

# ¡Cargad!



## WARHAMMER

### MERCENARIOS

Lista de ejército  
Regimientos de Renombre  
Campaña: La Reconquista de Tobaró



Códex Mercenarios; Dark Heresy



Mercenarios



Introducción



Introducción

DE BELLIS ANTIQVITATIS

Campaña en Sicilia



Flota Rogue Trader

# ¡Cargad!

Número 29 : Diciembre 2010

|   |   |     |
|---|---|-----|
|    | Editorial (o no).....                   | 3   |
|   | Especial: Historia de Rackham.....      | 7   |
|   | El Señor Nehek.....                     | 4   |
|    | Mercenarios (Lista de ejército).....    | 12  |
|   | Tilea.....                              | 55  |
|   | Antiguos Regimientos de Renombre.....   | 62  |
|   | Campaña: La Reconquista de Tobaró.....  | 37  |
|    | Dark Heresy.....                        | 128 |
|   | Códex Mercenarios.....                  | 136 |
|    | Rogue Traders (Flotas mercenarias)..... | 146 |
|    | Mercenarios.....                        | 149 |
|   | Campaña: Sicilia.....                   | 152 |
|    | Introducción.....                       | 156 |
|    | Introducción.....                       | 160 |
|   | Mercenarios en Warmachine.....          | 162 |
|  | Hienas.....                             | 172 |
|   | Gárgolas.....                           | 173 |



## Editorial (o no)

Año VI. Número 29

Diciembre 2.010

2010



### El Equipo ¡Cargad!

**Coordinador:** Daniel Miralles (Namarie)

**Secciones y Maquetación:** Enrique Ballesteros (Enbaji), José Guitart (Pater Zeo), Julio Rey de Perea, Manuel Cirujano (Lord Darkmoon), Alvaro Lopez, Daniel Catalán (Athros), Juan Mieza (KeyanSark), Daniel Miralles (Namarie).

**Diseño revista:** Enrique Ballesteros, Daniel Catalán.

**Diseño Logotipo:** Alberto Fernández

**Web, Suscripciones y Logística:** José Guitart (Pater Zeo).

### Portada

Alicia de Andrés

(<http://comediante.deviantart.com/>)

### Y han colaborado también...

Endakil (DBA)

Galeend (Warmachine)

Gaeko (Dark Heresy)

Lluís Gimenez (Ron & Bones)

Artículos: [articulos@cargad.com](mailto:articulos@cargad.com)

Otras cosas: [info@cargad.com](mailto:info@cargad.com)

No hace falta que os explique que 2.010 ha sido un año de profundos cambios, especialmente para ¡Cargad!. Hemos dado mucho (muchísimo) más impulso al Blog, tenemos cuenta de Facebook y Twitter, y (por fin) tenemos el esperadísimo número de Mercenarios. No vamos a intentar justificar el retraso, lo sentimos y esperamos que no vuelva a pasar; el MundoReal™ ha hecho muchos estragos en nosotros. Pero seguimos aquí, al pie del cañón, y de verdad que esperamos estar a vuestro lado mucho tiempo más.

2.010 ha visto resurgir de sus cenizas a Wizkids (los creadores de HeroClix), y ha visto morir a Rackham. Hemos tenido nueva edición de Warhammer, hemos visto cómo aparecían juegos nuevos como Kings of War o Brytenwalda, y hemos visto cómo el hobby sigue vivo, un año más. Hemos visto nacer (y crecer) a una revista a la que consideramos como aliados (El Quinto Destino), y hemos comprobado que nuestra referencia (la revista francesa Ravage) ha puesto punto final a su andadura tras tantos años en el mercado.

Algunos de nuestros colaboradores no han podido seguir (es por ello que, de momento, no tendremos más material de Flames of War) y hemos dado la bienvenida a Hoarmurel como "presentador de novedades". Relacionado con esto, hemos tomado la decisión de no publicar las novedades en la revista. Primera y más importante, porque el blog puede ofrecer las novedades con mucha más antelación (y porque podéis dar vuestra opinión sobre ello), y segunda porque la revista se orienta más a ofrecer material no sólo válido cuando sale sino durante años. Además, así nos alejamos del temido *efecto Gamusino* ;-)

Estamos estudiando cambiar de formato, así que no os extrañe si veis que uno de los próximos números es algo diferente.

Os deseamos un próspero y mejor 2.011. Que saquéis muchos seises.

Un saludo  
.-: Namarie :-.

Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y el logotipo de Warhammer 40.000 son (r), TM y/o (C) de Games Workshop Ltd. 2000-2010, registrados de varias formas en Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados.

El material sobre el Señor de los Anillos es propiedad exclusiva de (c) MMV The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises, cedidas bajo licencia a New Line Cinema y a Games Workshop Ltd.

El logo de Reinos de Hierro, el logo de WARMACHINE, los Reinos de Hierro, Hordas WARMACHINE son marcas registradas y (c) 2001-2010 Privateer Press LLC.

Cadwallon, Confrontation, Hybrid, AT-43 los logotipos de Hybrid y Rackham, Hybridés, Rag'narok, AT-43 y Wolfen son marcas registradas pertenecientes a Rackham. Todos los derechos reservados (c) 1996.2010 Rackham.

Todos los nombres de personajes, localizaciones, unidades, trasfondo, etc. de un juego es muy probable que sean TM, (R) o sean propiedad intelectual de la empresa que los ha creado o distribuido.

En algunos casos se han tomado fotografías o imágenes (ya sea mediante medios electrónicos o fotográficos) de los respectivos juegos, manuales o miniaturas; se ha hecho con la única intención de exponer de forma más gráfica lo que era. Son (c) del respectivo juego y empresa comercializadora y no se ha hecho con mala intención, sino únicamente a título informativo.

1. Tienes todo el derecho a (sin alterar nada de su contenido) copiar, fotocopiar, imprimir, distribuir, colgar en tu web, ceder, regalar, o incluso compartir para distribuir en redes P2P (emule y demás) CUALQUIER parte de "¡Cargad!", siempre que no se altere el contenido, que NO se obtenga ningún beneficio económico y (en caso de colgarlo en otra web o de otra revista) que se indique que es ¡Cargad! y que se puede obtener gratis en la dirección <http://www.cargad.com>.

2. Sobre derechos de autor y demás sólo queremos indicar que consideramos necesario poder utilizar fotos del juego "x", o la miniatura "y" para poder hablar de ella o él. De todas formas, si alguna persona, entidad, empresa, entidad metafísica, alienígena o cosa, considera que no podemos poner dicho material gráfico de su propiedad intelectual en la página web, o en el e-zine que por favor nos lo comunique y nosotros mismos lo retiraremos sin problemas.

3. Por otro lado el material inédito y creado por los colaboradores es copyright de ellos (cada uno del suyo, claro), por lo tanto si quereis utilizarlo para algun particular fuera de imprimirlo y leerlo por favor, poneros en contacto con ellos, no nos gustaría ver que alguien ha sacado de nuestro fanzine material de una persona y lo ha publicado en cualquier otro medio. (Especial mención a aquellos/as que copian cachos y los ponen como "suyos").

4. Por su parte, todas las traducciones (que las hay) tienen dos "copyrights" (indicados), el autor y el traductor. En caso que alguien quiera copiar/reproducir el original deberá pedir permiso al autor, si quiere hacerlo con la traducción deberá pedir permiso a ambos.

5. Si alguien nos envía un material (relato, personaje, fotografías, dibujos, etc.) ese alguien seguirá teniendo todos los derechos sobre dicho material, y ¡Cargad! sólo tendrá el derecho de usarlo en el e-zine. Si alguien ha enviado algo a ¡Cargad! que es tuyo, dínoslo. Y si hay pelea sobre quién es el autor lo quitamos y punto.

6. Las opiniones expresadas por los colaboradores de ¡Cargad! o algún miembro del equipo de ¡Cargad! son de esa persona, no de la revista en sí. Si algo resulta ofensivo o no está permitido, agradeceríamos un correo ([info@cargad.com](mailto:info@cargad.com)) y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.

# El Señor Mehek

Por Pater Zeo

Dicen las malas lenguas que los mercenarios sólo piensan en el oro y que no mueven ni un dedo si no es con oro por delante. Esto es absolutamente falso, por supuesto. También pueden moverse con oro en la retaguardia y en los flancos... siempre y cuando haya oro, claro.

En lo que aciertan las malas lenguas, es que para un mercenario hay pocas cosas más importantes que el oro. Y acostumbran a ser platino, mithril y diamantes. Pero claro, eso es comprensible. Al fin y al cabo ese oro al mercenario le ha costado dos costillas rotas por un garrotazo orco, unas cuantas cicatrices de metralla de la catapulta y una docena de compañeros de unidad muertos (concretamente las dos primeras filas de la unidad).

Eso explica por que la mayoría de mercenarios son humanos: por su ansia de oro. Los Altos Elfos no gustan del metal dorado (por que al fin y al cabo tienen alquimistas que los producen en masa para adornar los yelmos y los arreos de los caballos), los silvanos no quieren nada material (a menos que se pueda fumar) y los elfos oscuros tampoco están por la labor de acumular riquezas (de hecho se las gastan en sus vicios a una velocidad de espanto), los Skavens prefieren la piedra bruja (que tiene colores más bonitos), los orcos tampoco tienen una cultura económica bien definida (todos creen que todo es suyo así que no vale la pena trabajar por ello si ya es suyo), los No Muertos prefieren las especias (cuerpos y sangre) al igual que los Ogros que también prefieren las especias (y los cuerpos y la sangre, pero añaden siempre al total una fogata y una cacerola por que crudo como que no queda tan gustoso). Los únicos que parecen tener las misma afinidad por el oro son los enanos (seguramente por que a los enanos también les ha costado dos costillas rotas por un desprendimiento, unas cuantas cicatrices causadas por cosas que viven en las cavernas y las vidas de varios compañeros que se adelantaron a explorar un túnel y el túnel decidió que era un buen momento para dejar de tener oxígeno). Es por ello que de vez en cuando se ven unidades de mercenarios. Pero claro... ¿quien quiere un soldado enano mercenario que cobra lo suyo cuando tienes montones de

enanos Mata-lo-que-sea que trabajan gratis y además te quitan de encima al primer bicho gordo que entra en la batalla?

Nadie ha dicho que ser mercenario fuera fácil. Bueno sí. Todos los mercenarios dicen que es mucho mejor que trabajar la tierra. Pero eso lo dicen mientras están en la taberna bebiendo tranquilamente delante de la mitad de los campesinos de la región. Pero cuando está preparándose para recibir la carga de un dragón del caos normalmente recuerda que cuando le das con la azada la tierra no te suelta una llamarada de disformidad.

Ser mercenario es difícil. Es muy difícil. Pero no por la vida llena de sobresaltos ni por el peligro de estar yendo de batalla en batalla sin parar. No. Es difícil por una cuestión de publicidad. Porque toda la vida del mercenario gira en torno a dos cosas: el oro (o el platino, los diamantes, zafiros, rubíes... y bueno las madreperlas son aceptables y el mithril siempre es bienvenido aunque es más difícil de revender)... y la publicidad. Y si eres mercenario y no tienes renombre... no eres nadie. Bueno sí: una baja más.

Un mercenario comúnmente empieza su carrera fuera del merceraniazgo. Normalmente entra en como becario en prácticas forzadas en alguna guerra de algún señor feudal. Usualmente por el método de selección natural: te plantan una espada en el pecho y te preguntan si te unes al ejercito. Al cual el campesino medio responde "Naturalmente". Y el campesino alto también, aunque con este varía el número de espadas en el pecho. La cuestión es que alguien le pone un casco, un peto de metal, le da un escudo y una espada y le dice que empieces a caminar. Y tras varios meses caminando y cientos de kilómetros le dicen que se ponga al lado de los soldados de verdad y que si alguien les carga, se pongas delante. A eso lo ellos lo llaman disciplina y deber, pero el mercenario lo llama de una forma menos agradable y tiene el fino detalle de acordarse de toda la familia del general, los capitanes, los nobles implicados y del sargento de guardia que le puso en su momento una espada en el pecho.

Y entonces llega el momento crítico. Porque una vez terminada la batalla, si el soldado no ha sido herido le darán las gracias, dos palmaditas en la espalda y le dirán que ya puede ir volviendo para casa que aquí hemos terminado ¿Qué? No, no. Perdón, aquí se trae a las milicias pero se vuelven solas que ya son mayores y saben cuidarse por sí mismas. Así que el campesino se ve otra vez ante el camino, pero esta vez sin raciones ni nada. O bien se queda recuperándose en la casa de otro campesino, el cual es de los alrededores, de ese ejercito que acaban de vencer y en el que perdió dos hijos y que no se preocupe de nada que él cuidará de su enemigo herido con mucho mimo. "No tendrá que volver a levantarse para nada".

Y es en esta situación en la que aparece ese tipo. Ese que habla tan bien y es tan cortés. Ese que parece un tipo duro y resuelto y que tiene a la vida cogida por las parte nobles y te dice que te olvides de volver, por que se te comerán los orcos, los ogros y los lobos... por ese orden. Pero que si quiere puede enrolarse con la unidad de lanceros, espaderos que sirven como mercenarios y tener comida de verdad y una armadura de verdad y un casco de verdad y no esa cacerola abollada a la que le quitaron el asa. Ah, y el oro. No olvidemos el oro, por supuesto. Grandes riquezas, grandes tesoros y grandes ganancias. Aunque no se especifica nunca para quien, claro está.

Hay soldados que consiguen volver a casa, pero muchos se enrolan con los mercenarios para seguir viajando y tener la esperanza de pasar cerca de su pueblo algún día, o ahorrar lo suficiente para comprar el pasaje de barco para volver. Muchas grandes historias épicas comienzan con estas situaciones y hablan de gallardos guerreros que desafían al mismo destino por volver a casa. Son todas muy bonitas y seguro que alguna tendrá al menos dos versos basadas en algún hecho real.

La mayoría de soldados acaban aceptando con tal de que le den algo que llevarse a la boca (y que no sea la cachiporra de un labriego que le parta los dientes por robarles las manzanas) o para alejarse rápidamente del campesino que no quiere volver a verles

levantarse nunca más. Aunque de estas no hay ningún verso, claro y cuadra más con el mercenario pendenciero que todos tenemos en mente que con el héroe ahorrador y de costumbres espartanas que corren por las leyendas.

Y así empiezan. Pero siguen siendo unos don nadie. En esa unidad, sin fama, carisma ni marketing, normalmente cobran muy poco. Nada de grandes riquezas ni de grandes beneficios. ¿Por qué? Pues porque el noble mercader de turno no quiere contratar a “una unidad de lanceros” para que les proteja. Es más, normalmente el mercenario se pasa dos o tres batallas yendo de unidad en unidad y su papel en la batalla es ni más ni menos que estar en el flanco de las unidades más reconocidas por si les cargan por el flanco para ponerse en medio. Y esta vez sin espada en el pecho.

Pero después de dos o tres batallas los mercenarios que sobreviven empiezan a ver de que va el tema. No los contratan porque no sean buenos en lo que hacen (si después de dos o tres batallas poniéndote delante soldados de verdad que cargan a otros soldados de verdad no eres bueno en lo que haces seguramente es por que has sido muy bueno dejándote matar) sino por que un nombre como “VI unidad de lanceros” no le da seguridad a nadie. Nadie va a contratar a la “VI unidad de lanceros”, por que tienen toda la pinta de servir sólo como carnaza para las cargas por el flanco. Sin embargo los pocos que quedan, que al ser poco se vuelven inmediatamente una élite, tienen claro que “Los Lanceros Infernales”, “Paladín

y los Lanceritas” o “Los Lanceros del callejón de atrás” queda muchísimo mejor, da más seguridad y por alguna extraña razón hace que las chicas chillen y se tiren de los pelos. Y desde luego no son carnaza para las cargas por los flancos. Que va. Son especialistas en la interceptación de ataques por sorpresa en los ángulos muertos y unidades de apoyo especializadas en contracargas defensivas. Dónde va a parar.

Y es entonces cuando empiezan a ir bien las cosas. El mercenario forma parte de una unidad con renombre. Los contratos llegan y empiezan la giras de primavera de batalla en batalla vendiendo sus espadas al mejor postor (total, son lanceros y no les importa demasiado). Pero entonces se dan cuenta que los problemas están muy, muy, muy lejos de desaparecer. Es cierto que la unidad ha dejado de ser una simple unidad de lanceros para ser una unidad de lanceros de renombre... pero resulta que hay más unidades de lanceros de renombre que unidades normales (normal, la mayoría de unidades de lanceros sin renombre están un poco muertas a base de proceso de aprendizaje), así que se encuentran con un montón de especialistas de interceptación de ataques por sorpresa en los ángulos muertos y especializadas en contracargas. Cuando llegan a un campo de batalla tienen que regatear el precio, por que los Lanceros del Destino, los Lanceros Alados de Hümer, los Lanceros Con Renombre Y Sin Imaginación Para Los Nombres también están optando por el puesto. Y al final todos ven con estupor como el puesto

se lo lleva la Legión Perdida de Pirazzo. Estupor porque se llevan el puesto y porque ¿no se suponía que la puñetera legión estaba perdida? Pues no lo está tanto por que está en plena negociación de los pluses por heridas.

Y entonces la unidad o bien se convierte en una unidad con algo de renombre, o algún lumbreras tiene lo que se llama Una Idea Para Destacar. La unidad de mercenarios se reinventa a sí misma y urde una historia vistosa a su alrededor: duelistas con máscaras, lanceros perdidos de la mano de dios, tíos con pieles de pantera por encima o enanos matadores piratas (también llamados mata-loros... cosa que hace gracia hasta que conoces a los loros gigantes disformes de las islas cocodrilo y empiezas a entender algunas cosas). Y empieza la gran batalla por el renombre.

Uno de los casos más famosos del renombre es la unidad de la Legión Perdida de Pirazzo. Es curioso lo que hace la publicidad, por que la Legión perdida de Pirazzo lleva en el mercado mercenario desde hace aproximadamente unos quinientos años y cada uno de los líderes de la legión afirma a pies puntillas ser el Pirazzo original (a día de hoy nadie sabe con seguridad quien o de dónde era Pirazzo, lo único que se sabe es que un día fue a buscar sal al mercado y nunca más volvió). Y oye, la cosa funciona, por que nadie ha dudado jamás de ello ni nadie ha hecho preguntas al respecto. Por que en el fondo no importa.

Otro de los casos más famosos es el de los Asesinos de Véspero. Una unidad que realmente atemoriza a sus enemigos. Aunque claro, si la gente supiera que Véspero era un actor de vodeville con algunas nociones de esgrima que un día le dio por ponerse una de las mascararas que tenían por allí, seguro que no estaría entre los primeros puestos del ranking del mercariado.

Y lo que nadie entiende es a los gigantes mercenarios. No por que no les guste a los generales mercenarios tener uno o dos a mano, sino que cuando se les pregunta nadie entiende lo que dicen. Y es que uno espera que los gigantes sean bestias torpes y estúpidas que hablan de forma muy leeeeeentaaaaa y con un vocabulario más bien escaso. Es el caso de los gigantes que acompañan a los pieles verdes o los gigantes del caos. Sin embargo los gigantes de los mercenarios son muy diferentes. Al ser interpelados al respecto empiezan a hablar con palabras extrañas de muchas



*Luego me preguntan por qué prefiero esqueletos. Mirad, toda esta miriada de esqueletos no piden oro... Claro que no pueden hablar, pero... ¡no piden nada!*

sílabas. Comentan que el universo como tal no es tal y como nos los imaginamos y que si bien todo parece estar ligado al caos y al azar (concretamente lo pintan como que todo está sujeto a probabilidades que son múltiples de seis... y no tienen seis dedos...) pero que en el fondo según la teoría económico-festiva (aunque mucho no sabes muy bien si es la palabra adecuada) de la teoría de los juegos (nadie sabe que juego, pero el famoso filósofo Enrico Miramonte cree que se trata de una variedad del mus) todos los bandos deben ser equilibrados. Y aunque toda esa artificiosa violencia no les agrada demasiado y preferirían estar en el país de los gigantes haciendo lo que los gigantes hacen, son conscientes de su deber para con el universo y su equilibrio y que básicamente si en un lado hay gigantes batallando debería haberlos en todos. Vamos, que no los entiende ni su madre.

Pero el caso más extraño de todos es el de los Gallos de Pelea de Lumpin Croop. Lumpin, todo un genio de la publicidad y del marketing, introdujo el elemento de comedia dentro de los círculos del mercado mercenario. Se inventó que toda su unidad lo seguía en contra de su voluntad y que todas sus acciones con tal de volver a La Asamblea acaban en malentendidos que hacen que la lealtad de sus hombres sea mayor aún y lo lleven a nuevos problemas.

Bueno... todo ello es falso.

Lumpin Croop es un zorro astuto que se inventó toda esa historia para dar renombre a su unidad, y lo consiguió. Y no solo eso. Los Gallos de Pelea son Halflings, que no son buenos guerreros por naturaleza y por tanto nadie espera que hagan un papel destacado en batalla más allá de disparar dos o tres

veces, darse la vuelta y echar a correr. Pero la historia cómica urdida por Lumpin y perfectamente ejecutada en los campamentos de cada batalla por sus Gallos de Pelea hacen que todo eso no importe y los sigan contratando una y otra vez. A los que se le pregunta por ello dicen que es para mantener la moral alta o que en momentos críticos los Gallos han sido capaces de gestas que nadie creería en un halfling. Pero claro, en el fondo lo único que quieren los nobles mercaderes y generales mercenarios es reírse un rato con la vena cómica de estos pequeños sacacuartos. Y los Gallos se dedican a comer y beber una y otra vez en nombre de su jefe (a costa del campamento mercenario) a no arriesgarse demasiado en batalla y aún así seguir teniendo renombre.

Y todo ello siempre por lo mismo: por el oro. Por que claro, a la que empiezas a combatir por cosas como el honor, el deber y la patria te encuentras con que se te dan honores, reconocimiento y medallas... pero nadie te da comida. O un pasaje de vuelta a tu granja de donde saliste por el método más natural del mundo y te gustaría volver y contar historias y dártelas de hombre duro y todo eso.

Aunque claro... no siempre acaba bien. Por que al volver uno no espera encontrarse con que su mujer le ha dado por muerto y tras un tiempo se ha vuelto a casar. El campesino medio vuelve y se encuentra en esa situación desagradable en la que su mujer, que le ha dado por muerto, quiere arreglar el malentendido (normalmente intentando tener razón desde un principio dándolo por muerto, usualmente mientras duerme). O bien al volver resulta que un noble malvado (no hay nobles malvados, pero tienen que sacar dinero de donde sea por que al fin y al cabo el oro no crece de los árboles y tiene que

pagar a toda la banda de mercenarios que tiene de escolta) está haciéndole la vida imposible a su pueblo y el campesino (que de repente pasa a tener el título de héroe le guste o no, aunque él seguro que prefiere una sopa calentita que es más agradable, gracias) se ve envuelto en una rebelión popular a base de espadas y lanzas. Y se encuentra una vez más sin saber como en un campo de batalla sin comerlo ni beberlo interceptando muy expertamente cargas por sorpresa en ángulos extraños.

Y una vez llegados a este punto el campesino piensa que oye, que la tierra desde el principio estaba muy bien (y no te carga por ningún lado ni te devuelve los golpes con golpe letal, ni furia asesina y desde luego no te lanza maldiciones de los años) y que a saber por qué le dio por hacerse mercenarios de forma tan natural.

Así que, amigos míos, cuando entre ese soldado con aires de ser un tipo curtido en mil batallas y empiece a explicar las mil y una batallas que ha vivido con su unidad mercenaria. Cuando explique lo bien que cobra y lo bien que vive. Cuando os diga que todas las mujeres se rinden a sus pies (excepto las de esa taberna, también es casualidad) y que ha viajado por todos los rincones del viejo mundo... preguntaros si lo que dice es cierto o simple publicidad.

Eso es todo por esta aciaga noche.



# cial ... Especial ... Especial ...

## Breve historia de Rackham



Por Namarie

Los lectores del blog habréis visto ya que Rackham, oficialmente, ha muerto. Aún con el artículo de Historia de Warhammer por terminar, creo que es nuestro deber hacer un homenaje a la marca francesa, y repasar su breve historia. Han sido 13 años de subidas y bajadas, pero sobre todo de excelentes miniaturas que todos recordaremos. Tan sólo espero que otras marcas tomen ejemplo de lo que les ha ocurrido y por qué...

### 1996

La historia empieza con Jean Bey en Francia. Este caballero, fan de las miniaturas, funda **Rackham** con la intención de ofrecer una alternativa a **Warhammer** (el juego más de moda por entonces, con una Quinta Edición arrasando en ventas), crea la empresa, contrata a escultores, pintores y demás y se prepara para lanzar un nuevo juego.

### 1997

Aparece la primera edición de **Confrontation**. Es presentado como un juego de escaramuzas de miniaturas de metal.

Las miniaturas vienen en blisters de 1 a 4 miniaturas (y más tarde también en cajas de 1 a 8 miniaturas, dependiendo de si es un personaje o una unidad). El juego está basado en un universo fantástico propio, con las típicas razas (Orcos, Enanos, No Muertos...) y algunas innovadoras como los Lobos gigantes (Wolfen).

El juego en sí tiene la particularidad de usar cartas con el perfil de la miniatura en vez de un manual o libro de ejército. De hecho, parte del éxito se debe a que el manual se ofrece dentro del propio blister. Es decir, cuando compras una miniatura de **Confrontation**, además de la miniatura tenías el reglamento del juego y una carta con su perfil (incluso, a veces, algo de trasfondo), no siendo necesario comprar nada más (bueno, dados).

La altísima calidad de esculpido de las miniaturas (mucho mayor que la compañía líder, **Games Workshop**) hace que el juego enganche a mucho público. El juego sale en francés, alemán e italiano (incomprensiblemente no sale en inglés).

En algunos blisters aparecen, además, "ampliaciones a las reglas" en vez del reglamento: Incantation (reglas para magia) e Incarnation (reglas para jugar campañas y aventuras).



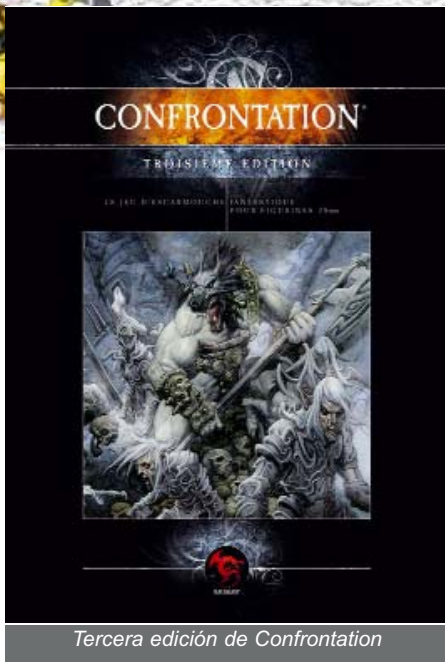
RACKHAM  
©1996-2003

A este nivel de calidad nos acostumbraría Rackham durante sus primeros años. Miniaturas muy dinámicas, muy detalladas y con unas fotografías impresionantes. Destacaban sobre todo las ilustraciones donde se mostraban las miniaturas, todas pintadas mediante NMM

Una de las grandes bazas del juego es el excelente trabajo de pintado en las cartas que acompañan a cada miniatura; en plena "época roja" de **Games Workshop**, los franceses mostraban colores naturales, degradados y sobre todo la técnica conocida como NMM (Non Metallic Metals), que consiste en no usar pinturas metálicas para pintar metales sino degradados de grises o amarillos.

### 1998

Segunda Edición de **Confrontation** (el manual nuevo empieza a aparecer en blisters). Se corrigen algunas reglas y se crean dos suplementos nuevos: Divination (plegarias) y Fortification (máquinas de guerra).



**2000**

Tercera edición de **Confrontation**, primera en tener un manual "separado" de tapa dura (en los blísters seguiría habiendo el reglamento "básico"); la principal novedad es que el manual contiene las reglas de Incantation, Incarnation, Divination y Fortification. El manual está completamente a color y con una maquetación excelente. El juego aparece también en inglés y español.

**Rackham** aumenta considerablemente su cuota de mercado y se afianza como segundo juego fantástico más jugado (después de **Warhammer**), subiendo a la primera posición en Francia.

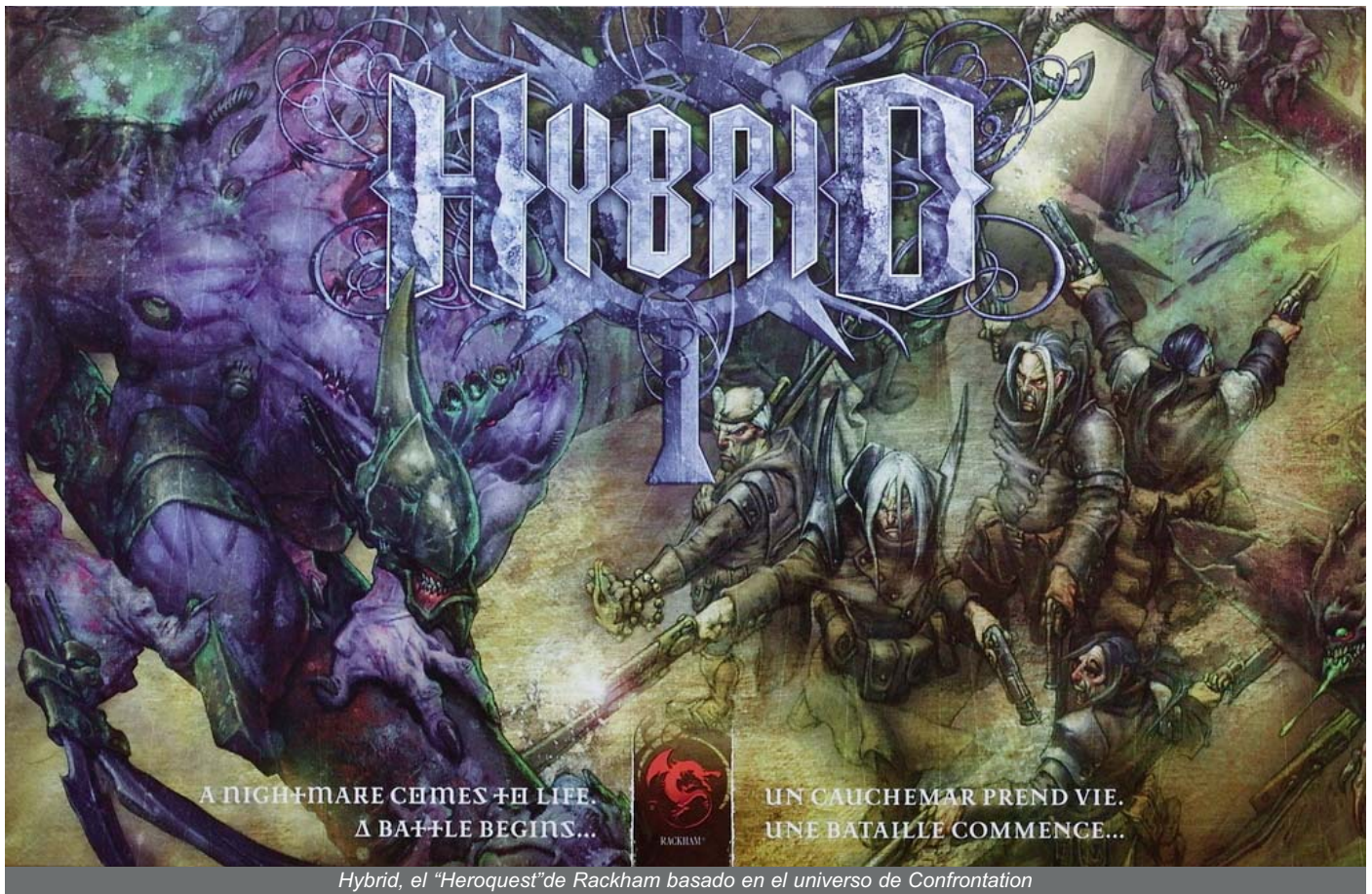
**2003**

**Hybrid**, el juego de tablero basado en el universo de **Confrontation**, ve la luz. El juego es alabado por muchos como "el **Heroquest** de **Rackham**": tableros modulares con casillas, pocas miniaturas (de hecho inicialmente era para jugar con las 13 incluidas en la caja, Grifos de Akkylaine vs Alquimistas de Dirz) y un montón de cartas lo recuerdan. El juego usa D10. Posteriormente, en la revista **Cry Havoc!** adjuntarán multitud de cartas para poder usar muchas de las miniaturas de **Confrontation** en **Hybrid**, lo que amplía la reusabilidad del juego. Las miniaturas de **Hybrid** también son usables en **Confrontation** (de hecho se dan las cartas para usarlas en **Confrontation**).

En cuanto a **Confrontation**, aparece el primer suplemento: **Rag'narok**. Dicho suplemento está orientado a poder jugar "batallas masivas" en vez de escaramuzas; es decir, poder jugar batallas "estilo **Warhammer**". Junto con el suplemento aparecen varias cajas de ejército, a un



precio que entonces nos parece caro (150 euros), pero teniendo en cuenta que vienen un montón de miniaturas de metal, no está tan mal. En el libro, además, se amplía y evoluciona el trasfondo, hablando de por qué en el mundo de **Confrontation** se había pasado de escaramuzas a grandes batallas.



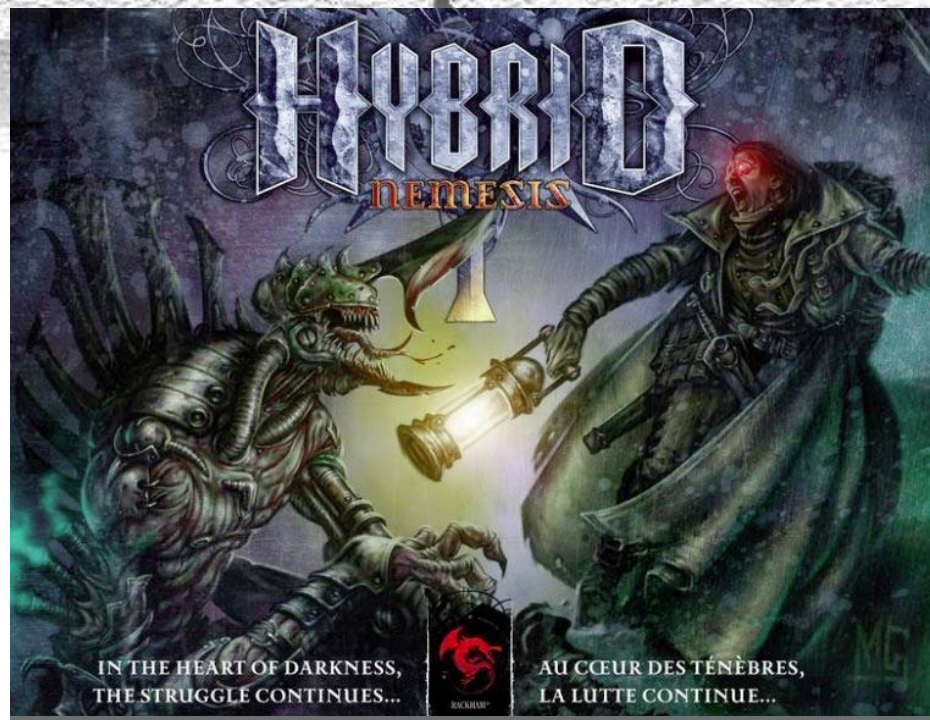
*Hybrid, el "Heroquest" de Rackham basado en el universo de Confrontation*





2004

Sale la primera (y única) expansión para **Hybrid: Nemesis**. Tres nuevas miniaturas, más de 50 cartas adicionales, nuevos tableros para ampliar el juego y dos campañas.



Nemesis, primera (y única) expansión para Hybrid

Rackham empieza a lanzar su propia revista, **Cry Havoc!**, al estilo de la **White Dwarf** de **Games Workshop**. La revista empieza siendo trimestral y pasa a bimensual. Pese a su alto precio, la revista cala hondo entre el aficionado, ya que derrocha calidad por todas sus páginas; lejos del "efecto Gamsino" de la **White Dwarf**, **Cry Havoc!** ofrece docenas de páginas útiles, no sólo con trasfondo, escenarios y tutoriales de pintura mucho más útiles que los de la competencia, sino que también regala en cada número cartas, aventuras o tableros para **Hybrid**. En los primeros números, la **Cry Havoc!** incluía una segunda revista con ayudas de juego, escenarios... Para muchos, sin duda es la mejor revista de hobby que jamás ha existido (aunque fuera algo cara, 20 euros, y exclusiva de una marca): maquetación excelente, calidad de artículos soberbia. La revista empezaría saliendo únicamente en francés, pero al año siguiente se reeditaría en inglés. Se daría la curiosa situación de, por ejemplo, salir simultáneamente la **Cry Havoc** 14 en francés y la 12 en inglés... el mismo día.

2005

Para muchos, inicio de la decadencia de la empresa francesa. **Games Workshop** empieza a caer en picado (debido al "bajón" tras las películas del **Señor de los Anillos**), y **Rackham** decide asaltar el mercado a lo grande. Para ello, entra en bolsa. Jean Bey pasa de ser CEO a ser "Jefe de diseño". Pero la línea que empieza a tomar esta "nueva **Rackham**" huele un poco mal.

A nivel de miniaturas destaca que sale el **Tarascus**, su primera "gran miniatura" de resina (al estilo **Forge World**).

A finales de año, **Rackham** lanza su propia gama de pinturas, dejando de ser la imagen de los folletos publicitarios de **Vallejo**. Las pinturas, muy densas y difíciles para la mayoría de pintores, decepcionan a muchos (cuando se dominan permiten trucos interesantes pero la mayoría de gente vuelve a **Vallejo**, **Citadel** y demás). Rackham se acerca más al "lado oscuro"...



La primera Cry Havoc, con su suplemento a la derecha.



Tarascus, el bicho enorme de resina de Confrontation.



Por primera vez, aparece una Caja de Inicio de **Confrontation**: contiene 7 miniaturas de metal (3 Wolfen y 4 Escorpiones), reglamento (en formato "librito de blister"), y destaca que sale en español.

Se rumorea que Paolo Parente, creador del cómic Dust, está trabajando con **Rackham** para adaptar su cómic a un juego de WWW (Segunda Guerra Mundial alternativa).

## 2006

A principios de año, se anuncia la primera miniatura de plástico multicomponente para **Confrontation**: una Aberración Dirz (como la que se veía en **Hybrid**). Algunos fans se quejan de este primer movimiento de **Rackham** hacia el plástico, pero la compañía hace oídos sordos.

Sale el primer (y único) suplemento para **Confrontation**: "Dogs of War", con muchas reglas sobre campañas, sobre experiencia de "patrullas", sobre terrenos, reglas para Titanes...

También sale el juego de rol **Cadwallon**, basado en el mundo de **Confrontation** (se juega con miniaturas y aparecen muchas miniaturas para dicho juego, incluso algunos tableros estilo **Hybrid**).

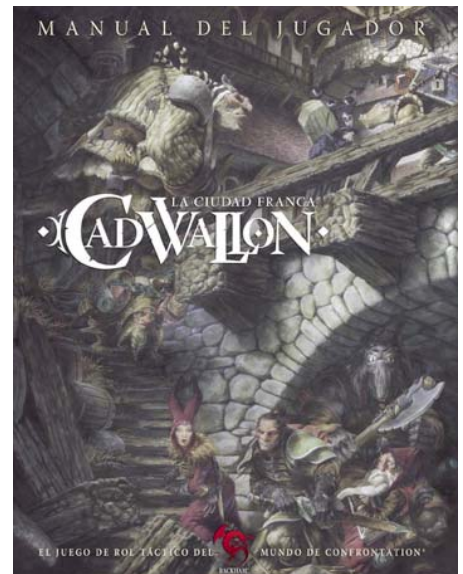
El bombazo del año, no obstante, es **AT-43** (diseño de reglas de Jean Bey, artista gráfico Paolo Parente). El juego es una apuesta arriesgada por parte de los franceses: es su primer juego ambientado en un mundo no fantástico, y es su primera incursión en el mundo de las prepintadas. Las fotos son realmente prometedoras, pero la realidad es que hay demasiada diferencia entre la miniatura "en revistas" y la miniatura "cuando te la compras". La propia **Rackham** afirma que no están pintadas al mismo nivel, pero que la gente puede repintar encima si quiere. Esta decepción con el pintado, unido a su elevado precio (una unidad de 5 humanos de plástico prepintado, 30 euros) hace que en Europa no acabe de despegar (en América tiene bastante éxito). Ambientado en un futuro alternativo (muy al estilo de Paolo Parente), hay dos facciones humanas enfrentadas, y dos razas alienígenas: una especie de "Borg", y unos simios tecnológicamente avanzados (aunque posteriormente se le añadirían dos razas más). Otro problema es que en la



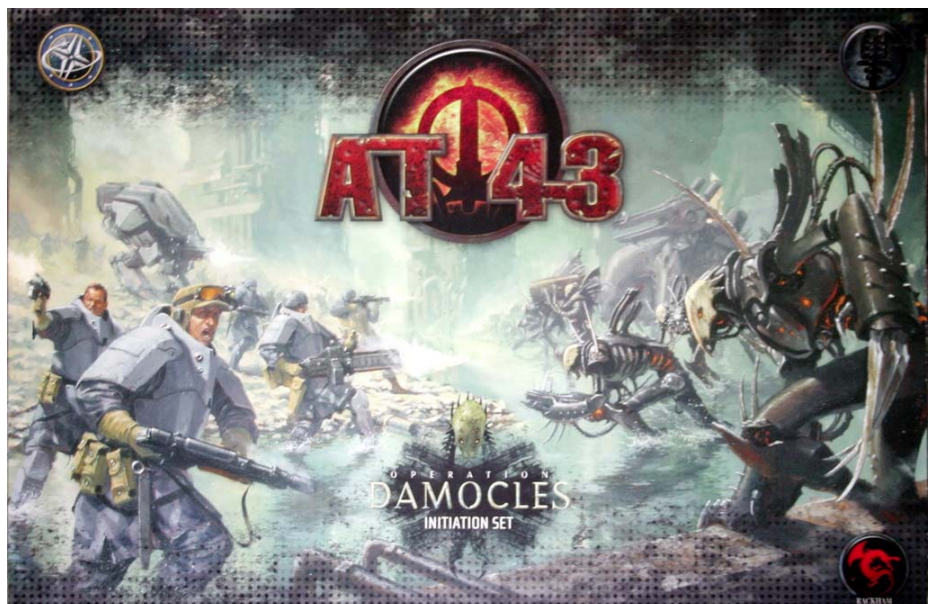
*Rackham incluso intentará probar suerte con un "set de pintura" en el que, además de nueve pinturas, incluye una miniatura exclusiva del set.*



*Primera incursión en el plástico*



*Manual de Cadwallon (el juego de rol con miniaturas, algo entre el HeroQuest y un juego de rol normal). Llegó a salir incluso en castellano. Aunque descatalogado, hoy en día se pueden encontrar todavía copias del juego en algunas tiendas.*



*AT-43 no era mal juego, pero era demasiado caro para ser plástico prepintado. Usaba un sistema de cartas que recuerda bastante a Confrontation.*

caja de inicio NO vienen las reglas completas. Para muchos, **Rackham** ha dejado de vender juegos para vender juguetes.

De momento, queda **Confrontation**, pero se oyen rumores de una nueva edición con miniaturas de plástico estilo **AT-43**.

Rackham crea la newsletter **Cry Havoc Online**, que se envía a sus clientes; básicamente con novedades. En cuanto a la **Cry Havoc**, en Marzo (#7) pasa a ser bimensual, algo más pequeña y más barata. Se produce el Clon Nefarius, la miniatura número 1.000 de **Rackham**.

Paolo Parente (el creador del arte de **AT-43**), junto con David Preti, funda **Dust Games**, con la intención de hacer juegos basados en los cómics "Dust" de Parente.

## 2007

El temor se hace realidad: **Rackham** lanza la cuarta edición de **Confrontation**, "The Age of Rag'narok". Hay muchos cambios: para empezar el sistema de juego cambia radicalmente, se simplifica mucho y se orienta más a trabajar con unidades (siendo una fusión de **Rag'narok** y **Confrontation**). Las miniaturas dejan de ser de metal y pasan a ser de plástico repintado (y de una calidad bastante baja), siguiendo el

camino de **AT-43**. La apuesta es arriesgada, y el juego fracasa estrepitosamente; miles de fans lamentan este movimiento de la compañía francesa, abandonando el juego.

Sobre **AT-43**, salen los cuatro primeros libro de ejército: **UNA**, **Therians**, **Red Block** y **Karmans**.

Paolo Parente lanza por fin **Dust** (el juego) y firma con **Rackham** que **Dust Games** pueda hacer "juegos basados en el trasfondo de **AT-43**"; es una relación parecida a la que tienen **Fantasy Flight Games** con **Games Workshop** (FFG publica juegos antiguos de GW como **Horus Heresy** o **Talisman**).



Cadwallon "el juego de mesa" (Dust Games)



Cuarta (y última) edición de **Confrontation**. Elevado precio, mala calidad de las miniaturas, reglas simplificadas... Todo lo que había hecho grande a **Confrontation**, ya no estaba.

## 2008



Jean Bey, el creador de **Rackham**, así como de sus juegos (**Confrontation**, **Hybrid**, **Cadwallon**, **AT-43**), abandona la compañía (o "es invitado a abandonar"), que pasa a llamarse **Rackham Entertainment**.

Se lanzan dos suplementos para **AT-43**: **Operation Frostbite** (miniaturas, escenografía y reglas adicionales con escenarios y efectos atmosféricos, además de una campaña completa), y **Campaign Operation Damocles**, un libro con reglas adicionales, misiones y una campaña. Salen dos ejércitos más para **AT-43**: **ONI** (algo así como zombis) y **Cogs** (una especie de alienígenas inteligentes que "recuerdan" a los **Tau** de **Warhammer 40.000**). **Fantasy Flight Games**, distribuidores de **Rackham**, anuncian en Octubre que dejan de hacerlo y que la compañía francesa deberá distribuirse a sí misma en USA y otros lugares.

