por ejemplo, en un ejército de 2.000 puntos debes incluir un mínimo de 3 unidades básicas, un máximo de 4 unidades especiales y un máximo de 2 unidades singulares.
Además, algunas unidades están restringidas en su número máximo (por ejemplo de 0 a 1). TODOS los regimientos de renombre son 0-1. En el caso del resto de unidades, sólo estarás limitado por los puntos de tu ejército y las restricciones de la tabla.

Reglas Especiales
Al ejército de Dioses Egipcios deben aplicársele las siguientes reglas especiales:

- **Hechizos**. Los Sacerdotes de los Dioses Egipcios pueden utilizar cualquiera de los Saberes de la Magia descritos en el reglamento.
- **Picas**. *Luchan en cuatro filas, requieren ambas manos* (consultar la página 89 del Reglamento de Warhammer). Siempre atacan primero en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo, incluso si han recibido ellos la carga del enemigo. Si el enemigo puede atacar en primer lugar a causa de una habilidad especial o de la magia, seguirá atacando antes que las miniaturas armadas con picas. Las miniaturas armadas con picas suman un +1 a la Fuerza en combate cuerpo a cuerpo en el turno en que reciban una carga por parte de unidades de caballería, carros o monstruos. Todas estas reglas no son aplicables si el enemigo ataca a la unidad de piqueros por el flanco o por la retaguardia.
- **Embalsamador**. El Embalsamador es el responsable de preparar el cuerpo de los caídos en batalla para su paso al más allá. Siempre lleva consigo los ungüentos necesarios para realizar su trabajo en el propio campo de batalla, lo que le convierte en una figura casi tan importante como el General a los ojos de las tropas Egipcias. Para representar esto, las ungüentos tienen un efecto similar al de un estandarte de batalla (+1 al resultado del combate, permiten repetir un *chequeo de desmoralización* a 30cm o menos, pueden ser capturadas por el enemigo si el Embalsamador muere, etc.). Además, si el Embalsamador muere, todas las unidades del ejército deberán efectuar un *chequeo de pánico* al final de la fase. A partir de ese momento, todas las unidades del ejército *odiarán* a la unidad enemiga que haya capturado los ungüentos del Embalsamador.

Comandantes

Curtidos veteranos cubiertos de cicatrices a causa de toda una vida de guerras o misteriosos sacerdotes de los dioses. El General de un ejército de los Dioses Egipcios es un individuo muy poderoso, temido y respetado.

GENERAL EGIPCIO 90 puntos

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

Equipo: arma de mano.
Opciones:

- Puede equiparse con arma a dos manos (+6 puntos), una alabarda (+6 puntos), un arco largo (+15 puntos), un arco compuesto egipcio* (+15 puntos), una honda (+10 puntos). Si va montado, puede llevar una lanza (+3 puntos) o una lanza de caballería (+6 puntos).
- Puede llevar armadura ligera (+3 puntos) o pesada (+6 puntos), y escudo (+3 puntos).
- Puede ir montado en un caballo de guerra (+15 puntos) que puede llevar barda (+6 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 100 puntos.

GRAN SACERDOTE DE LOS DIOSES EGIPCIOS 175 puntos

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

Equipo: arma de mano.
Magia: un Gran Sacerdote Egipcio es un mago de nivel 3 que puede convertirse en uno de nivel 4 por +35 puntos.
Opciones:

- Puede montar en un caballo de guerra (+15 puntos) que puede llevar barda (+6 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 100 puntos.

** El "Arco Compuesto Egipcio" es un arco pesado y dificil de disparar, pero con una mayor capacidad destructiva. Alcance máximo: 75 cm. Fuerza: 4. Reglas especiales: Mover o disparar.*

Héroes

El Embalsamador es el custodio de los aceites y ungüentos que preparan los cuerpos de los guerreros para la vida futura. Los Capitanes Egipcios son expertos líderes, temidos y a menudo amados por sus soldados. Los Sacerdotes Egipcios son los poderosos representantes de los dioses ante su pueblo.

CAPITÁN EGIPCIO 50 puntos

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

Equipo: arma de mano.
Opciones:

- Puede equiparse con un arma de mano adicional (+4 puntos), un arma a dos manos (+4 puntos), una alabarda (+4 puntos), un arco largo (+10 puntos), una arco compuesto egipcio* (+10 puntos), una honda (+10 puntos). Si va montado, puede llevar una lanza (+2 puntos) o una lanza de caballería (+4 puntos).
- Puede llevar armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos), y escudo (+2 puntos).
- Puede ir montado en un caballo de guerra (+10 puntos) que puede llevar barda (+4 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 50 puntos.