## 2009

Salen las primeras "cajas de ejército" completas para **Confrontation** de plástico. La revista **Cry Havoc** deja de editarse en papel.

## 2010

**Rackham Entertainment** vende los derechos (y nombre) de **Cadwallon** a **Dust Games** (editado en español por **Edge**). El juego deja de ser de rol para ser un juego de tablero, con suplementos que incluyen miniaturas repintadas. Las miniaturas "recuerdan" mucho a las del juego de rol de **Rackham**, pero de plástico. Paolo Parente, mediante **Dust Games**, lanza por fin **Dust Tactics**. Se anuncian un juego de escaramuzas en el mundo de **Confrontation** (en Mayo) y una segunda edición de **AT-43** (en Agosto).

Por desgracia, el 28 de Octubre de 2.010, **Rackham Entertainment** anuncia su cierre.

Si me permitís la opinión, creo que las compañías que aún siguen vivas deberían escuchar más a sus clientes y menos a sus accionistas, ya que los primeros son los que a largo plazo les garantizarán la supervivencia. **Rackham** empezó con un buen juego y unas excelentes miniaturas, y mientras más se alejaba de ese buen juego y esas miniaturas, más se acercaba a su muerte. Una pena. Nos quedarán para el recuerdo sus elfos y sus Wolfen.

## Mercenarios: Lista Completa de ejército

Por Games Workshop

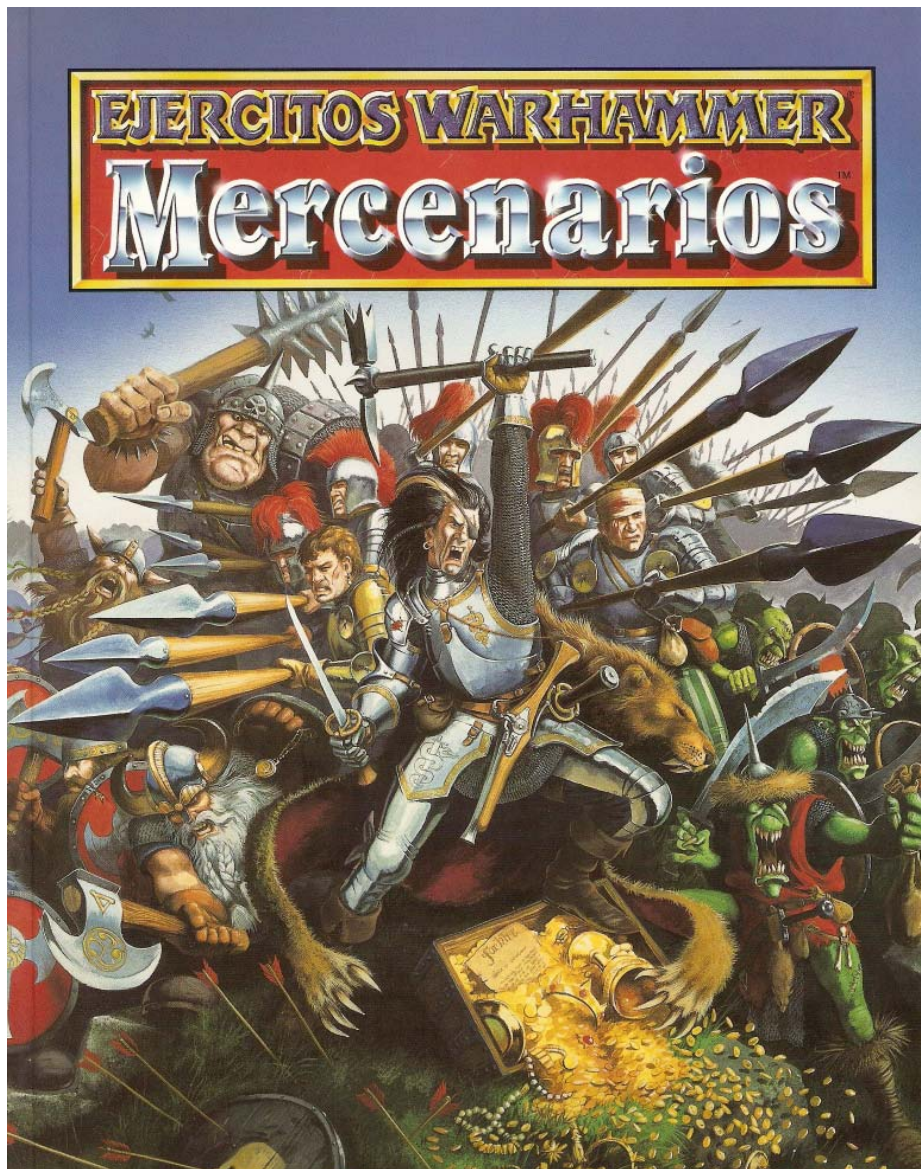
*Esta es (con algunos retoques para adaptarlo al reglamento de Octava) la lista OFICIAL de GW para Mercenarios. La han retirado de la web y del manual, pero sigue siendo vigente hoy en día (incluso en algunos torneos GW). La incluimos para todos aquellos que no hayan podido tener acceso. Es completamente OFICIAL.*

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.

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.

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 atraído a más de un presunto conquistador, como el loco Piazza 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 Baemhof y el famoso Thorson Grint. Hacia las Tierras del Sur y los legendarios tesoros de Karak-Zorn, hacia 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.*

## Reglas del ejército

- **Regimiento de Renombre.** Los Regimientos de Renombre son unidades únicas, bajo el mando de un líder especial. Estas unidades están catalogadas según su tipo (básica, especial, singular...). Nunca se puede repetir un mismo Regimiento de Renombre en un mismo ejército. El líder de un Regimiento de Renombre se considera campeón de dicha unidad a todos los efectos (por ejemplo, no puede abandonar su unidad).
- **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 lo convierte en una figura casi tan importante como el General a los ojos de los Mercenarios. Se considera a todos los efectos el *Portaestandarte de Batalla*. Además, si el Pagador muere, todas las unidades del ejército deben hacer un chequeo de

pánico; y a partir de ese momento todo el ejército tendrá *Odio* hacia la unidad enemiga que haya matado al Pagador. Tu ejército DEBE contener un Pagador. El Pagador NO puede ser el General del ejército.

## Armería

**Picas.** *Requiere ambas manos.* Las Picas son más largas que las Lanzas que suele usar la infantería, así que se aplica la regla *Luchar con filas adicionales* teniendo en cuenta que dos filas adicionales realizan ataques de apoyo. En situación habitual, si una unidad lucha habitualmente con la fila frontal más una fila de ataques de apoyo, si están armadas con picas tendrán 3 filas de ataques de apoyo (y si se trata de una Horda, 4 filas de apoyo). Además, cuando unidid carga (por el frontal) de una unidad de Caballería, Carros o Monstruos, la unidad con Picas recibe un +1 a la Fuerza en el primer turno CaC. Además, en el primer turno de cada combate, los piqueros Siempre Atacan Primero (sólo contra enemigos en el frontal, y sólo si dichos enemigos NO tienen la regla "Siempre ataca primero").

## Magia

Los Hechiceros Mercenarios pueden utilizar cualquiera de los Saberes de la Magia descritos en el reglamento.

## Objetos Mágicos

Los Mercenarios pueden usar cualquier objeto mágico listado en el Reglamento de Warhammer al coste indicado para cada objeto.

## Tipos de Unidad

A no ser que se indique lo contrario, estos son los tipos de unidad del ejército de Mercenarios:

- Como regla general, si no se especifica lo contrario, cualquier miniatura sin montura es de Infantería.
- Si la montura tiene 1 única herida, se trata de Caballería.
- Si la montura es un Pegaso, se considera Bestia Monstruosa.

## En otros ejércitos

Los Mercenarios cuentan como Fuerzas No Alineadas a nivel de Alianzas (consulta el reglamento de Warhammer, página 136).

Además, cualquier ejército de Warhammer (exceptuando Bretonia) puede contar entre sus filas con unidades elegidas de la lista de ejército de Mercenarios. A no ser que se diga lo contrario, dichas unidades deben incluirse como si fueran unidades Singulares. Los ejércitos de Enanos del Caos, Elfos Silvanos, Altos Elfos y Orcos y Goblins, NO pueden incluir Enanos.

En los escenarios que se limiten las tropas a usar, no se podrán incluir Mercenarios ni Regimientos de Renombre a no ser que lo indique explícitamente en los escenarios. Esto se aplica también a las campañas temáticas (por ejemplo las que vamos publicando en ¡Cargad!). La excepción es que en caso de campañas (o escenarios) que incluyan el ejército de Mercenarios; dicho ejército de Mercenarios puede incluir Regimientos de Renombre de la forma habitual.

Las unidades Regimientos de Renombre no siguen estas normas; la inclusión de un Regimiento de Renombre en un ejército que no sea de Mercenarios está generalmente limitada; en su regla Regimientos de Renombre indica quién puede incluir dicha unidad y con qué categoría.

## Comandantes

### General Mercenario

|                    | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| General Mercenario | 4 | 6  | 5  | 4 | 4 | 3 | 6 | 4 | 9 |

**Coste:** 90 puntos

**Equipo:** arma de mano.

**Equipo adicional:** Puede equiparse con Mangual (+3 puntos), alabarda (+6 puntos), lanza (+3 puntos) o lanza de caballería (+6 puntos). Además, puede equiparse con arco largo (+15 puntos), ballesta (+15 puntos), pistola (+10 puntos) o ristra de pistolas (+20 puntos). Puede llevar armadura ligera (+3 puntos) o pesada (+6 puntos), y puede llevar escudo (+3 puntos).

**Objetos mágicos:** Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 100 puntos.

**Monturas:** Puede montar en un Pegaso (+50 puntos) o caballo de guerra (+15 puntos), este último puede llevar barda (+6 puntos).

### Gran Hechicero Mercenario

|                           | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Gran Hechicero Mercenario | 4 | 3  | 3  | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 8 |

**Coste:** 175 puntos

**Equipo:** arma de mano.

**Magia:** Es un mago de nivel 3. Puede pasar a Nivel 4 por +35 puntos.

**Objetos mágicos:** Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 100 puntos.

**Monturas:** Puede montar en un caballo de guerra (+15 puntos) con barda (+6 puntos).

## Héroes

### Capitán Mercenario

|                    | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Capitán Mercenario | 4 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |

**Coste:** 50 puntos

**Equipo:** arma de mano.

**Equipo adicional:** Puede equiparse con arma de mano adicional (+4 puntos), arma a dos manos (+4 puntos), mangual (+2 puntos), alabarda (+4 puntos), lanza (+2 puntos) o lanza de caballería (+4 puntos). Además, puede equiparse con arco largo (+10 puntos), ballesta (+10 puntos), pistola (+7 puntos) o ristra de pistolas (+14 puntos). Puede llevar armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos), y puede llevar escudo (+2 puntos).

**Objetos mágicos:** Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 50 puntos.

**Monturas:** Puede montar en un Pegaso (+50 puntos) o caballo de guerra (+10 puntos), este último puede llevar barda (+4 puntos).

### Hechicero Mercenario

|                      | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Hechicero Mercenario | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 7 |

**Coste:** 60 puntos

**Equipo:** arma de mano.

**Magia:** Es un mago de nivel 1. Puede pasar a Nivel 2 por +35 puntos.

**Objetos mágicos:** Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 50 puntos.

**Monturas:** Puede montar en un caballo de guerra (+10 puntos), que puede llevar barda (+4 puntos).

### 1 Pagador

|         | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Pagador | 4 | 4  | 4  | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 8 |

**Coste:** 55 puntos

**Equipo:** arma de mano.

**Equipo adicional:** Puede equiparse con arma de mano adicional (+4 puntos), arma a dos manos (+4 puntos), mangual (+2 puntos), alabarda (+4 puntos), lanza (+2 puntos) o lanza de caballería (+4 puntos). Además, puede equiparse con arco largo (+10 puntos), ballesta (+10 puntos), pistola (+7 puntos) o ristra de pistolas (+14 puntos). Puede llevar armadura ligera (+2 puntos) o pesada (+4 puntos), y puede llevar escudo (+2 puntos).

**Objetos mágicos:** Puede elegir objetos mágicos hasta un máximo de 50 puntos.

**Monturas:** Puede montar en un caballo de guerra (+10 puntos) que puede llevar barda (+4 puntos).

### Monturas

|                   | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Caballo de Guerra | 8 | 3  | -  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |
| Pegaso            | 8 | 3  | -  | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 6 |

**Reglas Especiales:** el Pegaso puede *Volar* y es una *Bestia Monstruosa*.

## Unidades Básicas

### Piqueros

|                 | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Piquero         | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Campeón Piquero | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 7 |

**Coste:** 10 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** arma de mano, armadura ligera, pica.

**Equipo adicional:** Puede cambiar su armadura ligera por armadura pesada (+1 punto/miniatura).

**Reglas Especiales:** Picas.

**Grupo de Mando:** La unidad puede equiparse con músico (+10 puntos), portaestandarte (+10 puntos) o campeón (+10 puntos).

### Ballesteros

|            | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Ballestero | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Tirador    | 4 | 3  | 4  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

**Coste:** 8 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** arma de mano, ballesta.

**Grupo de Mando:** La unidad puede equiparse con músico (+10 puntos), portaestandarte (+10 puntos) o tirador (+10 puntos).

### Duelistas

|                  | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Duelista         | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 7 |
| Campeón Duelista | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 7 |

**Coste:** 5 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 8+

**Equipo:** arma de mano.

**Equipo adicional:** Puede equiparse con rodela (se considera escudo; +1 punto/miniatura), arma de mano adicional (+1 punto/miniatura) o pistola (+4 puntos/miniatura). Además, pueden llevar cuchillos arrojadizos (+2 punto/miniatura).

**Reglas Especiales:** Hostigadores.

**Grupo de Mando:** La unidad puede equiparse con músico (+10 puntos), portaestandarte (+10 puntos) o campeón (+10 puntos).

### Caballería pesada

|                   | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Caballero         | - | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 |
| Campeón Caballero | - | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 8 |
| Caballo de Guerra | 8 | 3  | -  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**Tipo de unidad:** Caballería

**Coste:** 19 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Equipo:** arma de mano, armadura pesada, lanza de caballería y escudo.

**Equipo adicional:** El Caballo de Guerra puede llevar Barda (+2 puntos/miniatura).

**Grupo de Mando:** La unidad puede equiparse con músico (+15 puntos), portaestandarte (+15 puntos) o campeón (+15 puntos).

### Caballería ligera

|                   | M | HA | HP | F | R | H | I | A  | L |
|-------------------|---|----|----|---|---|---|---|----|---|
| Jinete            | - | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1  | 7 |
| Campeón Jinete    | - | 3  | 3* | 3 | 3 | 1 | 3 | 1* | 7 |
| Caballo de Guerra | 8 | 3  | -  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1  | 5 |

**Tipo de unidad:** Caballería

**Coste:** 11 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Equipo:** arma de mano.

**Equipo adicional:** Las miniaturas pueden equiparse con Lanza (+1 punto/miniatura), arco (+4 puntos/miniatura), y/o escudo (+2 puntos/miniatura).

**Reglas Especiales:** Caballería rápida. \*Si la unidad lleva Arcos, el Campeón Jinete tiene HP4. Si no, el Campeón Jinete tiene 2 ataques.

**Grupo de Mando:** La unidad puede equiparse con músico (+15 puntos), portaestandarte (+15 puntos) o campeón (+15 puntos).

## Unidades Básicas (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 Tobaró. El regimiento fue reclutado en Tobaró 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.

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.

Tan pronto como la expedición llegó a las aguas de Lustria, empezó a encontrarse con problemas. Cuando los mercenarios habían desembarcado, los marineros de los barcos levaron el ancla y los abandonaron, llevándose consigo los cofres de la paga. 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 estaban entrenados hasta los exigentes niveles exigidos por Pirazzo. 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 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 con las fuerzas suficientes para expulsarlos de las avenidas. La primera emboscada se encontró con una lluvia de virotos 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 virotos, 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. 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. 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 volvieron a Tilea.

|            | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Legionario | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Pirazzo    | 4 | 4  | 4  | 4 | 3 | 1 | 4 | 2 | 8 |

**Coste:** La unidad mínima (10 miniaturas, formadas en un frontal de 5 miniaturas), incluyendo 9 Legionarios (con portaestandarte y músico) más Pirazzo cuesta 160 puntos. Pueden incluirse más miembros; si amplías las primera fila, éstos cuentan 9 puntos/miniatura; si son de la segunda o posteriores filas, 10 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** Se considera que todos los Legionarios tienen arma de mano, armadura ligera. La primera fila lleva Ballesta. La segunda y posteriores Picas. Pirazzo está equipado con arma de mano y armadura pesada.

**Reglas Especiales:** Picas. Sólo dispara la primera fila.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Condes Vampiro y Bretonia) puede incluir la Legión Perdida de Pirazzo como unidad Especial.



## Unidades Básicas (Regimientos de Renombre) Guardia Republicana



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.

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 uno 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.

|                     | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Guardia Republicano | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Ricco               | 4 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |

**Coste:** Ricco "El Desarrapado" más 9 Guardias Republicanos (incluyendo un Músico y un Portaestandarte) tienen un coste de 180 puntos. Puedes incluir Guardias Republicanos adicionales por 12 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** Pica, armadura pesada. Ricco lleva armadura pesada y dos armas de mano.

**Reglas Especiales:** Picas.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia) puede incluir la unidad como unidad Especial.

## Unidades Básicas (Regimientos de Renombre)

### La Compañía Leopard

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 Leopardo, y 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. 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 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 imaculada, y disfrutaban de lo mejor que la ciudad podía ofrecer en comida, vino y entretenimiento, así que se enfadaron muchísimo. 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 desafiadamente frente a Lorenzo durante dos semanas más de feroz asedio.

Por último, Lorenzo decidió ofrecerle a Leopold una oferta que no podía rechazar. 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 golpeará, ¡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.

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

**Coste:** Leopold y 9 Piqueros (incluyendo un Músico y un Portaestandarte) tienen un coste de 210 puntos. Puedes incluir Piqueros adicionales por 12 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** Pica, armadura ligera. Leopold lleva armadura pesada, pistola y arma de mano.

**Reglas Especiales:** Picas, Inmunes a psicología

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia) puede incluir la unidad como unidad Especial.

## Unidades Básicas (Regimientos de Renombre)

### Compañía Alcatani



y en general haciéndole la vida imposible a los pobres y trabajadores campesinos. En Buccolía, 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 su 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

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 Buccolía, 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

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

**Coste:** Rodrigo y 9 Piqueros (incluyendo un Músico y un Portaestandarte) tienen un coste de 125 puntos. Puedes incluir Piqueros adicionales por 9 puntos/miniatuara.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** Pica, armadura ligera. Rodrigo lleva armadura pesada y dos armas de mano.

**Reglas Especiales:** Picas

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia) puede incluir la unidad como unidad Especial.

## Unidades Básicas (Regimientos de Renombre)

### Asesinos 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 píqueros 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 agujón 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.



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

**Coste:** Véspero y 4 Duelistas cuestan 125 puntos. Puedes incluir Duelistas adicionales por 10 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Equipo:** Dos armas de mano, cuchillos arrojados (armas arrojadas) y capa (tirada de salvación por armadura de 6+ en combate cuerpo a cuerpo).

**Reglas Especiales:** *Hostigadores*. Vespero causa *Miedo* (objeto mágico).

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia) puede incluir la unidad como unidad Especial.

## Unidades Básicas (Regimientos de Renombre)

### 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 infligir 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.

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

**Coste:** La unidad mínima (10 miniaturas), compuesta por Maximilian y 9 Tiradores más (entre ellos un Músico y un Portaestandarte) cuesta 180 puntos. Puedes incluir Tiradores adicionales por 11 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** arma de mano, armadura ligera, ballesta.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia) puede incluir la unidad como unidad Singular.

## Unidades Básicas (Regimientos de Renombre)

### Ballesteros de Asedio



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 Tobaró, 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.

|                     | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Balletero de Asedio | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Braganza            | 4 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |

**Coste:** Braganza más nueve Ballesteros de Asedio (incluyendo un Músico y un Portaestandarte) tienen un coste de 185 puntos. Puedes incluir Ballesteros de Asedio adicionales por 11 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** Ballesta, armadura pesada, arma de mano y pavés. El Pavés es un escudo enorme apoyado en el suelo que proporciona una tirada de salvación por armadura de 5+ contra proyectiles (incluidas máquinas de guerra y proyectiles mágicos); los Ballesteros de Asedio tienen, pues, una tirada de salvación de 5+ en combate cuerpo a cuerpo y una tirada de salvación por armadura de 3+ contra proyectiles. Luca Braganza lleva armadura pesada, ballesta, arma de mano y pistola.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia y Skavens) puede incluir la unidad como unidad Especial.

## Unidades Básicas (Regimientos de Renombre)

### Cazadores de Voland



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.

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 manirroto 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.

|                   | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Cazador           | - | 4  | 3  | 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 |
| Voland            | - | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |
| Caballo de Guerra | 8 | 3  | -  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**Coste:** Voland más cuatro Cazadores (incluyendo un Músico y un Portaestandarte) tienen un coste de 195 puntos. Puedes incluir Cazadores adicionales por 24 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Equipo:** Arma de mano, armadura pesada, lanza de caballería y escudo. Van montados en caballo de guerra con barda.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia) puede incluir la unidad como unidad Singular.

## Unidades Básicas (Regimientos de Renombre)

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 molestar 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

### Perros del Desierto

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 oír 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 continua 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.

|                        | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Perro del Desierto     | - | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Ibn el Portaestandarte | - | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 0 | 7 |
| Jeque Shufti           | - | 4  | 4  | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 8 |
| Al Muktar              | - | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |
| Caballo de Guerra      | 8 | 3  | -  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**Coste:** Al Muktar, Ibn (Portaestandarte), el Jeque Shufti más tres Perros del Desierto (incluido un Músico) tienen un coste de 245 puntos. Puedes incluir Perros del Desierto adicionales por 13 puntos/miniatuura.

**Tamaño de la unidad:** 6+

**Equipo:** Arma de mano y escudo. Montan un Caballo de Guerra. El Jeque Ahmed Shufti lleva la Cimitarra de Dakisir. Ibn lleva el Estandarte Negro de los Muktarhin.

**Reglas Especiales:** Caballería rápida.

**Objetos Mágicos:** La Cimitarra de Dakisir proporciona al Jeque Shufti un +2 a la Fuerza cuando carga, y un +1 a la Fuerza en el resto de turnos. El Estandarte Negro de los Muktarhin añade +1d3 a la resolución del combate de los Perros del Desierto.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia y Reyes Funerarios de Khemri) puede incluir la unidad como unidad Singular.



## Unidades Especiales

### Ogros Mercenarios

|                         | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Ogro Mercenario         | 6 | 3  | 2  | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 7 |
| Campeón Ogro Mercenario | 6 | 3  | 2  | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 7 |

**Coste:** 35 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 3+. **Tipo de unidad:** infantería monsturosa.

**Equipo:** arma de mano.

**Equipo adicional:** Pueden ir equipados con arma de mano adicional (+6 puntos/miniatura) o arma a dos manos (+6 puntos/miniatura). Pueden llevar armadura ligera (+3 puntos/miniatura).

**Reglas Especiales:** Los Ogros causan *miedo*.

**Grupo de Mando:** La unidad puede equiparse con músico (+10 puntos), portaestandarte (+10 puntos) o campeón (+10 puntos).

### Enanos Mercenarios

|                          | M | HA | HP | F | R | H | I | A  | L |
|--------------------------|---|----|----|---|---|---|---|----|---|
| Enano Mercenario         | 3 | 4  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1  | 9 |
| Campeón Enano Mercenario | 3 | 4  | 3* | 3 | 4 | 1 | 2 | 1* | 9 |

**Coste:** 7 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** arma de mano, armadura ligera.

**Equipo adicional:** Pueden ir equipados con ballesta (+5 puntos/miniatura), y/o con arma a dos manos (+2 puntos/miniatura). Pueden llevar armadura pesada (+1 puntos/miniatura) y/o escudo (+1 punto/miniatura).

**Reglas Especiales:** Odio a pielesverdes. Los Enanos siempre huyen y persiguen 2d6-1. Siempre pueden marchar (no necesitan hacer chequeo de Liderazgo). \*Si la unidad lleva Ballestas, el Campeón tiene HP4. Si no, tiene 2 ataques.

**Grupo de Mando:** La unidad puede equiparse con músico (+10 puntos), portaestandarte (+10 puntos) o campeón (+10 puntos).

### Incursores Nórdicos

|                  | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Incursor         | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 7 |
| Campeón Incursor | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 7 |

**Coste:** 7 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** arma de mano y armadura ligera.

**Equipo adicional:** Pueden llevar escudo (+1 punto/miniatura). Pueden llevar arma a dos manos (+2 puntos/miniatura), arma de mano adicional (+2 puntos/miniatura) o mayal (+1 punto/miniatura).

**Reglas Especiales:** Furia Asesina.

**Grupo de Mando:** La unidad puede equiparse con músico (+10 puntos), portaestandarte (+10 puntos) o campeón (+10 puntos).

### Escolta del Pagador

|                 | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Escolta         | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |
| Campeón Escolta | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 8 |

**Coste:** 9 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** arma de mano, armadura ligera, alabarda.

**Equipo adicional:** Pueden llevar armadura pesada (+1 punto/miniatura).

**Reglas Especiales:** Mientras el pagador esté en la unidad, son *Tozudos*.

**Grupo de Mando:** La unidad puede equiparse con músico (+10 puntos), portaestandarte (+15 puntos) o campeón (+15 puntos).

### Halflings

|                  | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Halfling         | 4 | 2  | 4  | 2 | 2 | 1 | 5 | 1 | 8 |
| Campeón Halfling | 4 | 2  | 5  | 2 | 2 | 1 | 5 | 1 | 8 |

**Coste:** 6 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** arma de mano y arco.

**Equipo adicional:** Las miniaturas pueden cambiar el arco por lanza, armadura ligera y escudo sin coste adicional (en ese caso el Campeón tendrá HP4 A2).

**Reglas Especiales:** *Cruzar bosques*.

**Grupo de Mando:** La unidad puede equiparse con músico (+10 puntos), portaestandarte (+10 puntos) o campeón (+10 puntos).

## Unidades Especiales (Reinos Ogros)

**Reinos Ogros:** Estas unidades son del ejército de Reinos Ogros, y pueden contratarse como unidad Especial en un ejército Mercenario. También pueden contratarse como unidad Singular en el resto de ejércitos (salvo Bretonia)..

**Reglas Especiales:** Estas cuatro unidades tienen la regla *Aremetida*: una unidad de 3+ ogros que cargue 6UM o más causa 1 impacto automático con su F por cada ogro en la primera fila. Además, todos ellos causan *Miedo* y son *Infantería Monstruosa*. Consulta el libro de Reinos Ogros para saber más acerca de estas unidades y aclarar dudas.

### Ogros Toro

|            | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Ogro Toro  | 6 | 3  | 2  | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 7 |
| Aplastador | 6 | 3  | 2  | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 7 |

**Coste:** 35 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 3+

**Equipo:** maza ogra (arma de mano con *poder de penetración*).

**Equipo adicional:** arma de mano adicional (+4 pt/min.) o puño de hierro (al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo puede ser usado como arma de mano adicional o como escudo, +5 pt/min.). Pueden llevar armadura ligera (+3 pt/min.). Puedes convertir un Ogro en Aplastador (+20 puntos), músico (+10 puntos) o portaestandarte (+20 puntos), que puede llevar un Gnoblar Avisador (permite usar la regla *¡Cuidado Señor!* incluso en unidades de 3 miniaturas).

**Regimiento de Renombre:** Reinos Ogros (ver arriba).

### Ogros Tripasduras

|                  | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Ogro Tripasduras | 6 | 3  | 2  | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 8 |
| Tripasduras Jefe | 6 | 3  | 2  | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 8 |

**Coste:** 48 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 3-16

**Equipo:** armadura pesada, arma a dos manos. Puedes convertir un Tripasduras en Jefe (+20 puntos), portaestandarte (+20 puntos) o músico (+10 puntos). El Portaestandarte puede llevar un Gnoblar Avisador (ver Ogros Toro) y/o estandarte mágico de Reinos Ogros de hasta 50 puntos (consulta el libro de Reinos Ogros).

**Regimiento de Renombre:** Reinos Ogros (ver arriba).

### Ogros Sueltafuegos

|              | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Sueltafuegos | 6 | 3  | 3  | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 7 |
| Puñotrueno   | 6 | 3  | 3  | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 7 |

**Coste:** 55 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 2-5

**Equipo:** armadura ligera, cañón sueltafuegos. El Cañón Sueltafuegos tiene un alcance de 12". Para saber los impactos de cada disparo, usa el dado de artillería (si sale Problemas, la unidad de Sueltafuegos recibe 1d6 impactos F4); tira para impactar después de saber el número de disparos. Los impactos son de F4 con poder de penetración. Una vez disparado, para volver a disparar tienen que estar un turno sin mover ni disparar ni combatir en CaC. Mover y disparar. No hay penalizadores por movimiento, alcance ni disparos múltiples. El cañón se usa en combate cuerpo a cuerpo como maza ogra (arma de mano con *poder de penetración*).

**Regimiento de Renombre:** Reinos Ogros (ver arriba).

### Ogros Comehombres

|             | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Comehombres | 6 | 4  | 4  | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 8 |

**Coste:** 80 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 1+

**Equipo:** armadura ligera, maza ogra (arma de mano con *poder de penetración*).

**Equipo adicional:** armadura pesada (+1 punto/miniatura). Cada Comehombres puede substituir su garrote por una espada larga catayana (poder de penetración, HA+1, I+1), arma a dos manos o ristra de pistolas ogra (se considera ristra de pistolas pero con alcance 24"; el primer disparo 24+1d6"), por +6 puntos/miniatura. Los miembros de la unidad pueden ir con equipo distinto entre ellos.

**Reglas Especiales:** Inmunes a psicología. Tozudos.

**Regimiento de Renombre:** Reinos Ogros (ver arriba).

## Unidades Especiales (Regimientos de Renombre)

### 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 Gnashrak 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 disparar, 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 agradecer 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!

|                         | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Ogro de Golgfag         | 6 | 3  | 2  | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 7 |
| Skaff (Portaestandarte) | 6 | 3  | 2  | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 7 |
| Golgfag                 | 6 | 5  | 2  | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 8 |

**Coste:** Golgfag y tres Ogros más (incluyendo un músico y al portaestandarte Skaff) tienen un coste de 285 puntos. Puedes incluir Ogros adicionales por 45 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 4+. **Tipo de unidad:** Infantería monstruosa.

**Equipo:** dos armas de mano, armadura ligera.

**Reglas Especiales:** Los Ogros de Golgfag causan miedo.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia) puede incluir la unidad como unidad Singular.

## Unidades Especiales (Regimientos de Renombre) 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 muchos de sus habitantes desarrollan 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.

Como todos los salvajes de las Tierras del Norte, Beorg desprecia la debilidad de los hombres llamados

inferiores. No le importan las llamadas tierras civilizadas que se hallan al Sur. Cuando los ejércitos del Caos marcharon contra las tierras del Imperio, Beorg se unió 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 luchando contra hombres con rasgos de oso. 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 rápidamente. De noche, los Hombres Oso se sentaban alrededor del fuego, bebiendo como sólo los norteños pueden beber, ¡y cantando ruidosas sagas de sus aventuras!

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

**Coste:** Beorg y nueve Hombres Oso adicionales (incluidos un músico y Oerl el Joven, portaestandarte) cuestan 255 puntos. Puedes añadir Hombres Oso adicionales por 8 pts/miniatuira.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** Los Hombres Oso (incluido Oerl el Joven) llevan armadura ligera, arma de mano y escudo. Beorg es un hombre-oso de verdad, y lucha sólo con sus garras y fauces; además lleva el Colmillo de Oso (talisman que proporciona tirada de salvación especial de 4+) y Oerl el Joven lleva el Estandarte del Oso (estandarte mágico que proporciona a la unidad entera un +1 a las tiradas para impactar en el primer turno de cada combate).

**Reglas Especiales:** Furia asesina.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia, Altos Elfos, Elfos Silvanos y Hombres Lagarto) puede incluir la unidad como unidad Singular.

## Unidades Especiales (Regimientos de Renombre)

### Gallos de Pelea

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.



|                           | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Halfling (Gallo de Pelea) | 4 | 2  | 4  | 2 | 2 | 1 | 5 | 1 | 8 |
| Ned Hamfist               | 4 | 2  | 5  | 2 | 2 | 1 | 5 | 1 | 8 |
| Lumpin Croop              | 4 | 3  | 5  | 3 | 3 | 2 | 6 | 2 | 9 |

**Coste:** Lumpin Croop y cinco Halflings adicionales (incluidos un músico y el portaestandarte Ned Hamfist) cuestan 90 puntos. Puedes añadir más Gallos de Pelea por 7 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 6-20

**Equipo:** Arma de mano, arco. Lumpin Croop lleva además armadura ligera y escudo.

**Reglas Especiales:** Hostigadores, Cruzar bosques

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia) puede incluir la unidad como unidad Singular.

### Jinetes 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). Alquilalos... pero ten en cuenta que su lealtad puede cambiar en mitad de la batalla.



|              | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Hobgoblin    | - | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 6 |
| Oglah Khan   | - | 5  | 4  | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 7 |
| Lobo Gigante | 9 | 3  | 0  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 |

**Coste:** Oglah Khan y cinco Hobgoblins, incluyendo músico y portaestandarte, tienen un coste de 190 puntos. Puedes añadir más Hobgoblins por 15 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 6-20

**Equipo:** Arma de mano, lanza, arco, armadura ligera y escudo. Todos van montados en Lobos Gigantes. El Portaestandarte lleva el Pellejo de Wulfag.

**Reglas Especiales:** Caballería rápida.

**Objetos Mágicos:** El Pellejo de Wulfag obliga a la unidad a perseguir siempre que gane un combate y la unidad huya. Cuando persigue, la unidad puede sumar +1d6 UM a la distancia de persecución.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia, Enanos, El Imperio, Altos Elfos y Elfos Silvanos) puede incluir la unidad como unidad Singular.

## Unidades Especiales (Regimientos de Renombre) Matadores Piratas



Drong el Largo, que como su nombre indica era un Enano bastante alto y que pretendía ser descendiente de un tal Drong el Duro, legendario 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 mascarón 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, Drong 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!

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

**Coste:** Drong el Largo más nueve Matadores Piratas (incluidos un músico y un portaestandarte) cuestan 195 puntos. Puedes añadir más Matadores por 12 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10-30

**Equipo:** ¡Muchas pistolas! Se considera que en CaC todos ellos tienen un ataque adicional siempre, y los ataques son todos de F4 con poder de penetración. En fase de disparo tienen Ristra de Pistolas (ver reglamento página 91).

**Reglas Especiales:** Inmunes a desmoralización. Siempre pueden marchar (no necesitan hacer chequeos de Liderazgo). Huyen y persiguen 2d6-1.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia, Enanos del Caos, Elfos Silvanos, Altos Elfos y Orcos y Goblins) puede incluir la unidad como unidad Singular.

## Unidades Especiales (Regimientos de Renombre)

### Orkos Akorazados



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.

Ruglud Mascahuesos era 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. 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 encontró 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: "Vamos a enzeñarlez cómo 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.

|                         | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Orko Akorazado          | 4 | 3  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| Larva (Portaestandarte) | 4 | 2  | 3  | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 6 |
| Ruglud Mascahuesos      | 4 | 5  | 3  | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 8 |

**Coste:** Ruglud, Larva (el Portaestandarte) y ocho Orkos Akorazados, incluyendo músico, tienen un coste de 190 puntos. Puedes añadir más Orkos por 12 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** Rebanadora (+1F cuando cargan), armadura pesada, ballesta. Larva lleva armadura pesada y arma de mano, pero no lleva ballesta.

**Reglas Especiales:** Ignoran pánico de pielesverdes. Larva tiene tira de salvación especial de 3+ y no puede lanzar ni aceptar desafíos. Animosidad: a principio de turno, si no están trabados en combate cuerpo a cuerpo lanza 1d6; si obtienes un 1, lanza otro 1d6; con 1-2 la unidad dispara a la unidad más cercana (se considera que tienen 360° de visión en este caso), con 3-6 no pueden mover ni disparar ese turno.

**Objetos Mágicos:** El estandarte mágico de Larva da +2 a la resolución de combate en vez del +1 habitual; además, si muere Larva, el estandarte no lo puede coger ningún Orco en su lugar (¡da mala suerte!).

**Regimiento de Renombre:** Un ejército de Orcos y Goblins puede usar los Orkos Akorazados como unidad Especial. Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia, Enanos, Altos Elfos y Elfos Silvanos) puede incluir la unidad como unidad Singular.

## Unidades Especiales (Regimientos de Renombre) Desolladores de Mengil



Incluso entre los Elfos Oscuros de Naggaroth, una nación afamada por su crueldad, Mengil de Clar Karond es conocido por su naturaleza especialmente sanguinaria. Su maldad y su capacidad para matar a la ligera hace que muchos Elfos Oscuros piensen de él que es un asesino loco, impredecible, y se le mira con recelo y desconfianza.

El padre de Mengil, Kraal Comecorazones, era un noble de Clar Karond cuya despiadada reputación era suficiente excusa para que nadie se opusiera a él. Ponía frecuentemente tareas y pruebas a sus hijos para cortar la vida de todos aquellos que no fueran dignos de continuar su línea de sangre. Su hijo menor, Mengil, no era una excepción. En una de estas pruebas, Kraal liberó un preso humano en los bosques de las afueras de la ciudad. El joven Mengil fue enviado para dar caza a ese humano y sólo se le dejaría entrar de nuevo cuando volviera con una prueba de haberlo cazado. Su velocidad y habilidad con la espada fueron suficientes para superar a su enemigo. Mientras se regocijaba en su victoria, cubrió su cara con sangre y bebió del corazón aún caliente de su enemigo, antes de desollarlo y comerse su carne. Al volver a Clar Karond, Mengil portaba la piel del humano a modo de capa, y se ganó el respeto de su padre y el título honorífico de "Pielhombre".

Cuando fue lo suficientemente mayor, Mengil se unió a las filas de corsarios de Clar Karond. Su ascenso en la cadena de mando sólo fue ensombrecido por su brutalidad. Aunque sus superiores le ordenaban volver con la mayor cantidad de prisioneros

posibles, Mengil volvía con pocos esclavos, ya que matar le causaba un perverso placer. Siguió con su costumbre de despellejar cadáveres, y la entrada del castillo de su padre llegó a estar cubierta de estos trofeos. En medio siglo, Mengil era ya quien dirigía la mayoría de las incursiones que se llevaban a cabo desde la Ciudadela del Rencor, desde Ulthuan a Norsca, Bretonia, Arabia y Estalia. Aunque el arca negra no volvía con muchos esclavos, el terror que suscitaban las incursiones de Mengil no tardó en extenderse. Durante un tiempo, la Ciudadela del Rencor controló la entrada al mar tileano y atacó a piratas y mercaderes, además de los pueblos del Remas y a la ciudad pirata de Sartosa.

Un día, mientras sus tropas estaban trabadas en combate en tierra, el arca negra fue atacada por navíos de

Lothern y se vio forzada a retirarse a alta mar. El capitán no se atrevió a ir en busca de Mengil y extendió la mentira de que había muerto. Mengil y sus hombres se encontraron abandonados en Tilea. Se abrieron paso como pudieron al amparo de las sombras y la oscuridad, avanzando primero hacia los bosques y después hacia los Apuccini. Después de toda una estación dando caza a mercaderes y sus escoltas, Mengil se encontró con un rico mercader guerrero de Verezzo que le propuso un trato, y así fue como empezó la nueva carrera pagada del Elfo Oscuro. Desde entonces, Mengil ha ejercido su oficio a lo largo de todo el Viejo Mundo y junto a sus Elfos Oscuros, los Desolladores, ha pasado a ser justamente temido. Él y sus guerreros son contratados como asesinos, a menudo para eliminar a rivales.

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

**Coste:** Mengil y cinco Desolladores (incluyendo Portaestandarte y Músico) tienen un coste de 287 puntos. Puedes incluir más Desolladores por +19 puntos/miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 6-15

**Equipo:** Arma de mano, armadura pesada, arma a dos manos, Ballesta de repetición (24", F3, poder de penetración, disparos múltiples x2). Mengil substituye la Ballesta de repetición por la Pistola ballesta de Mengil (8", F3, disparos múltiples x3, disparo rápido, ignora penalizadores por larga distancia). El Portaestandarte lleva el Estandarte de Kalad.

**Reglas Especiales:** Odio a Altos Elfos, *Despellejar* (La unidad nunca Persigue, pero consigue +100 puntos de victoria por cada unidad enemiga que hagan huir o sea aniquilada).

**Objetos Mágicos:** El Estandarte de Kalad proporciona la habilidad Exploradores. Además, las unidades que disparen a los Desolladores tienen un penalizador adicional a las tiradas para impactar de -2, o de -1 si la unidad está a 12" o menos.

**Regimiento de Renombre:** Un ejército Elfo Oscuro puede incluir a los Desolladores de Mengil como unidad Especial. Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia, Enanos, Altos Elfos y Elfos Silvanos) puede incluir la unidad como unidad Singular.



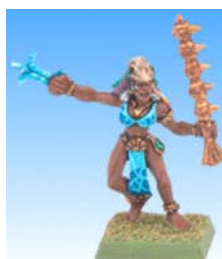
## Unidades Especiales (Regimientos de Renombre) Amazonas de Lustria



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

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.



con gruesos brazaletes, gorgueras, ajorcas, cinturones y pendientes de oro y jade. Estos objetos son saqueados de los Hombres Lagarto muertos.



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

**Coste:** Anakonda y 4 amazonas más, incluidas Colibrí y Piranna, cuestan 125 puntos. La unidad puede incrementarse a 11 puntos por Amazona.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Equipo:** Las amazonas van equipadas con una Garra de los Ancestrales y un Cuchillo Cristalino cada una, además de piel de eslizón (armadura ligera).

**Reglas Especiales:** Hostigadoras, Cruzar selvas / junglas / bosques.

**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 +1F y anulan la tirada de salvación por armadura. Además, las amazonas pueden apuntar sus Garras hacia el enemigo y liberar las llamas capturadas de la estrella fugaz durante la fase de disparo. Este disparo tiene un alcance de 12 UM y causa un impacto de Fuerza 3. No deben aplicarse los modificadores por alcance y se consideran armas de Disparo Rápido.

**Reglas Especiales:** Colibrí y Piraña (músico y portaestandarte) tienen HA4.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier ejército (excepto Bretonia) puede incluir las Amazonas de Lustria como unidad Singular, salvo los ejércitos que contengan Hombres Lagarto (ya sea los propios Hombres Lagarto como un ejército con los Incursores de Tichi-Huichi, por ejemplo).



## Cañón mercenario

### Unidades Singulares

|               | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Cañón pequeño |   |    |    |   | 7 | 3 |   |   |   |
| Artillero     | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

**Coste:** 85 puntos por unidad

**Tamaño de la unidad:** 1 cañón más 3 artilleros de dotación.

**Tipo de unidad:** máquina de guerra

**Equipo:** arma de mano.

**Reglas Especiales:** Se trata de un Cañón (reglamento página 112), el más pequeño de los dos.

## Olla Caliente Halfling

|                   | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Olla Caliente     |   |    |    |   | 7 | 3 |   |   |   |
| Cocinero Halfling | 4 | 2  | 4  | 2 | 2 | 1 | 5 | 1 | 8 |

**Coste:** 50 puntos por unidad

**Tamaño de la unidad:** 1 Olla Caliente más 3 cocineros de dotación.

**Tipo de unidad:** máquina de guerra

**Equipo:** arma de mano.

**Reglas Especiales:** Se trata de una Catapulta (reglamento página 114), con las siguientes excepciones: su alcance máximo es de 36", y causa impactos de F3 anulando armaduras. Debajo del agujero central de la plantilla el impacto es de F6, anulando armaduras y donde cada herida no salvada son 1d3 heridas.

## Gigante Mercenario



|         | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L  |
|---------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Gigante | 6 | 3  | 3  | 6 | 5 | 6 | 3 | * | 10 |

**Coste:** 205 puntos

**Tamaño de la unidad:** 1 Gigante.

**Tipo de unidad:** Monstruo

**Equipo:** Arma de mano (usualmente un garrote)

**Reglas Especiales:** Objetivo grande, Terror, Tozudo. Trata obstáculos como campo abierto para movimiento. Inmune a pánico de miniaturas de caballería o menor.

**Combate.** Contra tamaño Ogro o mayor (incluidos Carros) lanza 1d6: con 1 el Gigante grita y vocea, con 2-4 golpea con el garrote y con 5-6 hace un Cabezazo. Contra lo que no sea Objetivo Grande lanza 1d6: con 1 grita y vocea, con 2 Saltar arriba y abajo, con 3 Agarrar y, con 4 Barrido con el garrote.

**Chequeo de Caídas.** Efectúa un chequeo de caídas cuando el Gigante pierda un combate, cuando haga Saltar arriba y abajo, cuando esté huyendo al inicio de fase de movimiento o cuando cruce un obstáculo. (Cuando muere, se cae automáticamente). Lanza 1d6: con un 1 se cae.

**Caída:** Cuando un Gigante se cae, determina la dirección aleatoriamente. Cualquier miniatura debajo recibe un impacto de F6 que causa 1d3 heridas. Mientras están en el suelo no pueden atacar y son impactados automáticamente en CaC. Muere automáticamente si se desmoralizan cuando están en el suelo. Un Gigante en el suelo puede levantarse en el siguiente turno.

**Regimiento de Renombre:** Un Gigante puede incluirse como unidad Singular en un ejército de Orcos y Goblins, El Imperio, Elfos Oscuros, Condes Vampiro, Reyes Funerarios y Skavens.

### Ataques del gigante mercenario

**Gritar y Vocear:** No hay ataques de ningún bando. El Gigante gana automáticamente la fase de combate cuerpo a cuerpo por 2 puntos.

**Golpear con el garrote:** La víctima debe superar un chequeo de iniciativa o recibir 2d6 heridas directas sin tiradas de salvación por armadura. Con un doble, el Gigante no podrá atacar el turno siguiente.

**Cabezazo:** herida automática sin tirada de salvación por armadura. Además pierde todos sus siguientes ataques.

**Saltar arriba y abajo:** chequeo de caída, si lo supera la unidad recibe 2d6 impactos F6; el Gigante sigue saltando hasta que caiga o se acabe el combate.

**Agarrar y:** la miniatura enemiga ataca, si impacta no pasa nada. Si no impacta: lanza 1d6. 1: en el saco (baja hasta que el Gigante muera), 2: arrojada a su propia unidad (la víctima recibe 1 herida sin armadura y la unidad 1d6 impactos de F3), 3: arrojada a otra unidad (igual, pero a unidad hasta 12 UM). 4-5 la miniatura es baja directa. 6: metida en el saco y vuelve a agarrar.

**Barrido con el garrote:** 1d6 impactos F6

**Nota:** Consulta el libro de Orcos y Goblins o la White Dwarf 132 para aclarar dudas sobre el Gigante mercenario

## Unidades Singulares (Reinos Ogros) Jinetes de Rhinox

Hay un rito Ogro practicado por la Tribu de las Montañas de los Lamentos. Los aspirantes a Ogros Toro deben acechar y cazar un Rhinox adolescente, mientras los Rhinox están en sus ritos de apareamiento – una competencia brutal de fuerza que implica choques a alta velocidad y mucha sangre. Por lo general, los desafíos entre Rhinox resultan en la muerte del vencedor, ya que incluso estos bichos enormes de músculos y pelo enmarañado pueden sangrar hasta la muerte. El Rhinox vencedor, pese a haber ganado, estará tremendamente cansado, muy débil y posiblemente desangrado, por lo que es el único momento en que un Toro puede intentar capturarlo vivo.

En ese momento, el aspirante a Ogro Toro intentará domesticar al Rhinox. Para ello se lanzará hacia sus espaldas y se colocará encima suyo; bramará y esquivará las sacudidas del Rhinox herido, y seguirá bramando hasta que se rompa la voluntad de la bestia y reconozca que seguir sería morir. Por supuesto, hay algunos Ogros que se caen durante este rodeo, que son corneados y devorados por su presa. El siguiente paso, cuando la bestia acepta a su jinete, es que éste permanezca encima y dirija al Rhinox mediante fuertes golpes en su cabeza. El Rhinox, que tiene el cerebro del tamaño de una nuez y dañado por los golpes, poco a poco se acostumbra a que haya un jinete.

El siguiente paso suele ser que los Ogros vuelven a su tribu con su premio, pero por poco tiempo. Los Jinetes de Rhinox saben que su caballería es probablemente la más bestial de todo el Viejo Mundo, así que no tardan en vender sus servicios como mercenarios. Cada primavera hay siempre Ogros jinetes de Rhinox que vienen de más allá de las Montañas del Fin del Mundo, con todas sus posesiones encima (hay espacio más que suficiente). Además, como les gusta hacer publicidad de su éxito como perros de la guerra, con frecuencia usan oro, metales brillantes y otros restos de saqueos como muestra de sus habilidades. Hay que tener en cuenta que estos brutos y sus gigantescas monturas no son precisamente baratas, y los Pagadores de la parte victoriosa han señalado con frecuencia un profundo sentimiento de pérdida en el momento de repartir el botín de guerra.



|                  | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Jinete Ogro      | - | 3  | 2  | 4 | 5 | 5 | 2 | 3 | 7 |
| Señor del Trueno | - | 3  | 2  | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | 7 |
| Rhinox           | 7 | 3  | -  | 5 | * | * | 2 | 3 | 5 |
| Rhinox Toro      | 7 | 4  | -  | 6 | * | * | 2 | 4 | 5 |

**Coste:** 100 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 1-3. **Tipo de unidad:** Caballería Monstruosa

**Equipo:** Armadura ligera, maza ogra (arma de mano con Poder de Penetración).

**Equipo adicional:** Pueden llevar Puños de Hierro (pero sólo actúan como escudo; 10 puntos/miniatura). Pueden llevar armadura pesada en vez de ligera (+6 puntos/miniatura).

**Grupo de Mando:** Puedes convertir un Jinete Ogro en músico (+12 puntos), portaestandarte (+24 puntos; puede llevar un estandarte mágico de Reinos Ogros de hasta 50 puntos) o Señor del Trueno (+24 puntos).

**Montura:** Los Jinetes Ogro montan en Rhinox (hecho que mejora su Resistencia y sus Heridas). Los Rhinox proporcionan +2 a la armadura en vez de +1 (con la armadura ligera, los Jinetes tienen una tirada de salvación por armadura de 4+). El Campeón puede montar en Rhinox Toro por +45 Puntos; si lo haces, el resto de Jinetes Ogro de la unidad pueden también montar en Rhinox Toro (por +45 puntos por miniatura).

**Reglas Especiales:** Terror, Objetivo Grande, Mal Genio, Carga atronadora e Imparables.

**Mal genio:** Al final de la fase de declaración de cargas, si hay una unidad o más a distancia de carga de los Rhinox, la unidad debe hacer un chequeo de Liderazgo; si lo falla debe hacer una carga.

**Carga atronadora:** Cada miniatura de Rhinox o Rhinox Toro que haga una carga a más de 7" causa 1d3 impactos adicionales de su Fuerza.

**Imparables:** No pueden cambiar de formación a no ser que estén toda la fase de movimiento en ello. Además, sólo pueden pivotar una vez por turno.

**Regimiento de Renombre:** Los Jinetes Rhinox pueden incluirse en cualquier ejército (salvo Bretonia) como unidad Singular. En el caso de un ejército de Reinos Ogro o Mercenarios, puede contar como unidad Singular o como unidad Especial.

## Unidades Singulares (Regimientos de Renombre)

### Gigantes de Albión



Los Druidas de Albión dicen que la poderosa raza de los Gigantes que habitan en su isla fue puesta allí por los Ancestrales para proteger la isla de los intrusos. ¿Quién puede decir si esto es cierto? Lo cierto es que aún hoy en día los Gigantes siguen recorriendo las costas de la isla. Deambulan por los riscos envueltos en niebla lanzan enormes rocas contra las naves que se acercan demasiado a la orilla, divirtiéndose como niños al ver cómo son reducidas a astillas y las tripulaciones intentan sobrevivir entre las enormes olas. Los Druidas tienen un extraño poder sobre los Gigantes y pueden hacer que levanten y carguen enormes peñascos y monolitos. Gracias a la ayuda de la tremenda fuerza de los Gigantes, estas altas piedras son colocadas en hileras o círculos para medir el movimiento del sol, las lunas y las estrellas.

El mayor de todos los Gigantes es Bologs. Es adorado como un dios por

las primitivas tribus cavernícolas de Albión, que han grabado su enorme figura en las arcillosas colinas de su tierra, blandiendo su enorme arma. Aunque es impresionante, Bologs tiene un intelecto más bien limitado, incluso para un Gigante de Albión. Lo único que sabe decir es su propio nombre. Un día, mientras recorría los acantilados, la niebla se levantó lo suficiente para revelar el grisáceo mar y una playa rocosa. Bologs vio a un grupo de Elfos desembarcando en la playa. Ellos también vieron al enorme Gigante sobre el risco. El jefe de los Elfos gritó en la lengua de los Druidas, "¡Venimos en paz! ¡Sólo queremos comerciar!". Al oír unas palabras que no podía comprender, el Gigante sonrió y respondió "¡BOLOGS!". Después lanzó una enorme roca que aplastó a todos los Elfos cuando se incrustó en la playa.

El siguiente Gigante de Albión en tamaño es Cachtorr, hermano mellizo de Bologs. Es un poco más inteligente que

su hermano y puede entender el idioma de los Druidas. Fue Cachtorr quien luchó contra los poderosos Dong y su compañero, Mae-Dong, dos terribles Gigantes del lejano Norte de Albión. Este legendario combate duró cientos de años y consistió en lanzar enormes peñascos en cuanto la niebla se aclaraba lo suficiente para que los Gigantes se viesan entre sí. La mayoría de los lanzamientos fallaban, pero donde caían, allí se quedaban para siempre como menhires, marcando los territorios de los Gigantes en duelo.

Albión permaneció envuelta en la niebla de las leyendas hasta que el famoso general tileano, Cullio Gésar, primer ciudadano de Remas, desembarcó en la isla, al mando de su invencible ejército. Gésar buscaba fama y poder en Remas, y el mejor modo de conseguirlo era conquistando la neblinosa y misteriosa Albión, de la que se rumoreaba que estaba repleta de oro y perlas y donde se encontraba el tesoro

del legendario Tritón. Cuando las galeras clavaron su proa en la playa, Cachtorr y Bologs ya estaban en los acantilados, lanzando rocas contra las naves y haciéndolas astillas. Los soldados estaban aterrados y se negaron a desembarcar, así que Gésar lanzó el cofre de la paga por encima de la borda, esparciendo el oro entre los guijarros y saltando después a la playa. Al ver esto, todo el ejército le imitó y se desplegó hasta que el cofre de la paga estuvo a salvo tras la línea de batalla.

Haciendo caso omiso a los peñascos lanzados por los Gigantes y pasando por encima de los cadáveres, Gésar y su ejército avanzaron desde la playa. En poco tiempo se vieron enfrentados a todas las tribus salvajes de Albión, a numerosos Gigantes y a los enloquecidos Druidas lanzando maldiciones, todos en formación de combate sobre los acantilados, ¡y además empezó a llover! ¡Los mercenarios se negaron en redondo a seguir avanzando! ¿Culio Gésar estaba enfurecido; ¿así cómo podía regresar a Remas triunfante? ¿Cómo podría jactarse de la conquista de la distante y misteriosa Albión?

Furioso, Gésar se adelantó y arengó a la multitud de salvajes tribaños. “¡Estúpidos bárbaros! Os ofrezco todos los beneficios de la civilización: carreteras, baños calientes, dinero, edificios públicos y la poesía

Tileana; ¡someteos y todo esto puede ser vuestro!”. Las tribus de Albión simplemente se quedaron mirándole. Entonces oyó una sola palabra aullada saliendo de entre la niebla y la copiosa lluvia: “¡BOLOOOGS!”. El grito de batalla del Gigante fue inmediatamente recogido por los tribaños mientras golpeaban sus mazas y hachas de piedra contra sus escudos y los laterales de sus carruajes gritando “¡Bologs, Bologs, Bologs!”.

Gésar se quedó pasmado y ordenó a sus hombres que cargaran. La batalla fue feroz, y ninguno de los dos bandos parecía conseguir la victoria. Después de todo un día de combate, mientras el sol medio oculto por la niebla descendía hacia el mar, los dos bandos detuvieron el combate, separados unos metros y completamente exhaustos. Gésar intentó una última táctica para salvar su honra. No podía regresar a Remas humillado y con las manos vacías. Necesitaba algo impresionante para desfilarse en su triunfo, y así lograr el apoyo del populacho. Gésar avanzó y gritó: “Entregadme a los Gigantes como rehenes y me marcharé”. Los Druidas conocían el Tileano por los contactos ocasionales con los mercaderes y consideraron su oferta. Sabían que sus hachas de piedra no eran rival para el acero Tileano. Finalmente, el viejo Hengus se ofreció voluntario, y escogió a dos de los Gigantes más pequeños

para que le acompañaran. Cuando se adelantó, Gésar gritó: “¡Quiero a los más grandes!”, y señaló a Cachtorr y Bologs. A pesar de las protestas de los tribaños, los Druidas enviaron a los dos poderosos Gigantes como rehenes a Remas, para evitar la conquista de Albión y salvar a las tribus de la esclavitud o, algo peor, la decadencia del lujo y la civilización.

Gésar reparó la mitad de su flota y partió con sus rehenes Gigantes vadeando el mar detrás de él, encadenados con las cadenas de las anclas. En cuanto la flota de Gésar llegó a Remas se corrió la noticia por toda la ciudad. Los oponentes políticos de Gésar habían estado esperando este momento y se dirigieron rápidamente hacia el puerto. Se reunieron alrededor del gran conquistador en cuanto desembarcó y le inundaron con los típicos halagos, pero sólo para hacerle bajar la guardia, ya que inmediatamente fue asesinado bajo multitud de dagas. Cuando oyeron el grito de “¡Gésar ha muerto, larga vida a la república!”, los maltrechos y mareados por el viaje soldados de Gésar quedaron atemorizados y se dispersaron, apropiándose de todo el oro que pudieron en la confusión resultante. Uno de ellos, más por odio contra la ciudad que por piedad por su situación, rompió las cadenas que ataban a los Gigantes y liberó a Hengus de su prisión. Momentos después, Cachtorr y Bologs llegaron a la orilla y entraron en Remas, haciendo que los ciudadanos huyeran completamente aterrorizados. En poco tiempo los Gigantes estaban en las afueras de la ciudad y en campo abierto, propagando el miedo y el pánico por toda Tilea, con Hengus muy cerca de ellos.

Desde ese día, Hengus y los Gigantes de Albión han recorrido la campaña, perdidos y confusos, buscando protección del ardiente sol y en busca de niebla. No es sorprendente que diversos generales mercenarios los hayan buscado para reclutarlos. Hengus accede a combatir con la esperanza de que la campaña les lleve cerca del océano y finalmente hasta Albión.

**Gritar y Vocear:** No hay ataques de ningún bando. El Gigante gana automáticamente la fase de combate cuerpo a cuerpo por 2 puntos.

**Cabezazo:** La miniatura recibe 1d6 impactos de F6 (en caso de personajes montados, distribuye como proyectiles).

**Saltar arriba y abajo:** haz chequeo de caída. Si lo supera, la unidad recibe 2d6 impactos de F6.

**Golpear con el garrote:** 1d6 impactos F6

|          | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Bologs   | 6 | 3  | 3  | 6 | 5 | 5 | 3 | * | 6 |
| Cachtorr | 6 | 3  | 3  | 6 | 5 | 5 | 3 | * | 6 |
| Hengus   | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 7 |

**Coste:** Los dos gigantes Bologs y Cachtorr tienen un coste de 175 puntos cada uno. Hengus el Druida cuesta 100 puntos.

**Tamaño de la unidad:** Las tres miniaturas se consideran miniaturas independientes y no pueden unirse ni entre sí ni a otras unidades.

**Tipo de Unidad:** Cachtorr y Bologs son Monstruos, Hengus infantería.

**Equipo:** Arma de mano. Hengus tiene el Báculo Ogham.

**Magia:** Hengus es un mago de Nivel 1 que usa Saber de las Bestias.

**Reglas Especiales:** Bologs y Cachtorr son objetivo grande y causan terror. Tratan los obstáculos como campo abierto para movimiento.

**Combate:** Contra Objetivos Grandes lanza 1d6: con 1-3 el Gigante grita y vocea, con 4-6 hace un cabezazo. Contra lo que no sea Objetivo Grande lanza 1d6: con 1-2 grita y vocea, con 3-4 salta arriba y abajo y con 5-6 golpea con el garrote.

**Chequeo de caída:** Efectúa un chequeo de caída si atraviesa un obstáculo o pierde un combate cuerpo a cuerpo, tira 1d6; con un 1 el Gigante se cae.

**Caída:** Determina la dirección aleatoriamente. Cualquier miniatura debajo recibe un impacto de F5 que causa 1d3 heridas. Mientras están en el suelo no pueden atacar y son impactados automáticamente en CaC. Mueren automáticamente si se desmoralizan cuando están en el suelo. Un Gigante en el suelo puede levantarse en el siguiente turno. Aplica la regla de caída también cuando muera.

**Objetos Mágicos:** El Báculo Ogham permite que Bologs y Cachtorr usen el Liderazgo de Hengus si éste está a 6" o menos. Además, Hengus tiene una tirada de salvación especial de 4+.

**Regimiento de Renombre:** Sólo un ejército de Mercenarios puede incluir los Gigantes de Albión.

## Unidades Singulares (Regimientos de Renombre) La Compañía Maldita



La leyenda de Richter Kreugar el Condenado ha sido contada durante innumerables años por todo el Imperio. Una historia trágica de traición, codicia y venganza cuya verdad y cuyos detalles hace mucho que se han vuelto inciertos tras generaciones.

La leyenda más común nos habla de un joven capitán mercenario, orgulloso, duro y con talento. Alquilaba sus servicios 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 aterrizando a los habitantes de la densa zona boscosa que rodea Wolfenburgo. 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 se adentró en el bosque, sin tiempo 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. Richter atravesó al Nigromante con la espada, pero el hechicero logró pronunciar con su último aliento una maldición que significaría la condenación eterna del mercenario.

Ante sus aterrizados 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. A la noche

siguiente, Richter se levantó del suelo y, con las cuencas vacías de sus ojos, 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 nunca ha sido capaz de conseguir el reposo eterno. Cada vez que acaba con un enemigo, una parte terrible de la maldición surte su efecto;

los enemigos a los que derrota se levantan inmediatamente para servirle como esclavos de su voluntad. Deambula por el mundo como una trágica parodia de su propia carrera mercenaria, luchando donde encuentra una batalla. Su rabia y su desesperación se diluyen momentáneamente en el combate, y prosigue con su desgraciada existencia con la esperanza de que, alguna vez, cuando destruyan su cuerpo esquelético, hallará finalmente el alivio de la muerte verdadera.

|                                  | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Esqueleto de la Compañía Maldita | 4 | 2  | 2  | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 |
| Ritcher Kreugar                  | 4 | 5  | 3  | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 9 |

**Coste:** Ritcher Kreugar y 9 Esqueletos, incluyendo un Músico y un Portaestandarte, tienen un coste de 305 puntos. Puedes incluir Esqueletos adicionales por +10 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 10-30.

**Equipo:** Todos los Esqueletos de la Compañía Maldita (incluso los generados por *Bienvenido a la Maldición*) llevan Arma de mano, armadura ligera y escudo. Ritcher lleva la espada *Aflicción*, armadura pesada, escudo y la *Gema Oscura de los Condenados*. El Portaestandarte lleva el *Estandarte de los Malditos*.

*Aflicción:* +1 a la Fuerza; Golpe Letal.

*Gema Oscura de los Condenados:* Tirada de salvación especial de 4+.

*Estandarte de los Malditos:* Reduce en 1 el número de miniaturas que se retiran de la unidad a causa de la regla *Inestable*.

**Reglas Especiales:** Independiente (no puede usar el Liderazgo del General), *Bienvenido a la Maldición*, No Muertos. Ritcher tiene Odio a todos los No Muertos.

*No Muertos:* Causan Miedo; Inmunes a psicología; Inmunes a Desmoralización; Inestables. Sólo pueden Mantener la posición como reacción a la carga. Sólo pueden Marchar mientras Ritcher siga con vida. Si Ritcher muere, al final de dicha fase y al principio de todos los turnos del jugador que controla la Compañía Maldita deberá hacer un chequeo de Liderazgo; si no lo supera elimina tantos esqueletos como diferencia entre esa tirada y el Liderazgo.

*Bienvenido a la Maldición:* Por cada miniatura de infantería o caballería que la Compañía Maldita mate en combate cuerpo a cuerpo (sea cual sea esa miniatura), se genera un Esqueleto de la Compañía Maldita; colócalo en la unidad al momento.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier ejército de Warhammer salvo Bretonia y los No Muertos (Condes Vampiro, Reyes Funerarios de Khemri...) puede incluir la Compañía Maldita como una opción de unidad Singular.

## Unidades Singulares (Regimientos de Renombre)

### Gnoblar Muerdehombres



Los muerdehombres son los Gnoblar que se autoproclaman la élite de su raza y que cuentan con el mejor equipo. Se visten con todo tipo de prendas exóticas y de estilo extranjero y suelen llevar yelmos o sombreros enormes. Al ser los más grandes y los más malvados de su raza, los muerdehombres aspiran a ser mejores que el resto de Gnoblar y por ello muchos muerdehombres se embarcan en expediciones totalmente desquiciadas y sin sentido por todo el continente. A los muerdehombres les

gustan mucho las batallitas y los héroes legendarios y es eso lo que los impulsa a abandonar la sociedad gnoblar para labrarse su propia reputación. Lógicamente, así es como acaban muriendo la mayoría de

muerdehombres. Sin embargo, a veces se forma una gran muchedumbre de muerdehombres que viajan unidos por el continente prestando sus servicios como mercenarios a la búsqueda de fama y buenas batallitas que contar.

|               | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Muerdehombres | 4 | 2  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |
| Muerdeogros   | 4 | 2  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 6 |

**Coste:** 5 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 20+

**Equipo:** Todos llevan armadura ligera, arma de mano y mayal.

Grupo de mando: la unidad puede incluir un músico (+5 puntos), un Muerdeogros (+5 puntos) o un portaestandarte (+10 puntos).

**Equipo adicional:** pueden llevar escudo por +1 puntos por miniatura.

**Reglas especiales:** *Pielverdes* (se consideran pielverdes a todos los efectos), Extremadamente insignificantes (nunca provocan chequeos de pánico en unidades amigas), *Peleas* (lanza 1d6 al inicio de cada turno si no están trabados en combate cuerpo a cuerpo, con un 1 no pueden mover).

**Regimiento de Renombre:** Se puede incluir a los Gnoblar Muerdehombres como unidad Singular en un ejército de Orcos y Goblins o de Enanos del Caos.

### Incursores de Tichi-Huichi

Tichi Huichi fue considerado durante muchos ciclos solares el hijo perdido de la ciudad templo en ruinas de Enxilada. Cada mañana durante varias décadas llevó a cabo en solitario un ritual de agradecimiento al sol y cuidó de los pozos de desove de la ciudad.

Un día, sin aviso previo, Huichi fue testigo de una situación que nadie había predicho. De todos los pozos de desove empezaron a nacer eslizones. Huichi, atónito, constató que los jóvenes eslizones tenían una pequeña y elaborada cresta, la marca de Itzl, dios de las bestias, que los hacía destacar entre los eslizones comunes y los predestinaba a cabalgar a lomos de Gélidos Cornudos (una variedad nativa de las Tierras del Sur). Además, la cresta era de color rojo: el color de Sotek.

Huichi tuvo una revelación. Descendió a las antiguas cavernas excavadas bajo las ruinas de Enxilada y descubrió que su instinto no le engañaba. En las frías aguas de las cavernas se había producido el inhabitual nacimiento de gélidos cornudos con escamas rojas. ¡Los planes de los Ancestrales se desarrollaban ante sus propios ojos!

Huichi entendió que había sido elegido para liderar aquel nuevo desove, cabalgar a lomos de un gélido cornudo y recuperar los tesoros de los Ancestrales uno tras otro.



|                  | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Eslizón Incurdor | - | 2  | 3  | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 6 |
| Tichi-Huichi     | - | 4  | 4  | 4 | 3 | 2 | 5 | 3 | 7 |
| Gélido Cornudo   | 8 | 3  | -  | 4 | 4 | 1 | 1 | 2 | 3 |

**Coste:** Tichi-Huichi y 4 Incursores (con músico y portaestandarte) tienen un coste de 250 puntos. Puedes incluir Incursores adicionales por +22 puntos por miniatura

**Tamaño de la unidad:** 5-20.

**Equipo:** Arma de mano, lanza y escudo. Montan en Gélido Cornudo.

**Reglas Especiales:** Miedo, estupidez, caballería rápida, sangre fría (pueden usar 3 dados y descartar el mayor para cualquier chequeo basado en Liderazgo), piel escamosa (6+). Los Gélidos Cornudos dan +2 a la tirada de salvación por armadura en vez del +1 habitual. Además, los enemigos nunca pueden perseguir a los Incursores (ni siquiera aquellos obligados a perseguir siempre).

**Regimiento de Renombre:** Los Incursores de Tichi-Huichi también pueden incluirse en un ejército de Hombres Lagarto como unidad Especial, o como Singular en cualquier otro ejército de Warhammer (excepto Bretonia, cualquier ejército del Caos, Enanos del Caos, Skavens, Condes Vampiro y Reyes Funerarios).

## Unidades Singulares (Regimientos de Renombre)

### Artillería a caballo

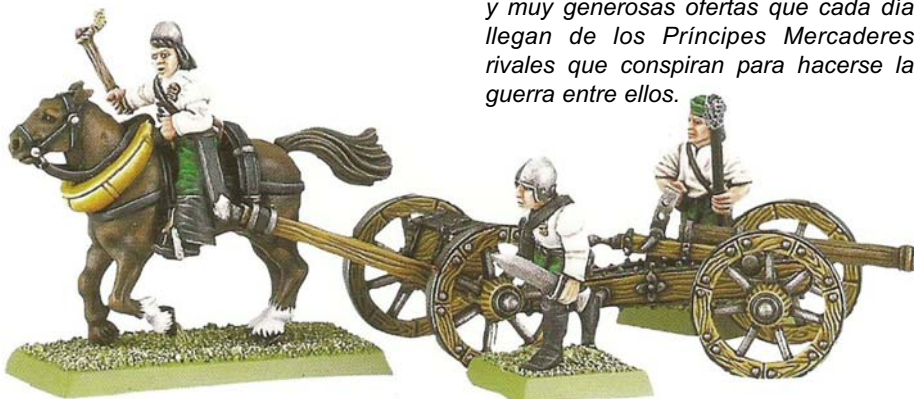


La Artillería a Caballo de Bronzino fue empleada por primera vez en la batalla de Pattio. Estos eran, de hecho, cañones ligeros retiados de sus monturas en las galeras de Remas y fijados en cureñas construidas especialmente. Esto se hizo siguiendo las instrucciones del Maestro Artillero Bronzino, quien 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 avatrén 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.

|                   | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Cañón Móvil       |   |    |    |   | 6 | 2 |   |   |   |
| Artillero         | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Bronzino          | - | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |
| Caballo de Guerra | 8 | 3  | -  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**Coste:** El Maestro Artillero Bronzino más un cañón móvil (con 3 artilleros de dotación, dos a pie y uno a caballo) cuesta 165 puntos. Puedes incluir más Cañones (con 3 artilleros, uno a caballo) por +100 puntos cada uno.

**Tamaño de la unidad:** La unidad se compone de Bronzino y uno o más Cañones Móviles; cada Cañón Móvil tiene 3 Artilleros de dotación, uno de ellos a caballo.

**Tipo de unidad:** se trata de una máquina de guerra con caballería e infantería.

**Equipo:** arma de mano. Bronzino lleva además armadura pesada

**Reglas Especiales:** El Cañón Móvil se trata de un Cañón, pero tiene un alcance máximo de 24", tiene F7, anula armaduras y cada herida no salvada causa 1d3 heridas. Además, el cañón móvil tiene una capacidad de movimiento de 8" (se supone que los artilleros "a pie" saltan a la carreta) y puede efectuar movimientos de marcha. Cada Cañón Móvil se trata a todos los efectos de una máquina de guerra independiente (despliegue, disparo, etc.). Bronzino es un personaje independiente que puede unirse a cualquier Cañón Móvil (o separarse de la unidad si no está trabada en combate cuerpo a cuerpo) en la fase de movimiento; cuando se une a uno, sigue todas las reglas de personajes que se unen a máquinas de guerra.

**Regimiento de Renombre:** Cualquier otro ejército (exceptuando Bretonia) puede incluir la unidad como unidad Singular.



## Unidades Singulares (Regimientos de Renombre) Cercenagoblins de Malakai



|                   | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L  |
|-------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Cercenagoblins    |   |    |    | 4 | 7 | 3 |   |   |    |
| Enano Matador     | 3 | 4  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 10 |
| Malakai Malaksson | 3 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 10 |

**Coste:** 130 puntos.

**Tamaño de la unidad:** El Cercenagoblins, dos Matadores de dotación, y Malakai.

**Tipo de unidad:** Máquina de guerra. La dotación es Infantería.

**Equipo:** Los Matadores llevan dos armas de mano y arma a dos manos. Malakai lleva dos armas de mano, arma a dos manos y arcabuz enano de repetición (alcance 24", disparos múltiples x3, F4, poder de penetración, mover o disparar, +1 a la tirada para impactar).

**Reglas Especiales:** Inmune a desmoralización, Odio a pielesverdes, *Matadores*, *Ingeniero*, *Cercenagoblins*.

**Matadores:** Cuando se enfrenten a un enemigo cuya Resistencia es mayor que su Fuerza, la Fuerza se incrementa hasta igualar esa Resistencia. Además, Huyen y Persiguen 2d6-1 (en vez de 2d6) y odian a pielesverdes.

**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. Se puede usar la HP de Malakai para disparar el Cercenagoblins (a no ser que dispare con su Arcabuz de Repetición), y siempre forma parte de la dotación.

**Cercenagoblins:** Para disparar el Cercenagoblins, elige una miniatura enemiga a la que el Cercenagoblins tenga línea de visión y a 48" o menos y tira para impactar. Si el Cercenagoblins está en el frontal (o retaguardia) de la unidad, cuenta el número de filas de la unidad. Si está en uno de los flancos, cuenta el número de miniaturas en la fila frontal de la unidad. Si el Cercenagoblins impacta, la unidad recibe Nd3 impactos (donde N es el número de filas, o miniaturas en la fila frontal) de F4 con -2 a la tirada de salvación por armadura. Contra hostigadores o miniaturas individuales, hace 1d3 impactos.

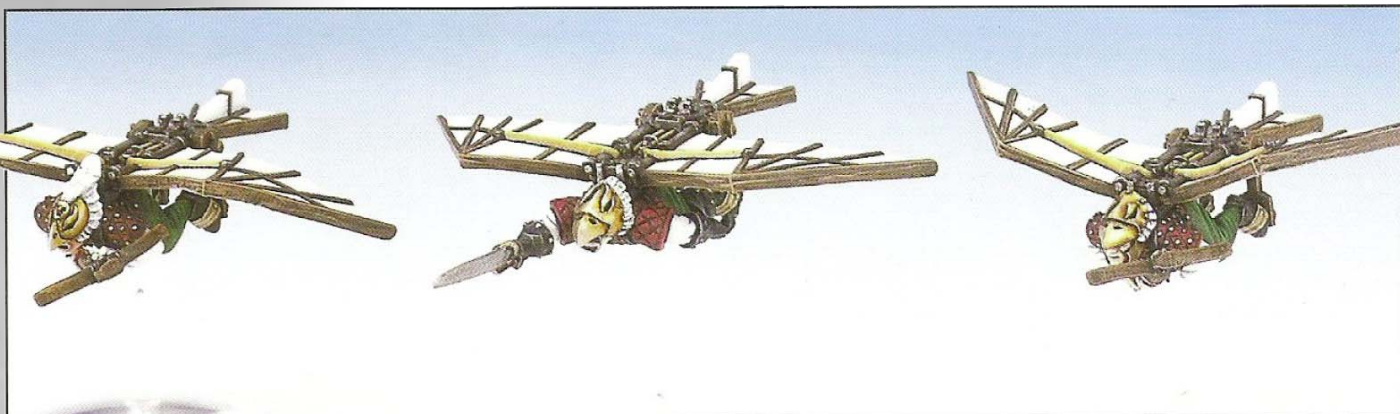
**Regimiento de Renombre:** El Cercenagoblins cuenta como unidad Singular en un ejército Enano o Imperial.

*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 Malaksson 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.*

## Unidades Singulares (Regimientos de Renombre) 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 almacén 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 llevándose lo 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.

|                           | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Hombre Pájaro de Catrazza | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| Daddallo                  | 4 | 4  | 4  | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 8 |

**Coste:** Daddallo y cuatro Hombres Pájaro más tienen un coste de 150 puntos. Puedes incluir Hombres Pájaro adicionales por +25 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 5-10.

**Equipo:** Arma de mano y ballesta ligera (cuenta como arco normal).

**Reglas Especiales:** Unidad voladora. Además, cuando usan su movimiento volador, no sufren penalizadores por mover y disparar.

**Regimiento de Renombre:** Los Hombres Pájaro de Catrazza también pueden incluirse en un ejército del Imperio como unidad Singular.

## Personaje Especial: Comandante Asarnil



Cuando Asarnil y sus camaradas llegaron al campamento del Rey Fénix, no les esperaba ningún desfile. En vez de ello, se le ordenó a Asarnil que se presentara inmediatamente ante el Rey Fénix. Enfurecido, Asarnil se negó y juró que ya no era súbdito de la corona de Ulthuan. La respuesta de Finubar el Navegante fue rápida y dura: Asarnil quedaba despojado de su título y tierras, y expulsado de Ulthuan, a menos que se sometiera a la justicia del Rey Fénix. Orgulloso hasta el final, Asarnil se negó.

Asarnil era ahora un Príncipe sin reino, un Señor en el exilio. Recogió sus armas y armadura, montó sobre Colmillo de Muerte, y abandonó la bendita isla de Ulthuan. Asarnil se dirigió hacia las ruinas de una ciudad Élfica en el Sur del Viejo Mundo, donde se encontró con los humanos que ahora había viviendo en esas tierras. Su dragón descendió sobre la ciudad de Remas en la tierra de Tilea, para terror de sus ciudadanos. Sin embargo, el Príncipe de Remas se dio cuenta de que un aliado tan poderoso le proporcionaría la ventaja que necesitaba para ganar la guerra. Reclutó inmediatamente los servicios de Asarnil para la guerra de Remas estaba librando contra la ciudad rival de Miragliano.

Con la ayuda de Asarnil y el impresionante poder de Colmillo de Muerte, Remas derrotó de forma decisiva a sus rivales y concluyó la guerra satisfactoriamente. Desde esos días, el orgulloso estandarte de Asarnil ha ondeado en incontables campos de batalla del Viejo Mundo. Pero en su corazón, Asarnil todavía sueña con regresar a Caledor triunfante con las riquezas que ha acumulado, pero de momento su lanza y su espada están a disposición de quien le pague.

La leyenda de Asarnil, Señor de los Dragones, es conocida en toda Ulthuan. Asarnil era el hijo de Aserion, héroe de mil batallas. Desde su más temprana juventud, Asarnil fue educado en las marciales tradiciones de Caledor. Se convirtió en un gran guerrero, y en uno de los pocos Elfos capaces de despertar a los Dragones que dormían bajo las montañas de aquel reino de los Altos Elfos. Su compañero, Colmillo de Muerte, era uno de los Dragones más grandes que los Príncipes de Caledor todavía podían despertar de su profundo sueño. Juntos eran completamente invencibles, y su fama traspasó las fronteras de Caledor.

Durante la Gran Guerra contra el Caos, Asarnil combatió con distinción junto a sus hermanos Príncipes Dragoneros, Asarnil los dirigió en batalla, y fue gracias a él que Caledor no fue arrasada en esos tiempos oscuros.

Después de la Batalla de la Llanura de Finuval, se ordenó a Asarnil unirse a las fuerzas de Altos Elfos procedentes de Lothorn. Pero antes de que Asarnil pudiera volar en ayuda del

Rey Fénix, llegaron noticias de que la propia Caledor estaba siendo atacada. Bajo el mando de Asarnil, toda una escuadra de Jinetes de Dragón voló de vuelta para proteger su tierra natal y, en un brillante ataque, los Jinetes de Dragón de Caledor expulsaron a los Druchii al mar, y Caledor se salvó.

|                    | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Asarnil            | 5 | 7  | 4  | 4 | 3 | 2 | 7 | 4 | 9 |
| Colmillo de Muerte | 6 | 6  |    | 6 | 6 | 6 | 3 | 5 | 8 |

**Coste:** 460 puntos

**Tamaño de la unidad:** Asarnil y su dragón Colmillo de Muerte.

**Tipo de unidad:** infantería montado en monstruo.

**Equipo:** Asarnil lleva arma de mano, lanza de caballería, armadura pesada y escudo, y monta a su dragón Colmillo de Muerte. Además lleva el Amuleto Corazón de Dragón

**Reglas Especiales:** Colmillo de Muerte es un dragón que vuela, causa terror, es objetivo grande y tiene salvación por piel escamosa (4+). El dragón puede usar en la fase de disparo un disparo de aliento (plantilla de llamas) de F4. Además, si se lanza en la tabla de reacción de monstruos, debe sumarse un +1 al resultado del dado.

**Objetos mágicos:** El Amuleto Corazón de Dragón hace que todos los disparos hacia Colmillo de Muerte (o Asarnil) tengan un -1 a la tirada por impactar.

**Regimiento de Renombre:** Asarnil puede estar en un ejército de Altos Elfos, Elfos Silvanos, El Imperio u Hombres Lagarto; en estos casos cuenta como unidad Singular, no como personaje.

## Personaje Especial: Héroe Leonardo da Miragliano

Leonardo no es un Hechicero ni un General. Es un personaje único, y la palabra que mejor le describe es "genio". Sus especialidades son las ciencias, la alquimia y los estudios.

Leonardo da Miragliano tuvo unos orígenes oscuros y humildes en las tortuosas calles de su ciudad. Su genio se dio a conocer por primera vez cuando era un simple aprendiz de uno de los arquitectos del Príncipe, ocupado en reconstruir la ciudad según un nuevo plan. El Príncipe Cósimo pasó a inspeccionar las obras y, por casualidad, vio los planos que había dibujado el joven Leonardo. El Príncipe se dio cuenta que Leonardo era el genio que había estado buscando, e inmediatamente le puso a cargo de sus grandes planes para la ciudad. Después de muchos años, Leonardo no sólo había completado el plan general para la nueva Miragliano, sino que además había rediseñado las murallas, hasta hacerlas más inexpugnables que antes. Leonardo se convirtió después en el inventor de la corte de Cósimo y su casa. El talento de Leonardo pronto recibió peticiones de todos los Príncipes y ciudades de Tilea, y puso su intelecto a trabajar en muchos y variados problemas, además de servir como consejero de muchos generales mercenarios. Su fama finalmente llegó incluso al Imperio. Esto favoreció la creación de los inventos más famosos de Leonardo, que se encuentran en la

Escuela de Ingenieros del Imperio. Leonardo dirigió esta organización y creó muchas nuevas máquinas de guerra mientras estuvo allí, las más famosas de las cuales son los temidos Tanques a Vapor.

Una de sus aficiones y el ejercicio intelectual favorito de Leonardo era diseñar torres inclinadas. Se puso como meta diseñar una torre que permaneciera en pie a pesar de tener el más exagerado ángulo de inclinación. En poco tiempo, todos los Príncipes de Tilea competían entre sí por conseguir el último diseño de Leonardo de la torre más extraña y que desafiara la ley de la gravedad.

Leonardo también diseñó una gran cantidad de extrañas máquinas de guerra potencialmente efectivas.

Muchas de ellas no son más que bosquejos sobre trozos sueltos de pergamino, o en el reverso de mapas o mensajes militares que Leonardo hacía para pasar el tiempo mientras se hallaba en un campamento en mitad de una campaña. Le entregaba estos bosquejos a los diversos Príncipes Mercaderes a los que sirvió, por si acaso le pedían construir la máquina. Normalmente sus patrones estaban demasiado ocupados guerreando y simplemente guardaban los planos para utilizarlos más tarde. Muchos de estos ingenios no pueden construirse todavía con la tecnología actual disponible. Aún así, estos planos, que ahora se hallan dispersos a todo lo largo y ancho del viejo mundo, cambian de manos por enormes cantidades de oro, y son muy codiciados por todos los Príncipes Mercaderes.

|                        | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Leonardo da Miragliano | 4 | 4  | 4  | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 8 |
| Caballo de Guerra      | 8 | 3  |    | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**Coste:** 110 puntos

**Tipo de unidad:** Infantería (Caballería si va montado)

**Equipo y Objetos Mágicos:** Arma de mano. Tiene los siguientes objetos especiales (no son objetos mágicos, así que no pueden "anularse"):

**Esfera Alquímica:** Leonardo efectúa experimentos alquímicos y ha fabricado un polvo que guarda en esferas de bronce. Cuando lo lanza, el orbe se parte y el polvo se inflama en contacto con el aire, lo que crea una pequeña explosión. Se trata de un arma arrojada con un alcance de 12". Si impacta, sitúa la plantilla pequeña centrada en la miniatura objetivo. Todas las miniaturas bajo la plantilla sufren un impacto de F3.

**Prisma del Poder:** Leonardo posee un prisma de cristal tallado con una forma especial y que utiliza las propiedades físicas de la refracción para difuminar cualquier tipo de energía que flote en el campo de batalla. De este modo logra robar los vientos de magia del bando oponente y disipar la energía como si fueran rayos del sol. En la fase de magia enemiga, puedes robar un dado de energía y añadirlo a tus dados de dispersión.

**Equipo adicional:** Puede montar un Caballo de Guerra por +10 puntos.

**Reglas Especiales:** Genio. Leonardo es famoso como Genio. Es capaz de aplicar su intelecto a cualquier problema y llegar a un modo de mejorar las cosas. Por supuesto, los generales mercenarios encuentran muy útiles sus talentos especiales. Para representar esto, antes de la batalla puedes hacer que Leonardo dedique su formidable intelecto a solucionar UNO de los siguientes problemas. Ten en cuenta que los beneficios de esta regla continuarán activos aunque muera Leonardo.

**Precisión artillera:** Leonardo inspecciona una máquina de guerra y realiza algunos disparos de prueba. Después calcula ángulos y trayectorias, y efectúa correcciones en los aparatos o aconseja sobre la pólvora. Dicha máquina de guerra puede repetir siempre el dado de artillería o dispersión, pero debe aceptar el segundo resultado.

**Precisión ballestera:** Leonardo inspecciona una unidad armada con Ballestas mientras practica contra unas dianas; comprueba la tensión de los arcos, el peso de los virotes, etc. El resultado de todo ello es que la precisión de los disparos de la unidad mejore durante la batalla. Para representarlo, elige una unidad armada con ballestas al inicio de la batalla, esa unidad puede repetir las tiradas para impactar falladas con las ballestas.

**Estrategia para la batalla:** Leonardo inspecciona los mapas y planos, y cabalga hasta el punto más alto del terreno para observar la orografía, discute con el General y su capitán, y cosas similares. Para representarlo, elige una unidad; dicha unidad gana la regla Vanguardia.

**Regimiento de Renombre:** Leonardo sólo puede incluirse en un ejército Mercenario.  
**NOTA:** No ha habido actualización "oficial" de este personaje, así que la hemos hecho nosotros. Aunque esté equilibrado, deberías pedir permiso a tu oponente para incluirlo.



Nunca ha habido miniatura oficial de Leonardo da Miragliano, pero muchas veces se usa un miembro de la dotación del Cañón de Salvat antiguo.

Miniatura pintada por M4cR11I3n

## Personaje Especial: Héroe 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!



|                   | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Mydas el Mezquino | 4 | 4  | 4  | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 8 |
| Jeque Yadosh      | 4 | 2  | 2  | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| Escoltas          | 4 | 4  | 3  | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |
| Cofre de la paga  | - | -  | -  | 4 | 4 | 3 | - | - | - |
| Caballo de Guerra | 8 | 3  | -  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**Coste:** 320 puntos (incluidos 9 escoltas)

**Equipo y Objetos Mágicos:** 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.

**Mapa del Tesoro:** Mydas ha marcado en un pergamino la localización de todos sus cofres de la paga. El reverso del pergamino 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. El mapa tiene unos efectos aleatorios; tira 1d6 al inicio de la batalla para determinar el efecto:

- 1-2: "Una bonificación para mis fieles 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 hasta a 18" en vez de las 12" 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. Todos los ataques de las armas de Mydas, Yadosh y los escoltas se consideran ataques mágicos.

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

**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, situado en un carruaje ligero, que inspira a los mercenarios a realizar actos heroicos. El cofre de la paga cuenta como un carro a todos los efectos, salvo que sólo inflige 1d3 impactos en carga, tiene un único caballo y un único jinete (Yadosh) y tiene una tirada de salvación por armadura de 5+. Además de los efectos del Cofre de la Paga, toda unidad amiga que se encuentre a 6" o menos del Cofre puede repetir los chequeos de psicología fallados. El Cofre de la Paga es 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, fuertes 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.

**Regimiento de Renombre:** Mydas sólo puede incluirse en un ejército Mercenario.

## Personaje Especial: Comandante 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.

|                     | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Lucrezzia Belladona | 4 | 3  | 3  | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | 8 |
| Caballo de Guerra   | 8 | 3  |    | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 |

**Coste:** 380 puntos

**Tipo de unidad:** Caballería

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

**Estilete:** Lucrezzia siempre tiene un estilete guardado en su jarretera, no sólo como autodefensa, sino también porque nunca sabe cuándo querrá asesinar a alguien. 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). Si ello provoca la muerte de la miniatura (p.e. era un Campeón) se considera como baja.

**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 verse 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.

**Magia:** Lucrezzia es una hechicera de Nivel 4 que puede usar Saber de las Sombras o Saber de la Muerte.

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

**Belleza sin par:** La belleza de Lucrezzia Belladona tiene un efecto impresionante sobre los mercenarios humanos del ejército. Para representar este hecho, cualquier tropa amiga formada por humanos se reagrupa automáticamente si está a 8" o menos de Lucrezzia; es decir, dejarán de huir y se reagruparán tan pronto como se encuentren a 8" o menos de ella (incluso tropas que estén huyendo en el turno del oponente). No influye a las tropas inmunes a psicología.

**El Beso de Lucrezzia:** 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, pero 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. 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 besaré su arma. Dicho personaje o campeón adquiere la habilidad de golpe letal.

**Regimiento de Renombre:** Lucrezzia sólo puede incluirse en un ejército Mercenario.

## Personaje Especial: Comandante Lorenzo Lupo



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.

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

**Coste:** 300 puntos

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo y Objetos Mágicos:** Armadura pesada. Además tiene estos 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. El escudo muestra el símbolo de la diosa de la guerra y tiene la habilidad mágica de deslumbrar al oponente. Se considera un Escudo. 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 con un hechizo vinculado (nivel de energía 5): si se lanza con éxito, todas las tropas del ejército que se encuentren a 8" o menos de Lorenzo al inicio del turno pueden reagruparse automáticamente.

**Reglas Especiales:** *Combate a pie, Atleta formidable, Estandarte de Luccini.*

*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 de Luccini:* 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.