1 EMBALSAMADOR 55 puntos

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

Equipo: arma de mano.
Opciones:

- Puede equiparse con un arma de mano adicional (+4 puntos), un arma a dos manos (+4 puntos), una alabarda (+4 puntos), un arco largo (+10 puntos), una arco compuesto egipcio* (+10 puntos), una honda (+10 puntos). Si va montado, puede llevar una lanza (+2 puntos) o una lanza de caballería (+4 puntos).
- Puede llevar armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos), y escudo (+2 puntos).
- Puede ir montado en un un caballo de guerra (+10 puntos) que puede llevar barda (+4 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 50 puntos.

Reglas especiales: *Embalsamador*.

SACERDOTE DE LOS DIOSES EGIPCIOS 60 puntos

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

Equipo: arma de mano.
Magia: un Sacerdote es un mago de nivel 1 que puede convertirse en uno de nivel 2 por +35 puntos.
Opciones:

- Puede montar en un caballo de guerra (+10 puntos) que puede llevar barda (+4 puntos).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común por un valor total máximo de 50 puntos.

* El “Arco Compuesto Egipcio” es un arco pesado y dificil de disparar, pero con una mayor capacidad destructiva. Alcance máximo: 75 cm. Fuerza: 4. Reglas especiales: Mover o disparar.

Unidades Básicas

GUERREROS DE OSIRIS

Las picas son el arma preferida de los adoradores de Osiris. Son el doble de largas que una lanza normal, e incluso más largas que las lanzas de caballería. La línea frontal de una unidad de piqueros es un impenetrable muro de acero.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero de Osiris	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Maestro Guerrero	10	3	3	3	3	1	3	2	7

Puntos: 10 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano, armadura ligera y pica.
Opciones: Pueden llevar armadura pesada por +1 punto por miniatura. Puedes transformar a un Guerrero en Músico (+10 puntos), Maestro Guerrero (+10 puntos) o Portaestandarte (+10 puntos).

ARQUEROS DE BASTI

En un ejército de Dioses Egipcios el grueso de las tropas de proyectiles lo forman los Arqueros del dios Basti, criaturas mitad humanas mitad felinas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero de Basti	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Maestro Arquero	10	3	4	3	3	1	3	1	7

Puntos: 8 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano y arco compuesto egipcio.
Opciones: Puedes transformar a un Arquero en Músico (+10 puntos), Maestro Arquero (+10 puntos) o Portaestandarte (+10 puntos).

GUERRERAS DE BASTI

Son pequeñas unidades de mujeres-felino utilizadas habitualmente para proteger los flancos de otras unidades.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrera de Basti	10	4	3	3	3	1	4	1	7
Señora Felina	10	4	3	3	3	1	4	2	7

Puntos: 7 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 8+
Armas y equipo: Dos espadas (armas de mano).
Opciones: Pueden equiparse con cuchillos lanzables (+2 puntos).
Puedes transformar a una Guerreras Felinas en Señora Felina (+10 puntos).
Reglas especiales: Las Guerreras de Basti son hostigadoras.

TIRADORES DE KHANUM

Las pequeñas unidades de hombres-cabra del dios Khanum utilizan sus hondas con letal precisión, descargando una lluvia de piedras sobre sus enemigos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tiradores de Khanum	10	4	3	3	3	1	4	1	7
Maestro Tirador	10	4	4	3	3	1	4	1	7

Puntos: 9 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 8+
Armas y equipo: Arma de mano y Honda.
Opciones: Puedes transformar a un Tirador en Maestro Tirador (+10 puntos).
Reglas especiales: Los Tiradores de Khanum son hostigadores.

JINETES

Los mejores guerreros sirven a los propositos de sus dioses a lomos de magníficos caballos de guerra..

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

Puntos: 19 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 5+
Armas y equipo: arma de mano, lanza de caballería, armadura pesada y escudo. Montan en caballos de guerra.
Opciones: Los caballos de guerra pueden equiparse con barda por +2 puntos cada uno. Puedes transformar a un Jinete en Músico (+15 puntos), Portaestandarte (+15 puntos) o Maestro Jinete (+15 puntos).