**Regimiento de Renombre:** Lorenzo sólo puede incluirse en un ejército Mercenario.

## Personaje Especial: Comandante Marco Colombo



Marco Colombo es más conocido como el explorador que “descubrió” Lustria, aunque fuera realmente descubierta años antes por los Norses. Marco fue, sin embargo, el primer habitante del Viejo Mundo en establecer relaciones amistosas con los Hombres Lagarto, ¡una tarea nada fácil! Antes del épico viaje de Marco a Lustria, había visitado Arabia como mercader y tomado parte en diferentes batallas navales a lo largo de la costa de Arabia y alrededor de la fortaleza pirata de Sartosa. Por tanto, Marco era un soldado veterano curtido en diversas campañas y era conocido como un capitán mercenario antes de labrarse una reputación como explorador.

A su regreso de Lustria con una gran fortuna en oro y gemas, tomó el control del ejército de su patrón y se convirtió en un general mercenario, y poco después se proclamó Príncipe de Trantio. Después de eso, encabezó el ejército de Trantio contra las ciudades rivales en numerosas ocasiones, además de en esporádicas expediciones más allá de los Montes Apuccini. También ha enviado nuevas expediciones a Lustria en busca de la famosa colonia norse Skeggi, que finalmente encontró después de bastantes años de búsqueda. Marco es uno de los numerosos generales mercenarios tileanos famosos que no sólo han dirigido ejércitos en las guerras de Tilea, sino también en regiones tropicales distantes contra extraños y desconocidos oponentes.

|                   | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L  |
|-------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Marco Colombo     | 4 | 6  | 6  | 4 | 4 | 3 | 6 | 4 | 10 |
| Caballo de Guerra | 8 | 3  |    | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5  |

**Coste:** 155 puntos

**Tipo de unidad:** Infantería (Caballería si va montado)

**Equipo y Objetos Mágicos:** Arma de mano, armadura ligera, ballesta y escudo. Además, tiene los siguientes objetos mágicos:

**Gema de Lustria:** Mientras se hallaba en Lustria, Marco adquirió esta extraña gema como parte de su recompensa por servir a los magos sacerdote Slann como mercenario. La gema está hecha a partir de una piedra verde pulimentada y tallada con la forma de la lengua de una serpiente, la marca del dios Sotek. Mientras lleve este Talismán, Marco puede repetir una tirada de salvación por armadura por turno.

**Calabaza de Vino de Lustria:** Marco siempre guarda consigo su última calabaza de zumo de cactus, ¡al que llama vino de Lustria! Aunque para un Hombre Lagarto es tan inofensivo como el zumo de naranja, ¡para un humano es un brebaje bastante potente! Un sólo uso. Un trago de la calabaza al inicio de turno aumentará la Fuerza de Marco en +1d6 durante ese turno.

**Pergamino de Arabia:** Mientras estaba atracado en el puerto de Lashick, Marco realizó su excursión habitual por el bazar en busca de mapas. Uno de los mapas, nada interesante de por sí, estaba escrito sobre un antiguo pergamino con la escritura arcana y parcialmente borrada de la antigua Khemri en el reverso. El pergamino le proporciona a Marco (pero no al resto de la unidad con la que se halle) una tirada de salvación especial de 2+ contra los efectos de cualquier hechizo. Sin embargo, sólo lo usará una vez por turno, ya que parte del antiguo pergamino se deshace en polvo cada vez que lo utiliza.

**Equipo adicional:** Puede montar un Caballo de Guerra con barda por +21 puntos.

**Reglas Especiales:** Marco tiene las siguientes reglas especiales:

**Cazador Ballestero:** Marco es un experto cazador con la ballesta y le encanta perseguir a las piezas mayores y a los grandes monstruos en sus expediciones tropicales. Cuando va montado, puede Mover y Disparar aunque el arma no lo permita. Por supuesto, Marco es un tirador bastante bueno con la ballesta, como queda reflejado en su HP.

**Telescopio de navegante:** Marco posee un telescopio especial de gran nitidez que utiliza en el mar. Es tan potente que puede utilizarlo para detectar las tropas enemigas especiales ocultas en el interior de un regimiento. Cualquier tropa o personaje que habitualmente pudiera desplegar oculto hasta que fuese revelado (pero no las tropas Acechantes ni las que “aparecen por detrás” o de debajo de la arena), como los Fanáticos Goblin Nocturno o los Asesinos Elfos Oscuros, podrán ser vistos por Marco con un resultado de 4+. Tira un dado al inicio de la batalla por cada unidad enemiga, lo que representa a Marco revisando toda la línea de batalla enemiga. Si la tirada tiene éxito, tu oponente debe revelar el número y tipo de tropas ocultas en esa unidad.

**Regimiento de Renombre:** Puedes incluir a Marco Colombo como Comandante en cualquier ejército de Warhammer que incluya al menos un regimiento de renombre tileano (un regimiento de renombre de piqueros o ballesteros, los Asesinos de Véspero, los Hombres Pájaro de Catrazza o la Artillería a Caballo de Bronzino).



## Personaje Especial: Comandante Borgio el Sitiador



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, ¡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 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.



Se dice que finalmente encontró la muerte, 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 podía ser sorprendido. Muchos dicen que su matrimonio con Dolchellata, la irascible hermana mayor de Lucrezzia Belladonna, fue su último error.

|                   | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Borgio            | 4 | 6  | 5  | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 9 |
| Caballo de Guerra | 8 | 3  | -  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |

**Coste:** 250 puntos

**Tipo de unidad:** Caballería

**Equipo y Objetos Mágicos:** Lanza de caballería, escudo. Monta un Caballo de Guerra con barda. Tiene los siguientes 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:** Borgio tiene las siguientes 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 "muerto", tira 1d6; con 1-3 retira la miniatura del juego, con 4+ vuelve 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 a 18".

**Estandarte de Miragliano:** 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.

**Regimiento de Renombre:** Borgio sólo puede incluirse en un ejército Mercenario.

## Personaje Especial: Comandante Sacerdotisa Serpiente



La naturaleza de la hermandad amazónica es prácticamente desconocida, pero se ha observado que a las devotas especialmente guerreras se las denomina "sacerdotisas serpiente". Estas guerreras místicas tienen una magia poderosa y conocen muy bien los secretos de la selva, por lo que un ejército que cuente con una de ellas como aliada puede considerarse muy afortunado.

|                       | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Sacerdotisa Serpiente | 4 | 4  | 3  | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 9 |

**Coste:** 235 puntos

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo y Objetos Mágicos:** Arma de mano. Tiene los siguientes objetos mágicos:

*Garra de los Ancestrales:* Esta poderosa arma de la Edad Dorada resulta mortífera en manos de alguien que sepa cómo despertar su poder. La Garra concede a la sacerdotisa +1F y sus ataques ignoran la tirada de salvación por armadura.

*Amuleto de las Lunas:* este antiguo símbolo del poder de la hermandad amazónica envuelve al portador en un fulgor plateado que lo protege del daño. La Sacerdotisa cuenta con una tirada de salvación especial de 4+.

**Magia:** La Sacerdotisa es una hechicera de nivel 3 que usa siempre el Saber de la Serpiente.

**Reglas Especiales:** *Cruzar selvas / junglas / bosques*, Sacerdotisa de las Amazonas (la Sacerdotisa siempre estará en un regimiento de Amazonas de Lustria, no puede abandonarlo bajo ningún concepto).

**Regimiento de Renombre:** Sólo un ejército que incluya un Regimiento de Amazonas de Lustria puede incluir la Sacerdotisa Serpiente, como opción de Comandante.

### SABER DE LA SERPIENTE

- 1 Viento Cortante (5+). Ataque de aliento de F4.
- 2 Fuerza de la Serpiente (6+). La sacerdotisa y toda unidad del mismo bando a 6" o menos de ella obtienen +1F hasta el final de turno.
- 3 El torbellino de Wendala (7+). Permanece en juego. Todos los disparos de proyectiles hacia la Sacerdotisa o la unidad en la que está sufren un penalizador de -1 a las tiradas para impactar.
- 4 Escudo de espinas (8+). Permanece en juego. Si la Sacerdotisa reacciona a una carga como mantener la posición, las miniaturas que carguen a la Sacerdotisa reciben un impacto de F4 antes de resolver los ataques cuerpo a cuerpo.
- 5 La Furia de la Jungla (8+). Proyectil mágico con alcance de 12" que inflige 4D6 impactos de F2.
- 6 Canto Hipnótico (9+). Toda miniatura enemiga a 12" de la Sacerdotisa que no sea inmune a psicología tiene -1M, -1A y -1F hasta final de turno.

## Personaje Especial: Comandante Ghazak-Khan



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

**Coste:** 350 puntos

**Tipo de unidad:** Infantería montado en Bestia Monstruosa

**Equipo y Objetos Mágicos:** Arma de mano, arco, armadura pesada, escudo. Tiene los siguientes objetos mágicos:

*Cimitarra Roja:* Esta espada reduce la tirada de salvación por armadura del enemigo en -3 (-4 añadiendo la fuerza de Ghazak-Khan) y causa Heridas Múltiples (1d3).

*Yelmo de la 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.

**Montura:** Warghan, un lobo monstruoso que causa miedo y posee una piel dura que le proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+.

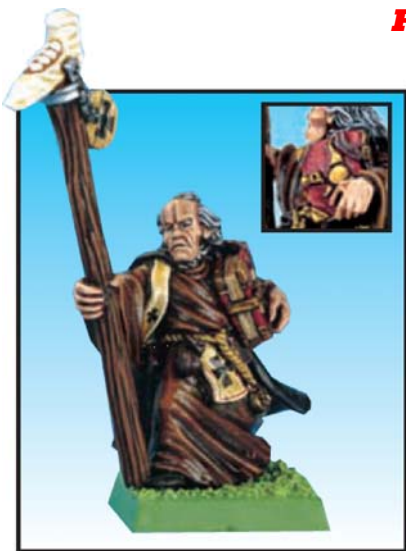
**Reglas Especiales:** Ghazak-Khan tiene las siguientes reglas especiales:

*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.

*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. Si Ghazak-Khan no está huyendo, toda unidad sujeta a Animosidad a 6" o menos de él y puede repetir chequeos de animosidad.

**Regimiento de Renombre:** Un ejército que incluya alguna unidad de Hobgoblins puede incluir a Ghazak-Khan como Comandante.

## Personajes Especiales: Héroes Cazadores de Brujas



desaparecer bajo las llamas, pero nadie discute su fe o su piedad, que muestra en sus horribles automutilaciones e incesables profecías sobre el final del mundo. Se cree que su fe y sus continuas oraciones le protegen de la magia maligna, y desde luego es capaz de aplastar el cráneo de cualquier blasfemo con el báculo que encontró entre las ruinas de su templo.

Muchos generales desesperados dibujan la Señal del Martillo en las señales de las carreteras, y en las puertas de las ciudades, cuando se enfrentan a enemigos sobrenaturales, pidiendo la ayuda del legendario Cazador de Brujas. Johann ofrece sus servicios a cualquiera que le pague. Todo el oro que no necesita lo dona a la Iglesia de Sigmar.

Así que cuando los No Muertos amenazan o la oscuridad del Caos cae sobre el Viejo Mundo, Johann Van Hal y Wilhelm aparecen. Se enfrentan sin miedo a los más terribles enemigos, y atacan a los malvados No Muertos o a los depravados Demonios con una fría furia y el odio ardiendo en sus ojos. Después de la batalla reclaman su paga y se marchan sin mediar palabra, y la mayoría se alegran de verles partir.

Los Cazadores de Brujas son una orden secreta, hombres obsesionados con la destrucción del Caos, los No Muertos, mutantes, paganos, blasfemos y en potencia cualquiera excepto otros Cazadores de Brujas. Mucha gente piensa que su fanatismo es inquietante y sus creencias extremistas una amenaza, por lo que los Cazadores de Brujas no son bienvenidos durante mucho tiempo. ¿Quién sabe quién será el próximo sospechoso? ¡Una sola palabra puede ser tu condena!

Johann van Hal quizás sea el Cazador de Vampiros más famoso de la época, el matador del vampiro Gunther von Blodfel y el hombre que purgó el castillo maldito de Reikwald. Se desconoce de dónde procede o por qué decidió convertirse en un Cazador de Brujas. Johann no habla de su pasado, y no es recomendable hacerle preguntas a este hombre sombrío y hosco sobre aquello que él no quiere discutir. Pero aquellos que conocen bien la historia del Imperio saben que comparte el nombre del infame Vanhal, el temible Nigromante de tiempos pasados. Todos los descendientes de Vanhal han luchado por redimir las

malvadas acciones de su antepasado, pero sin mucho éxito. Por cada Hechicero malvado destruido, diez más entran en el sendero de la condenación. Por cada Vampiro eliminado, una familia noble completa es infectada con la maldición del vampirismo. Sólo podemos adivinar el peso de la culpa y el remordimiento de Johann.

Johann sólo tiene un compañero, y no pertenece a la orden de los Cazadores de Brujas. Es Wilhelm Hasburg, un sacerdote de Sigmar cuyo templo fue quemado por los adoradores del Caos. Algunos dicen que se volvió loco al ver el trabajo de su vida

|                 | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Johann van Hal  | 4 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 9 |
| Wilhelm Hasburg | 4 | 4  | 3  | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 8 |

**Coste:** 350 puntos (200 por Johann y 150 por Wilhelm)

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo y Objetos Mágicos:** Johann lleva una ristra de pistolas con *Balas de Plata* y la *Estaca de Sigmar*. Wilhelm va equipado con el *Báculo Sagrado*.

**Balas de Plata:** Son bendecidas por Wilhelm una a una. Todos los disparos que realiza Johann con su ristra de pistolas son ataques mágicos.

**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 Johann (F8). Además, si una miniatura con la regla Vampiro recibe una o más heridas de la Estaca (después de efectuar tiradas de salvación por armadura o especiales, pero no regeneración), es destruido automáticamente.

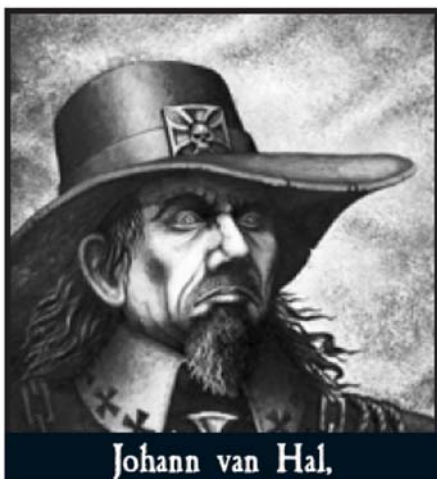
**Báculo Sagrado:** Wilhelm lo encontró enterrado bajo las ruinas de su templo. Se considera un arma a dos manos (+2 a la Fuerza) que, además, hiera automáticamente a Skavens, Demonios y No Muertos.

**Reglas Especiales:** Se aplican las siguientes reglas especiales:

**Cazadores de Vampiros:** Wilhelm es, a todos los efectos, un Sacerdote Guerrero (ver libro de ejército del Imperio). Johann y Wilhelm son inmunes a psicología. Además, sienten Odio a todas las miniaturas Skaven, No Muertas, Demonios y cualquier seguidor del Caos (Guerreros del Caos, Hombres Bestias, Enanos del Caos, etc.)

**Formación:** Johann y Wilhelm siempre luchan juntos, como si fuesen una unidad de hostigadores, y no pueden unirse a otra unidad. A efectos de disparos con proyectiles, se consideran dos personajes individuales (por lo que se benefician de la regla Disparar a los personajes individuales).

**Regimiento de Renombre:** Pueden incluirse como Héroes en un ejército de Mercenarios, El Imperio, Enanos, Altos Elfos, Elfos Silvanos y Hombres Lagarto.



## Personajes Especiales: Comandantes Gileath



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.

|          | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L  |
|----------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Gileath  | 5 | 7  | 6  | 4 | 3 | 3 | 8 | 4 | 10 |
| Fithvael | 5 | 6  | 6  | 4 | 3 | 2 | 7 | 3 | 9  |

**Coste:** 411 puntos (276 por Gilead y 135 por Fithvael)

**Tipo de unidad:** Infantería. Son dos personajes independientes y nunca pueden unirse a unidades ni ser el General del ejército.

**Equipo y Objetos Mágicos:** 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.

*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. Esta espada tiene Poder de Penetración.

**Reglas Especiales:** Siempre atacan primero. Fithvael puede desplegar como Explorador. Además, se aplican las siguientes 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. En este estado, Gilead tiene M8 HA10 I10 A8, 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), nombra 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 turno del jugador que lo controla, si no está trabado en combate ni huyendo, 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 efectuar un movimiento de marcha 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.

**Regimiento de Renombre:** Pueden incluirse (ambos) como Comandante en un ejército de Mercenarios, El Imperio, Altos Elfos y Elfos Silvanos.

## Personajes Especiales: Comandantes 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.

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

**Coste:** 265 puntos

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo y Objetos Mágicos:** El Arúspice lleva el *Báculo de la Luz* y el *Triskelion*.

*Báculo de la Luz:* Es un arma mágica, a todos los efectos una alabarda, que proporciona además un +1 a las tiradas para dispersar.

*Triskelion:* es un amuleto mágico que proporciona al Arúspice una tirada de salvación especial de 4+.

**Magia:** El Arúspice es un mago de nivel 3 que usa Magia del Arúspice (ver página siguiente).

**Regimiento de Renombre:** Puede incluirse como Comandante en un ejército de las Fuerzas del Orden, de Fuerzas No Alineadas o de Orcos y Goblins.

## Personajes Especiales: Comandantes 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 luchan por su Señor Oscuro.

|                 | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Emisario Oscuro | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 8 |

**Coste:** 265 puntos

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo y Objetos Mágicos:** El Emisario Oscuro lleva el *Báculo de la Oscuridad* y *La Espiral*.

*Báculo de la Oscuridad:* Es un arma de mano mágica que proporciona un +1 a todas las tiradas para lanzar hechizos.

*La Espiral:* es un amuleto mágico que proporciona una salvación especial de 5+.

**Magia:** Es un mago de nivel 4 que usa Magia del Emisario Oscuro.

**Regimiento de Renombre:** Puede incluirse como Comandante en un ejército de las Fuerzas de la Destrucción, de Fuerzas No Alineadas, del Imperio o Bretonia.

### Magia del Arúspice

El Arúspice genera 3 hechizos de forma aleatoria (del 1 al 6) y además conoce de forma gratuita el hechizo 0.

- Energía elemental (6+).** Potenciación. Una Bestia del Cieno a 18" recupera 1d3 heridas (hasta su máximo inicial de 4).
- Las Alas del Destino (5+).** Proyectil mágico. Alcance 24". Causa 2d6 impactos de F2.
- Luz de Batalla (6+).** Potenciación. Elige una unidad amiga. Todas las miniaturas de la unidad ganan una salvación especial de 5+ hasta el inicio del siguiente turno del hechicero.
- El Regalo de la Vida (7+).** Potenciación. Todas las unidades amigas del campo de batalla recuperan una miniatura. Los personajes, carros y miniaturas con más de 3 heridas en su perfil inicial recuperan sólo 1 única herida.
- La Bendición del Valor (8+).** Potenciación. Elige una unidad amiga. Mientras el hechizo permanezca activo, la unidad gana +1 a todas las tiradas para impactar, tanto en combate cuerpo a cuerpo como en disparo.
- El Don del Coraje (8+).** Potenciación. Elige una unidad amiga. Dicha unidad es inmune a desmoralización hasta el inicio del siguiente turno del Arúspice. Además, si está huyendo se reagrupa automáticamente.
- Voz de Mando (9+).** Maldición. Elige una unidad enemiga (que no sea inmune a psicología); dicha unidad debe hacer un chequeo de Liderazgo. Si lo falla, la unidad no podrá hacer nada voluntario en su próxima fase de movimiento ni de disparo (pero sí moverá si está sujeta a movimientos obligatorios).

### Magia del Emisario Oscuro

El Emisario Oscuro genera 4 hechizos de forma aleatoria (del 1 al 6) y además conoce de forma gratuita el hechizo 0.

- Energía elemental (6+).** Potenciación. Una Bestia del Cieno a 18" recupera 1d3 heridas (hasta su máximo inicial de 4).
- Rayo de Luz Oscura (7+).** Proyectil mágico. Alcance 18". Causa 1d6 impactos de F5.
- Traidor en la Muerte (7+).** Maldición. Alcance 18". Elige una unidad enemiga. Hasta el inicio del siguiente turno del Emisario Oscuro, todas las miniaturas de la unidad que mueran en combate cuerpo a cuerpo harán un único ataque a su propia unidad con arma de mano. Las miniaturas que mueran a manos de sus compañeros no atacarán. En caso de miniaturas montadas, sólo atacará el jinete. Las bajas afectan al resultado del combate.
- Pesadilla (7+).** Maldición. Alcance 24". La unidad objetivo debe hacer un chequeo de pánico (a no ser que sea inmune).
- La Maldición del Señor Oscuro (8+).** Maldición. Elige una unidad enemiga. Mientras el hechizo permanezca activo, la unidad tiene un penalizador de -1 a todas las tiradas para impactar, tanto en combate cuerpo a cuerpo como en disparo.
- Niebla de Muerte (10+).** Maldición. Todas las unidades enemigas reciben 1d6 impactos de F3 distribuidos como si fueran proyectiles. Lanza 1d6 por cada unidad amiga: con 4+, la unidad amiga recibe 1d6 impactos de F3.
- El abrazo de la serpiente (12+).** Daño directo. Elige una única miniatura enemiga del campo de batalla (incluso si está dentro de una unidad). Dicha unidad debe hacer un chequeo de Resistencia (un 6 es fallo). Si falla el chequeo de Resistencia, la miniatura se retira como baja (no se tienen en cuenta tiradas de salvación por armaduras ni especiales).

### Unidad Singular Bestia del Cieno



|                  | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L  |
|------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Bestia del Cieno | 6 | 3  | -  | 5 | 5 | 4 | 2 | 3 | 10 |

**Coste:** 85 puntos

**Tipo de unidad:** Bestia Monstruosa

**Equipo:** Garras (arma de mano).

**Reglas Especiales:** Miedo, Indesmoralizable, Cruzar Marismas. Además tiene Regeneración si está en una Marisma.

**Regimiento de Renombre:** Puede incluirse como unidad Singular en cualquier ejército que contenga un Arúspice o un Emisario Oscuro. Si en el ejército deja de haber Arúspice o Emisario Oscuro (porque mueren o huyen del campo de batalla), retira las Bestias del Cieno de ese ejército.

## Personajes Especiales: Comandantes Gotrek y Felix



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.

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

**Coste:** 475 puntos (162 por Felix, 313 por Gotrek)

**Tipo de unidad:** Infantería.

**Equipo y Objetos Mágicos:** Gotrek lleva su *Hacha Rúnica*. Felix lleva Armadura ligera y su espada *Mataserpientes*.

*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 una herida 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:** Gotrek es Indesmoralizable, siempre puede realizar movimientos de marcha, y huye y persigue 1" menos. *Compañeros Inseparables*, *Destino de Gotrek*.

*Compañeros inseparables:* Félix nunca se separa de Gotrek, por su juramento. Esto implica que, mientras Gotrek siga vivo, Félix mueve como Gotrek (mueve 3" y huye y persigue 1" menos). Impulsado por su amistad, Félix hace cosas más propias de un Matador que de un humano, así que mientras Gotrek siga con vida, él es Indesmoralizable y siempre puede realizar movimientos de marcha.

*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).

*Unidad combinada.* Mientras Gotrek siga vivo, Gotrek y Felix no pueden unirse a ninguna unidad sino que forman una unidad de Hostigadores a la que no puede unirse ningún personaje adicional. Si Gotrek se retira como baja, Félix podrá liderar una unidad, y ya no estará afectado por el *Destino de Gotrek*.

## Personajes Especiales: Héroe Ulli y Marquand



Antiguos combatientes en un regimiento Mercenario, estos dos bandidos fueron capturados por cazarrecompensas y alistados como milicia "obligada" en el ejército de Stirland. Ambos escaparon y huyeron a la ciudad maldita de Mordheim, donde empezaron su carrera como bandidos. Y, aunque no tienen sentido del honor ni el deber hacia nadie, es posible que algún loco General los contrate.

|                 | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Ulli Leitpold   | 4 | 4  | 4  | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 7 |
| Marquand Volker | 4 | 5  | 4  | 3 | 3 | 2 | 5 | 2 | 8 |

**Coste:** 200 puntos por ambos

**Tipo de unidad:** Infantería.

**Equipo y Objetos Mágicos:** Ulli lleva armadura ligera y arma a dos manos. Marquand tiene armadura ligera, arma de mano y cuchillos (armas arrojadas).

**Reglas Especiales:** Ulli tiene las reglas *Fuerte*, *Carga imparable* y *Maestro del combate*. Marquand es *Experto lanzador* y tiene *Reflejos increíbles*. Además, ambos son *Trotamundos* e *Inseparables*.

*Fuerte:* Ulli es tan fuerte que ignora la regla Siempre ataca último.

*Carga imparable:* En carga, por cada herida que cause Ulli (después de tiradas de salvación y regeneración), puede hacer un nuevo ataque.

*Maestro del combate:* Ulli siempre proporciona un +1 a la Resolución del Combate.

*Experto lanzador:* Los cuchillos que lanza Marquand tienen alcance de 9", en vez de las 6" habituales.

*Reflejos increíbles:* Marquand es muy hábil esquivando golpes y flechas, así que tiene una tirada de salvación especial de 5+.

*Trotamundos:* Ulli y Marquand no pueden mover voluntariamente si esto les lleva a alejarse más de 24" del General. Si el General muere, Ulli y Marquand huyen (se consideran como baja).

*Inseparables:* Trata a Ulli y Marquand como una unidad de Hostigadores a la que no se le puede unir ningún personaje. Si uno de los dos muere, el otro debe hacer un chequeo de Liderazgo o huirá.

# Tilea

Por Games Workshop



Mapa de Tilea. Fuente: Winds of Chaos ( [http://www.windsofchaos.com/?page\\_id=27](http://www.windsofchaos.com/?page_id=27) )

Tilea es el nombre de las fértiles tierras que rodean al tranquilo y cálido Mar de Tilea. Esta región está separada del resto del continente por altas montañas. Al Norte están situados los Montes Irrana, que se alzan como gigantescos dientes de sierra. Más allá de ellos se hallan los aún más altos y peligrosos picos conocidos como Las Cuevas. Sólo un Enano podría tener esperanza de cruzarlos excepto por uno de los pocos pasos.

Hacia el Este se halla la larga cadena montañosa de los agrestes Montes Apuccini, que separa las llanuras de Tilea de las salvajes tierras de los Reinos Fronterizos. En tiempos remotos, las feroces tribus de Orcos bajaban cruzando los Reinos Fronterizos para saquear las riquezas de Tilea. Las montañas todavía son peligrosas y los incursores orcos todavía son una molestia, pero ni por asomo tanto como lo eran antes.

Hacia el Oeste, los Montes Abasko separan Tilea de la árida meseta de Estalia. El único gran estado Tileano a este lado del mar es Tobaró, que se beneficia de las defensas naturales que proporcionan las montañas y la escarpada línea de costa.

Tilea es un conglomerado de principados ferozmente independientes, algunos gobernados por déspotas, otros por Príncipes Mercaderes, y algunos por un Consejo Republicano.

## Cronología de Tilea

- (Hacia -4000) Los Altos Elfos se expanden por el Viejo Mundo. Esto incluye el territorio que más tarde sería Tilea.
- 1780: Según la leyenda, la antigua ciudad de Tylos fue destruida en esta época.
- 1500: Los Elfos vuelven a Ulthuan tras la Guerra de la Barba.
- 700: Algunos pastores y campesinos de Tilea aprovechan como refugio las ruinas de antiguas ciudades élficas en Tilea
- 1: Los gemelos Lucan y Luccina construyen la ciudad de Luccini encima de las ruinas de una ciudad élfica. Tobaró obtiene el título de Ciudad-Estado. Remas y Sartosa se construirán en los siglos venideros.
- 451: Las costas de Tilea son pasto de las llamas a causa de las flotas de Elfos Oscuros y de los Reyes Funerarios, a manos de Settra. Sartosa es destruida.
- 475: Una horda orca arrasa Tilea, saqueando varias ciudades. Empieza la Era Sinistra de Tilea.
- 491-978: Durante casi cinco siglos, en Tilea se produce una lucha entre los tileanos y los Orcos, hasta que finalmente éstos son repelidos más allá de los montes Apuccini.
- 1017: Los incursores Norse establecen un fuerte en Sartosa
- 1240: Los corsarios de Arabia invaden Sartosa
- 1366: En plena Guerra Civil imperial, los Tileanos luchan como mercenarios en ambos lados.
- 1425: En las Justas de Ravola los Bretonianos son vencidos por caballeros Tileanos; Tilea pasa a estar segura del avance territorial Bretoniano.
- 1448: Bretonia entra en guerra con el ejército del sultán Jaffar, y empieza la reconquista de Estalia. Muchos Mercenarios de Tilea ayudan en la reconquista. El sultán Jaffar intenta destruir la portuaria ciudad de Tobaró, en Estalia, sin éxito.
- 1487: Incursión Druchii en Remas. La flota de defensa de la ciudad estaba toda en el mar, y los Elfos Oscuros aprovecharon una extraña niebla para llegar sin ser detectados a la entrada del puerto. Sus barcos fureon parados en la terrible Batalla del Puente, en la que una gran parte del puente fue derruida y quemada por los Elfos Oscuros (tomando, por supuesto, gran cantidad de esclavos). La guarnición mercenaria de Remas fue capaz de aguantar en ambos lados del puente, hasta que el enemigo, cansado y saciado con la destrucción, decidió marcharse. El puente fue reconstruido después para recuperar su gloria anterior. Este ataque provocó que toda Tilea sintiera odio a los Elfos Oscuros; tanto, que aún hoy en día muchos príncipes Tileanos ofrecen tropas con un alto descuento a quien va a luchar contra los Elfos Oscuros.
- 1492: Marco Colombo "descubre" Lustria
- 1501: El ejército mercenario de Luciano Catena recupera Sartosa y expulsa a los Corsarios de Arabia de la isla.
- 1563: Los Skaven capturan Tobaró
- 1565: El príncipe Meldo Marcelli recupera Tobaró con ayuda de Altos Elfos.
- 1699: El emperador Wu de Cathay recibe a los tileanos Ricco y Robbio
- 1757: Sartosa pasa a ser refugio de piratas
- 1812: Tilea es arrasada por la Viruela Roja
- 1877: En Tobaró se elige un cerdo como su príncipe. Permanece en el trono durante 12 años.
- 1948: Las Cuatro Tiranías de Tilea
- 2000: Estallido de arte, cultura, ciencia y prosperidad por toda Tilea.
- 2012: Leonardo da Miragliano, el famoso inventor, entra en servicio del Emperador.
- 2236: Grotto es exiliado a la isla de Nonucci, por haber pintado cerca de 2.000 ninfas (desnudas) en el techo del Palazzo Verezzo.
- 2321: Se producen hambrunas en Tilea, al parecer causadas por una plaga de millones de ratones vaciando los graneros y devorando las reservas. Tilea aguanta únicamente gracias a la gran habilidad de los mercaderes, que consiguen importar grano desde Bretonia y el Imperio. Estas hambrunas duran hasta casi el siglo siguiente.
- 2399: En Remas y Verezzo los Príncipes intentan acaparar todo el grano o venderlo a alto precio al pueblo, lo que provoca una revuelta (y su muerte). Remas y Verezzo se declaran repúblicas.
- 2401: 500 mercenarios tileanos aguantan el asedio de Monte Castello contra una horda de 10.000 orcos.
- 2485: Borgio se declara a sí mismo Príncipe de Miragliano
- 2489: Miragliano vence a Remas en la batalla de Villa Vennia
- 2495: Miragliano vence a Verezzo en la batalla de Via Vedia
- 2497: Miragliano vence a Trantio en la batalla de Vittoria Viccia.
- 2503: El poderoso Borgio el Sitiador, Príncipe de Miragliano, es asesinado misteriosamente en su bañera.
- 2505: Lorenzo Lupo pasa a ser Príncipe de Luccini
- 2513: El Príncipe de Pavonna muere envenenado. Su mujer, Lucrecia Belladonna, admite no saber nada de la muerte del Príncipe, su séptimo marido.
- 2522: Los Skaven vencen a un ejército mercenario que defendía la ciudad de Miragliano, y el asedio a la ciudad sigue.

## Remas

Remas es una vieja y gran ciudad situada en la costa. El enorme puerto circular de Remas fue construido (según se dice) por los Altos Elfos, para establecer un puerto de entrada para comerciar. Hoy en día, aunque la mitad de la mastodóntica obra arquitectónica está hundida en el mar, el puerto de Remas sirve de refugio para la poderosa flota de Remas. La estrecha entrada al puerto tiene un puente conectando los dos rompeolas, aguantado por enormes pilares de piedra. El puente, además de conectar ambos lados de la ciudad, tiene diversas casas y palacetes

## Repúblicas de Tilea

colgantes de los Príncipes Mercaderes, y (siguiendo la tradición tileana) torres en ángulos que desafían la ley de la gravedad.

El resto de Remas se esparce desde el puerto, con varias murallas como defensas circulares. Aún así, la ciudad está muy poblada y es famosa por su ejército mercenario, la mayor parte del cual está formado por piqueros aportados por los impuestos de las casas de comercio. La ciudad-estado de Remas ha sido una (relativamente) estable república durante siglos gracias a esas tropas, que han resistido tiranías e intentos de invasión en innumerables

ocasiones (como el intento de invasión Druchii de 1.487).

Debido a su estratégica posición en el centro de Tilea, Remas es muy a menudo objeto de hostilidades por parte de sus rivales comerciantes (Miragliano, Verezzo y Luccini), dando lugar a muchas batallas navales (especialmente contra Luccini y los piratas de Sartosa). Tobaró, sin embargo, es un frecuente aliado de Remas, y en varias ocasiones piqueros de Remas han ayudado a los Príncipes de Tobaró a mantener bajo su control la ciudad.



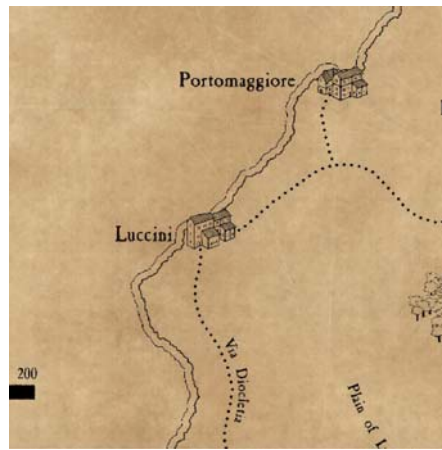


Vale la pena examinar cómo funciona el gobierno de Remas, ya que es una de las repúblicas más antiguas y con menos corrupción. El Concilio de los Cincuenta, que contiene representantes de las más poderosas familias de mercaderes, debate todos los problemas y las leyes para solucionarlos. Cada año se elige a tres miembros del concilio (al azar) para que lo presidan como un triunvirato. Obviamente, la política de cada año beneficia directa o indirectamente a esas familias del triunvirato, pero como ese cargo es aleatorio y a todo el mundo le toca, parecen estar de acuerdo. Por ejemplo, si uno de los Triumviros está relacionado con el comercio, probablemente habrá bajada de impuestos para los mercaderes ese año. Si otro es patrón de las artes, la república dedicará esfuerzos a la creación de un nuevo edificio decorado por los mejores artistas de Tilea. Si uno o más de los Triumviros son notables Generales, no es de extrañar que se renueven las defensas de la República.

Por desgracia, una debilidad del sistema de gobierno en Remas es que si el Triumvirato no está de acuerdo, es posible que dos de ellos se alíen contra el tercero, entrando en una pequeña guerra civil. No es extraño que las alianzas entre triumviros cambien a medida que el conflicto avanza, especialmente si uno de ellos quiere autoproclamarse Príncipe. Tampoco es de extrañar que, en casos de triunviratos inestables, alguno de ellos sufra un desgraciado accidente o, amablemente, uno ceda su asiento a otro miembro del Concilio para irse al campo a meditar.

## Luccini

La ciudad de Luccini yace en el Mar Tileano al sur de Tilea, en frente de la isla de Sartosa. Luccini está casi todo el año en guerra con los piratas de Sartosa y tiene una flota de galeras realmente impresionante. De hecho, Luccini es uno de los mayores poderes



bélicos de Tilea, y muchos generales mercenarios de reputación han recibido su entrenamiento aquí.

La ciudad es muy vieja y está situada alrededor de una alta montaña llamada Acrópolis. Como la Acrópolis de Tobaró, era el centro de una antigua colonia élfica. Hay una leyenda acerca de la fundación de Luccini a cargo de los gemelos Lucan y Luccina, rey y reina de una tribu de pastores que se estableció alrededor de la Acrópolis, y construyeron su palacio.

Luccina es reverenciada como diosa, su patrona, y por ello llamaron así a su ciudad. Lucan también es considerado un dios, y para ambos hay un templo en la Acrópolis. Los Príncipes de Luccini habitualmente declaran ser descendientes de estas dos figuras, lo que conlleva a que haya siempre dos facciones: los que claman ser descendientes de Lucan, y los que aseguran descender de Luccini. Como cabría esperar, el Principado ha cambiado de manos entre estas dos dinastías más veces de lo que nadie pueda recordar, y no sin sangre...

Los Príncipes de Luccini son notorios también por su bizarro sentido del humor. Si hay algún Príncipe que parezca soso o serio, no tarda mucho hasta que es asesinado o se "marcha a meditar" al exilio, mientras es substituido por alguien mucho más jovial. De hecho, hay ocasiones en que un Príncipe ha demostrado serlo asesinando a sus oponentes de las formas más absurdas y jocosas posibles. De ahí viene el dicho "La gente de Luccini es más peligrosa cuando ríe".

## Trantio

Trantio es una ciudad en auge. Hace siglos no era poderosa; situada en una zona rodeada de colinas, no tuvo mucho éxito como ciudad comerciante. Quizá por ello fue una de las primeras ciudades en derrocar a su Príncipe y pasar a ser una República. La República



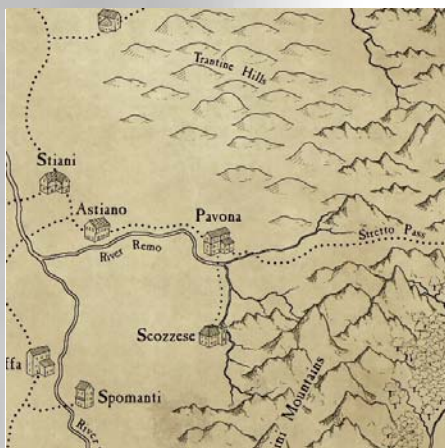
duró mucho tiempo, pero su decadencia iba en aumento. Aún así, todos los intentos de conquistarla por parte de los ejércitos de Miragliano y Remas fueron frustrados, debido a los cambios de bando de último momento de la República; de esta forma, las dos facciones que intentaban conquistar la ciudad se enfrentaban entre sí, manteniendo su independencia.

Todo cambió cuando Marco Colombo volvió de Lustria con enormes tesoros. Tomando el control del ejército mercenario de su patrón, Orlando (Príncipe exiliado de Trantio) consiguió capturar la ciudad y ser su Príncipe.

Marco fue un Príncipe ejemplar, aunque suficientemente listo como para guardarse su parte de los beneficios y establecer a su familia como Príncipes Mercantes en Trantio. La ciudad pronto empezó a prosperar gracias al comercio, y explotó su posición central para comerciar con ambas costas de Tilea. Por ello, Trantio ha pasado a ser una de las ciudades más bonitas y más cultas de todo Tilea. Al estar más cerca de las rutas enanas, éste ha influenciado en la calidad y ambición de las construcciones, usando varias técnicas Enanas. Las fortificaciones, portones y torres son particularmente impresionantes. Vastas cantidades de mármol se trajeron desde las canteras en las montañas Apuccini, así como la piedra con vetas rosadas (típicas de Trantio), usada en la enorme escultura "Las cinco gracias" de Grotto, que adorna la plaza de Verezzo.

## Pavona

La pequeña ciudad de Pavona creció hasta ser un rival para Trantio gracias al comercio oriental con los Reinos Enanos, los Reinos Fronterizos y más allá. Tan intensa era la rivalidad entre ambas urbes, que el territorio entre ambas ciudades pasó a ser un famoso campo de batalla para muchos generales mercenarios que querían demostrar su valía. Allí no hubo



únicamente grandes batallas, sino también varios intentos de reconciliación. Esto llevó a las familias ricas de ambas ciudades a pactar alianzas y matrimonios de conveniencia. Por desgracia, esto implicaba que muchos de esos matrimonios terminasen con veneno u otras formas de accidentes mortales.

Trantio y Pavona suelen estar uno en la garganta del otro, y su intensa rivalidad es visto (y aprovechado) por las demás ciudades como una debilidad. No obstante, tan pronto como un ejército hostil de cualquier otra ciudad se aproxima, las dos ciudades rápidamente olvidan sus rencillas y unen fuerzas para eliminar a su enemigo común. Así, ejércitos poderosos como Luccini, Verezzo y Miragliano han experimentado en sus carnes derrotas humillantes en los montes que rodean Trantio o Pavona.

La ciudad de Pavona es pequeña en comparación a otras ciudades tileanas. Es famosa por sus muchos puentes, aunque no están sobre ríos o canales sino sobre otras callejuelas estrechas de la ciudad. Esto permite a la nobleza moverse desde una casa o Palazzo hasta otra sin tener que descender a las calles inferiores.

## Verezzo

Aunque Verezzo es también una República, es muy distinta a Remas. Está en mitad de Tilea, dominando fértiles llanuras con muros y varios bastiones. La ciudad es muy compacta y densa, sus calles muy estrechas y las casas son altas para compensar la falta de espacio. Algunas son tan altas que han pasado a ser torres que forman parte de la defensa de la ciudad. Esto es porque los muros son muy gruesos y estas altas casas ocupan posiciones que ofrecen un buen punto de vista sobre todo lo que se aproxima.

Como Remas, Verezzo pasó a ser una república a causa de las



hambrunas. El Príncipe acaparó todo el grano y lo puso a un precio demasiado elevado para el pueblo, así que pronto se vio enfrentado a toda la población con apoyo de los mercenarios. De esta forma se fundó la República.

Esta República es mucho más democrática que la de Remas, probablemente debido al hecho que hay muchas familias mercantes, y cualquiera con aspiraciones a tener todo el poder se arriesga a ser asesinado por parte de muchas otras facciones.

En Verezzo hay un elaborado sistema de votos en que las distintas familias se dividen en facciones distinguidas por colores (azules, rojos, amarillos y verdes). Los colores se asocian a facciones y políticas concretas, por lo que es habitual que tras las votaciones se oiga en Remas o



Luccini "Los rojos han ganado en Verezzo, ¡estamos en problemas!" o "No dejéis nada de oro a Verezzo mientras los amarillos están en el poder" y cosas así. Los colores, además, se usan para designar a los equipos que disputan varios juegos y deportes en las plazas de la ciudad. Obviamente, ¡estos juegos están aliñados por intriga y política!

## Sartosa

Sartosa es la isla más grande al Sur de la costa de Luccini, con una costa rocosa y un abrupto interior. Los Elfos tuvieron una colonia allí, pero después de la Guerra de la Barba, los Altos Elfos abandonaron sus colonias, y algunos humanos, provenientes de lo que hoy sería Tilea, navegaron hacia el Sur y se establecieron entre las ruinas. Por desgracia, la ciudad que construyeron fue destruida por una



Pirata de Sartosa. Miniatura de Games Workshop



Mapa detallado de la isla de Sartosa. Fuente: Winds of Chaos ([http://www.windsofchaos.com/?page\\_id=27](http://www.windsofchaos.com/?page_id=27))

fuerza combinada de Elfos Oscuros y una enorme flota de Reyes Funerarios, al mando de Settra. Casi toda la población murió o fue convertida en esclavos, acabando así con la primera ciudad humana de Sartosa.

La ciudad de Sartosa permaneció en ruinas durante mucho tiempo. Finalmente, desembarcaron en la isla incursores Nórdicos que rápidamente vencieron a los dispersos habitantes y a la pequeña guarnición de tropas de Luccini. Desde esta base, los Nórdicos arrasaron las costas de Tilea y su fama aumentó, hasta que fueron

derrotados en una batalla naval cerca del Cabo Cinno por parte del Príncipe de Luccini. Los Nórdicos supervivientes fueron reclutados por Luccini como mercenarios, y se les permitió permanecer en la isla para protegerla de los Elfos Oscuros y los Corsarios de Arabia.

Sin embargo, el contrato terminó pronto: sus descendientes fueron derrotados por una flota de invasión de los Corsarios de Arabia bajo el mando de Nafal Muq en 1240. Los Corsarios conquistaron la isla, y se mantuvieron en ella aproximadamente unos doscientos

cincuenta años, durante los cuales fueron una constante amenaza. Alrededor de Sartosa se libraron numerosas batallas navales entre los Corsarios y las galeras de Luccini, Remas y Tobaró.

Finalmente, cuando la guerra entre Estalia y Arabia finalizó, la isla le fue arrebatada a los Corsarios por un ejército mercenario bajo el mando de Luciano Catena, con colaboración de algunos norses y las flotas piratas. Luciano era un Príncipe de Luccini y descendiente, como su nombre sugiere, de los gemelos divinos Lucan y Luccina. El Emir, Abd al Wazaq, y sus Corsarios fueron expulsados de su posición en la ciudad de Sartosa y obligados a rendirse después de un largo y sangriento asedio. Luciano permitió a Al Wazaq que escapase a Arabia a cambio de dejar atrás su considerable tesoro, la mayor parte de él compuesto por obras de arte saqueadas por toda Tilea. Al Wazaq también tuvo que entregar su enorme harén, al que en su desesperación había entrenado para que le defendiera como su guardia personal, ¡y que rápidamente fue reclutado por los Tileanos como regimiento mercenario! Al resto de los Corsarios supervivientes se les permitió



Piratas Vampiro de Sartosa. Miniaturas de Games Workshop.

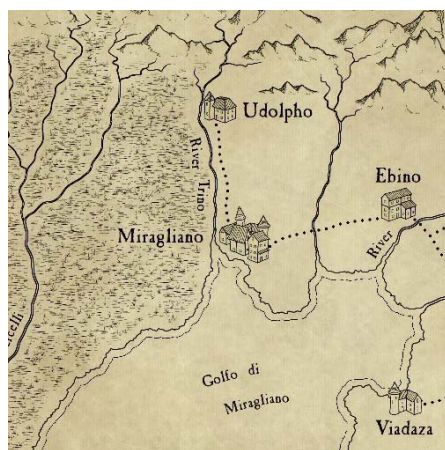
quedarse y fueron reclutados por Luciano para que sirviesen en su flota.