MANADA DE LEONES

Exploran por delante del ejército, atacando las líneas de suministro enemigas, las vulnerables máquinas de guerra y envolviendo el flanco de la línea de batalla enemiga. Los leones del Dios felino Basti son un valioso apoyo para el ejército de los Dioses Egipcios.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Leones	20	3	0	3	3	1	3	2	7

Puntos: 11 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 5+
Armas y equipo: Garras y dientes
Reglas Especiales: la manada de leones es *caballería rápida*.

Unidades Especiales

ESTATUAS VIVIENTES

Creados a semejanza de los propios dioses, estas grandes criaturas siembran el terror en el campo de batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Estatua	15	3	2	4	4	3	2	3	7

Puntos: 44 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 3+
Armas y equipo: arma a dos manos. La fortaleza que tienen les da una tirada de salvación por armadura de 6+.
Reglas Especiales: las Estatuas *causan miedo*.

TO-TANEM

De todos los hijos de los dioses, los To-Tanem, creados por Ptah, son los más extraños. Lentos y pesados, sus cuerpos están moldeados en la roca, tienen brillantes gemas en lugar de ojos y están armados con destructores martillos. Nada puede detenerlos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
To-Tanem	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Lider To-Tanem	8	4	3	3	4	1	2	2	9

Puntos: 7 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano y armadura ligera.
Opciones: pueden equiparse con arma a dos manos (+2 puntos), armadura pesada (+1 punto) y/o escudo (+1 punto). Puedes transformar un To-Tanem en Músico (+10 puntos), Portaestandarte (+10 puntos) o Lider To-Tanem (+10 puntos).
Reglas Especiales: los To-Tanem huyen y persiguen 5d6-2cm. Pueden efectuar *movimiento de marcha* incluso si se encuentran a menos de 20cm del enemigo.

0-1 ESCOLTA DEL EMBALSAMADOR

De entre todos los siervos de los dioses, tan solo los escogidos por Horus son seleccionados para formar la escolta personal del Embalsamador. Estos duros guerreros protegeran al Embalsamador incluso con sus vidas si fuera necesario...

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Escolta de Horus	10	4	3	3	3	1	3	1	8
Campeon de Horus	10	4	3	3	3	1	3	2	8

Puntos: 9 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano, alabarda, y armadura ligera.
Opciones: pueden equiparse con armadura pesada (+1 punto). Puedes transformar un Escolta en Músico (+10 puntos), Portaestandarte (+10 puntos) o Campeon (+10 puntos). El Portaestandarte puede llevar el estandarte mágico *Estandarte de Guerra* por su coste en puntos.
Reglas Especiales: mientras el Embalsamador siga vivo y permanezca con la unidad, la Escolta se considerará *tozuda*.

BERSERKERS DE ANNUBIS

Atacar y saquear es lo que mejor sabe hacer un guerrero berserker de Anubis...

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Berserker de Anubis	10	4	3	3	3	1	4	1	7
Campeon de Anubis	10	4	3	3	3	1	4	2	7

Puntos: 7 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano y armadura ligera.
Opciones: pueden equiparse con arma a dos manos (+2 puntos), arma de mano adicional (+2 puntos) o escudo (+1 punto). Puedes transformar un Berserker de Anubis en Músico (+10 puntos), Portaestandarte (+10 puntos) o Campeon (+10 puntos).
Reglas Especiales: están sujetos a *Furia Asesina*.

La Guardia de la Cripta
Capitán: El Señor de la Cripta
Puntos: El Señor de la Cripta y nueve momias de la Guardia de la Cripta, incluidos el Músico y el portaestandarte, tienen un coste total de 305 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse por un coste de 10 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de la Cripta	10	5	3	4	4	2	4	3	9
Guardia de la Cripta	10	2	2	3	3	1	2	1	3

Tamaño de la unidad: 10-30 (inicialmente)
Armas y equipo: armadura ligera, arma de mano y escudo. El Señor de la Cripta lleva armadura pesada, escudo, la espada *Aflicción* y la *Gema Oscura de los Condenados*. El regimiento tiene el *Estandarte de los Malditos*.
Reglas especiales: *Bienvenido a la Maldición*, I*ndependientes*, *Odio a No Muertos*, *No Muertos*.

Objetos Mágicos

Aflicción: *Aflicción es una espada de oscuro poder que tiene siglos de antigüedad y está saturada de magia impía*. Esta espada proporciona al Señor de la Cripta un +1 a la Fuerza en todos los ataques cuerpo a cuerpo. Además, el arma le permite aplicar la regla *Golpe Letal*.