Ésta fue una de las primeras ocasiones en la que mercenarios de Arabia fueron reclutados por un general Tileano. Luciano y sus herederos gobernaron Sartosa como un principado durante cierto tiempo. Durante este período, la ciudad fue reconstruida, y sus defensas reforzadas. En poco tiempo se convirtió en una base para la flota mercenaria de los Príncipes de Luccini. Sin embargo, este breve período de estabilidad no podía durar mucho. Ahora existían muchos contingentes mercenarios ocupando las fortalezas en diversas partes de la isla, y algunos en diferentes torres en el interior de la misma ciudad. Las rebeliones contra el Príncipe se hicieron más y más frecuentes, y Sartosa se hizo cada vez más difícil de controlar. El dominio del Príncipe sobre la isla acabó cuando la flotilla mercenaria de galeras con base en Sartosa se amotinó. La isla cayó rápidamente en la anarquía cuando las bandas de mercenarios empezaron a combatir entre sí.

La mayoría de los mercenarios de la isla se convirtieron en piratas, saqueando naves Tileanas y cualquier otra que navegara por el Mar de Tilea. Esto demostró ser mucho más lucrativo que ser reclutados para combatir, ya que las oportunidades de sobrevivir eran mucho mayores, lo mismo que las ganancias. Las distintas bandas de mercenarios que ocupaban la isla dejaron de combatir entre sí con su habitual intensidad y empezaron a cooperar en sus planes piratas. Los ataques contra las naves y las incursiones en las costas en y alrededor del Mar de Tilea trajeron consigo hordas de cautivos y rehenes por los que nunca se pagó rescate alguno. Todos estos aumentaron la creciente población de Sartosa hasta que se convirtió en una famosa y animada guarida de piratas.

Desde entonces, la isla goza de una "democracia", con un Príncipe Pirata elegido entre los Capitanes de Sartosa, aunque dicho Príncipe sólo ejerce sus poderes en caso de situación extrema; es preferible dejar que la gente disfrute de la libertad cultural de Sartosa, mientras no sea demasiado sanguinaria.

En la actualidad, quien gobierna en la isla es la Princesa Pirata, cuya reputación de ser diez veces más sanguinaria que cualquiera de sus predecesores no es ninguna exageración. Es quien ha gobernado la isla durante más tiempo... por el momento.



## Miragliano

Miragliano era un bastión contra los Skaven. Debido a su posición, cerca de las Marismas Enfermizas, fétidas y llenas de enfermedades, Miragliano ha sido varias veces víctima de las plagas durante los siglos. La Viruela Roja de 1.812 (C.I.) fue la peor, acabando con tres cuartas partes de la población. Se culpó a una infestación de ratas, y desde entonces la ciudad tiene cazadores de ratas profesionales, que se dedican a acabar no sólo con las ratas sino también contra Corredores de Alcantarillas. Nadie sabe de dónde vienen los Skaven, sólo que hay muchos en las Marismas Enfermizas y en sus alrededores.

Al estar cerca de los pasos de montaña, y (en siglos pasados) enfrentados a Bretonia y el Imperio, los Príncipes se han preocupado especialmente de la guerra y las defensas. No es de extrañar que Leonardo da Miragliano y Borgio el Sitiador empezasen su carrera en esta ciudad.

Las defensas de Miragliano tenían varias torres altas construidas para proporcionar una vista alrededor de la ciudad, por todo el terreno colindante. Desgraciadamente, a culpa de la naturaleza inestable del suelo, la mayoría de las torres alcanzaron

ángulos extraños. Gracias a las excepcionales habilidades y talento de sus arquitectos (Leonardo entre ellos), dichas torres no cayeron, sino que hicieron escuela, y ahora hay muchas ciudades que intentan tener sus propias torres inclinadas (especialmente Luccini, cuyos príncipes tienen un curioso sentido del humor). La fama de las torres incrementó cuando Borgio afirmó que los cadáveres enemigos quedaban mejor colgados de una torre inclinada.

## Arquitectura de Miragliano

Desde la Viruela Roja, grandes partes de la vieja ciudad fueron reconstruidas por el Príncipe de Miragliano. La ciudad no era una colonia élfica, sino que creció a lo largo de los siglos. Los Príncipes, con el tiempo, intentaron poner orden a la ciudad, desde que Leonardo da Miragliano se encargase por primera vez por orden del Príncipe Cosimo. Siglos después, gracias a todos los Príncipes siguientes (y muchas familias mercantes) la ciudad quedó embellecida con palazzi, piazzas, puentes y esculturas.

Miragliano estaba separada por varios canales. La población lo usaba como calles, pero los canales se hicieron demasiado pequeños para el tráfico y hacían que la ciudad fuera vulnerable a plagas (muchos agentes Skaven se infiltraron por los canales). Desde entonces, se crearon puertas de hierro en todos los canales, y apareció el oficio de cazador de ratas.

Las defensas de Miragliano eran fuertes, y usaban inteligentemente las marismas, con fosos por doquier y aprovechando los muros para dar ventaja a la artillería. Todo ello obra de Leonardo, antes de que entrase bajo servicio del Emperador.

## La Caída de Miragliano

La buena fortuna de la ciudad no duraría para siempre: un enorme ejército Skaven salió de las Marismas Enfermizas para derrotar al ejército mercenario defensor y saquear la ciudad, en el 2.522 según el Calendario Imperial. El Conde Imperial Leopold von Stroheim (aspirante a ser el señor de la provincia de Neuland en Albión) lideró las fuerzas restantes a través de las Marismas Enfermizas, hasta que acabaron con la fuerza del Señor de la Guerra Quickpaw y el Vidente Gris Squelch.

Aunque parece que hay intenciones de reconstruir la bella ciudad, todavía no se han empezado con las obras oficiales.





## Tobaró

La ciudad que se conoce actualmente como Tobaró era antiguamente una fortaleza de los Altos Elfos, que la dejaron a su suerte tras la Guerra de la Barba. Algunos pescadores (humanos), nativos de la zona, empezaron a ocupar las ruinas; éstas pasaron a pueblo, el pueblo a ciudad, y hacia el año 1 (según el calendario Imperial) Tobaró obtuvo el título de Ciudad Estado.

Durante las Cruzadas, los puertos de Tobaró se usaban como puerto por parte de la armada Bretoniana y otros Mercenarios (ya que era un buen sitio de entrada por mar, teniendo en cuenta que no era necesario cruzar las montañas Abasko). El sultán Jaffar se encolerizó al ver que los refuerzos venían de Tobaró, por lo que, en el año 1.448, envió una flota de Corsarios a destruir la ciudad. Dicho ataque fue repelido por las murallas exteriores de la ciudad, lo que supuso una gran victoria para las fuerzas aliadas.

En el año 1.563 los Skavens consiguen salir de las catacumbas que construyeron los Elfos (por debajo de lo que los humanos llamaban Tobaró) y rápidamente pudieron con los defensores. El Príncipe de Tobaró, Meldo Marcelli, escapó de la ciudad con la mitad de sus fuerzas y la mayoría de sus barcos. El, y el resto de su ejército, permaneció en Remas, donde (gracias a los tesoros que llevaba con él) alquiló un enorme ejército, incluyendo el contingente de élite de Remas.

Dos años después, volvió a Tobaró con su ejército y algunos refuerzos de los Altos Elfos. Arrasaron la ciudad, sin prácticamente resistencia por parte de los hombres-rata, y expulsaron a los Skaven a las catacumbas donde finalmente fueron derrotadas. Desde entonces, en Tobaró hay una guarnición de mercenarios entrenada exclusivamente para luchar

por las catacumbas, y defenderla de los Skaven. Tobaró siguió con el título de Principado, pero por poco tiempo. Menos de tres siglos después de la heroica recaptura de la ciudad por Meldo Marcelli, sus descendientes se enfrentaron por el control de la ciudad. Todos estaban dispuestos a hacer cualquier cosa por obtener el poder, y una profecía empezó a circular por la ciudad: el próximo Príncipe tendría un terrible final. Las distintas facciones que ostentaban el poder pactaron una tregua, y decidieron que para estar seguros lo mejor era que se eligiera un cerdo para presidir el Consejo, hasta que la profecía pasara de largo. Obviamente, nada ocurrió.

Durante años, el cerdo llevó el sombrero y cadena dorada de Príncipe. Remarcablemente, Tobaró tuvo una época de paz durante el reinado de Piggolo I (el nombre que la gente le había dado al cerdo). Los aspirantes a Príncipe se empezaron a preocupar, e incluso uno propuso asesinar a Piggolo I. Sin embargo, se dieron cuenta que si alguien "asesinaba" al cerdo, todos formarían parte del complot de asesinato del Príncipe, y serían ejecutados. De esta forma, Piggolo I vivió hasta hacerse viejo (hasta que cayó al mar mientras inspeccionaba la guardia). Por aquél entonces, sólo uno de los rivales seguía con vida, así que consiguió el trono sin oposición. Tobaró sigue siendo un Principado, pese a los intentos de hacer una República.

### Religión en Tobaró

En cuanto a Religión, hay tres dioses principales en la ciudad-estado de Tobaró (aunque haya otros cultos):

- Mercopio, Dios de los Mercaderes, la Prosperidad y el Comercio. También conocido como Haendryk en el Imperio, es un dios bastante popular en la ciudad-estado de Tobaró (debido a que su economía está basada en el comercio). El templo de Mercopio tiene forma de un mercado gigante amurallado, con bienes de todo el Viejo Mundo y más allá. En el Marketag (el primer día de la temporada de navegación), se celebra un gran festival cerca de la Acrópolis en el centro de la ciudad. Mercaderes del Imperio, Estalia, Bretonia y otras ciudades-estado de Tilea hacen un gran viaje para acudir al festival, para vender sus bienes. Muchos mercenarios y aventureros viajan a Tobaró cerca del Marketag, ya sea para poder comprar nuevas armas, equipo y otras necesidades (como estandartes, mapas o pistolas

imperiales), como para acompañar a los mercaderes como seguridad personal.

- Myrmidia, Diosa de la Guerra, es el dios más importante de Tilea (como Sigmar es en el Imperio). Muchos de los mercenarios tileanos veneran a Myrmidia, y muchos estandartes de regimiento reflejan alguna imagen o icono de la diosa. En Tobaró hay dos templos dedicados a Myrmidia: uno cerca de la puerta y los muelles, en la parte baja de la ciudad, para los pobres y los regimientos mercenarios que están de paso; y otro cerca de la Acrópolis, para la nobleza de la ciudad y los regimientos mercenarios que trabajan para la ciudad y el príncipe. Los Sacerdotes Guerrero de Myrmidia (y Sacerdotisas Guerrera) han acompañado varias veces a los regimientos mercenarios que abandonan el puerto; también los Sacerdotes en muchos casos acompañan a la Guardia de Catacumbas a vigilar las entrañas de la ciudad y a darles soporte moral.
- Mórr. Dios de la Muerte, es probablemente uno de los dioses más conocidos en el Viejo Mundo, y toda ciudad tiene un templo dedicado a él. Tobaró tiene uno en la ciudad (para ceremonias funerales, y dormitorio de todos los Sacerdotes de Mórr de Tobaró), y dos templos menores en la parte baja (para las oraciones habituales). En las catacumbas bajo el templo mayor es donde se entierra la clase más pudiente, mientras el resto son enterrados en el Campo de la Muerte, en ocasiones en fosas comunes, y siempre rodeado de hierro para evitar que nada salga. En Tobaró, como en muchas otras ciudades del Sur del Viejo Mundo, hay problemas habituales con Necrófagos, Nigromantes y no-muertos en general. Por ello tienen un regimiento de mercenarios dedicados a guardar los Muertos en su lugar.

## Antiguos Regimientos De Renombre

Trasfondo original (c) Games Workshop (Forces of Fantasy, Citadel Journal, White Dwarf). Adaptación y reglas por Namarie

Los siguientes Regimientos de Renombre estaban incluidos en Forces of Fantasy y varios Citadel Journal de los 80: no tuvieron reglas en Sexta Edición (ni en Quinta ni en Cuarta), pero los incluimos adaptados (reglas y alguna pincelada de trasfondo) a Séptima Edición. Deberías pedir permiso a tu oponente para usarlos (aunque están equilibrados en puntos).

### Hermanos de la Sagrada Orden de San Origo

La isla de Fyrus parecía un buen lugar para que los monjes de la Sagrada Orden de San Origo pudieran hacer un monasterio. Sí, estaba a sólo una docena de millas de las costas de Arabia, era el lugar de nacimiento de Mullah Aklan'd y en sus puertos se controlaban las rutas de comercio Este-Oeste, pero los Hermanos de la Sagrada Orden de San Origo pensaron que era un buen lugar para descansar y meditar. Así que expulsaron a todos los nativos y construyeron una enorme fortaleza, el Sagrado Monasterio del Divino Origo.

Cuando los buenos hermanos vieron sorprendidos cómo sus plegarias eran interrumpidas por piratas de Arabia, reaccionaron de la única forma posible: construyendo una flota, hundiendo todos los barcos orientales y disparando a todos los puertos a cien millas de distancia, declarando una Cruzada.

Los Caballeros volvieron a una vida de paz y contemplación; dicho descanso se interrumpía anualmente para hacer excursiones a las costas cercanas y quemar, saquear y destrozar todo lo que encontrabas. Después de pocos años, su paz se vio perturbada por un amplio ejército de Orientales que establecieron un asedio (con éxito) al monasterio, del cual no quedó piedra sobre piedra. Algunos de los Caballeros fueron hechos prisioneros en este inesperado ataque sin provocación, pero la mayoría sobrevivió. Bajo su Gran Maestro, Sir Jonnes Tireld, y ayudado por el campeón de la Orden Donna Don Domingio, la Orden se refundó en el Oeste, aunque necesitaban mucho dinero. Por ese motivo, la Orden empezó a ofrecer sus servicios como mercenarios.

**Alquiler:** Los Hermanos de la Sagrada Orden de San Origo lucharán por la fe y sus intereses, aunque un buen puñado de monedas hará que sus intereses sean los de aquellos que han pagado. Un ejército de Mercenarios puede contar con sus servicios como unidad Especial, y un ejército del Imperio, Enanos, Altos Elfos, Elfos Silvanos o Reinos Ogros pueden contar con sus servicios como unidad Singular.



|             | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Hermano     | 4 | 4  | 3  | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |
| Don Domingo | 4 | 4  | 3  | 4 | 3 | 1 | 4 | 2 | 8 |
| Sir Jonnes  | 4 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |

**Alquiler:** cualquier ejército del Orden o de Fuerzas No Alineadas puede incluir esta unidad como unidad Singular (excepto Bretonia).

**Grito de Guerra:** "¡La Espada es purificadora!"

**Puntos:** 130 por Jonnes Tireld, Donna Don Domingo y tres Hermanos más (incluyendo Músico y Portaestandarte). Puedes incluir más Hermanos por un coste de +14 puntos por miniatura.

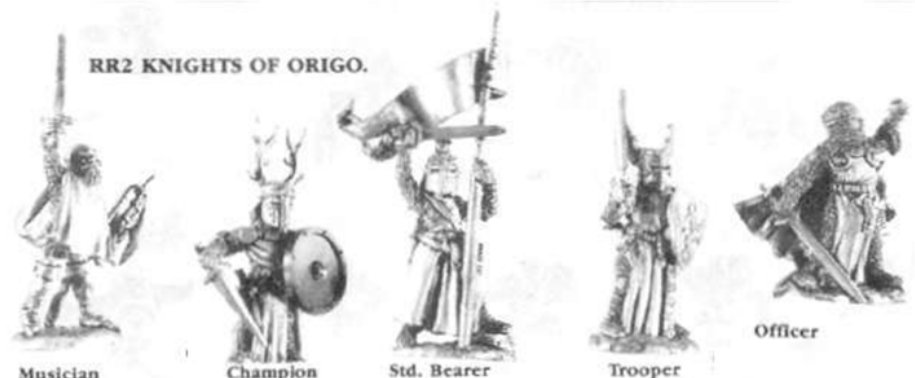
**Tamaño de la unidad:** 5+

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Los Hermanos llevan armadura pesada, arma a dos manos, el cuchillo conocido como Dispensador de Salud (arma de mano) y escudo. También llevan capa roja (que simboliza la sangre que se vertió en batalla; especialmente la sangre de sus enemigos), aunque no tiene efecto ninguno en el juego.

**Opciones:** Uno de los Hermanos puede llevar Estandarte (+12 puntos) y otro puede ser el Músico (+6). Donna Don Domingo es el campeón de la unidad a todos los efectos.

**Reglas especiales:** Los Hermanos de la Sagrada Orden de San Origo tienen Furia Asesina.



## La Guardia Goblin de Grom

Poco hay que contar acerca de Grom el Panzudo, el Goblin que casi consigue conquistar Ulthuan. Antes que Grom se hubiera acostumbrado a ir en carro a todas partes, el Rey Goblin tenía una guardia personal. Esta guardia personal fue elegida uno a uno por el propio Grom, que los eligió mediante un brutal sistema: cientos de candidatos se presentaron, y Grom preseleccionó sólo aquellos que eran medio Goblin medio Orco; los más fuertes, los más grandes y los más agresivos. Los tuvo luchando entre ellos hasta que sólo quedasen veinte (aunque parezca asombroso, Grom era tremendamente listo y podía contar hasta 100 con facilidad). Una vez eligió a los vencedores, Grom hizo forjar sus armas en los talleres requisados a los Enanos en su última batalla (algo que los Enanos no le perdonarán jamás), y aunque la calidad de las armas no iguala a la de los Enanos, es bastante buena para un Goblin.



Cuando Grom intentó invadir Ulthuan (sin éxito) algunos de sus guardaespaldas huyeron como pudieron. Su líder pasó a ser Crud Napiozo, cuya larga nariz llamaba la atención (aunque ningún Goblin se atreva a mencionarlo en su presencia). De vuelta en el Viejo Mundo, Crud siguió reclutando Guardias para cuando volviera su jefe, y así siguió haciéndose durante siglos.

Actualmente, la Guardia de Grom (aunque sin Grom y sin Crud) sigue eligiendo a sus miembros mediante luchas, aunque obviamente su número ya no es veinte sino "máz de doz", y ya no luchan exclusivamente para los pielesverdes sino para todo aquél que quiera pagarles.

|                | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Guardia Goblin | 4 | 3  | 3  | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 6 |
| Campeón        | 4 | 3  | 3  | 4 | 3 | 1 | 4 | 2 | 6 |

**Alquiler:** La Guardia de Grom NO luchará jamás para Elfos (de ningún tipo), Enanos (de ningún tipo), ni ningún ejército del Orden. Puede usarse en cualquier otro ejército como unidad Especial. Si lucha en un ejército de Orcos y Goblins y Grom es uno de los personajes del ejército, contarán como unidad Básica.

**Grito de Guerra:** "¡¡¡Aaaaaaaaah!!!" (los Goblins no son muy conocidos por su elocuencia)

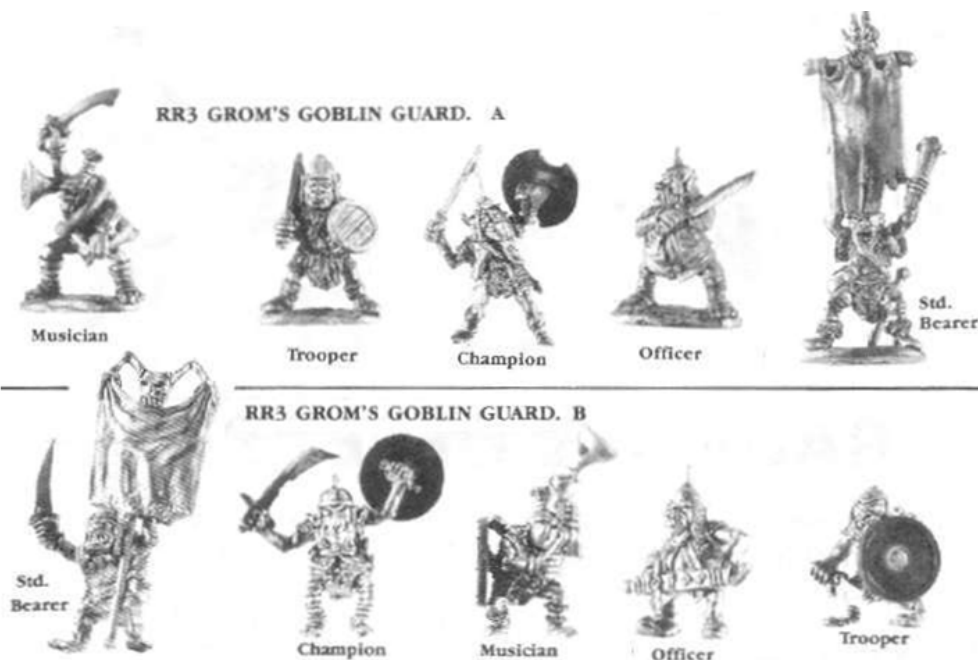
**Puntos:** El regimiento de 10 Guardias de Grom, con Grupo de mando (campeón, músico y portaestandarte) cuesta 70 puntos. Puedes incluir más Goblins por +6 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Guardia de Grom lleva armadura pesada, arma de mano y escudo.

**Reglas especiales:** Se consideran Pielverdes en todos los aspectos, y están sujetos a las mismas reglas que los Goblins (ver libro Orcos y Goblins), como puede ser Animosidad, Miedo a los orejotaz, etc.



## Zueltaplomo Goblin

Los Goblins son conocidos por intentar copiar (con más o menos éxito) las máquinas que ven en ejércitos más avanzados. En muchos casos, sin saber aún cómo funcionan, roban o reutilizan material abandonado tras una batalla.

La primera vez que Boggrub Mazkapiernaz pudo probar un Zueltaplomo fue cuando Rompekráneos consiguió su enésima victoria contra los pielesverdes. Boggrub se acercó hacia un Cañón Organo, intentando no pisar las docenas de Goblins muertos. Los Enanos habían empleado una terrible máquina que había acabado incluso con la vida de su arma secreta (el troll Gundran). Un arma que había escupido gran cantidad de plomo sobre las filas de Goblins que se iban acercando. Boggrub se acercó a la máquina, aún echando humo, con algunos Goblins alrededor suyo.

- Eh, Boggrub, ké e'ezo? –preguntó Gutbug
- Nidea.
- Y ké'ace?
- Yokecé. Pregúntazelo a un tapón.
- L'an palmao...

Gutbug vio un Enano que aún jadeaba; no estaba muerto.

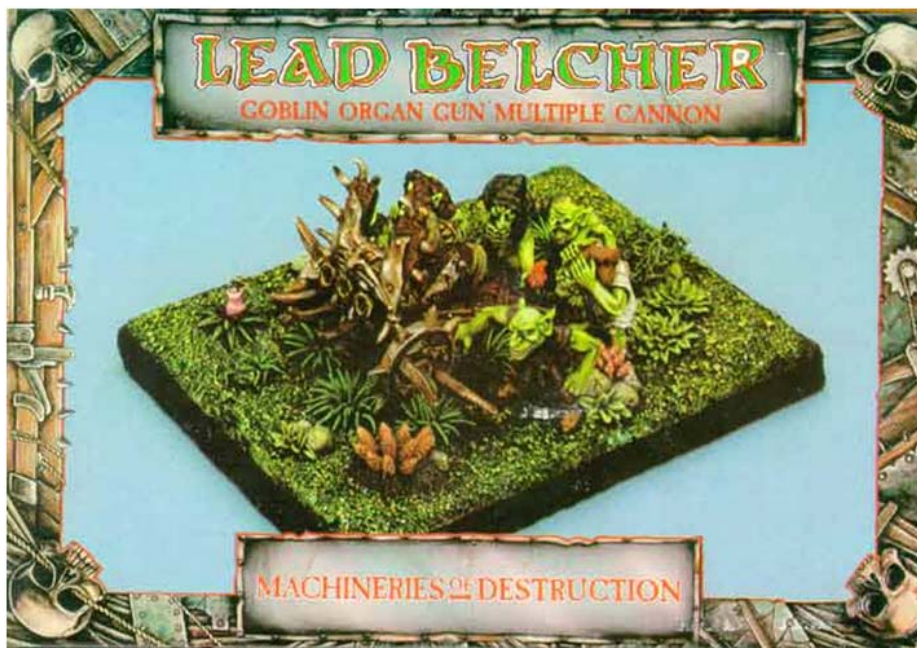
- ¡Eh, Boggrub! ¡Eze!
- Eh, tú, tapón... -Boggrub se acercó-. ¿Cómo funciona el zueltaplomo?
- Ah... pielverde... espérate y verás cómo funciona uno... pronto vendrá mi hermano... y mi padre... mi tío...

Una patada en su boca hizo que el Enano acabara escupiendo sangre en vez de todo su árbol familiar.

- ¿Cómo funciona?
- Es un cañón... ¿no lo ves?

El barbilampiño no sobrevivió a más patadas. Sabiendo cómo iban los cañones (se metía plomo y pólvora y se encendía), Boggrub empezó a practicar contra cuerpos de enanos muertos, con resultados bastante satisfactorios. El kaudillo orko Rompekráneos, al oír los disparos, se acercó y (tras observar sorprendido que era un Goblin el que hacía aquél follón) le pidió que luchara para él.

Desde aquel momento, Boggrub ha ido perfeccionando (es un decir) el modo en que su dotación y él disparan el Zueltaplomo, hasta hacerlo bastante letal (aunque menos que el Cañón Órgano original), y han llegado a luchar con Ogros y con algún que otro ejército mercenario.



|             | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Zueltaplomo | 4 | -  | -  | 5 | 7 | 3 | - | - | - |
| Goblin      | 4 | 2  | 3  | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 6 |
| Boggrub     | 4 | 4  | 4  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 7 |

**Alquiler:** El Zueltaplomo sólo puede estar incluido en un ejército de Orcos y Goblins, Ogros o Mercenarios como unidad Singular.

**Grito de Guerra:** "¡KABUM! ¡KABUM! ¡Enanoz al kabúm!"

**Puntos:** 120 por el Zueltaplomo, cinco Goblins de dotación, y Boggrub.

**Tipo de unidad:** Máquina de guerra.

**Equipo:** La dotación lleva arma de mano. Boggrub lleva además armadura ligera y escudo.

**Reglas especiales:** El Zueltaplomo es menos efectivo que un Cañón Órgano, pero su funcionamiento es bastante parecido. La dotación carga con pequeñas bolas de plomo (aunque a veces introducen otros materiales menos apropiados) los tubos; se prende la mecha y si Boggrub está acertado en la inclinación y la cantidad de pólvora, las bolas salen disparadas hacia adelante a gran velocidad. A nivel de juego, para disparar el Zueltaplomo declara la unidad objetivo a 24" o menos. Para saber el número de disparos, lanza el dado de artillería (de 2 a 10 impactos). Si Boggrub está vivo, puedes repetir esa tirada (pero deberás aceptar el segundo resultado, sea el que sea). Debes tirar para impactar para cada disparo (usando la HP de Boggrub) pero sin aplicar penalizadores por distancia ni hostigadores. El Zueltaplomo causa impactos de F5 con un -3 a la tirada de salvación por armadura. Si se obtienen Problemas, el cañón explota (retira la máquina y la dotación). El Zueltaplomo NO puede aguantar y disparar, ni marchar.

**Goblins:** Se consideran Pielverdes a todos los efectos.



## Harboth y los Chikoz del Fuego Negro

El Paso del Fuego Negro es la única ruta que cruza por las Montañas Negras. Durante varias décadas ese Paso era intransitable debido a que allí estaba el campamento de una tribu de Orcos, llamados (en un alarde de originalidad) los Chikoz de la Montaña Negra. Esta pequeña villa consistía en una docena de tiendas orcas (hechas de madera), un campo de garrapatos, el infalible Idolo de Gorko, una enorme taberna (gobernada por un excelente cocinero Ogro) y cientos de pielesverdes. El actual líder del asentamiento es Harboth, un enorme y fuerte Orco Negro.

Originalmente, por el Campamento pasaron un montón de viajeros perdidos, en su mayoría humanos, pero también algunos Enanos y Ogros. Con el tiempo la frecuencia de paso disminuyó, hasta el punto que los Orcos empezaron a aburrirse (hecho acrecentado por la cantidad de lluvia que suele caer por el Paso). Y desde hace años, esa frecuencia es casi nula. De vez en cuando, aparecía una caravana humana, y tenían unos cuantos días de entretenimiento matando y torturando a los zonrozaos. Incluso en un par de veces vino un pequeño ejército Enano, lo que alegró (y mucho) la vida en el campamento. Probablemente. Pero ya no era lo mismo que antes. Se había extendido la noticia, y las demás razas ya sabían que el Paso era peligroso. Durante un tiempo se entretuvieron luchando entre ellos, jugando con armas enemigas. De entre todas ellas, adquirieron una buena habilidad luchando con los "Krujelargoz", nombre que Harboth le puso a las alabardas. Gracias a su tremenda fuerza, los Orcos aprendieron a luchar con los Krujelargoz con una única mano.

Harboth recientemente se encontró con una tribu de pielesverdes delante del campamento; su líder

Piñozlargo les ofreció posibilidades de pelea y parte de un tesoro. Aunque el tesoro no les importaba mucho, Harboth y sus chikoz aceptaron. Cogieron las armaduras y armas de los ejércitos que habían destrozado, se las pusieron y siguieron al ejército Orco. Las ganas de luchar que tenían Harboth y sus Chikoz empequeñecieron incluso a los Orcos

Zalvaje de Piñozlargo. Pronto su fama les precedía, y llegaron emisarios de otras tribus pielesverdes o de ogros para que lucharan contra ellos. Su dedicación como mercenarios aumentó su reputación, y decidieron dedicarse a ello. Al fin y al cabo, ¿esto les aseguraba más peleas!



|         | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Chiko   | 4 | 4  | 3  | 4 | 4 | 1 | 2 | 1 | 8 |
| Harboth | 4 | 5  | 3  | 5 | 4 | 2 | 3 | 3 | 8 |

**Alquiler:** Harboth y los Chikoz de la Montaña Negra pueden incluirse en un ejército de Mercenarios o de Orcos y Goblins como unidad Especial, o en cualquier otro ejército (salvo Bretonia, Altos Elfos, Elfos Silvanos y Enanos) como unidad Singular.

**Grito de Guerra:** "¡Machakemoooooz!"

**Puntos:** 188 por nueve Chikoz (con Portaestandarte y Músico) más Harboth. Puedes incluir más Chikoz por un coste de +10 puntos por miniatura.

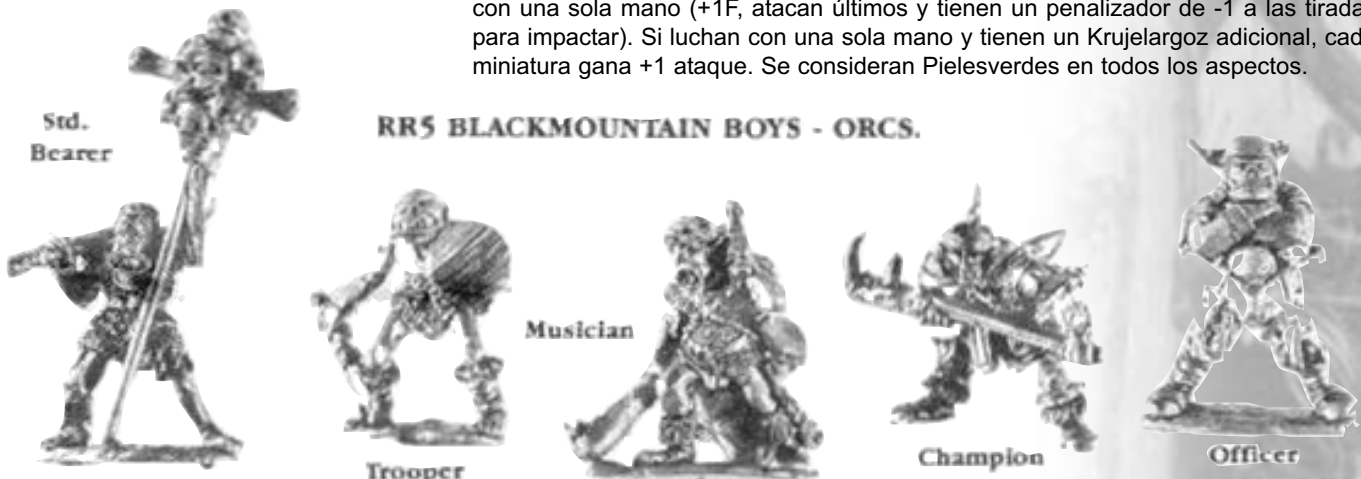
**Tamaño de la unidad:** 10+

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Todos ellos llevan armadura pesada y un Krujelargoz.

**Opciones:** La unidad puede equiparse con escudos por +1 punto por miniatura, o tener un Krujelargoz adicional por +2 puntos.

**Reglas especiales:** El Krujelargoz es una alabarda, pero los Chikoz han aprendido a usarla con una sola mano. Al principio de cada combate debes elegir si usan el Krujelargoz como alabarda normal (+1F, requiere ambas manos), o bien luchando con una sola mano (+1F, atacan últimos y tienen un penalizador de -1 a las tiradas para impactar). Si luchan con una sola mano y tienen un Krujelargoz adicional, cada miniatura gana +1 ataque. Se consideran Pielesverdes en todos los aspectos.



## Comandos del Desierto de Mullah Aklan'd



Fue el fanático mago Mullah Aklan'd quien lideró a los Hombres del Desierto contra los arrogantes Elfos. Durante su vida, consiguió reducir algunas de las más famosas colonias Asur en Arabia a cenizas, aislando las demás y consiguiendo el control absoluto de las viejas rutas comerciales. Mullah Aklan'd disfrutaba haciendo daño, y le encantaba bañarse en la sangre de los Elfos que descuartizaba. Aklan'd usaba una especie de magia religiosa, basada en las religiones de las tribus del desierto, modificadas según su visión distorsionada del mundo. Llegó incluso a pactar con los Condes Vampiro para luchar por los tesoros de los Reyes Funerarios, y finalmente desapareció sólo hacia el Norte, donde las malas lenguas dicen que se transformó en un Conde Vampiro.

Sus seguidores más salvajes y dedicados se autoproclamaban los Comandos de la Muerte de Aklan'd. Este regimiento de élite estaba formado inicialmente por jóvenes del desierto, jóvenes que no temían morir, que querían morir luchando para llegar al más alto de los Siete Cielos, llamado St'oec.

Los sucesores actuales de Mullah mantienen la gloriosa tradición de los Comandos de la Muerte, situándose en primera línea de batalla. El líder actual de los Comandos hereda el nombre de Mullah Aklan'd, y está ayudado por un enorme enuoco llamado Hasim. Ambos son conocidos por haber dado muerte a más de cien infieles en busca de su amo, el verdadero Mullah.

|                | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Comando        | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 7 |
| Hasim          | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 7 |
| Mullah Aklan'd | 4 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |

**Alquiler:** Los Comandos del Desierto de Mullah Aklan'd pueden luchar al lado de un ejército de Mercenarios como unidad básica. Alternativamente, pueden luchar contando como unidad Singular en cualquier ejército, excepto Elfos (de cualquier tipo), Bretonia, Hombres Lagarto, Skavens o Demonios del Caos.

**Grito de Guerra:** "¡Por St'oec! ¡Por Mullah!"

**Puntos:** 130 por Mullah Aklan'd, Hasim y tres Comandos adicionales (incluyendo un Músico y un Portaestandarte). Puedes incluir más Comandos por un coste de +7 puntos por miniatura. Hasim es el Campeón de la unidad a todos los efectos.

**Tamaño de la unidad:** 5+.

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Todos llevan armadura ligera, cimitarra (arma de mano) y escudo. Mullah lleva armadura pesada en vez de ligera.

**Reglas especiales:** Furia Asesina, ¿Y si es él?, Aprendiz de Mullah.

**¿Y si es él?:** Aunque nadie sabe a ciencia cierta qué pasó con Mullah, muchos opinan que se transformó en un Vampiro. Es por eso que los Comandos nunca lucharán contra quien podría ser su maestro. En combate cuerpo a cuerpo, nunca podrán dirigir sus ataques a ninguna miniatura con la regla Vampiro; si pueden atacar a otra miniatura, lo harán; y si no, se considerará como si tuvieran 0 ataques. No atacarán aunque sean atacados.

**Aprendiz de Mullah:** Mullah Aklan'd es el aprendiz del antiguo Mullah Aklan'd, y transferirá sus conocimientos al próximo Mullah. Mullah Aklan'd es un hechicero de nivel 1 del Saber de la Muerte.



## Arqueros del Príncipe Oreon

Por todos es conocida la maestría de los Elfos Silvanos en el arte del disparo con arco. Y, desde los tiempos de su padre, el nombre de Oreon se ha asociado a la habilidad. El Príncipe Oreon de Athel Loren es probablemente el mejor arquero de todo el mundo, y él personalmente eligió a los mejores arqueros entre los Forestales para poder formar esta compañía. Aunque pocos de los Forestales quisieron salir del bosque, hay algunos cuyo instinto de superación y ansias de retos fueron mayores que el instinto de defensa de los lugares sagrados.

Por supuesto, tanto Oreon como aquellos que decidieron seguirle pasaron a ser non gratos entre los Asrai, ya que habían elegido no seguir con su deber. De vez en cuando, algún Elfo Silvano sale de Loren en busca de los Arqueros de Oreon, y en ocasiones llega a ellos, por lo que su número, aunque decrece, no es tan bajo como podría serlo.

Una de las primeras aventuras de los Arqueros fue cuando Oreon se embarcó rumbo a Ulthuan para demostrar a los altivos Asur que había gente mejor que ellos en el manejo de las flechas y el arco. Se unió al noble Staelor en la campaña en las Tierras del Sur, para investigar las tierras de los místicos Hombres Lagarto. Sin embargo, allí se encontraron una partida de Elfos Oscuros que había querido profanar los antiguos templos. En combate cuerpo a cuerpo contra la malvada hechicera Dornbast. Finalmente los Asur y los Arqueros de Oreon ganaron la batalla, aunque con muchas bajas. Cuando aún estaban retirando los cuerpos, de entre las junglas aparecieron los Hombres Lagarto; Oreon y sus arqueros se unieron a ellos y partieron hacia el Norte, para luchar contra los Reyes Funerarios.

La compañía de Oreon lleva la tradicional capa de hojas de los Forestales. Cada uno de ellos lleva su carcaj, arco y dos cuchillos para el combate; y aunque son más diestros con el disparo, más de una baja han causado en combate.

Actualmente la compañía de Oreon es conocida por todo el Viejo Mundo (y parte de Ulthuan y Lustria), y reciben encargos de vez en cuando. Aunque no desprecian el pago por sus servicios (ya que tienen que comer), antes de contar con ellos hay que asegurarse que la batalla será un reto donde puedan demostrar su pericia.



|         | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Arquero | 5 | 4  | 5  | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 |
| Oreon   | 5 | 6  | 7  | 4 | 3 | 2 | 7 | 2 | 9 |

**Alquiler:** Los Arqueros de Oreon cuentan como una unidad Singular en un ejército de Mercenarios, Imperio, Bretonia, Enanos, Altos Elfos u Hombres Lagarto.

**Grito de Guerra:** "¡Oreon! ¡Oreon!" o, a veces, "¡Por Loren!"

**Puntos:** Oreon y cuatro Arqueros cuestan 150 puntos (incluyendo Músico y Portaestandarte). Puedes añadir Arqueros adicionales a un coste de 16 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Todos los Arqueros llevan armadura ligera, dos armas de mano y arco largo.

**Opciones:** Uno de los Arqueros puede ser Músico (+8 puntos).

**Reglas especiales:** Hostigadores, Exploradores. Disparo Letal (todas las flechas disparadas a corto alcance tienen Golpe Letal). Arquería de Asrai (no hay penalizador por mover y disparar). Acechantes forestales (sus enemigos tienen un -1 adicional a las tiradas para impactar con armas de proyectiles). Se consideran Elfos en todos los aspectos.



## Medioorcos de Mudat

No se sabe a ciencia cierta cual es el origen de los Medioorcos. Hay quien dice que son el resultado de una mutación del Caos, y hay quien dice que son el resultado de violaciones que los Orcos han hecho a mujeres humanas. La realidad es que los Medioorcos son realmente medio humanos medio orcos. Poseen la habilidad de lucha, los rasgos y la fuerza de los Orcos, pero la inteligencia y el color de piel de los humanos. Por desgracia, son repudiados tanto por los orcos (ya que no son verdes) como por la mayoría de humanos (de hecho, por todos aquellos que no tengan necesidad de contar con ellos, como suele ser el caso de los Mercenarios). Sin embargo en muchas ocasiones han demostrado su habilidad y su fuerza. Suelen vivir en las tierras más al Este de las Montañas del Fin del Mundo, cerca de los Reinos Ogros y de las tierras de Hashut.

Uno de los Medioorcos más conocidos es Mudat Huezozrotoz. Después de pasarse varios años organizando una especie de reunión de tribus de medioorcos, decidió poner sus habilidades al servicio de quien pudiera pagarlas. Juntando a sus mejores guerreros y con su martillo de guerra en la mano, Mudat se unió a toda partida de guerra que solicitara sus servicios, ya fueran Ogros como Guerreros del Caos. En una gran batalla contra hombres bestia (habiendo sido contratados por unos mercenarios de Estalia) perdieron a la mitad de sus efectivos, pero acabaron venciendo. Además de sus honorarios pidieron al general estaliano que les dejara coger las pieles, para usarlas como capas. El general aceptó, y desde entonces es uno de sus símbolos.

En la batalla de Gonnear, en las Tierras Oscuras, los Medioorcos luchaban con unos Mercenarios contra un ejército pielverde. Durante la batalla se encontraron al general pielverde, quien tras ver su habilidad les ofreció el doble que los mercenarios; Mudat cambió de bando. Cuando los mercenarios vieron que los medioorcos

luchaban en su contra, el pagador mercenario triplicó su sueldo inicial. Así sucedió tres veces más, donde tanto el general pielverde como el pagador mercenario iban gritando la cantidad que iban a pagar; la disputa terminó cuando Mudat acabó con la vida del general pielverde. Al finalizar la batalla, el general mercenario dio la orden de atacar a los medioorcos, acusándoles de traición en mitad de la batalla. A Mudat no le sentó nada bien, y aunque

estaban en inferioridad numérica aniquilaron a todos los mercenarios salvo a un soldado, y se quedaron con ambos botines (el tesoro orco y el mercenario). Obligaron al soldado a irse con una nota donde explicaba qué había ocurrido realmente, para limpiar su reputación. Y, para recordar a quien les contrate de que deben cumplir el contrato, cogieron el cuerpo del pagador mercenario y lo clavaron en su estandarte, donde aún está.



|           | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Medioorco | 4 | 4  | 3  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 7 |
| Mudat     | 4 | 5  | 3  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |

**Alquiler:** Cualquier ejército (salvo Bretonia, Altos Elfos, Elfos Silvanos y Enanos) pueden contar con los Medioorcos de Mudat como unidad singular.

**Grito de Guerra:** "¡Sólo por dinero!"

**Puntos:** 160 por Mudat y nueve medioorcos más, incluyendo músico y portaestandarte.

**Tamaño de la unidad:** 10+.

**Tipo de unidad:** Infantería

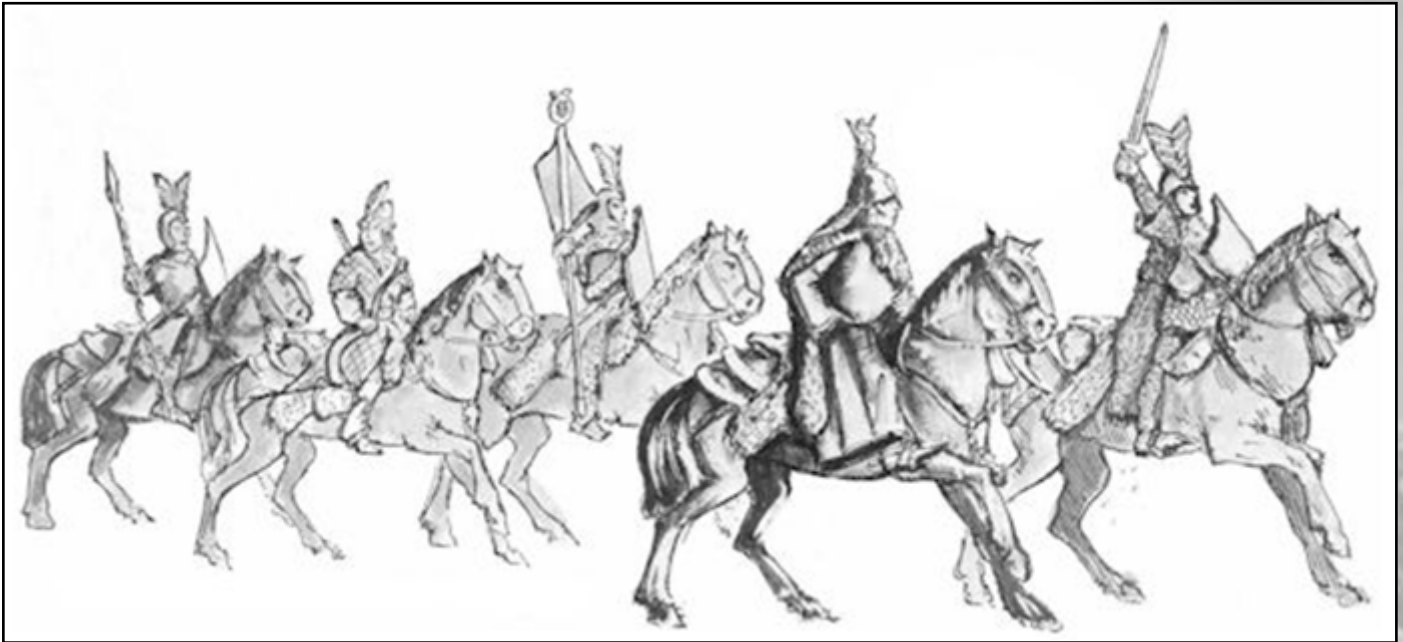
**Equipo:** Todos llevan armadura pesada, rebanadora y escudo. La rebanadora proporciona +1 a la Fuerza en el primer turno de todos los combates.