Gema Oscura de los Condenados: *La Gema Oscura de los Condenados brilla con un latido de color rojo sangre que se intensifica cuando un golpe va dirigido al Señor de la Cripta y lo protege de cualquier daño*. Proporciona una tirada de salvación especial de 4+.

Estandarte de los Malditos: *El siniestro estandarte de la Guardia de la Cripta ha sido portado durante siglos por la misma.* La Guardia de la Cripta sufre una herida menos de la que sufriría normalmente al ser derrotada en combate. Por ejemplo, si la Guardia de la Cripta pierde un combate por 3 puntos, debería perder 3 miniaturas pero gracias al Estandarte pierde tan solo 2.

Reglas especiales

Bienvenido a la Maldición: *Como parte de la maldición del Señor de la Cripta, cualquier adversario abatido por el Señor o por un miembro de la Guardia de la Cripta empieza a envejecer por culpa de la magia oscura y su carne se marchita como si pasaran décadas en un abrir y cerrar de ojos. La víctima sin vida queda instantáneamente esclavizada por la voluntad del Señor y se levanta de nuevo para acompañarlo en su eterna maldición*. Si cualquier guerrero de la Guardia de la Cripta abate a un guerrero con una sola herida en su perfil de atributos inicial, se crea en su lugar una Momia que se añade a la Guardia de la Cripta y va equipado igual que el resto de la Guardia. Los puntos de victoria de la unidad no se ven afectados. Esta regla sólo se aplica a las miniaturas muertas en combate cuerpo a cuerpo, no a las miniaturas muertas de otro modo (por ejemplo unidad aniquilada al ser atrapada mientras huía).
Independientes: La Guardia de la Cripta es una unidad que actúa de manera totalmente independiente; por tanto, nunca utilizan el Liderazgo del General, aunque sea mejor que el suyo. Además, ningún personaje puede unirse a la Guardia de la Cripta.
Odio a los No Muertos: El Señor de la Cripta (no el resto de la Guardia) odia al resto de No Muertos.
No Muertos: La Guardia está formada por No Muertos, así que se aplican las reglas siguientes:
- Capitán. Si el Señor de la Cripta muere, la Compañía comenzará a desintegrarse y se convertirá en polvo. Al término de la fase en que el Capitán haya sido eliminado y al comienzo de cada turno posterior de la Compañía Maldita, esta deberá efectuar un chequeo de liderazgo. Si no lo supera, sufrirá un número de heridas igual a la diferencia entre el resultado obtenido en esta tirada y el valor de su atributo de Liderazgo, heridas que no podrán evitarse mediante ninguna tirada de salvación (ni siquiera especiales).
- Inmune a psicología (excepto el odio del Señor).
- Si resulta derrotada en combate, en vez de realizar un chequeo de desmoralización sufre una herida adicional por cada punto de diferencia entre los resultados del combate (estas heridas no pueden evitarse mediante ninguna tirada de salvación). Ten en cuenta que el Estandarte de los Condenados reduce en 1 estas heridas. - La Guardia de la Cripta sólo puede reaccionar a las cargas con mantener la posición.
- La Guardia puede hacer movimientos de marcha siempre y cuando el Señor siga con (no) vida. Si el Señor muere, la Guardia de la Cripta no podrá efectuar movimientos de marcha.
- La Guardia de la Cripta (Señor incluido) causa miedo.

Unidades Singulares

CATAPULTA
Estas terribles catapultas arrojan cantidades masivas de cráneos sobre el campo de batalla, hiriendo y desmoralizando a sus rivales.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Catapulta de craneos	-	-	-	-	4	2	-	-	-
Dotación	10	2	4	2	2	1	5	1	8

Puntos: 50 puntos.
Tamaño de la unidad: 1 catapulta y 3 esqueletos de dotación.
Armas y equipo: arma de mano.
Reglas Especiales: dispara como una catapulta (descrita en la página 120 del reglamento) pero con los siguientes cambios: la catapulta de cráneos tiene un alcance máximo de 90cm, sus impactos son de F3 y niegan la tirada de salvación por armadura. La miniatura cubierta por el agujero de la plantilla sufre un impacto de F6 que niega la TSA y causa 1d3 heridas.
Miniatura: el Lanzacráneos de Khemri.
Legalmente: Se trata de una olla caliente halfling.