**Reglas especiales:** Medioorcos: Los Medioorcos no se consideran pielesverdes a ningún efecto (¡no tienen la piel verde!), así que los Enanos no los odian, no tienen animosidad, etc.

### RR9 HALF-ORCS.



## Guardia a caballo de Elwing



No es muy común que haya Altos Elfos mercenarios, pero hay algunos repudiados conocidos como Asarnil. En el caso de Elwing, los propios Asur no saben si calificarle de alma perdida o de héroe.

El príncipe Elwing de Lothorn fue entrenado en las artes de la guerra desde que era joven, como todos los Nobles Elficos. Participó en algunas luchas contra Elfos Oscuros, hasta que tuvo que marchar por orden del Rey Fenix al Viejo Mundo a luchar del lado de los humanos. Uno de esos días vio un medallón élfico que se consideraba perdido desde hacía cientos de años, en manos de un Duque bretoniano. El Duque aceptó devolvérselo a cambio de su ayuda contra Moussillon (bastantes Bretonianos consideran un deshonor usar mercenarios, pero devolver un tesoro no se considera pagar). Desde entonces, Elwing y su guardia a caballo vagan por el viejo mundo ofreciendo sus servicios a cambio de tesoros perdidos.

|               | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Guardia       | - | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 |
| Corcel Elfico | 9 | 3  | -  | 3 | - | - | 4 | 1 | 5 |
| Elwing        | - | 6  | 6  | 4 | 3 | 2 | 6 | 3 | 9 |

**Alquiler:** La Guardia a Caballo de Elwing puede incluirse (a cambio de un antiguo tesoro élfico) como unidad Singular en los siguientes ejércitos: Imperio, Bretonia, Hombres Lagarto, Reyes Funerarios de Khemri y Elfos Silvanos. También puede incluirse como unidad Especial en un ejército de Mercenarios o Altos Elfos.

**Grito de Guerra:** "¡Por los tesoros de Lothorn!"

**Puntos:** Elwing y cuatro jinetes más cuestan 185 puntos (incluyendo Portaestandarte y Músico). Puedes incluir Guardias a Caballo adicionales por +20 puntos cada uno.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Tipo de unidad:** Caballería

**Equipo:** La Guardia a Caballo lleva armadura ligera, escudo, lanza, arco y arma de mano. Montan corceles élficos.

**Opciones:** Uno de los Guardias puede ser Músico por +10 puntos, y otro puede ser Portaestandarte por +15 puntos.

**Reglas especiales:** Caballería rápida, Rapidez de Asuryan (los jinetes y Elwing siempre atacan primero), Valor familiar (repiten chequeos psicológicos fallados cuando luchan contra Elfos Oscuros). Se consideran Elfos en todos los aspectos.



## Exploradores de Karnac



Cuando los Enanos fundaron la fortaleza de Karaz-a-Karak en el Este del Viejo Mundo, crearon la fortaleza más grande, más maravillosa y más inexpugnable que se conocía. Sus cámaras y salones se abrieron paso por el corazón de la montaña y llegaron a las cavernas interiores, que resultaron ser muy húmedas y con abundante vegetación; asombrados, comprobaron que se colaba luz por algunos agujeros, luz que había propiciado ese crecimiento de vegetación. Pero aún menos se imaginaban que en esas cavernas ya había alguien viviendo; se trataba de uno de los primeros experimentos de los Ancestrales. Antes de la creación de los Eslizones, los Ancestrales dotaron a algunos Saurios de movilidad acuática y capacidad de infiltración. Pronto hubo algunas primeras guerras entre estos Saurios y los Mineros, hasta que los Enanos usaron explosivos y sellaron las cuevas. Sin embargo, con los explosivos se abrieron algunos caminos hacia el exterior, que los Saurios aprovecharon.

Su líder, Karnac, tardó en adaptarse al frío clima del Viejo Mundo, pero batallas después comprendió que el mundo había cambiado.

Observando desde los bosques comprendió que los Humanos eran la raza que prometían los Ancestrales, y decidieron empezar a tomar parte en las batallas. Fue en una de esas batallas, donde un ejército Mercenario se enfrentó a Reyes Funerarios en Arabia, que Karnac oyó una llamada mental. Abandonó la batalla y se dirigió hacia el

Sur, donde finalmente encontró a un Slann, que pudo explicarle qué había pasado. El Slann les pidió que formaran parte de sus mermados ejércitos. Karnac aceptó, aunque un par de siglos después empezó a tomar parte en algunas incursiones para ayudar a los humanos.

|            | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Explorador | 4 | 3  | 2  | 4 | 4 | 1 | 1 | 2 | 8 |
| Karnac     | 4 | 5  | 2  | 5 | 4 | 2 | 1 | 3 | 8 |

**Alquiler:** Los Exploradores de Karnac pueden estar como opción de unidad Singular en un ejército de Mercenarios, El Imperio o Bretonia; o como unidad Especial en un ejército de Hombres Lagarto.

**Grito de Guerra:** Más que un grito, Karnac y los Exploradores hacen una especie de siseo cuando entran en combate.

**Puntos:** 150 por Karnac y cuatro Exploradores más (incluyendo Portaestandarte y Músico). Puedes incluir Exploradores adicionales por +14 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 5+

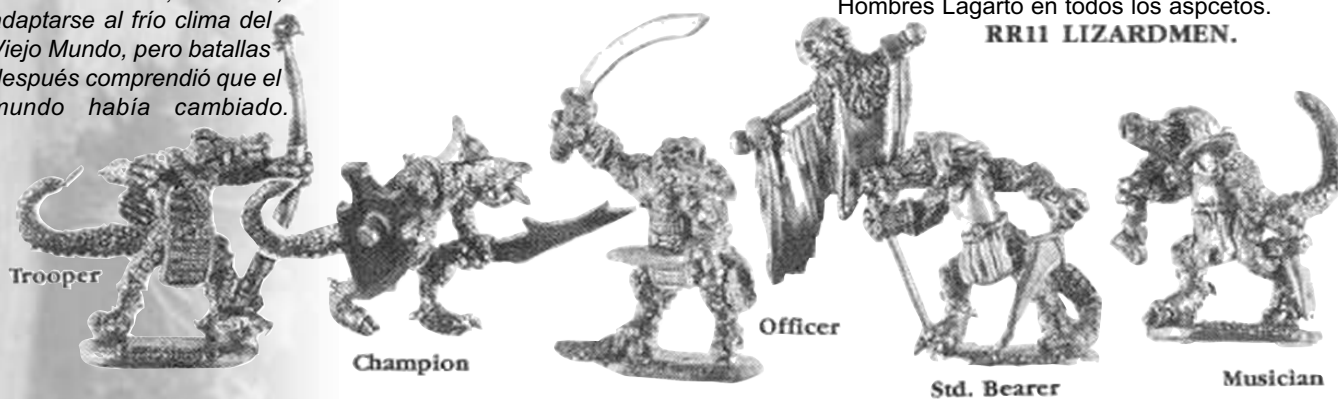
**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Karnac y los Exploradores llevan dos armas de mano y un arco. Además, poseen piel escamosa (5+).

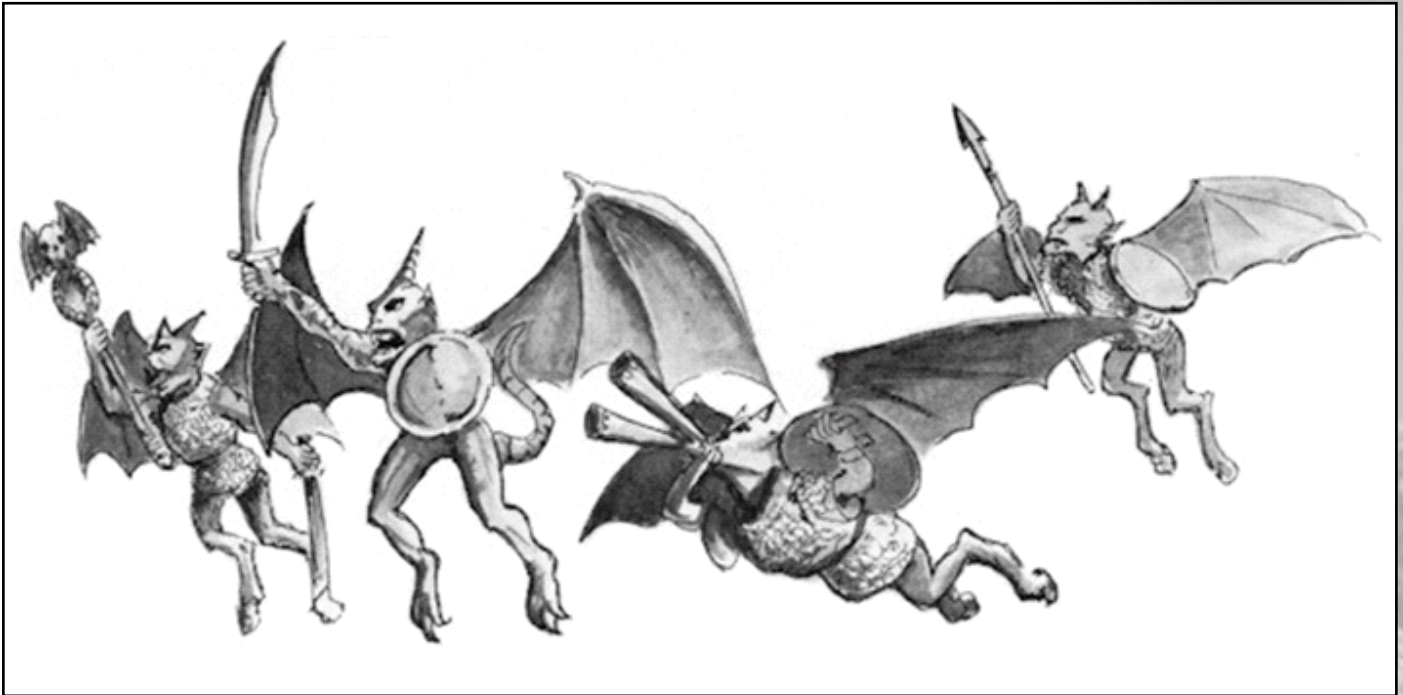
**Opciones:** Uno de los Exploradores se puede transformar en músico (+6 puntos) y otro en Portaestandarte (+12 puntos). Pueden llevar escudo (+1 punto por miniatura).

**Reglas especiales:** Sangre Fría, Anfibios, Hostigadores, Exploradores. (Las reglas de Sangre Fría y Anfibios están en el libro de Hombres Lagarto). Se consideran Hombres Lagarto en todos los aspectos.

**RR11 LIZARDMEN.**



## Gárgolas Volantes de Barda



Barda Von Micklestein era un mago de Marienburg, aunque ni el más poderoso ni el más famoso. Sin embargo, era el más despistado. Quizá el mayor despiste fue el que ocurrió una noche que Mórrslieb estaba llena. Intentaba reanimar unas plantas que habían muerto, pero se equivocó en un par de sílabas y no ocurrió nada... con las plantas. Porque las gárgolas que había en el tejado de su torre de hechicería cobraron vida. La horda de gárgolas estuvo una semana entera destruyendo tejados, sin que los ciudadanos ni los soldados pudieran dar una explicación racional. Barda sí se dio cuenta, aunque demasiado tarde. Descubrió que las Gárgolas eran un tipo de demonio menor, y consiguió, con el tiempo, atarlas a su voluntad. Empezó a plantearse su uso como atracción de feria, pero una invasión de orcos que estuvo a punto de entrar en la ciudad le hizo cambiar de parecer. Se presentó junto a los otros magos para defenderse del asedio, y con una palabra consiguió invocar a las Gárgolas, que fueron artífices de la desmoralización de parte de los Goblins y pudieron encargarse de varios lanzapiedros. Desde entonces, más de un general ha pedido a Barda que haga acto de presencia (junto a sus Gárgolas) para alguna batalla.

|         | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Gárgola | 4 | 3  | 3  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 7 |
| Campeón | 4 | 3  | 3  | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 7 |
| Barda   | 4 | 3  | 3  | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 7 |

**Alquiler:** Un ejército de Mercenarios o El Imperio puede contar con Barda y sus Gárgolas como unidad Singular.

**Grito de Guerra:** Las Gárgolas producen un demoníaco sonido que no podemos transcribir.

**Puntos:** 250 puntos por Barda y sus Gárgolas, incluyendo Portaestandarte y Músico.

**Tamaño de la unidad:** Barda y 8 Gárgolas.

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Las Gárgolas llevan arma de mano y escudo. Barda lleva arma de mano. Las Gárgolas llevan un extraño estandarte que parece funcionar muy bien contra la magia enemiga; las Gárgolas tienen Resistencia a la Magia (1). Además, cualquier miniatura de Demonios del Caos, Demonios (p.e. de la lista de Guerreros del Caos) y Espíritu del Bosque tienen un -1 para impactar a las Gárgolas en tiradas de combate cuerpo a cuerpo.

**Reglas especiales:** Barda es un mago de nivel 2 que usa Saber del Fuego. Las Gárgolas causan miedo, son unidad voladora, son inmunes a psicología, y disponen de una tirada de salvación especial de 5+ (que se ve anulada por ataques mágicos); además, son inmunes a todos los ataques flamígeros. Barda no forma parte de la unidad de Gárgolas (así que no despliega junto a ellas ni mueve junto a ellas) y se puede usar como un personaje cualquiera en su ejército; si Barda muere, las Gárgolas huirán lejos (desaparecen volando del campo de batalla aunque estuvieran en combate cuerpo a cuerpo; considéralas baja a todos los efectos).



## El Poderoso Throg y sus Despojadores Hobgoblin



Después de las Guerras Goblin, muchos pielesverdes se desviaron hacia las Tierras Yermas, dominios de los Enanos del Caos y los Reinos Ogros. Los primeros esclavizaron a muchos, los segundos se los comieron. Pero algunos Goblins llegaron más allá de los Reinos Goblin, a lo que actualmente es Catay. Allí evolucionaron (las malas lenguas dicen que fue un cruce con los humanos) hacia Hobgoblins. Algunos Hobgoblins son muy famosos, como Hobgoblah Khan; otros, como Throg, no lo son tanto, porque aún no han decidido invadir el Viejo Mundo.

Su campamento está en la ladera oriental de las Montañas del Fin del Mundo, y gestiona lo que sería un pequeño imperio pielverde. El y sus Hobgoblins (como su fiero lugarteniente Grunmunter el Bestia) han luchado especialmente bien contra Enanos, llegando incluso a atacar y poner bajo asedio alguna fortaleza alejada.

|            | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Despojador | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 7 |
| Grunmunter | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 7 |
| Throg      | 4 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |

**Alquiler:** El Poderoso Throg y sus Despojadores lucharán para cualquier ejército salvo Imperio, Bretonia, Elfos (de cualquier tipo), Enanos y Hombres Lagarto. Cuentan como una unidad Singular, salvo en Mercenarios, donde cuentan como una unidad Especial.

**Grito de Guerra:** Traducido del Hobgoblin, sería "¡Marca tu objetivo y cómetelo!"

**Puntos:** 160 por 10 Hobgoblins, incluidos músico, Grunmunter (portaestandarte) y Throg. Puedes incluir más Hobgoblins por +10 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Armadura pesada, arma de mano y escudo. Grunmunter (el campeón) lleva armadura pesada y alabarda. Throg lleva armadura pesada, escudo y arma de mano.

**Opciones:** Uno de los Hobgoblins puede ser el portaestandarte por +10 puntos. Un Hobgoblin puede ser el músico por +5 puntos.

**Reglas especiales:** Odio a Enanos y a Enanos del Caos. Se consideran pielesverdes en todos los aspectos.

### RR15 HOBGOBLINS



Champion



Trooper



Musician



Officer



Std. Bearer



## Discípulos de la Redención Roja

La Redención Roja nació durante las cruzadas en Arabia. Mientras las Cruzadas tenían lugar, en Bretonia los monjes de la Hermandad de la Redención estaban nerviosos. Querían ir a luchar con los Caballeros, y odiaban tener que esperar mientras éstos luchaban en Arabia.

Eroneus Balbadron era uno de esos fanáticos frustrados. Tan grande era su odio y frustración que imploró a la Dama que le diera alguna señal para poder ir a la batalla. Pero la señal no apareció, pues sólo lo hace con Caballeros. Odiando a los Caballeros, a la Dama y a sí mismo, bajó hacia la biblioteca. Allí, como si alguien le guiara, fue directo hacia una estantería de un rincón, y cogió un libro polvoriento que hacía siglos que nadie cogía. El libro tenía las tapas de cuero rojo y un extraño símbolo. Lo tomó y se fue a sus aposentos, a leerlo a escondidas.

El libro mostraba la verdad: la Dama del Lago no existía, sino el Caos; explicaba quién era Khorne, qué quería y cómo había que pedirle su atención. Raptó a una joven, fue al bosque y, poniéndose una máscara de hierro, la sacrificó pidiendo el favor de Khorne. Khorne lo escuchó, y él sintió una fuerza nueva que le invadía. Había nacido la Hermandad.

Volvió al monasterio, irrumpiendo en fuerza, y gritó a todos los monjes que sacrificasen a un compañero en nombre de Khorne. La mitad de ellos mató a la otra mitad; Khorne estaba satisfecho.

Desde entonces hay en lugares secretos reuniones de la Redención Roja, una orden que crece día tras día.



|           | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Discípulo | 4 | 2  | 2  | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |
| Darkoth   | 4 | 4  | 2  | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 9 |

**Alquiler:** Cualquier ejército es un buen lugar para los Discípulos si se va a verter sangre. Sin embargo, hay ejércitos que no los aceptarían entre sus filas: todos los ejércitos del Orden y Reyes Funerarios. El resto de ejércitos puede incluirlos como una opción de unidad Singular, excepto si llevas algún ejército de Caos y tu General lleva la marca de Khorne; en ese caso contará sólo como una unidad Especial.

**Grito de Guerra:** "¡Redención mediante la sangre!"

**Puntos:** 160 por Darkoth y nueve Discípulos más (incluidos un Músico y un Portaestandarte). Puedes incluir Discípulos adicionales por +9 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 10-20

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Todos los Hermanos llevan flagelo, escudo y armadura ligera. Darkoth lleva armadura pesada y dos flagelos. El Flagelo proporciona +1F.

**Reglas especiales:** Furia Asesina, Odio a Bretonia. Exceptuando para la regla El Ojo de los Dioses, a todos los efectos los Discípulos cuentan como caóticos y seguidores de Khorne (Odio de otras razas hacia ellos, objetos mágicos que afecten a Caos, etc).



Std. Bearer



Officer



Champion



Musician



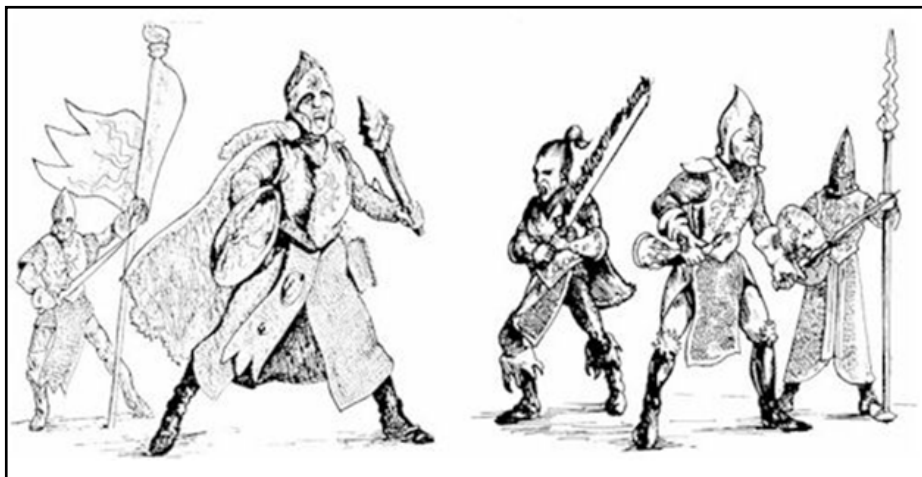
Trooper

### RR16 CHAOS MONKS.

## Caballeros de la Llama Purificadora

Existe desde tiempos inmemoriales una orden templaria del Imperio, conocida como los Caballeros de la Llama Purificadora. Dicha orden participó originalmente en las cruzadas en Arabia, y es tristemente recordada por ser objetivos de un hechizo de un Mago árabe que transformó a la mitad de su unidad en seres mitad humanos mitad carroñeros, con alas como gigantescos buitres, y sin alma humana en su interior. Los Caballeros tuvieron que luchar contra los que eran sus compañeros, y finalmente consiguieron acabar con el Mago. Después, en medio de lágrimas de frustración y odio, hicieron una pira funeraria para quemar a los que antiguamente habían sido sus compañeros. Al terminarse la pira funeraria, uno de los Caballeros descubrió que debajo de la pira había una entrada oculta a lo que parecía un templo escondido, un santuario, posiblemente de los antiguos Reyes de Arabia, los que ahora son los temidos Reyes Funerarios. Con valor, se introdujeron en el Templo, donde descubrieron pinturas que parecían muy antiguas, pinturas dedicadas a los dioses del Caos. Cogieron todo el material inflamable que tenían a mano y prendieron fuego al templo. Las historias dicen que los Caballeros oyeron como un grito de agonía cuando las llamas prendieron fuego a unos tomos arcanos. Desde entonces se autodenominan Caballeros de la Llama Purificadora.

Chronus Gütarth es el actual líder de los Caballeros de la Llama Purificadora, y uno de los mejores que ha tenido. Chronus proviene de una familia muy religiosa y cree firmemente en Sigmar; su fe es tan sólo superada por su odio hacia Khemri y Arabia.



|           | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Caballero | 4 | 4  | 3  | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |
| Chronus   | 4 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |

**Alquiler:** Los Caballeros de la Llama Purificadora lucharán al lado de un ejército de Mercenarios o El Imperio (contando como unidad Especial), o al lado de Bretonia, Altos Elfos, Elfos Silvanos, Reinos Ogros, Hombres Lagarto y Enanos, contando como unidad Singular.

**Crito de Guerra:** "¡Purifiquemos con la llama!"

**Puntos:** 160 por Chronus y nueve Caballeros, incluyendo un Músico y un Portaestandarte. Puedes añadir más Caballeros por +10 puntos cada uno.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Todos los Caballeros disponen de armadura de placas (tirada de salvación especial de 4+) y arma de mano y escudo. Chronus lleva armadura de placas y arma a dos manos. Todas las armas causan impactos flamígeros.

**Reglas especiales:** Odio a Reyes Funerarios de Khemri, Odio a Caos (Demonios, Bestias, Guerreros, Enanos del Caos) y Odio a Arabia (esto incluye regimientos de renombre árabes como los Comandos del Desierto de Mullah Aklan'd o los Perros del Desierto de Al Muktar, así como todas las miniaturas de una lista de Arabia, si la hacen algún día, o si la hacemos nosotros :P ).



Std. Bearer



Trooper



Officer



Musician



Champion

RR17 AVENGING KNIGHTS.

## Kazamadrez de Eeza Ugezod

De todos los incursores pielverde que hay en el Viejo Mundo al Oeste de las Montañas del Fin del Mundo, la tribu más temida es la de los Kazamadrez, más incluso que la tribu de los Piel'ierro. Sí, los chikoz de Grimgor son muchos más y causan más destrozo, pero pasan de largo si algo no les puede proporcionar una batalla. Los Kazamadrez son salvajes, depravados, y según se comenta, han sido tocados por el mismísimo Khorne. No quieren pelearse contra quien más les pueda hacer frente para demostrar que son mejores; en lugar de eso acostumbran a capturar vivos a la mayoría de soldados, crucificarlos, y delante suyo, violar, torturar y descuartizar a las mujeres, abuelos o niños que encuentren en la aldea. Disfrutan infringiendo dolor, y la mayoría de veces no acaban con la vida de sus presas; las dejan desangrándose en el suelo, o esperan que los cuervos les arranquen los ojos mientras están colgando boca abajo.

Muchas veces se han establecido enormes partidas mixtas de Enanos y soldados del Imperio para acabar con ellos, capturarlos y destrozarlos, pero los Kazamadrez parecen evitar las trampas.

Su éxito se debe sobre todo al depravado ingenio de su líder, Eeza Ugezod, un orco negro enorme incluso para el tamaño de los orcos (hay quien dice que es un cruce entre orco y ogro). Las leyendas abundan alrededor de Eeza. Se dice que acabó, en combate cuerpo a cuerpo, con un Devorador de Almas sólo gracias a su furia; también se dice que el nigromante oscuro Lord Edis le retó, acabó con él y luego lo trajo de nuevo a la vida para que luchase por él. La realidad es que muchos ejércitos prefieren tenerlo como amigo antes que enemigo, y por eso tiene ofertas de generales poco escrupulosos....



|             | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Orco Negro  | 4 | 4  | 3  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8 |
| Eeza Ugezod | 4 | 6  | 3  | 5 | 4 | 2 | 4 | 3 | 8 |

**Alquiler:** Un ejército de Mercenarios o de Orcos y Goblins puede contar con los Kazamadrez como una unidad Especial. Un ejército de Guerreros del Caos, Bestias del Caos, Reinos Ogros o Skaven pueden contar con los Kazamadrez como una opción de unidad Singular.

**Grito de Guerra:** Suele ser algo como '¡Zangreeeee!'

**Puntos:** Cuatro Kazamadrez más Eeza cuestan 130 puntos, incluyendo Portaestandarte y Músico.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Armadura pesada y arma a dos manos.

**Reglas especiales:** Furia Asesina. Además, la fama de los Kazamadrez les precede, así que causan Miedo en los ejércitos de Enanos, El Imperio, Bretonia y otros Mercenarios. Los Kazamadrez son pielverdes a todos los efectos.

### RR18 BLACK ORCS



Champion



Trooper



Std. Bearer



Officer



Musician

## Arqueros Silvanos de Skarloc



Skarloc es bien conocido en el Viejo Mundo. Probablemente si alguien pregunta en las tierras de Bretonia, cualquier campesino hablará de los Elfos del Bosque, mientras que algunos Duques (más inteligentes) os dirán que Skarloc es uno de los mejores emisarios de la Reina Eterna. Es conocida de sobras la afinidad de Skarloc hacia el pueblo humano de Bretonia (pues sabe que si ellos caen, el Bosque sufrirá el mismo destino). Aunque esto no tiene nada que ver con su origen...

Lo que poca gente conoce es que Skarloc, además de pertenecer a la Estirpe de Nymraif y ser un forestal, fue en el pasado un Bailarín Guerrero que estaba al mando de unos Arqueros excepcionales. Cuando Bretonia aún se estaba forjando, Skarloc se entrenaba solo cada día y cada noche para ser un Bailarín Guerrero. Efectuaba algunas incursiones a territorio de los humanos; en ocasiones mataba alguno que no le diera buena sensación (un ladrón, un opresor). Incluso se hizo cargo de una pequeña hueste pielverde que pretendía atacar un poblado bretoniano.

Aunque sus habilidades fueron reconocidas, los Bailarines Guerreros opinaron que se había internado demasiado en el terreno de los humanos. Ellos tenían sus propios problemas, y un Wardancer debería ser capaz de aislarse del mundo exterior al bosque. Por ese motivo, pese a ser un excelente guerrero, a Skarloc se le negó ser Wardancer.

Kaia Stormwitch y Araflane Warskald eran dos jóvenes arqueros que no veían justo la discriminación que se estaba haciendo a Skarloc. La elfa, que tenía amistad con él, fue a hablar, y le pidió que no juzgara a los demás; que su intención era buena, que ayudando a los demás se ayudaba al bosque también. Skarloc le dijo que iba a meditar una temporada; para ello se iría

del bosque y posiblemente se enfrentaría a peligros. La elfa lo consultó con Araflane, quien decidió acompañar a Skarloc. Kaia se unió al grupo, y pocos días después un grupo de jóvenes arqueros silvanos con ganas de ver mundo pidieron permiso para acompañarles y aprender.

De esta forma, Skarloc y sus arqueros empezaron a tener nombre como Regimiento de Renombre, aunque no aceptaban pagos; sólo pedían luchar contra enemigos del Bosque.

Con el tiempo, las habilidades de los Arqueros de Skarloc fueron mejorando; incluso Skarloc aprendió a usar el arco (este conocimiento le sería de mucha utilidad cuando se entrenase

como Forestal). Empezaron a luchar junto a Nobles Bretonianos cuando hacían frente a los Hombres Rata, a los Pielverdes o a los No Muertos de Moussillon, pero se apartaban cuando algún Barón les pedía luchar contra otros Bretonianos o contra algunos Espíritus del Bosque que se habían vuelto rebeldes.

El resto de la historia es conocida. Skarloc volvió tiempo después, con una habilidad con el arco muy superior a la habilidad con la espada, y con sus dotes de ocultación muy mejoradas. Sus Arqueros, después de tantos siglos entrenando, se habían transformado en Forestales; y aún hoy en día los jóvenes arqueros recuerdan dónde pueden llegar si lo pretenden...

|         | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Arquero | 5 | 4  | 4  | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 8 |
| Skarloc | 5 | 6  | 6  | 4 | 3 | 2 | 6 | 3 | 9 |

**Alquiler:** Los Arqueros de Skarloc lucharán junto a Mercenarios, Bretonia, Elfos Silvanos o Altos Elfos, como una unidad Especial. No pueden luchar si en su mismo ejército hay Orcos (o pielverdes en general) o Enanos. No pueden declarar cargas ni disparar contra Elfos Silvanos bajo ningún concepto. NO puedes incluir a los Arqueros de Skarloc si en el mismo ejército está el personaje especial Skarloc de los Elfos Silvanos.

**Grito de Guerra:** Dado que la táctica favorita de Skarloc es la infiltración y la sutileza, no poseen ningún grito, puesto que avisaría al enemigo.

**Puntos:** Skarloc y 9 arqueros adicionales (con músico y portaestandarte) cuestan 210 puntos.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Todos llevan armadura ligera, arco largo y arma de mano. Skarloc lleva dos armas de mano.

**Opciones:** Uno de los Hermanos puede llevar Estandarte (+12 puntos) y otro puede ser el Músico (+6). Skarloc es el campeón de la unidad a todos los efectos.

**Reglas especiales:** Hostigadores, Exploradores. Skarloc es un Bailarín renegado, así que posee las habilidades Golpe Letal y una tirada de salvación especial de 5+. Además, la unidad es inmune a psicología.

Se consideran Elfos Silvanos en todos los aspectos.

## La Compañía Dragón



Cuando el Rey Ulfar Stonehammer estaba delirando en lecho de muerte, su hijo Ulther estaba a su lado. Ulther estaba más interesado en el Reino de su padre (que había empezado a administrar hacía años) que otra cosa, pero el honor le obligaba a estar en su lecho de muerte. Sin embargo, su padre, que no estaba muy bien a causa de las fiebres, le dio una pequeña sorpresa.

Le entregó la antigua hacha de Karak-Ungor, una hacha cuyo filo eran las bocas de dos dragones y se sabía que era especial para matarlos. Pero también le transmitió un juramento: el de no descansar hasta que todos los Enanos del Caos y todos los Goblins fueran exterminados. También le entregó un viejo cuerno doble, aunque al tener sus manos temblorosas se cayó al suelo, rompiéndose por varios lugares y quedando llena de agujeros.

Ulther Stonehammer heredó así la imposible tarea de acabar con todos los Goblins y Enanos del Caos. En ese momento no sabía si hacerse Matador por saber que no era capaz de cumplir el juramento de su padre. Pero prefirió rodearse de unos pocos valientes y salió a cumplir su destino, cogiendo el cuerno y su hacha.

Se dirigió hacia un pueblo de Averland (no había muchos Enanos del Caos, pero sí Goblins) y ofreció sus servicios como Regimiento de Renombre. Pocos días después, se anunció que una gran horda Goblin avanzaba hacia Averland, y Ulther se preparó para morir o cumplir su juramento.

Cuando estaban desplegando, Barag (el músico del regimiento) miró a Ulther, y le dijo que no se preocupara, que estarían a su lado cumpliendo el

juramento. Se llevó el cuerno a los labios y sopló.

Lo que ocurrió a continuación era imposible de prever. Al parecer, cuando el cuerno se cayó al suelo, cambió por completo su tono. El sonido al soplarlo no se parecía en nada a un cuerno, sino más bien al rugido de un dragón. Al oír los Goblins el cuerno, se pensaron que venía un dragón realmente, y

empezaron a huir en todas direcciones. Así, sin entrar en batalla, la Compañía Dragón cosechó su primera victoria.

Ulther estalló en risas al ver cómo huían los Goblins, pero empezó a pensar que podía pasárselo bien como Mercenario y conseguir una pequeña fortuna mientras estaba atado al juramento de su padre.

|        | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Enano  | 3 | 4  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 9 |
| Ulther | 3 | 5  | 5  | 5 | 5 | 2 | 3 | 3 | 9 |

**Alquiler:** La Compañía Dragón luchará al lado de un ejército del Imperio, Reinos Ogros o Mercenarios como una unidad Singular, o al lado de un ejército Enano como unidad Especial.

**Grito de Guerra:** "¡Dragón! ¡Dragón!"

**Puntos:** 210 por Ulther Stonehammer y nueve Enanos más, incluidos músico y portaestandarte.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Tipo de unidad:** Infantería

**Equipo:** Armadura pesada, arma de mano y escudo. Ulther lleva armadura de Gromril, escudo y su Hacha del Dragón. Dicha Hacha proporciona +1F a Ulther y, además, tiene Golpe Letal Heroico contra cualquier Objetivo Grande que tenga Piel Escamosa.

**Reglas especiales:** El músico lleva el Cuerno del Dragón. Dicho Cuerno puede hacerse sonar una vez por batalla; cuando se haga sonar, todas las unidades enemigas a 12" o menos del Músico deberán hacer un chequeo de Terror (a no ser que ya hayan hecho uno). Además, son Enanos (en todos los aspectos), y se ven sujetos a todas las reglas especiales de los Enanos (Avance Imparable, Agravio Ancestral, etc.).

## Príncipe Tielindrion

Iolair Gilandiril era un Guerrero de Ulthuan que durante la Guerra de la Barba muchos dieron por muerto. Sin embargo, junto a unos pocos de sus guerreros Iolair sobrevivió, oculto en lo que hoy sería Tilea, en una torre medio derruida en un bosque al Norte. La zona de la torre pronto se infestó de Goblins, con lo que Iolair y sus guerreros fueron perfeccionando sus artes de combate.

Pronto entre los Goblins nació una leyenda; que allí habitaba un poderoso héroe élfico que se resistía a abandonar el viejo mundo. La leyenda se propagó incluso entre los Hobgoblins que habían empezado a vender sus servicios como mercenarios a algunos pequeños mercaderes tileanos.

Un buen día, los exploradores de Iolair capturaron una pequeña patrulla de seis hombres, que iban buscando a un majestuoso Príncipe. Uno de los guerreros bromeó que el único príncipe era Tielindrion (aportando un nuevo nombre a Iolair). Condujeron a los humanos a un claro del bosque; Iolair apareció poco después. Los humanos le rogaron ayuda a cambio de tesoros. Iolair se sorprendió cuando le llamaron "Alteza", y más tarde "Príncipe Tielindrion". Miró a los guerreros que habían escoltado a los humanos, que estaban aguantándose la risa; Tielindrion conocía las ansias de batalla de sus guerreros, así que aceptó.

Tres días después apareció Tielindrion en un enorme (para el estándar élfico) carro tirado por tres Corceles y con tres de sus mejores guerreros junto a él. El efecto de ver un "Príncipe" élfico animó a las tropas, puesto que notaron como si la victoria fuera más sencilla. El ejército mercenario recibió con vítores a los cuatro Elfos, que fueron los primeros en lanzarse a la carga. La visión de un Carro élfico con tantas tropas detrás corriendo por luchar a su lado excedió las expectativas del General Mercenario. Cuando el Carro cargó a las filas enemigas, la unidad salió huyendo, rompiendo así la línea de batalla y facilitando el trabajo a la caballería que les seguía. El resultado fue tan asombroso que al finalizar la batalla el Pagador le preguntó cómo volverían a contactar con él, a lo que respondió que recibiría mensajeros en el Claro.

No pasó mucho tiempo hasta que el siguiente General hiciera acto de presencia. Y, a cada batalla que Tielindrion y sus guerreros luchaban, su reputación y su leyenda crecieron hasta ser lo que son hoy en día.



|               | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Carruaje      | - | -  | -  | 5 | 4 | 5 | - | - | - |
| Corcel Élfico | 9 | 3  | -  | 3 | - | - | 4 | 1 | - |
| Auriga        | - | 5  | 4  | 3 | - | - | 5 | 1 | 8 |
| Tielindrion   | 5 | 6  | 5  | 4 | 3 | 2 | 7 | 3 | 9 |

**Alquiler:** El Príncipe Tielindrion actuará junto a un ejército Mercenario, del Imperio o de Altos Elfos como opción de Héroe.

**Grito de Guerra:** "¡Tielindrion está aquí!"

**Puntos:** 250 puntos.

**Tamaño de la unidad:** La unidad está formada por el Carruaje de Tielindrion, tirado por tres Corceles Elficos. En el Carruaje montan tres Aurigas más el propio Tielindrion.

**Tipo de unidad:** Personaje montado en carro

**Equipo:** Los Aurigas llevan arma de mano, lanza y arco. Tielindrion lleva armadura pesada, lanza, arma de mano, escudo y arco largo. Se considera que el Carro lleva Portaestandarte a todos los efectos (incluso puede ser capturado).

**Reglas especiales:** Carruaje de Tielindrion, ¡Tielindrion lucha a nuestro lado!, El poder de la leyenda, Independientes. Rapidez de Asuryan (siempre atacan primero), Valor familiar (repiten chequeos psicológicos fallados cuando luchan contra Elfos Oscuros). Estas dos últimas reglas no se aplican a los Corceles.

**Carruaje de Tielindrion:** El Carruaje está tirado por tres Corceles, tiene una tirada de salvación por armadura de 4+ y proporciona a Tielindrion una tirada de salvación por armadura de 4+. Está equipado con cuchillas.

**¡Tielindrion lucha a nuestro lado!** Tener a Tielindrion es una visión que anima a cualquier guerrero (más por la leyenda en sí que por sus habilidades, ¡pero ellos no lo saben!). Las unidades amigas a 12 UM o menos de Tielindrion pueden usar su Liderazgo (como si fuera el General del ejército). Eso sí, si Tielindrion o su carro desaparecen del juego, todas las unidades amigas a 12" o menos deberán realizar automáticamente un chequeo de pánico.

**El poder de la leyenda:** Tielindrion no sólo anima a los que luchan a su lado sino que desaniman a los enemigos que lo conocen. La unidad (y Tielindrion) causan miedo. Además, si en el turno que carga la unidad causa alguna baja (Tielindrion, sus guerreros, los corceles o incluso los impactos de carro) todas las unidades enemigas implicadas en ese combate tendrán un penalizador de -2 al Liderazgo hasta final de turno. Estas reglas no se aplican sobre unidades inmunes a psicología ni a Enanos (¿Una leyenda sobre un esmirriado elfo? ¡Por favor! Si escuchasen grandes gestas como la de Grungni Buscaoro...).

**Independientes:** Tielindrion y sus Guerreros saben que luchan sólo por riquezas, poder y demostrar que son buenos guerreros, y saben que los humanos son más débiles que ellos. Son inmunes a pánico por las unidades amigas que huyen, son desmoralizadas o destruidas (a no ser que dicha unidad sea de Elfos). Además, no pueden usar ni el Liderazgo del General (en caso de ser mayor que el suyo) ni el Portaestandarte de Batalla.

Se considera Alto Elfo en todos los aspectos.

## Catapulta Lanzagoblins



Cuentan los libros de agravios que hace tiempo, en una fortaleza enana, los Goblins habían llegado hasta la Torre de los Juramentos, donde unos cuantos enanos lanzaban rocas hacia sus enemigos. Al parecer, llevaban ya días luchando, y las reservas de piedras eran casi nulas. Mientras, la enorme horda Goblin seguía avanzando hacia la fortaleza. Uno de los artilleros, Grom Barbaespuma, pidió a gritos que lo lanzaran en la catapulta en dirección a la horda, para poder acabar así con la deshonra y luchar hasta el final llevándose el mayor número de pielesverdes a la tumba.

Entonces, Gottri Narizplana tuvo una idea. Cogió rápidamente varias de las redes que había en la torre y empezó a lanzarlas contra los goblins que se acercaban. La mayoría huyeron asustados (un enano gruñón armado con redes es lo que tiene), pero varios cayeron presos.

- ¡Rápido! -gritó- ¡Ya tenemos munición!

Los demás artilleros colocaron al Goblin encima de la catapulta, y ajustaron al nuevo peso los controles de la máquina.

- No te preocupes, verdellino... -sonrió Gottri al Goblin que se esforzaba en salir -. Pronto volverás con tus amigos..

Con un sonido seco, la catapulta rugió (pese al grito del Goblin que volaba). Los Enanos se miraron unos a otros y, sonriendo, cogieron otra red.

El efecto de los proyectiles fue remarcable. El primer Goblin dio de lleno al General... y los pielesverdes empezaron a huir.

|           | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Catapulta | 3 | 4  | 3  | 4 | 3 | 1 | 4 | 1 | 8 |
| Enano     | 3 | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8 |

**Alquiler:** Un ejército de Mercenarios, El Imperio o Enanos puede contar con la Catapulta Lanzagoblins como una unidad Singular.

**Grito de Guerra:** "¡Goblin vaaaaaa!"

**Puntos:** 130

**Tamaño de la unidad:** Una Catapulta y cinco Enanos de dotación.

**Tipo de unidad:** Máquina de guerra

**Equipo:** La dotación va equipada con armadura ligera y arma de mano.

**Reglas especiales:** Los Enanos están sujetos a las reglas de Agravio Ancestral y Firmeza. La Catapulta Lanzagoblins se considera una Catapulta a todos los efectos, salvo que causa impactos de F3 que no anulan armadura. Puede disparar dos veces por fase de disparo. Si sale un resultado de ¡Problemas!, automáticamente falla el disparo pero no es necesario tirar en la tabla de Problemas. Además, cualquier unidad de Goblins que reciba impacto de la Catapulta debe hacer automáticamente un chequeo de pánico con -2 al Liderazgo. Se consideran Enanos a todos los efectos.

## La Reconquista de Tobaró

Por Pater Zeo

*Durante el devenir de los siglos, muchas han sido las gestas de los hombres. Sin embargo muchas se realizan por pura necesidad de supervivencia. La resistencia ante los orcos o la lucha en las cruzadas del caos son claros ejemplos.*

Pero hay veces en que las grandes gestas pasan desapercibidas y los grandes héroes son ignorados. Pues aunque son dignas de mención y de leyenda, no son más que una nota a pie de página de la historia. Una de esas gestas que pasan desapercibidas es sin duda la realizada por el Príncipe Meldo Marcelli de Tobaró.

Hacia el año 1.563 según el cómputo del imperio, la bella ciudad de Tobaró se encontraba en su apogeo. Los nobles comerciantes de la ciudad viajaban por todo el mundo enriqueciéndose gracias a la ruta del este. Todos los mercenarios del viejo mundo había pasado alguna vez por la ciudad esperando ser contratados para dichas expediciones a través de las tierras del este y enriquecerse lo suficiente cómo para no volver a trabajar jamás, o simplemente para formar parte de las tropas que los nobles de la ciudad mantenían bajo su mando de forma permanente. No faltaba, por supuesto, el juego sucio, la corrupción y la decadencia entre los nobles de la ciudad, y por tanto extensible a sus sirvientes, pero en líneas generales los habitantes de la ciudad tenían una buena vida, sobretodo comparada con las penurias pasadas por los campesinos del imperio o los plebeyos de Bretonnia.

El mandato de Meldo Marcelli a todas luces iba a ser un reinado de gestión y transición, sin grandes peripecias más allá de resistir las maniobras comerciales de las ciudades vecinas (que a menudo incluían largos asedios).

Sin embargo, no fue así. El destino quiso que el Príncipe Meldo no fuera uno más de la cadena de los Marcelli en reinar Tobaró...

### **Cómo jugar la campaña**

Esta campaña representa la conquista de Tobaró por parte de los Skavens y su posterior reconquista por parte de Meldo Marcelli gracias al ejercito mercenario que reunió.



*Ilustración de Alicia de Andrés (comediante.deviantart.com)*

Esta es una campaña narrativa, por lo que las partidas se suceden de forma lineal y deben seguir el hilo histórico al que pertenecen. Sin embargo si que pueden cambiar las circunstancias en las que se conquista y se reconquista Tobaró.

La campaña se separa en dos partes: la conquista y la reconquista.

La conquista engloba los tres primeros escenarios en los cuales los Skavens toman Tobaró en una sola noche. Durante la conquista ambos bandos recolectan puntos (puntos de Héroe la facción mercenaria y puntos de recursos la facción skaven). Además durante los tres primeros escenarios skavens recolectan puntos de conquista si salen victoriosos.





La reconquista engloba los tres últimos escenarios, en los cuales Meldo Marcelli reconquista su ciudad de las garras de los skavens. Durante cada uno de estos tres escenarios ambos bandos pueden gastar a placer los puntos recolectados. La forma y las ventajas de estos puntos están explicados con detalle en cada uno de los escenarios. Además cada escenario en que la facción mercenaria resulte victoriosa, le arrebatará puntos de conquista a los skavens.

### Puntos de conquista

La bella Tobar fue conquistada por los skavens y reconquistada posteriormente por el ejército mercenario de Meldo Marcelli. Cada escenario dentro de la campaña es un paso en la conquista (los tres primeros escenarios) y la reconquista (los tres últimos escenarios) de la ciudad de Tobar. Esto es un hecho histórico y por tanto el resultado de la campaña no puede estar basado en la simple posesión de la ciudad de Tobar.

Por tanto hemos optado por utilizar los puntos de conquista. Estos puntos determinan el resultado final de

| Puntos de Conquista     |          |
|-------------------------|----------|
| Escenario               | Puntos   |
| 1. Refugio              | 1 punto  |
| 2. La Plaza del Mercado | 2 puntos |
| 3. Hermanos de Lanza    | 3 puntos |
| 4. Fuego                | 1 punto  |
| 5. Lanza y escudo       | 2 puntos |
| 6. Bandera roja         | 5 puntos |

la campaña y representan la capacidad de cada jugador de tomar y retener (o retener y retomar en caso de la facción mercenaria) la ciudad de Tobar. Durante la fase de conquista son los skavens los que pueden ganar puntos de conquista y la misión del jugador mercenario es evitar que esto pase defendiendo su ciudad. Y durante la fase de reconquista serán el ejército mercenario el que tenga la posibilidad de ganar estos puntos y serán los skavens los que se vean en el lado defensor intentando impedirlo.

Sin embargo no todos los escenarios tienen la misma importancia dentro de ambas fases de la campaña, y por tanto no otorgan el mismo número de puntos de conquista.



### Puntos de héroe y puntos de recursos

La campaña está fuertemente basada en los personajes del trasfondo: Meldo, Marco y Estela.

### Puntos de Recursos

Los puntos de conquista son el reflejo de la toma de Tobar. Durante las partidas de conquista los Skavens adquirirán más puntos de conquista.

Durante la reconquista serán los habitantes de Tobar los que recuperarán dichos puntos con cada victoria.

Se considera ganador al bando que tiene más puntos de conquistas al final de la campaña.

Durante la segunda parte de la campaña los Skavens pueden gastar puntos de conquista. Cada uso de puntos de conquista es tratado en cada escenario en particular, puesto que estos puntos están relacionados con los recursos a los que tienen acceso los skavens.

### Puntos de recursos

Si los puntos de conquista son el reflejo de la toma de Tobar, los puntos

de recursos son el reflejo de los recursos disponibles para los skavens. Durante la fase de conquista los skavens pueden ganar y recolectar puntos de recursos. Estos puntos reflejan tanto los recursos que no se perdieron durante la conquista como la capacidad de los skavens de explotar la ciudad conquistada.

Durante la fase de reconquista los skavens pueden utilizar esos recursos para defender su conquista. En cada escenario de la reconquista se indicará el uso específico de los puntos de recursos.

### Puntos de héroe

La facción mercenaria está fuertemente ligada a los tres protagonistas principales: Meldo, Marco y Estela. Ellos son los que empujan al resto del ejército y la razón por la que cientos de soldados mercenarios están jugando la vida en las calles derruidas de Tobar.

Cada uno de ellos a su vez se ve espoleado por sus vivencias personales. Los episodios traumáticos de sus vidas unido a los horrores de La Noche de las Ratas será lo que les da la voluntad y determinación para seguir adelante. Para representar esto, durante la fase de conquista (que ocurre durante La Noche de las Ratas) la facción mercenaria podrá recolectar puntos de héroe cuando se den determinadas situaciones.

Durante la fase de reconquista nuestros héroes se verán motivados por estos sucesos, llevando sus capacidades al límite, y quizás un poco más allá. Por ello durante la fase de reconquista el jugador mercenario podrá gastar puntos de héroe para que Meldo, Marco y Estela puedan realizar ciertas acciones que de otra forma serían del todo imposibles.



## Escenario 1: Refugio

¿Por qué había tanta gente en la maldita calle? Era una pregunta que se hacía Marco cada vez que tenía que esquivar a un transeúnte en su loca carrera. Nadie podía competir con su velocidad y era famoso por ello en todas las catacumbas de la ciudad. Pero esa fama no incluía su habilidad para esquivar carniceras, pescaderos o gordos comerciantes. Y sus perseguidores no parecían cejar.

Hace unos minutos un mercenario había dejado encima de la mesa y completamente sin vigilancia un colgante realmente valioso. Si era despistado, ingenuo o simplemente nuevo en la ciudad, a Marco le daba lo mismo. Obviamente cogió el colgante y echó a correr. El oro era oro y en las catacumbas valía lo mismo que en cualquier sitio, así que corrió cómo sólo Marco el Gato podía correr.

Pero aquel tipo no se cansaba. E incluso estaba a punto de cogerle ¿quien demonios era? La próxima vez le robaría aun comerciante gordo. Esos no corrían.

Pero no era uno de los mejores ladrones de las catacumbas sólo por que pudiera correr más que nadie. Unos metros más allá tenía su ruta de escape. Marco apretó el paso y en una carrera final llegó a una de las entradas de las alcantarillas de la ciudad, frenó en seco deslizándose por el suelo y entró hábilmente en ella. No se quedó para comprobar si el mercenario le había visto entrar. Eso era un error. Corre y no mires atrás, ese era el lema de los ladronzuelos de las catacumbas.

Marco siguió corriendo por los túneles. Sus ojos se acostumbraron rápido a la tenue penumbra reinante en la alcantarilla. La única luz entraba por las aperturas que daban a la calle. Por fin se permitió parar un segundo y durante unos minutos escuchó atentamente la oscuridad. No le habían seguido, pero no podía estar completamente seguro y no podía ir directamente al hogar de las catacumbas. Le apetecía mucho volver al calor oscuro del refugio, hablar un rato con el Doctor o cantar con Gran Marta...

Pero lo primero era lo primero. Volvió sobre sus pasos y comprobó que efectivamente nadie le estaba siguiendo. Y cuando estuvo satisfecho tomó el camino al refugio. Pensó en el refugio mientras andaba. El Doctor le había explicado una historia un tanto

rara. Según le había dicho a la luz de una de las hogueras del refugio Tobaró no se fundó en un lugar cualquiera, sino que se trataba de una antigua ciudad de los elfos. Según contó las tribus de los hombres fueron expulsados de las montañas y empujados hasta las ruinas de dicha ciudad, abandonada tiempo atrás por motivos que nadie conocía. Allí los hombres encontraron refugio y descanso, quizás por que los orcos estaban muy ocupados en las montañas batallando entre sí, o bien por que no se atrevían a entrar en la ciudad. Según el Doctor aquellos túneles se adentraban más y más en las entrañas de la tierra y escondía secretos del pasado.

Pero todas las historias de El Doctor eran realmente raras. Gran Marta afirmaba que en otros tiempos fue un gran mago, pero que cayó en desgracia y había acabado allí con el resto de ladrones, mendigos y parias de la ciudad. Pero Gran Marta también afirmaba que de joven había sido la amante de la mitad de los nobles de Tobaró, y a Marco le costaba mucho imaginarse a la inmensa mujer que era capaz de eructar más fuerte que ningún hombre cómo una fina cortesana. Todos en el refugio de las catacumbas tenían una historia que contar. Todos excepto Marco, claro. El había nacido y crecido allí. Lo habían educado ladrones, asesinos, mendigos y prostitutas. Le habían enseñado a matar, a robar y a sobrevivir. De ahí que a sus apenas trece años fuera uno de los más prometedores ladronzuelos de la ciudad.

Pero aunque era una vida dura, fría y brutal, el refugio no estaba exento de calor. Los ladrones y los asesinos también tenían alma y corazón, y en las profundidades de la ciudad había encontrado cariño y afecto. No tenía amigos durante mucho tiempo, la vida era corta en las catacumbas. Pero tenía sus amigos: el Doctor, Gran Marta, Eric Rojo y por supuesto estaba Adrianna...

Finalmente, tras pozos, recodos, pasadizos escondidos y falsos muros, llegó al refugio. Era una simple habitación, pero era enorme. Nadie sabía muy bien por qué había sido construida ya que parecía que no tenía nada que ver con las alcantarillas. Quizás algún rico noble mercader había querido tener un escondite seguro para el contrabando, o un lugar de reuniones para alguna secta secreta o un culto prohibido. A Marco le daba lo mismo. Aquella cámara enorme, alumbrada

aquí y allá por fuegos de hogar y con la nubecilla perpetua de humo en su techo era toda la explicación que necesitaba. Allí estaban los veinte o treinta habitantes del refugio, descansando, bebiendo o charlando. Había normas en el refugio y se cumplían o los mismos habitantes expulsaban al transgresor... cómo mínimo. Sin muertes, sin robos, sin mala intención. Eso se reservaba para los habitantes de la superficie. Así aquellos habitantes del submundo de la ciudad, aquellos desterrados de la sociedad, tenían algo parecido a una vida.

Marco buscó con la mirada a El Doctor. Vio a Gran Marta bebiendo animadamente con un ladrón nuevo en el grupo y la saludó. Lo sentía por el pobre chico, seguro que Gran Marta le estaba contando un montón de historias sobre nobles amantes y chismorreos de la corte de hace décadas. Le costó un poco encontrar a El Doctor por que estaba tumbado descansando en un rincón. Parecía estar durmiendo, pero Marco lo conocía bien y sabía que simplemente fingía dormir para que lo dejaran un rato en paz. Siempre había alguien con una herida que curar, o un mal en la piel que aliviar.

Pero Marco no quería esperar. Necesitaba saber cuánto podía costar aquel colgante. Quizás se lo regalara a Adrianna. A ella le gustaba mucho el oro y quién sabe si podría arrancarle un beso o dos...

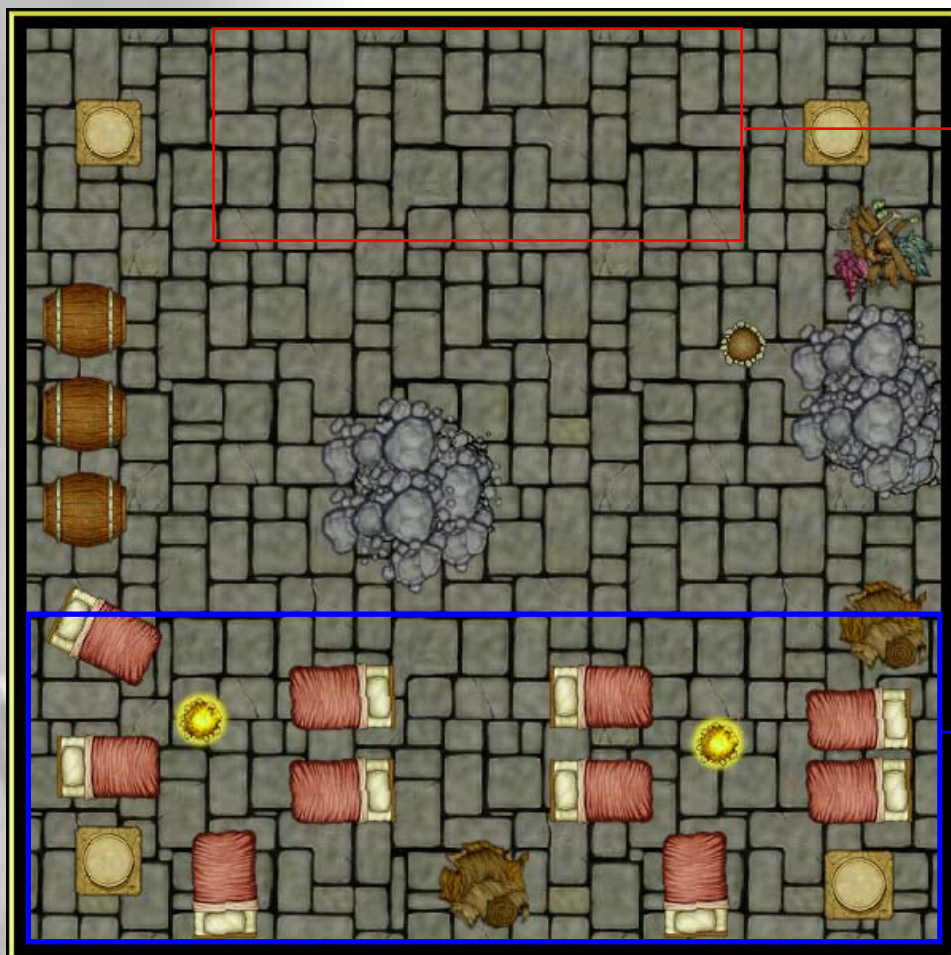
Marco sacudió a El Doctor un par de veces y El Doctor rezongó y gruñó. Pero acabó abriendo un ojo y mirando a Marco.

-Maldita sea Marco.- Dijo en voz baja, por si alguien miraba. - Déjame tranquilo. Borbo quiere que le cure un sarpullido en el sobaco y es algo que desde luego no me apetece ahora mismo.

-Vamos Doctor.- Dijo Marco sentándose a su lado. Sacó el colgante del bolsillo y se lo mostró.- Tengo un nuevo tesoro.

El colgante se balanceó ligeramente ante la mirada de El Doctor. Era una pieza exquisita. Una llama de oro macizo sostenida por una cadena de oro bajo. Era de forma aparentemente muy simple, pero cada vez que uno la contemplaba casi la veía moverse como si fuera de verdad. El diseño de la ondulación de la llama y de la forma del fuego era simplemente perfecta.





Área de despliegue skaven.  
(20cm x 10cm)

Escenario 60cm x 60cm

Área de despliegue mercenario.  
(60cm x 20cm)

En este escenario se representa la entrada de los skavens a la ciudad a través de las alcantarillas. Los skavens han excavado túneles hasta llegar a las catacumbas élficas, que están conectadas a las alcantarillas. Han enviado un contingente de corredores de alcantarillas para explorar y preparar el terreno.

Los habitantes del refugio de parias en el que vive Marco ha sido encontrado por los skavens. Mientras Marco escapa los habitantes del refugio luchan con los skavens por sus vidas.

## El escenario

El escenario es una escaramuza a 100 puntos por bando.



Cómo escenografía se pueden incluir hasta cuatro columnas (obstáculo) y cualquier número de zonas de escombros (terno difícil).

## El jugador Mercenario

El jugador mercenario debe incluir un hechicero del fuego de nivel uno (sin objetos) de la lista de mercenarios que representa a "El Doctor". Para el resto de habitantes del refugio el jugador mercenario podrá incluir cualquier número de duelistas con cualquier combinación de equipo que desee.

## El jugador skaven

El jugador skaven tan sólo podrá incluir corredores de las sombras con cualquier combinación de equipo. También podrá incluir campeones.

## Despliegue

El jugador mercenario debe desplegar en su área de despliegue con la totalidad de sus miniaturas.

El jugador skaven puede desplegar hasta seis corredores de alcantarilla en su área de despliegue. Adicionalmente cada turno el jugador skaven podrá incluir hasta 1d6+2 corredores de alcantarilla en el juego. Estos nuevos

corredores de alcantarilla deberán aparecer en la zona de despliegue skaven y pueden moverse y atacar de forma normal en el turno en el que aparecen.

Comienza el jugador skaven.

## Puntos de victoria

Por cada refugiado tobarense que sobreviva el jugador mercenario obtiene un punto de victoria. Si El Doctor sobrevive el jugador mercenario obtiene dos puntos de victoria.

Por cada refugiado tobarense que muera durante el enfrentamiento le otorga a los skavens un punto de victoria. Si El Doctor muere durante el enfrentamiento, el jugador mercenario obtiene dos puntos de victoria.

## Puntos de conquista

Si el usuario skaven gana el escenario, gana un punto de conquista.

## Puntos de héroe y puntos de recursos

Si El Doctor muere durante el enfrentamiento el jugador mercenario gana un punto de héroe y el jugador skaven gana un punto de recursos.

## Escenario 2: La Plaza del Mercado

Luccio y Pietro alzaron su copa una vez más y brindaron por Tonino por enésima vez en lo que iba de noche.

Era una guardia aburrida, cómo todas las guardias en Tobaró. No había habido un altercado serio en la ciudad desde hacía un par de generaciones, cuando se produjo la última lucha entre familias nobles por el principado.

Pero aquella noche también era el segundo aniversario de la muerte de Tonino, el compañero de ambos guardias. Brazo fuerte, espada hábil y lengua larga. Ese era Tonino. Y encontró su fin en el filo de un puñal en una pelea de taberna que originó él mismo.

Tras el brindis, quedaron en silencio pensando en Tonino. Pensaron en las cosas en que piensan los mercenarios en ocasiones como aquella: la fragilidad de la vida y el sentido de ésta. Vivir y morir, sin saber cuando terminará, ni como. Todos pensaban que Tonino acabaría ensartado por una espada en un duelo, o bien que derramaría su sangre en el campo de batalla. Pero morir así. A

traición y por un puñal desconocido... aquello simplemente no estaba bien. No era... adecuado.

-Papa...

La voz era apenas un susurro, pero Pietro y Luccio se sobresaltaron. Estaban tan ensimismados que no habían visto acercarse a la pequeña Estella hasta que habló. Estella era la hija de Pietro. Una niña preciosa de apenas doce primaveras. Tenía los ojos del color de la miel y el cabello castaño le caía ondulado sobre los hombros. Empezaba a dejar de ser una niña y cualquiera podía adivinar que sería una mujer atractiva. No sería una belleza delicada que cantaban en los libros, pero sí una mujer atractiva y enérgica. Eso sí dejaba atrás su naturaleza tímida y retraída.

-Papa...- Repitió Estella.

Y lanzó un par de miradas tímidas a Luccio. Luccio la conocía desde que apenas aprendió a gatear, pero aún y así lo trataba como si fuera un extraño. Sin duda Barbara, su madre

tenía mucho que ver al respecto... Barbara no tenía una gran opinión de Luccio.

-Pero Estella. ¿Que haces aquí tan tarde? - Inquirió Pietro.- Hace ya horas que ha anochecido. Y no me gusta nada que camines por las calles sola y de noche.

-Pero papá...- Siguió Estella visiblemente afectada. Su voz se fue volviendo poco a poco un susurro- Es que... Es que... yo... es que...

-Ya...- La atajó su padre.- Tu madre ¿no?

Luccio no pudo evitar una sonrisa. Barbara era una mujer de carácter muy fuerte. A veces creía que Estella era tímida y retraída sólo por que el carácter de su madre era capaz de ahogar a cualquiera. Barbara había venido varias noches gritando e increpando a su marido por lo que ella consideraba terribles faltas. Olvidarse de comprar el aceite, o no darle el dinero para la comida del día siguiente. Una vez Pietro no pudo más y se ensalzó en una discusión con su mujer a gritos en plena noche. Fue realmente gracioso por que alguien se asustó y mandó llamar a la guardia... que eran ellos, claro está. Al parecer Barbara había cambiado de táctica, y en vez de ir ella misma, había enviado a su hija.

-Papá. Dice mamá que te has olvidado de darle el dinero para mañana ir al mercado. Dice que no se fía de ti y que seguro que el señor Luccio...- Estella se sonrojó hasta un punto que a Luccio le pareció imposible.- Que el señor Luccio le llevará a gastártelo en vino y dados... Lo siento mucho señor Luccio, es lo que mi madre dice, no lo que digo yo.

-No pasa nada pequeña.- Dijo Luccio con una enorme sonrisa en la boca.

Luccio estaba agradecido, al fin y al cabo prefería a la pequeña y tímida niña a su vociferante madre.

-Será mejor que le des el dinero y la acompañemos a casa.- Le dijo a Pietro.- Las calles están tranquilas, pero nunca se sabe.

-No se, Luccio.- Le respondió su compañero de guardia- Seguro que aún está despierta. Si vamos ahora tendré que entrar y tendré que soportar otra discusión. ¿Tienes algo que hacer por la



mañana?- Preguntó a Estella, quien negó con la cabeza.- Bien. Esperaremos un rato. No creo que tu madre se duerma, pero al menos se calmará un poco. O al menos eso espero.

-Bueno. Tú sabrás lo que haces. ¿Eres ya mayor para beber vino pequeña? - Añadió dirigiéndose a Estella, que se limitó a sacudir la cabeza.- ¿No? Bueno. Es algo que seguro que remediarás con el tiempo.

Luccio se sirvió dos vasos más de vino y le alcanzó una a Pietro. El humor nostálgico que habían tenido durante su personal homenaje a Tonino había desaparecido. Ya no era una noche especial, era una noche más. Larga, silenciosa y aburrida. De repente a Luccio le pareció que la plaza del mercado era demasiado silenciosa. De día era un bullicio de comerciantes, cliente, ladronzuelos, transportistas, prestamistas... estaba lleno de vida. Pero por la noche, cuando los dos guardias habían la ronda, era un lugar solitario. El hecho que fuera tan amplia hacía parecer que estaba más vacía aún.

Pero aquella noche tenían una pequeña invitada que rompía la monotonía. Poco, claro, por que parecía realmente empeñada en convertirse en una piedra más del suelo adoquinado, pero era algo.

-Estella.- Le dijo Luccio, intentando más que nada romper el silencio.- ¿Sabes por que se hace guardia en la plaza del mercado?- Estella volvió a limitarse a negar con la cabeza.- ¿No? ¿No te lo ha explicado tu padre? No. Supongo que tu padre sólo te ha dicho que la hacemos nosotros por que el sargento nos la tiene jurada.- Dijo con tono de reproche a Pietro.- Deberías darle más educación a tu hija.

- Cállate.- Respondió Pietro.- ¿Que sabrás tú de educación? Cuanto menos sepa de los mercenarios mejor. No quiero que empiece a rondar las casas de guardia de las Familias buscando un mozo. Con suerte acabaría casada con un soldado y siendo una muy joven viuda. Y con mala suerte acabaría repudiada y deshonrada con un hijo que nadie querrá reconocer. No. Escúchame bien jovencita.- Dijo dirigiéndose a su hija.- Harás bien de alejarte todo lo posible cualquiera que lleve una espada al cinto.- Estella miró fijamente a su padre y asintió. Seguía sin decir ni una palabra.- Que no te pille yo coqueteando con los soldados.

-Déjate de sermones.- Cortó Luccio.- Si quisiera escuchar sermones

me iría a ver a mi anciana madre.- Se volvió de nuevo a Estella.- Verás pequeña. Hace mucho tiempo la ciudad no existía. Era tan sólo un pueblo pesquero, lo que ahora es el castillo del príncipe y la muralla interior. Los habitantes de Tobaró vivían fuera de las murallas, y cuando había un ataque corrían como posesos a la seguridad de las murallas. Esto estaba bien, por que por aquellos tiempo no es que hubiera mucha gente por aquí, no cómo ahora. Y tampoco había tantos soldados como te pudieras imaginar. De hecho el castillo con unas tres docenas de soldados ya se puede defender decentemente, y si le sumas las levas de plebeyos se transforma en una plaza realmente fuerte.

Luccio empezó a recordar toda la historia. Durante una de las misiones mercenarias de los Meldicci les acompañó un mago. Un mago de fuego, creía recordar. Y hizo buenas migas con él. Era muy ducho en historia, tanto que algunos le llamaban el Doctor, como si fuera uno de esos estudiantes de la universidad. La misión fue larga y duró meses y Luccio pudo oír de labios de El Doctor la historia completa de Tobaró. Y cuando acabó, Luccio le pidió que se la repitiera otra vez. Y después otra más. Hasta que logró recordar la mayor parte. Ahora cuando caminaba por las calles, el saber que había pasado en tiempos remotos por ellas, le hacía sentir bien. Y hacía las guardias mucho menos aburridas.

-El problema.- Continuó Luccio.- vino cuando cuando Tobaró creció. Y es que creció mucho. Se comenzaron a alzar casas y a trazar calles, je incluso barrios! Pero cuando había un ataque, los plebeyos simplemente no cabían en el castillo, así que muchos se quedaban fuera. Entonces llegó el príncipe... el príncipe...- Luccio se quedó un momento mirando al vacío, intentando recordar. Pero enseguida tomó otro trago de vino, y continuó.- Bueno. Es igual. Un príncipe. La mayoría son todos iguales. La cuestión es que los plebeyos se quedaban fuera, así que empezaron a armarse y a fortificar sus casas. Las mansiones de las Familias no son fortalezas por que sí, empezaron a serlo en aquella época, y digamos que siguieron la tradición.

«Pues llegó ese príncipe y vio que pronto tendría que defenderse de los castillos vecinos y también de las mansiones de su propio pueblo. Y eso no le gustó, claro. Nadie quiere una fortaleza con hombres armados al lado de tu casa. Así que mandó unas cuantas cosas. Construyó la segunda muralla



para que abarcara a toda la ciudad. La muralla que ahora tenemos. Y también dictó por ley que todas las familias nobles debían contribuir a la defensa de la ciudad.»

«No fue del agrado de los nobles de Tobaró, pero el príncipe se las arregló para que todos aceptaran. Cómo lo hizo no lo sé, seguro que los amenazó o negoció con ellos, o cualquiera de esas cosas que hacen los nobles y los príncipes. Ya sabes pequeña. Todo política y tratos y pactos y juramentos. La cuestión es que lo consiguió. Se construyeron las murallas y se inició la defensa conjunta de la ciudad... que fue un completo desastre. Cada familia hacía lo que creía conveniente y no había ningún tipo de orden ni concierto. Y además las calles de la ciudad no parecían ayudar demasiado. Eran angostas y estrechas, así que las tropas nobles no podían ir de un lado a otro de la ciudad para defenderla. En dos prácticas de maniobras quedó muy claro.»

Luccio paró un momento para mantener sus pensamientos en orden. Le gustaba mucho la historia de la ciudad y se emocionaba cuando lo explicaba. Estella lo miraba fijamente, atenta y sin perderse detalle. Pero no se acordaba muy bien de lo que seguía a aquello. ¿El nombramiento del Señor de Lanzas? ¿O era la reconstrucción de parte de Tobaró? Sería mejor centrarse en el tema que había empezado: la plaza.

-Cómo parte de todo ello — continuó - se dieron muchos comunicados y se hicieron muchas más leyes. Los copistas y los hombres de ley no son ricos por que sí. Pero una de las cosas que se hicieron fue esta plaza. Esta plaza es un punto central de Tobaró, y es la confluencia de la Calle del Mercado y la Avenida del Príncipe. Ambas cruzan toda Tobaró. Hay otras dos plazas más como esta, otra al norte y otra al oeste. Las tres son puntos de confluencia de grandes calles y que forman las rutas de las tropas en caso de ataque. Y por eso deben ser vigiladas, por que son puntos estratégicos importantes para la

defensa de la ciudad. Pero claro, lo que sirve para mover tropas de un lado para otro también sirve para mover nabos, patatas, vino y especias. Así que en poco tiempo las calles eran más usadas por los carros de los comerciantes y de los campesinos que por los soldados de las Familias Y esta plaza es la más cercana al puerto, así que se transformó de forma natural en el mercado. Pero eso no quita que aún sea un punto...

Luccio paró de repente. Había oído algo. Un grito a lo lejos o algo así.

-¿Que pasa?.- Inquirió Pietro con el vaso a medio camino de su boca.- Empezaba a estar interesante incluso para mí. Debería traer más a mi hija, parece que te suelta la lengua. ¿Por que no explicas ahora eso de los piratas del Sultán?

-Cállate.- Interrumpió Luccio.- Me ha parecido... ahí está otra vez. ¿No lo oyes? Parece que se acerca. Es como un chillido o un grito o algo así.

-Yo no oigo nada.- Digo Pietro.- Para ya. Estás asustando a mi hija.

Y era cierto. La mirada atenta de Estella había cambiado a una más asustada. Estella también podía oírlo. Tenía buen oído, cómo su madre, y hacía un rato que lo estaba oyendo. Pero creía que era una pelea de gatos a lo lejos. Pero ahora era más claro. Y no era un chillido, sino muchos. Parecían... parecían... ratas. Chillidos de rata. Agudos, pero no eran muchos, sino que chillaban muy fuertes. Parecían ratas... grandes.

**\*\*bump\*\***



Todos se sobresaltaron. Un golpe sordo, venía del suelo. Antes de que Estella se diera cuenta su padre había dejado caer el vaso de vino, la había puesto detrás suyo y había enarbolado la lanza y el escudo. Justo dos pasos por delante de él Luccio había desenvainado la espada e inspeccionaba el suelo buscando el origen del ruido.

**\*\*BUMP\*\*CLANK\*\***



*comediante.deviantart.com*

Una de las tapas metálicas del alcantarillado se abrió de repente, y de ella surgió un chico sucio y magullado. Salió de la alcantarilla sin aliento, le costaba respirar. Se movía de forma frenética pero torpe. Se podía ver su agotamiento. Intentaba ir todo lo rápido que podía pero su cuerpo exhausto no le respondía.

Luccio se plantó delante del chico. Pareció dudar durante un segundo, pero enseguida se decidió y le ayudó a salir. Aquel chico estaba huyendo de algo. Decidió que iría con cuidado, puesto que el miedo hace cosas extrañas a la gente, pero le pareció que tuviera nada que temer de él.

El chico estaba frenético y casi se cae por el hueco de alcantarilla, arrastrando a Luccio con él, pero consiguió salir de la alcantarilla. Su respiración estaba agitada. Parecía que había corrido una maratón allí abajo. Agarró a Luccio por lo hombros, boqueando e intentando hablar.

-Ellos... Ellos vienen... - Dijo el chico. Jadeaba profusamente por el cansancio, y apenas podía hablar. Paró para tragar saliva un segundo.- Avisar... cuerno... guardia...

Luccio no podía entender lo que decía el chico. Era muy posible que aquello fuera una broma. O una confusión. Pasaban muchas cosas extrañas bajo la ciudad y tenía sus propios habitantes. Lo más probable era que se hubiera asustado y hubiera confundido una partida de contrabandistas con algo peor... Sí, era lo más probable.

Pero aún y así Luccio agarró su cuerno y Pietro no parecía querer relajarse aún. Mantenía su escudo alzado y su lanza a punto, y a su hija tras de sí. Era lo más probable. sí. Y lo más probable era que Tonino hubiera sobrevivido a aquella pelea de taberna. Lo más probable era que Pietro fuera ya sargento dada su experiencia y su habilidad de mando. En el mundo de Luccio lo más probable no era preocupante. Era lo extraño y lo improbable lo que te mataba.

-Cálmate, muchacho. Respira.- Dijo Luccio al chico. No dejaba de dar vistazos rápidos a las entradas de alcantarillas, cómo esperando que algo surgiera de ellas.- Mira. Tengo el cuerno en la mano ¿ves? Si lo hago sonar, en un suspiro habrá aquí un montón bien grande de guardias mercenarios de la ciudad. Ahora respira hondo y explícame que es lo que te ha pasado.

-No... No hay tiempo... esas cosas...- El muchacho aún luchaba por recuperar el aliento.- vienen... vienen por... túneles... abajo... todos muertos... todos... Gran Marta... Eric Rojo... El Doctor... Adrianna... Adri...

Luccio dio un respingo. ¿Había dicho El Doctor? No importaba. Parecía que había habido una buena escabechina allí abajo. Pero los asuntos de abajo se quedaba abajo. Poco podía hacer Luccio por ellos ya. Pero si una banda se había envalentonado y subía allí arriba persiguiendo al chico... eso ya era otro cantar.

- Cálmate chico. Tranquilo. Intenta respirar.

- No... No hay tiempo... ellos vienen... detrás... Ratas.- Dijo el chico atemorizado.- Hombres Rata.

Pietro lanzó una carcajada. Y Luccio se relajó con una sonrisa en los labios. Hombres rata. Era bien conocido por todos que aquello no era más que un cuento de niñas. No existían los hombres rata, igual que no existían los hombres lagarto. Aquello eran leyendas de marineros y cuentos de viejas.

La risa de Pietro murió en un instante.

-¡Luccio!

Luccio miró hacia la entrada de la alcantarilla. Antes no estaba ahí. Una figura baja, casi enana. Achaparrada y envuelta en telas roídas y sucias y cubierta por una capa hecha de retazos. Parecía un espectro surgido de la tierra. Portaba una espada un tanto extraña.

Parecía una mezcla entre una sierra y una de las espadas curvas de los habitantes de Arabia. Pero lo realmente desconcertante era que no la empuñaba una mano... la empuñaba una garra.

Y si su aspecto era turbador, su olor era aún peor. Despedía un hedor casi insoportable. Todo el vino que Luccio había tomado durante la noche luchaba contra su estomago por salir en aquel momento. Luccio no era remilgado. Había sido durante meses uno de los guardias de las alcantarillas de la ciudad, persiguiendo ladrones, sectarios y contrabandistas. Nunca le molestó el olor de las cloacas... pero aquella cosa... el olor de aquella cosa...

Aquella cosa emitió un chillido, algo y agudo. Pero no atacó. No parecía querer hacerlo. Simplemente miraba a uno y a otro lado de forma nerviosa mientras alzaba la espada amenazante. Pero no atacaba.

Luccio notó que algo le agarraba del hombro y se volvió violentamente. Era el chico. El maldito chico. ¿No sabía que no debía hacer eso? Si no fuera por lo extraño de la situación le habría matado casi por reflejo.

-El cuerno...- Dijo el chico antes de que Luccio pudiera decirle nada.- El cuerno... hay... más... está... esperando...

Cómo para dar la razón al chico apareció otra figura envuelta en telas. Con la misma actitud. Amenazante, pero sin atacar. Esperando.

“Esperan refuerzos” pensó Luccio “están esperando refuerzos.”

Luccio tuvo una intuición. No tenía nada para respaldarla, pero sabía



comediante.deviantart.com

desde el fondo de su alma que era cierta. Aquello era una invasión. Estaban esperando refuerzos para tomar la plaza. La plaza era uno de los puntos estratégicos de la ciudad. Si la tomaban las tropas de Tobaró no podrían moverse con libertad mientras que aquellas cosas podrían moverse a placer. Y seguramente aquella escena se repetiría en las otras dos plazas...

Luccio se llevó el cuerno a los labios y tocó tres veces, dos rápidas y una lenta. Después repitió la llamada un par de veces. Luego tuvo que parar y concentrarse ante las ratas que seguían saliendo de la apertura. Ya eran cuatro.

-Muchacho, ven aquí.- Dijo de repente Pietro.- Estás molestando a Luccio. Ponte tras de mí, junto a mi hija.

Al oír a su padre Estella estaba sorprendida. No parecía su padre. Su padre era un hombre afable y algo gruñón que siempre estaba riñendo con su madre, aunque se querían muchísimo. Su padre era el que se lamentaba de que su mujer le diera tanto trabajo, el que se reía cuando Luccio hacía un chiste sobre sus superiores. Su padre era el que se quejaba del dolor de espalda por cargar con la armadura, y que siempre estaba ocupado engrasando sus armas.

Pero aquel que tenía delante no era Pietro, el cabeza de familia. Era Pietro el soldado mercenario. Era el Pietro que había matado por dinero y que volvería a matar. Era el Pietro veterano de guerra. Era alguien desconocido para Estella.

-Pietro...- Dijo Luccio con deje nervioso.- Vamos a ir a la Calle del Mercado. Sin perder de vista a esas cosas.

“Esas cosas” eran ya ocho. Seguían vigilando a los dos guardias y los dos muchachos. Pero seguían sin atacar ni apartarse de la entrada de alcantarilla. Estaban más inquietos. Parecían moverse sin parar de un lado para otro, a veces incluso se agachaban y daban un par o tres de pasos a cuatro

patas. Pero aunque parecía no estar nunca quietos no se alejaban nunca de la entrada a la alcantarilla.

Pietro empezaba a estar inquieto. Tenía un mal presentimiento con todo aquello. Algo iba terriblemente mal, se lo decía el corazón. Los refuerzos tardarían aún un par de minutos en llegar y Pietro tenía la impresión de que en breve aquellas cosas serían las suficientes como para envalentonarse y lanzar un ataque. Y Luccio tampoco parecía estar muy tranquilo.

Algo iba terriblemente mal. Muy mal. Y su hija seguía allí.

-Chico.- Susurró Pietro a su espalda.- ¿Cómo te llamas?

-Marco.- Digo el chico.- Me llaman Marco el Gato.

Aquello sí que sorprendió a Pietro. Marco el Gato era casi una leyenda en los barrios bajos de la ciudad. Un ladronzuelo como no había otro. La gran promesa de los ladrones, podría decirse.

-Escúchame bien, Marco.- La voz de Pietro era terriblemente seria. Estella empezaba a estar realmente asustada.- Dentro de un momento esas cosas atacarán, y los refuerzos no están aquí. Quiero que acompañes a mi hija a casa.

-Papá...- Susurró Estella. No quería irse. Se sentía segura con su padre, y no conocía de nada a aquel chico.

-No, Estella. Esto no es seguro. Va a haber sangre. No te preocupes por mí, se cuidarme bien.- Pietro no había perdido de vista a los hombres-rata en ningún momento. Pero se volvió un segundo y le dedicó una sonrisa afable a su hija.- Ya sabes lo que dice tu madre: soy más cabezón que una mula. Y mira tú por donde que se me ha metido entre ceja y ceja no morir hoy. Tengo mi lanza, tengo mi escudo y tengo a Myrmidia. Ve hija. Guía a este joven a casa, que te acompañe... y dale un beso de mi parte a mamá.

-No papá. Llévame tú.- Protestó Estella. La misma intuición agudizada que tenían los demás la inundó a ella. Tenía la certeza de que si se iba, su padre moriría en aquella plaza.- Ven conmigo papá. Ven a protegernos.

-No hija. Este es mi trabajo.- Contestó su padre. Volvía a mirar al frente y por su voz ya no era Pietro el padre de Estella, sino Pietro el





mercenario.- Ve. Vamos. Ya hay diez de esas cosas y los refuerzos no parecen



dispuestos a llegar. Vamos hija.

-Hazle caso Estella.- Intervino Luccio. Había retrocedido hasta estar casi a la altura de Pietro.- Muchacho, llévatela de aquí. ¡Vamos!

Marco aún estaba confuso y desconcertado por la lucha en el refugio y la larga carrera a través de los túneles. Él tenía fama de ser el más rápido de los ladrones de Tobaró, pero aquellas ratas gigantes corrían más que él en los túneles. Si no fuera por que él los conocía mejor, no estaría allí de pie. Y esa confusión había ahogado su carácter rebelde e independiente. En otras condiciones ya estaría luchando contra las ratas con sus dos puñales.

En vez de eso agarró a la chica del brazo y tiró de ella hacia la Calle del Mercado. Su mente de ladrón ya estaba planeando atajar por los callejones secundarios o quizás a subir a algún tejado. Tenía la impresión de que las calles iban a ser muy peligrosas esa noche. Muy, muy peligrosas.

Estella se resistió débilmente en un principio. No quería irse. No quería dejar allí a su padre. En su interior se debatían su naturaleza obediente y su miedo a perder a su padre. Sin embargo su propio miedo a aquellas cosas que había en la plaza decantó la balanza. Al poco estaba corriendo junto a Marco por la Calle del Mercado.

-Adiós, pequeña.- Susurró Pietro.- Bueno, Luccio. Parece que nuestro pequeño homenaje se ha trastocado un poquito. ¿No te parece?

-No se yo, amigo.- Contestó Luccio. Conocía bien aquel tono. El humor despreocupado. Era el ritual

previo a la lucha.- Meterse en una pelea es un homenaje muy conveniente para Tonino, ¿verdad? Claro que el no se quedaría mirando como cada vez hay más de esas cosas.

-Los refuerzos no llegan...- Observó Pietro.-Quizás deberías tocar otra vez ese cuerno. Y también deberíamos empezar a disminuir el número de esas cosas. Si ellos se lanzan a la carga nos rodearán.

Pietro se puso bien el casco mientras que Luccio se enfundaba el escudo.

-Por Tonino.- Dijo Luccio, como si fuera un brindis.

-Por Tonino.- contestó Pietro.

Luccio tocó el cuerno con todas sus fuerzas, lo lanzó a un lado ya inútil, y ambos se lanzaron a la carga. Había ya diez de aquellas cosas, pero ambos confiaban en ganar tiempo hasta que llegaran los refuerzos. Si no llegaban a tiempo morirían. Si llegaban a tiempo... bueno, quizás se salvaran después de todo.

Sorprendentemente las cosas se igualaron más de lo que esperaban. Ante el sonido del cuerno y la carga cinco de aquellas cosas salieron huyendo, dejando a otras cinco prestas para el combate.

Luccio y Pietro entraron en liza con los cinco hombres-rata. No fue una pelea bonita ni elegante. Ninguno de ellos era un duelista. Aquello era una lucha a muerte. Todo lo que no servía para matar al contrario sólo podía servir para que lo mataran a uno.

Pietro ensartó a una de aquellas cosas mientras otra dos saltaban a por él, mientras que Luccio había cargado con el escudo contra uno de los hombres rata derribándolo y paraba los tajos la horrible espada serrada curva de otra de las criaturas.

Los hombres rata se recobraron de la carga inicial. Mientras Luccio se defendía con espada y escudo de una de aquellas cosas, Pietro se defendía con su escudo de los otros dos hombres rata dejando la lanza preparada y esperando su oportunidad. Pero tenían que darse prisa. Los cinco que habían huido podrían volver en cualquier momento.

Luccio aumentó el ritmo de sus ataques e hizo retroceder un poco a su oponente. Ahora estaba junto a Pietro. Esperaba que su amigo no le fallara en aquel momento. Habían practicado

aquello durante mucho tiempo en el patio de armas. Era un viejo truco, seguramente tan viejo como la propia lucha, pero siempre servía. Siempre.

Cuando pareció el momento oportuno Pietro gritó la señal, y Luccio se escabulló hacia abajo mientras Pietro lanzaba su golpe por encima de su yelmo ensartando al hombre rata. Luccio gritó en el suelo y al alzarse de nuevo alcanzó de un tajo a uno de los hombres-rata, que quedó herido en el suelo. El último hombre rata huyó al verse solo. Había funcionado. Por poco, pero había funcionado.

Pietro echó un vistazo a la alcantarilla, cubriéndose con el escudo por si acaso, pero parecía que ante la lucha el flujo de hombres rata había cesado. Quizás la lucha los había ahuyentado. Parecían criaturas muy cobardes y no atacaban si no tenían una abrumadora ventaja en número. Eso hizo pensar a Pietro. Si todas los hombres rata eran así y buscaban una ventaja numérica de cinco a uno, entonces para atacar una ciudad entera... "Por Myrmidia..." pensó Pietro con un escalofrío "Deben de ser cientos... o miles..."

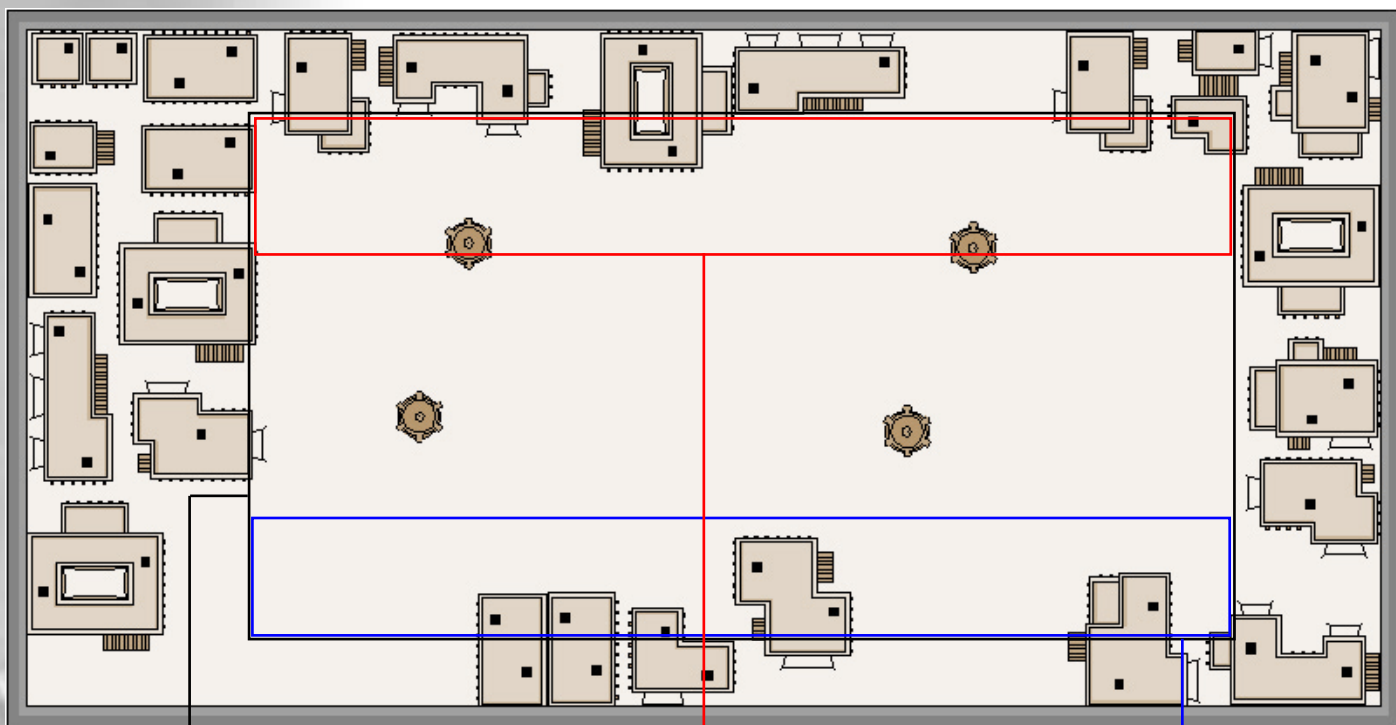
**\*\*CLANK\*\*CLANCK\*\*CLANK\*\***

Eran sonidos de tapas de alcantarilla de las calles que daban a la plaza. No habían parado de salir hombres rata, simplemente habían buscado una ruta más sencilla. En breve estarían allí. De eso no había duda. Aquel era un punto importante para la ciudad.

-Ya llegan los refuerzos, Pietro.- Dijo Luccio.- Puedo oírlos. Vienen del Sur. Seguro que es Luigi. Vamos a tener que invitarlo a una ronda después de esto. ¿Verdad? Vamos. Retrocedamos al sur para reunirnos con ellos y mandar un mensajero. Hay que avisar de esto, organizar la def...

Se oyó un sonido cómo de un zumbido y Luccio sintió un dolor sordo en el pecho. De repente no podía hablar y se sentía aturdido y embotado, como estando bajo el agua. A lo lejos oía a Pietro gritar su nombre. Luccio bajó la vista y pudo ver una daga hundida en su pecho, a la altura del corazón.

"Igual que Tonino." fue el último pensamiento de Luccio. "Que injusto..."



Escenario - 180x120

Zona de despliegue  
skaven - 120x30

Zona de despliegue  
mercenarios - 120x30



Los skavens han conseguido hacerse con el control de las alcantarillas de la ciudad y se disponen a ocupar los principales puntos estratégicos de la ciudad. Este escenario representa la toma de la Plaza del Mercado, uno de los puntos principales de movimiento interno de tropas de Tobaró.

## El Escenario

El escenario es una batalla a 1000 puntos.

Cómo escenografía se puede utilizar escenografía de ciudad.

## Duración de la batalla

La batalla durará 6 turnos.

## Despliegue

Al inicio de la batalla cada facción puede desplegar un total de 500

puntos a su elección en su área correspondiente de despliegue. Excepto en el primer turno, cada turno aparecerán refuerzos adicionales. Cada jugador podrá desplegar 1d3 unidades a su elección en el área de despliegue. Esta unidad podrá moverse y atacar normalmente en el mismo turno en el que aparece.

Cada jugador lanzará 1D6. El que saque mayor puntuación comenzará en primer lugar.

## El Jugador Skaven

El jugador skaven podrá incluir en su ejército corredores de sombras, unidades de clan y caudillos.

## El Jugador Mercenario

El jugador mercenario podrá incluir en su ejército unidades de piqueros, 0-2 unidades de duelistas y 0-1 unidad de ballesteros. También podrá

incluir 1-2 capitanes mercenarios, de los cuales uno debe ser un capitán a pie armado con lanza, escudo y armadura ligera que representará a Pietro.

## Victoria

Los puntos de victoria se calculan de forma normal. Gana el escenario el jugador con más puntos de victoria.

## Puntos de conquista

Si el jugador skaven gana la batalla obtendrá dos puntos de conquista.

Puntos de Héroe y puntos de recursos.

Si Pietro muere el jugador mercenario obtiene dos puntos de héroe y el jugador skaven obtiene dos puntos de héroe.

## Escenario 3: Hermanos de lanza



comediante.deviantart.com

El joven príncipe Meldo estaba aterrado. Escondido acurrucado en un armario de cocina de una de las casas de la ciudad. Los sonidos que venían desde el exterior eran aterradores. A cada grito o chillido Meldo se encogía un poco más y abrazaba más fuerte sus rodillas.

Hacia un rato había estado llorando. Todos los que conocía estaban muertos. Todos los sirvientes, cuidadores y tutores estaban muertos. Aquellas cosas los habían matado a todos. Nadie sabía de donde habían salido, ni cómo habían entrado tan fácilmente en el castillo. Habían muerto todos. Su padre, su hermano mayor... todos.

Meldo miró su espada sin verla. Yacía en el suelo y era una espada de acero, pero con el filo embotado. Una espada de entrenamiento. Según la tradición familiar algún día sería digno de portarla al cinto. Y ese día el herrero mayor de la ciudad le daría filo. El día en que fuera nombrado Señor de Lanzas.

Pero Meldo era un desastre cómo espadachín. Y ningún Señor de Lanzas podía ser mediocre en combate. Su maestro de armas no paraba de repetírselo día y noche: «Ningún soldado seguirá a un comandante que no sabe luchar». Así que practicaban día y noche. Hora tras hora y sin descanso. Su padre había decretado que su hermano mayor le sucedería y que Meldo sería el Señor de Lanzas que le apoyara. El cargo de Señor de Lanzas no era hereditario, pero su padre había movido hilos y cobrado favores para que todos los nobles de la ciudad lo apoyaran llegado el momento. Ahora le tocaba a Meldo ser digno de ello.

Incluso su hermano mayor estaba preocupado. Si Meldo no podía llegar a ser Señor de Lanzas, gobernar sería mucho más difícil. Tendría a sus ordenes a alguien de quien no podría

fiarse. No del todo al menos. E incluso podría darse el caso que otra familia reclamara el principado para ella. Al fin y al cabo los Marcelli la reclamaron hacía generaciones.

Y allí estaba la espada de Meldo. La espada que había empuñado en las prácticas de aquella noche mientras todo el mundo se había retirado a dormir. La espada que había cruzado una y otra vez contra su maestro de armas. La espada que no había servido de nada contra las sombras de los monstruos que habían aparecido en el castillo. La espada que no había podido salvar a nadie en el castillo. La espada que no pudo ayudar a su maestro. La espada que pesaba en su cinto mientras corría huyendo del castillo. Maldijo aquella espada. Aunque en el fondo sabía que la espada no tenía nada que ver. Era él quien le había fallado a todos. ¿Señor de Lanzas? Había huido sin pensarlo dos veces y ahora estaba escondido y aterrizado en el armario de una casa.

En medio de aquella autocompasión se impuso por un momento la voz de la razón. Su maestro le había ordenado que huyera al puerto, donde según los planes de invasión debían dirigirse todos los habitantes para huir en barcos hasta que la batalla pasara. Le dijo que no fuera con su padre o con su hermano. Eso no era necesario. Ambos tenían una guardia personal y él lo único que haría es darles un motivo más de preocupación.

En aquel momento a Meldo le pareció que tenía mucha lógica, él podía escabullirse por cualquier recodo del castillo. Lo había hecho una y otra vez para saltarse las clases con sus tutores junto a su hermano. Pero su hermano creció y ya no tenía tiempo de jugar con él. Fue por aquel entonces que se convirtió en Meldo «Bandera Roja». Si su hermano hubiera estado con él...

No. Ya empezaba a autocompadecerse. Su maestro le había advertido de ello. Era propenso a sentir lástima de sí mismo y un Señor de Lanzas no siente lástima. En su interior rezó a Myrmidia la oración que su maestro le enseñó.

«Myrmidia, protégeme en el combate. Guía mi espada con sabiduría. Da a mis ojos tu clarividencia y a mi espíritu tu valor. Soy tu lanza. Soy tu escudo.»

Funcionó. Meldo se calmó un poco. Seguía teniendo miedo, y aterrizado. Pero podía pensar con más claridad. Aún tenía miedo ¿Quién no lo tendría? Pero creía que podría continuar.

Había descansado un poco tras la loca carrera desde el castillo. Había ido de un lado para otro siempre corriendo, evitando a las figuras encapuchadas y topándose de vez en cuando con hombres rata enfundados en una extraña armadura. Los hombres rata estaban por todas partes. Allí donde había ido había encontrado a aquellas odiosas criaturas luchando, rapiñando o quemando casas. No sabía cuanto había corrido ni donde estaba exactamente, cuando encontró una calle tranquila. La calle estaba completamente abandonada y las puertas de muchas casas estaban abiertas de par en par. Así que había entrado en una de ellas y se había escondido lo mejor que había podido.

Meldo cogió su espada sin filo. De poco le iba a servir, pero era mejor que nada hasta que encontrara otra cosa. Se sentía mal por pensarlo, pero quizás podría recoger una lanza o una espada de alguno de los guardias muertos de la ciudad... si es que los hombres rata no lo habían cogido primero.

Se acercó a una de las ventanas de la cocina y escudriñó el exterior. Nada. Se movió hacia la entrada de la casa. Puso la mano en el pomo y escuchó atentamente el exterior. Nada. Sólo los gritos y disparos distantes. Meldo cerró los ojos y por un momento apoyó su frente en la puerta. Estaba aterrado. Tenía que llegar al puerto y subir a los barcos. No estarían allí por siempre. Si se quedaba lo matarían o lo torturarían. O lo harían esclavo, lo torturarían y luego lo matarían. Pero le daba tanto miedo... Apretó los dientes y alejó como pudo las imágenes de terror que le habían acompañado desde el castillo hasta allí. Los hombres muertos, las luchas. Todo. Lo apartó como pudo.

Abrió la puerta con un suave chasquido. Aún estaba a tiempo. Podía volver dentro, encontrar un escondite seguro y esperar a que todo acabara. Pero algo dentro de él le dijo que no era una opción viable. Algo le decía que aquella batalla no la iba a ganar Tobaró. Meldo echó un vistazo a la calle para asegurarse de que era segura y salió a la calle.

La ciudad estaba sumida en un suave resplandor. Las farolas estaban apagadas pero había incendios en la ciudad y aunque no fueran cercanos iluminaban la ciudad con una luz tenue y apagada. Meldo comenzó a avanzar por la calle. Se dejó llevar por su entrenamiento. Avanzaba agazapado y a buen ritmo, pero sin correr. Intentaba hacer el menor ruido posible, no tanto para que no lo oyeran si no para que su propio ruido no entorpeciera a su oído.

«Es más fácil ver a un enemigo si sabes que está ahí.» decía su maestro. Y ahora lo estaba poniendo en práctica. Había odiado con toda su alma todas y cada una de las sesiones de entrenamiento con su maestro. Le detestaba. Detestaba las frases hechas y los consejos que daba, las lecciones, los ejercicios. Todo. «Ante el enemigo nunca alcéis la bandera blanca, príncipe, alzad siempre la bandera roja», decía. Siempre la bandera roja. Nunca rendirse. Nunca, en ninguna situación, en ningún combate, en ninguna negociación. Victoria o muerte. El lema familiar.

Pero no era tan sencillo. El no rendirse sólo supuso ser derrotado una y otra vez. Una y otra, y otra, y otra, y otra vez. Nunca se rendía, así que siempre perdía. El resto de jóvenes con los que practicaban esgrima se burlaban de él cuando los adultos no estaban para amonestarlos. Meldo «el Bandera Roja» lo llamaban, pero en tono de burla. El suelo del salón de esgrima estaba cubierto por una espesa alfombra roja traída de los reinos del este. Meldo estaba más tiempo sobre ella que de pie. «Ama a su bandera roja». Las burlas le acompañaron durante mucho tiempo.

En medio de la oscuridad de la calle Meldo pensó con ironía que la alfombra roja sería su sangre si no ganaba esta vez. Tenía que orientarse. No conocía bien las calles de la ciudad, puesto que apenas salía del castillo. Sabía el nombre de cada calle y de cada plaza, sus accesos, su anchura, cuantas tropas podrían pasar por ellas y cuantas podrían defenderlas. Pero no las había pisado nunca. No tenía puntos de referencia, ni nada que identificara cada calle. No sabía donde estaba ni hacia donde tenía que ir. Pero algo tenía que hacer. No podía vagar sin más por la ciudad y probar suerte. Paró un momento y se agazapó en un lado de la calle.

Se había precipitado. Había salido del refugio que era la casa sin tener un objetivo claro. ¿Por qué? Había

sido muy temerario. Lo había aprendido de su maestro: «Asegúrate de tener todo preparado antes de avanzar. Una batalla sin planificar es una batalla perdida», le repetía a menudo. Y era cierto. Lo había comprobado con la alfombra roja una y otra, y otra vez. Y ahora lo había hecho una vez más. Se había precipitado.

Marco respiró hondo un par de veces, concentró todo su miedo y su malestar, lo intensificó por un momento y lo encerró en algún lugar de su mente. «Soy tu lanza, soy tu escudo» recitó para sí. Si había funcionado antes, podría funcionar ahora. Pensó en el mapa de la ciudad. El puerto se encontraba al este, por lo que debería dirigirse al este y tratar de encontrar alguna de las calles principales o las plazas. Pero éstas estarían atestadas de hombres rata. No. Tendría que ir hacia el este y rezar por encontrar la ruta correcta sin salir de las calles secundarias. Al llegar a la costa podría ver el puerto y llegar hasta él.

Esperaba que los barcos aún no hubieran zarpado. No. Seguro que no. Esperarían hasta el último momento. ¿Verdad? Miró al cielo y buscó a Mannslieb. Aún no había alcanzado el



cenit, por lo que se encontraba al este. Así que se movió siguiendo a la Luna. Se concentró en el ritmo. Paso, paso, mirada al cielo para orientarse, paso, paso, respiración, paso, paso.

No parecían haber hombres rata en los alrededores. Intuyó que en realidad se estaba dirigiendo hacia ellos. Tanto si atacaban a la concentración de soldados que defenderían los barcos cómo si intentaban que estos zarparan, sin duda estarían allí. Conocía los planes de batalla de la ciudad de memoria. Los había memorizado y recitado cientos de veces. Los había discutido, parlamentado y debatido con su maestro. Había comprendido gran parte, pero las razones por las cuales su

maestro los había creado se le escapaban. Aún no tenía ni los conocimientos, ni la madurez, ni la experiencia.

Siguió avanzando. Dejó atrás una calle tras otra. Siempre siguiendo a la Luna. Oyó sonidos lejanos de lucha. Oyó otros sonidos más alarmantes, pasos a la carrera, un guijarro caer de las alturas, pero siempre en calles paralelas. En cada ocasión Meldo paraba y se acurrucaba en un lado de la calle. Tranquilizaba su respiración para oír mejor, y una vez constataba que no había peligro, seguía avanzando.

Avanzó un largo trecho y cada vez los lejanos sonidos de lucha eran menos lejanos. Parecía que se acercaba a una línea de frente. ¿La defensa del puerto? Podría ser. O quizás la lucha se había ido moviendo de forma natural hacia allí. Meldo empezó a ponerse nervioso. De un momento a otro se toparía con los hombres rata. Si avanzaba hacia una línea de frente, era inevitable. Aferró más fuerte su espada sin filo y siguió adelante.

Tras unos segundos lo oyó. Se acercaban hombres rata. No eran los hombres de Tobaró, eso seguro. Había estado en innumerables maniobras, largas y aburridas. Cientos de hombres en formaciones cerradas corriendo al trote por la ciudad. Hacían un sonido característico: las pisadas conjuntas, el tintineo de las armaduras... ahora lo único que oía era el rasgar de garras contra el empedrado y algún que otro chillido. Y se acercaban rápidamente.

Meldo intentó hacerse una idea de cuantos eran, pero era inútil. Simplemente había muchos. Muchos más de los que era capaz de hacer frente. Y dudaba que fuera una gran amenaza para siquiera uno de ellos, no digamos ya una unidad o un contingente de tropas. Tenía que esconderse. Tenía que dejarlos pasar más allá de su posición y así quizás pudiera llegar al puerto.

Meldo se había detenido a un lado de la calle, acurrucado. Mientras pensaba que hacer. Así que no se dio cuenta de la ventana que se abrió lentamente y sin emitir ni un sólo chirrido. Y no le dio tiempo ni a asustarse cuando algo le agarró y lo arrastró hacia el interior.

Cuando los hombres rata pasaron a la carrera sólo encontraron una ventana cerrada.

Meldo estaba tumbado boca abajo, con el brazo derecho retorcido en la espalda. Y una rodilla le presionaba el hombro izquierdo. Una mano le mantenía la boca cerrada. Era una posición familiar para Meldo. Una llave que había sufrido en multitud de ocasiones durante los entrenamientos. Aunque aquel suelo no era una moqueta roja.

- Estate muy quieto, chico. Ni un ruido.

La voz susurrante era de mujer, de eso no cabía duda. Sin embargo era algo ronca y áspera. Meldo se vio liberado de la presa, pero no se levantó inmediatamente. Primero intentó hacerse una idea de su posición. Aún tenía el miedo en el cuerpo. Hacía unos segundos se veía a sí mismo ensartado en una de las horribles espadas de los hombres rata. Es una visión que te hace precavido.

Meldo inspeccionó la habitación. No había ninguna luz y la sala estaba sumida en la penumbra. La mujer que le había inmovilizado se había acercado a la ventana, en cuclillas, y estaba oteando el exterior. Era una Lanza de Myrmidia. Eso era indiscutible. Si no hubiera llevado la armadura con los símbolos de Myrmidia, y aún no viendo la lanza y el escudo que estaban apoyados pulcramente a un lado de la habitación, sabría que era una Lanza.

Su cuerpo era fuerte y atlético. Le había levantado como a un muñeco de trapo y lo había inmovilizado sin más. Eso no se hace con los brazos de las bellas doncellas que aparecen en los cuadros y los libros de aventuras. Su armadura no era una armadura completa de caballero. Más bien era una armadura de cuero tachonado y cubierta

por placas de metal en ciertas zonas. Eran un equilibrio completo entre maniobrabilidad y protección. Tenía el pelo castaño recogido en una larga trenza. Y su rostro en la oscuridad habría sido bello si no fuera por la fea cicatriz que le cruzaba la mejilla izquierda, desde la sien hasta la mandíbula. Pero no era eso lo que la identificaba como una Lanza. Era el aura de amenaza y determinación que había alrededor de ella. No podía explicarse. Sólo verla Meldo sabía que lucharía hasta el último aliento. He incluso intentaría encontrar la manera de hacerlo aún un poco más.

Fuera, los hombres rata pasaron de largo. La Lanza cogió sus armas y miró al chico con aire calculador.

-Otro cachorro.- dijo la mujer para sí.- ¿Cómo te llamas, chico?

-Me llamo Meldo, mi señora.

-Bien Meldo. Vamos.- Y sin más se adentró en la casa.

Pasaron un par de estancias hasta llegar a lo que aparentemente era la cocina. Allí se encontraron con dos personas más. Uno era un chico con ropajes sucios y porte desgarrado y que parecía un poco más joven que Meldo. La otra era una chica, que se movía encogida y que parecía a punto de llorar a cada gesto.

-Bien Meldo. Estos son Marco y Estella. Cachorros, os presento a Meldo.- Se giró a la chica.- ¿Has cogido todo lo que te he dicho?

Aunque Meldo lo habría creído imposible, Estella pareció encogerse un poco más ante la pregunta de la Lanza.

-Hemos cogido todo...- Comenzó a decir Marco al ver la turbación de su compañera.

-¿Te estoy hablando a tí, cachorro? - Cortó la Lanza con tono amenazante.- ¿No? Bien.- Se volvió otra vez hacia Estella y cambió el tono por uno más autoritario.- Chica, te he hecho una pregunta, así que ten la educación de responderme.

-Sí...- Susurró Estella.- Fruta, verduras, avena. Todo en buen estado. Y también galletas.

-Bien.- Sentenció la Lanza.- Vamos.

-¿Donde?- Preguntó Marco.- Señora...- Agregó apresuradamente tras la mirada de la Lanza.

-Al puerto, cachorro. La ciudad está perdida. Hay que irse. Primero nos reuniremos con unos amigos y luego nos iremos al puerto.

-¿Perdida? - Dijo Marco medio atontado.- No... No puede ser... el Señor de Lanzas Máximo sin duda ha organizado una defensa... es decir... el Príncipe y el Príncipe heredero...

-Muertos, cachorro.- Cortó la Lanza.- No se en que agujero has estado escondido, pero están todos muertos. Los skavens tenían mucha información, no hacen nada si no saben exactamente que hacer. Introdujeron una fuerza considerable por a través de las alcantarillas. Pero era una trampa estratégica. Salieron en las tres plazas de la ciudad y atrajeron a las fuerzas de Tobaró.

Tenía sentido. Las tres grandes plazas eran muy importantes para el transporte de tropas. Tomarlas era un golpe crucial para la ciudad. Si el ejército de Tobaró no lograba retomarlas se vería seriamente impedido. Prácticamente se vería dividido en cuatro: los tres grandes barrios y el puerto.

-Una vez las fuerzas de la ciudad se habían concentrado en la amenaza del interior- Continuó narrando la Lanza.- comenzaron a llegar hombres rata desde el perímetro de la ciudad. Parece que hay túneles hasta debajo de las mismas murallas. Entraron a miles, y tomaron la ciudad a sangre y a fuego. El castillo del príncipe está ardiendo. Y en las salas de las casas de las familias nobles los hombres rata se dan un festín de queso.

Meldo quedó estupefacto ante las palabras de la Lanza. Toda su



Ilustración de Alicia de Andrés (comediante.devianart.com)

familia. Su maestro, el propio Señor de Lanzas. Sus amigos. Los chicos que se metían con él. Su mayordomo. Sus mentores. Todo el castillo. Los hombres y mujeres de Tobaró. Los comerciantes, los campesinos, los pescadores, los ladrones, los asesinos, los guardias, los soldados, los médicos, los estudiosos... todos. Todos.

Meldo reprimió el llanto y la pena que le invadía. Era demasiado. No podía permitírselo en aquel momento. Si se derrumbaba volvería otra vez a esconderse en algún armario de cocina, pero esta vez no volvería a salir.

-¿Alguna pregunta más?- Dijo la Lanza en tono de reproche.- Bien. Vamos al puerto. Con suerte los barcos seguirán allí. Vamos a salir a la calle. Marco, adelántate dos calles, ni una más. Si hay problemas apáñetelas para que nos enteremos. Meldo, tú con Estella. Yo cerraré la marcha una calle por detrás de vosotros. ¿Ha quedado claro?

Todos asintieron, y se pusieron en marcha. Salieron de la casa y dejaron que Marco se adelantara. Después Meldo y Estella avanzaron dejando a la Lanza detrás. Meldo avanzaba un par de pasos por delante de la chica, siguiendo el mismo ritmo de antes. Estella parecía seguir el ritmo sin problemas y sin quejarse. Meldo pensó que tenía tantas ganas como él de dar un simple paseo. Estella avanzaba imitando el paso de Meldo todo lo que podía.

Llegaron a una encrucijada de calles, y Meldo paró por un segundo. No veía ninguna señal del camino que había tomado Marco. Supuso que el chico habría dejado una señal visible, pero no era capaz de verla. Estella llegó a su lado y miró también las calles, pero tampoco dio señales de ver una ruta viable. Pero no podían quedarse allí esperando. Tenían que avanzar. Tenían que moverse. «En territorio enemigo nunca pares, mantente siempre en

movimiento», decía su maestro. Y no iba a empezar a dudar de él ahora. Pero... ¿por donde?

Entonces lo vio. Una sombra en los tejados les hacía señas. Era Marco. Al parecer quería continuar la ruta por los tejados de la ciudad. ¿Es que acaso estaba loco? Aquel muchacho tenía que haber escuchado muchas historias de taberna para querer ir por ahí arriba.

Marco estaba agachado en el tejado unos tres pisos más arriba y haciendo señales frenéticamente. ¿Que le pasaba a ese chaval? ¿Acaso no le veía hacerle señas? ¿No veía cómo le señalaba la puerta del edificio? Había usado aquella ruta cientos de veces. La entrada del edificio daba directamente a unas escaleras que llegaban hasta el tejado. Y los tejados de aquella zona estaban unidos uno con otro. Podrían ahorrarse su paso por cinco o seis calles sin problemas. Y lo mejor de todo es que aún no había visto a ningún hombre rata por los tejados. No les debía parecer natural, al fin y al cabo vivían bajo tierra.

Marco estaba empezando a impacientarse cuando vio que Meldo y Estella empezaban a avanzar. Ya era hora. Vaya par de compañeros se había buscado. Entonces vio que ambos se paraban en medio de la encrucijada. Le hacían señas, pero no llegaba a entenderlas. Parecía que le señalaban a él... no, señalaban a algo detrás suyo...

Marco abrió los ojos ante la comprensión. En el refugio su familia de rechazados le habían enseñado muchas cosas. No era el mejor ladronzuelo de la ciudad por que sí. Había recibido una educación al respecto. Era una educación radicalmente diferente a la del resto de chicos. No tenía nada que ver con los números, las letras, la historia o la filosofía. Tenía más que ver con ladrones, charlatanes, mendigos... y asesinos. Entre sus mentores estaba Trenteri, un matón a sueldo que era un experto en la lucha a cuchillo. Es por eso que sin siquiera pensarlo saltó a un lado y rodó por el suelo.

Marco pudo oír el sonido de un filo metálico golpear el suelo justo donde se hallaba un instante antes. Y dio gracias a Myrmidia por tener a Trenteri entre los refugiados. Marco terminó el movimiento dándose levantándose y dándose la vuelta. Y cuando terminó tenía una daga en cada mano.

Cuando vio a su oponente lanzó una maldición. Era un hombre rata. Las cosas tenían que ir muy mal en la ciudad, por que aquel hombre rata ya no se escondía en una túnica de mendigo.



A la vista quedaba su largo hocico, el pelaje sucio y revuelto y sus ojos rojos como ascuas. Y también la extraña armadura que portaba, mezcla de cuero y metal. Y la hoja curva y el escudo. Aquel no era un incursor que venía a robar y matar para luego marcharse. Aquel era un soldado en toda regla. Sin subterfugios ni trucos, sólo la fría eficiencia estudiada para matar.

Marco alzó las dos dagas, con los filos apuntando al suelo, y adoptó una postura de combate. El skaven alzó la espada y avanzó hacia Marco con el escudo por delante. De repente las dos dagas de Marco le parecieron muy pequeñas.

Abajo Meldo y Estella con vieron con alivio cómo el hombre rata fallaba el golpe. Pero Marco y el skaven se adentraron en tejado de la casa y los perdieron de vista. Meldo estaba algo confuso. No conocía de nada a aquellos dos chicos. Sin embargo sentía con ellos una afinidad y una camaradería que no podía explicar. Quizás fuera por que estaban viviendo una situación límite juntos. O quizás por que había visto tanta muerte en su loca carrera huyendo del castillo que no podría volver a ver morir a nadie más. Fuera como fuera Meldo «bandera roja», Meldo el perdedor, Meldo el cobarde, se sorprendió a sí mismo corriendo hacia el edificio donde se encontraba Marco. Se sorprendió a sí mismo planeando entrar por la puerta, buscar las escaleras y subir lo más rápido posible. Y sobretodo se sorprendió a sí mismo rezando a Myrmidia llegar a tiempo.

Estella había visto cómo Meldo arrancaba a correr y no estaba dispuesta a quedarse sola. No quería ir al combate y estaba aterrorizada ante la idea de enfrentarse a uno de aquellas ratas monstruosas. Para nada. Por nada. Era la hija de un mercenario, pero su padre no le había enseñado nada sobre el combate. Es más, siempre que Estella hacía preguntas o se interesaba por ello su padre desviaba la conversación a otro punto. Según su madre intentaba protegerla. Su madre sí le había enseñado algún truco para defenderse, sobretodo de chicos que quisieran ir más allá de lo que la decencia marcaba. Pero eso no serviría contra aquellos hombre rata. Contra ellos lo único que sabría hacer sería morir. Había rezado a Myrmidia todo el camino para no encontrarse con ninguno de ellos.

Estaba claro que Myrmidia tenía otros planes para ellos. De las sombras de la encrucijada surgieron tres hombre

rata más. ¿Compañeros del skaven del tejado? Quien sabe. Eso no era importante. Lo importante era que tenían espadas y que las querían usar con ellos. Marco y Estella pararon en seco en medio de la encrucijada y se vieron ante tres skavens armados. Lo tenían muy crudo. Tres soldados adultos, armados y entrenados contra dos chicos con una espada sin filo y un saco con comida. Meldo alzó la espada y se adelantó un paso dejando a Estella detrás de sí. Abrió la boca. Iba a decirle a Estella que saliera de allí corriendo y buscara a la Lanza. Le iba a decir que corriera con todas sus fuerzas y que si no encontraba a la Lanza que diera un rodeo y continuara ella sola hacia el puerto. Le iba a decir que todo iría bien, que confiara en ella y que no tendría ningún problema.

Eso es lo que le habría gustado decirle. Sin embargo sólo le dió tiempo de gritar una advertencia cuando los tres skavens no esperaron para atacar y se abalanzaron a por ellos.

En el tejado Marco y el soldado skaven daban vueltas lentamente mirándose fijamente. Habían intercambiado un par de golpes de tanteo, y Marco había salido perdiendo claramente. Aquella cosa era rápida. Marco había tenido la esperanza de que al menos sus dagas fueran más rápidas que la espada del hombre rata. Al fin y al cabo la espada parecía pesar una tonelada por lo menos. Pero el skaven era más fuerte de lo que parecía y la manejaba sin problemas. Casi más rápido de lo que Marco manejaba sus dagas. Marco estaba seguro de que Eric el Rojo o Trenteri se lo habrían cargado sin problemas. Pero el no tenía la fuerza de Eric el Rojo, ni sabía luchar cómo Trenteri. Era un chico. Un ladronzuelo, con dos dagas. Lo que tenía enfrente era un soldado entrenado, bien armado y pertrechado. ¿Que iba a hacer? Tenía que hacer algo. Tenía que sobrevivir. Tenía que encontrar algo, lo que fuera, que le sirviera para seguir vivo más allá de aquel combate.

De repente la presencia del colgante que había robado se le hizo casi insoportable. Podría sacarlo de su bolsillo. Podría usarlo. No sabía cómo, pero si era tan peligroso era que tenía que ser poderoso ¿no? Podría sacarlo y usarlo, y entonces seguro que sería el skaven quien estuviera en problemas.

Marco desechó la idea rápidamente. No podía usar el colgante. El Doctor se lo había advertido muy seriamente. Si lo usaba quizás sería él quien estuviera en problemas, y no el

skaven. Y además no podría usarlo ni aún queriendo. Todos aquellos pensamientos sobre el colgante lo distraían de su oponente. Tenía que concentrarse. Tenía que pensar. Necesitaba algo que le diera ventaja sobre aquel hombre rata. Tenía que tener algo que igualara aquel combate. Algo que no fueran músculos o acero. ¿Pero que?

«Yo estoy en casa». El pensamiento le llegó a Marco repentinamente. Era cierto. Él estaba en casa. Aquellos tejados, aquellas calles, aquella ciudad eran su casa. El había corrido, caminado, dormido, comido allí. Conocía cada callejón de la ciudad, cada taberna y cada saliente en las paredes. Marco estaba en casa y aquella cosa con pelo no.

Aquello pareció tranquilizarlo un poco. Lo miró con otros ojos. Los ojos del ladrón que era por las noches. Si quitabas el pelo, los ojos y las garras aquel monstruo no era demasiado diferente de los guardias de la ciudad ¿verdad? Los mercenarios de Tobaró también tenían armaduras, tenían armas y eran condenadamente buenos en lo que hacían. Y Myrmidia sabía que también se había topado con un par que lo habían intentado matar.

Marco cayó en la cuenta que seguramente todos y cada uno de los viejos trucos de la calle servirían con aquella rata gigante y sonrió... aquello podría incluso llegar a ser divertido. Su cuerpo se relajó y se preparó para un combate a su manera.

El hombre rata pareció notar el cambio y se volvió más cauto. Avanzaba a pasos cortos e intentando acorralar a Marco. Marco decidió dejarse guiar. Se dejó acorralar poco a poco, hasta llegar al borde del tejado. Entonces vino la parte más difícil: fingir. Fingió desesperación. Miró a un lado y al otro, cómo intentando encontrar una salida o algo que usar. Lo hizo lo justo para parecer realista. Y finalmente miró hacia abajo, hacia la calle. Tenía que parecer que le parecía mejor lanzarse al vacío que enfrentarse al hombre rata. Cuando tenía al soldado skaven a dos pasos, se giró y se dejó caer por el borde. El hombre rata no corrió hacia el borde para ver lo que había pasado, cómo Marco había pensado. La curiosidad no era un rasgo tan marcado en los hombres rata como en los seres humanos. Se acercó de forma cautelosa, oliéndose una trampa. Y con razón.

Cuando llegó al borde, Marco pudo oír sus pisadas. Estaba

agazapado debajo del saliente que formaba el tejado con la fachada. Había usado ese escondite muchas veces en muchas casas de la ciudad. Pero nunca tanto tiempo. Maldijo al skaven por su lentitud. «Acercate ya al borde, maldita rata», pensó. Y cuando finalmente llegó al borde se puso en movimiento.

El hombre rata llegó al borde y miró abajo para no encontrar ningún cadáver humano extendido en la calle. Lo que encontró fue una mano que surgió de la nada y le apuñaló el pie que tenía adelantado. Aquello lo tomó por sorpresa. El dolor le hizo apartar el pie de forma inconsciente, pero eso hizo que cayera hacia adelante. Hacia el vacío. Pero también instintivamente flexionó las rodillas y quedó arrodillado frente al vacío. Pero antes de que tuviera tiempo de recobrar una mano le agarró del escudo y lo tiró hacia adelante.

El skaven cayó con un chillido agudo de terror y encontró la muerte en la calle empedrada. Marco sonrió. La propia ciudad había matado a aquel monstruo. Volvió a subir, y mientras se volvía a encaramar, oyó el grito de Estella.

Los tres skavens estaban dando problemas a Marco. Estella seguía detrás suyo, asiendo el saco de comida cómo si de un arma se tratara, aunque consciente de que no le iba a servir de mucho. Por su parte Marco usaba la espada más como escudo que como arma. Había ensayado un par de golpes, pero su arma sin filo había rebotado sin más en los escudos de los soldados skaven.

Los tres skavens no parecían atacar en serio. Parecía más bien estar esperando a que simplemente se agotara. Y estaba funcionando. Las largas prácticas del día con su maestro, la huida del castillo y la tensión acumulada desde entonces se estaba haciendo notar. Y aunque parecían estar jugando con él, cada golpe de aquellos hombres que lograba bloquear con su espada le dejaba el brazo temblando del esfuerzo. No parecían gran cosa cuando los veía, pero golpeaban tan fuerte como cualquier soldado tobarense. Meldo comenzó a desesperarse. Tenía que hacer algo o acabaría muerto sin tener fuerzas para defenderse. Él y Estella. No podía dejar que mataran a Estella. Y tenían que subir a ayudar a Marco. Y la Lanza no aparecía. Y...

Paró el golpe de uno de los hombres rata de puro milagro. Se estaba empezando a agotar. No sólo

físicamente, sino mentalmente. Era una de las cosas que le había enseñado su maestro. Cuando el cuerpo estaba fatigado, la mente no tardaba en seguirle. Y una mente fatigada se distraía con facilidad. Un soldado distraído en una lucha es un soldado muerto. Tenía que concentrarse. Tres soldados hombres rata. No hay nada más. «Acaba con ellos», pensó Meldo «y acabarás con el problema». Pero ¿Cómo? ¿Cómo podía deshacerse de aquellos tres hombres rata? Al fin y al cabo estaba sólo ante ellos.

«No.» pensó de repente, «Está Estella.». La idea le traspasó la mente como un rayo. Era una locura. Pero precisamente por ello quizás funcionara.

-Estella.- Susurró, esperando que ella comprendiera. No estaba seguro de que aquellos hombres rata conocieran el idioma de Tilea, pero no quería arriesgarse.- Yo seré tu escudo, y tú serás mi lanza. Y acto seguido Meldo tomó una actitud defensiva, rezando para que ella lo comprendiera.

Y lo comprendió. Su padre no le contaba casi nada de su trabajo, y ahora sabía porqué. Matar y morir no era un trabajo agradable del que le hablarías a tu hija. Pero sí le contó alguna que otra historia. Sobre todo en las festividades de la victoria de Myrmidia sobre las huestes del Caos. En esas historias su padre le contó que las oraciones de Myrmidia no son todas sólo de ámbito religioso. No en vano Myrmidia es una diosa guerrera. Y que incluso en aquellos días se usaban ciertas formaciones de guerra que aparecían en las oraciones. Los versos «Seré tu lanza, seré tu escudo» no eran simplemente una floritura. Eran una formación real de batalla. En ella las Lanzas de Myrmidia, durante las guerras de los dioses, se formaban en batallones, y mientras la primera línea de batalla alzaba los escudos y simplemente se defendían, la segunda línea de batalla atacaba con sus lanzas.

Así que Estella entendió la frase de Meldo, y se pudo a su espalda. Lo que no sabía era cómo iba a ser ella la lanza. Sólo tenía un saco. No tenía nada más. No es que fuera a matar a nadie con hortalizas y verduras. ¿O sí? Pero no tenían nada más. Algo dentro de Estella pareció cristalizar. Algo se volvió duro y brillante. La desesperación y el miedo quedaron atrás. Estella asió el saco y se acercó todo lo que pudo a la espalda de Meldo pero sin molestarle en sus movimientos.

Los hombres rata notaron el cambio de posición y se prepararon para

atacar. Pero lo interpretaron mal. Lo interpretaron de forma inconsciente cómo un signo de debilidad. Cuando un skaven tiene miedo busca la cercanía de sus semejantes. Con el grupo se sienten más fuertes. Sin embargo, no era el caso.

Los skavens atacaron a la vez. Esta vez Meldo se concentró sólo en la defensa. Cada bloqueo era un suplicio, así que intentó desviar todos los golpes. Con un poco de suerte tarde o temprano un desvío molestaría a otro de los skavens, o dejaría a un soldado rata con una abertura que Estella pudiera aprovechar.

Y eso es lo que ocurrió. Entre la lluvia de golpes Meldo desvió uno de izquierda a derecha. El skaven obstaculizó a sus compañeros, que se vieron bloqueados el hombre rata. Y Estella aprovechó el momento. El saco lleno de comida se estrelló contra la cabeza del skaven. No fue un golpe fuerte, ni le hizo daño alguno al curtido hombre rata. Pero fue suficiente para que quedara momentáneamente aturdido. Meldo no dudó y lanzó una estocada al cuello descubierto del skaven. La espada tenía la punta redondeada, al igual que no tenía filo y no penetró la carne. Pero sí le destrozó la traquea. Durante unos segundos todos se quedaron mirando al skaven mientras moría ahogado.

Enseguida los dos hombres rata que quedaban volvieron a la carga. Pero esta vez sus ataques eran más coordinados. No se molestaban entre ellos. Ofrecieron a Meldo una lluvia de golpes tal que al poco casi no sentía los brazos. Y esta vez Estella no encontró ningún momento para lanzar un golpe. Los hombres rata no tenían intención de volver a caer en el mismo truco.

Al cabo de pocos segundos la espada sin filo de Meldo voló por el aire. Meldo estaba desarmado. Retrocedió como pudo, empujando hacia atrás a Estella. Y se volvió a encarar a los Skavens. Se acercaban lentamente y con cuidado. No querían más trucos. Se acercarían en guardia, les matarían y se acabó. Era el final. Meldo sintió cómo Estella le agarraba la mano y él la apretó con fuerza. No podía haber otro final. Al fin y al cabo él era Meldo "Bandera Roja". Vería un suelo rojo por última vez, teñido de su propia sangre.

-¡Eh!

La voz de Marco venía de arriba. Tanto los chicos cómo los skavens miraron por puro reflejo hacia arriba. A Meldo le pareció que Marco lanzaba



algo. Y cuando volvió a bajar la mirada vio una daga enterrada en el rostro del hombre rata.

El hombre rata cayó. El otro hombre rata subió su escudo justo a tiempo para desviar la otra daga de Marco. Meldo vio una abertura. Corrió hacia el skaven y se lanzó de cabeza contra él. Impactó contra su abdomen descubierto y lo derribó. Ambos rodaron y forcejearon, pero el hombre rata era más fuerte y más pesado. En pocos segundos se encontraba a horcajadas sobre Meldo. El hombre rata le lanzó dos fuertes golpes al rostro, que dejaron casi inconsciente al muchacho. La espada curva del skaven se alzó, preparada para matar.

“Esta vez no” pensó Meldo. Había perdido la cuenta de las veces que había estado en aquella posición. Pero en vez de un hombre rata era uno de sus compañeros de prácticas. Golpes, burlas y más golpes. Hasta que aparecía su maestro o el alumno se cansaba de él.

Pero aquella vez no. Aquella vez no iba a permitirlo. La espada bajó en un arco mortal, y se detuvo a un palmo de los ojos de Meldo. Meldo había alzado sus manos y había agarrado los brazos del skaven. No iba a morir tan fácilmente. No lo iba a permitir.

“Myrmidia, dame fuerzas”, pensó.

Pero una vez más Myrmidia debía estar muy ocupada con los mercenarios de la ciudad. La fuerza del skaven se impuso y la hoja comenzó a bajar de nuevo. Un palmo. Medio Palmo. Meldo forcejeaba todo lo que podía, pero era inútil. Le faltaba fuerza. Quizás con dos o tres años más de entrenamiento... pero era algo que no tenía. Cinco centímetros.

El skaven hizo un sonido gutural, y se derrumbó a un lado. Tenía una lanza clavada en la espalda. Meldo miró por encima del cadáver del hombre rata y vio a la Lanza avanzar con paso resuelto. Parecía llena de pequeños cortes y estaba empapada en sangre. Si era suya o de los hombres rata, no podía decirlo, pero avanzaba con la misma aura mortal que tenía al conocerla.

Marco vio a la Lanza y bajó corriendo las escaleras. Al llegar encontró a Meldo sentado en el empedrado. Parecía completamente exhausto y su respiración era pesada. A su lado estaba Estella. No parecía asustada por la lucha ni aterrorizada.

Aquello sí que era una sorpresa para Marco. Parecía tan tímida y asustadiza que no esperaba aquella reacción.

Y enfrente de ambos estaba la Lanza. Tan intimidante cómo antes. Más si cabe. Lo cierto es que la sangre que manchaba su lanza y su armadura no eran tranquilizantes, precisamente. Parecían un recordatorio constante de lo que era realmente hacía una Lanza de Myrmidia: matar.

Marco se apresuró a recoger sus dagas. Sacó la daga del rostro del skaven. El sonido grotesco que hizo la daga al salir casi le produjo una arcada. Pero se sobrepuso y limpió la daga como pudo con las propias ropas del skaven. Luego se apresuró a buscar y recoger la otra daga. Y ante la mirada indescifrable de la Lanza, se dio prisa en volver con el grupo.



Estella estaba ligeramente preocupada. Acababa de luchar por primera vez en su vida. No había dado el golpe de gracia, pero había luchado y ayudado a matar a tres soldados monstruosos con forma de rata. Soldados de los que huía con un miedo atroz hace apenas unas horas. Algo en el interior de Estella se preguntaba que estaba pasando y por que no estaba acurrucada en un rincón muerta de miedo. Eso es lo que la Estella que ella siempre había sido haría. Pero no. Se había enfrentado a monstruos armados con un simple saco. En aquel momento le parecía lo más normal del mundo. Luchar y vencer. Matar o morir. Estaba muy claro. Sin embargo... sin embargo... No era normal.

Pero nada era normal aquella noche. Lo normal sería que Estella fuera con el dinero de su padre a su casa, donde su madre estaría esperándola. Y al llegar su madre recogería el dinero y

criticaría mordazmente a su padre. Estella reiría alguna de esas ingeniosas críticas, cómo cada noche. Eso sería lo normal. Pero aquella noche no volvería a casa. Su padre estaba sin duda muerto y su madre también. Nada volvería a ser normal.

Pensamientos similares acosaban la mente de Meldo. En las brumas del agotamiento Meldo meditaba sobre su impulso casi suicida de ir a ayudar a Marco. No lo conocía de nada. Absolutamente de nada. ¿Por que sentía que daría la vida por él, y por Estella? Y de alguna manera. En algún sitio de enterrado de su alma sabía con certeza que ellos harían lo mismo por él.

Y también estaba la Lanza. Estaba allí de pie ante ellos. Un faro de luz en la oscuridad. Parecía mantenerse deliberadamente lejana. Sin una palabra de apoyo, sin un comentario de ánimo. Pero allí estaban los tres, siguiéndola, obedeciéndola. Al principio pensó que era por la confusión. No eran más que tres críos perdidos en una guerra y sin saber que hacer. Pero ahora no estaba tan seguro. Había conocido a multitud de Lanzas. Siempre había un grupo visitando el castillo por razones políticas o diplomáticas. Pero todas parecían un chiste al lado de esta. Esta era... auténtica. Si Meldo tuviera que escoger a una mujer que encarnara la esencia de una Lanza, sería esta. Quizás fuera su presencia la que lo cambiara todo. O quizás todas las Lanzas fueran así en combate. Meldo decidió que, en el fondo, no importaba.

Marco se acercó al grupo. Estaba pletórico. Había vencido al hombre rata él solo y había matado a otro. Habría esperado un poco de agradecimiento por parte de Estella y Meldo. Pero por alguna razón lo entendía. No le molestaba. Sabía que estaban agradecidos, aunque no lo dijeran. Estaban respirando y se lo debían a él. Le caían bien. No sabía por qué, pero le caían bien. La chica era muy callada para su gusto, pero eso no le incomodaba. Y Meldo seguro que era un noble. No todo el mundo tiene una espada, y menos una de entrenamiento. Seguramente era el hijo de algún caballero o un hidalgo que estaba aprendiendo esgrima a la manera de los nobles. Los soldados aprenden con palos de madera, los nobles con espadas de entrenamiento. Pero también le caía bien. No habían cruzado palabra, pero Marco intuía que Meldo era buena gente.

Y a Marco todo aquello le parecía de lo más natural. Quizás por que desde

que robó el colgante, todo había parecido algo irreal. O quizás por que las alianzas temporales fortuitas se daban en su mundo subterráneo mucho más de lo que quisiera. Marco no tenía la mente entrenada y ordenada de Meldo, ni la coraza de timidez de Estella. Marco se dejaba llevar. No meditaba sobre el futuro o cavilaba sobre el pasado. Había vivido en el submundo de Tobaró demasiado tiempo. Había visto caras nuevas y las había perdido demasiadas veces. Lo que el submundo te da, el submundo lo quita. Amigos, riquezas, confianza, poder... cualquier cosa.

La Lanza estaba estudiando a Meldo. Y parecía meditar sobre algo. Finalmente pareció llegar a una decisión. Rebuscó entre sus pertrechos y extrajo una extraña barra de color marronoso y se la lanzó a Meldo.

-Come.- Le indicó la Lanza.- Te dará fuerzas.

Meldo se quedó mirando la barra y pudo ver que era pan. O al menos lo parecía. Meldo, cómo sabía que no podía ser de otra forma, obedeció. Tenía un gusto extraño, pero agradable. Y era tremendamente espeso. Se lo comió enseguida. Sin embargo después de comérselo no se sintió pesado. Había comido otros panes y dulces, aunque no de apariencia tan densa cómo aquel, y tras comerlos sentía su peso y presencia en el estómago. Sin embargo aquello no. Aquella barra no.

-Bien. En marcha.- Dijo la Lanza.- Ya falta poco. Esta vez iremos juntos. Yo abriré la marcha. Vosotros seguidme a cinco pasos. Cinco. Marco, con Estella. Meldo, cierra la marcha. Y estate atento, puede que otros encuentren éstos- Dio una patada a uno de los cadáveres skaven.- y nos sigan.

Los tres se levantaron. Nadie preguntó para que faltaba poco. Nadie cuestionó a la Lanza ni la formación que había escogido. Simplemente tomaron las posiciones marcadas y avanzaron. La Lanza los guiaba sin vacilación por las callejuelas de la ciudad. Avanzaban a un ritmo más pausado que antes, más atentos a las emboscadas, pero aún y así recorrieron un buen trecho en poco tiempo. Comenzaban a estar realmente cerca del puerto.

Cuanto más se acercaban a su objetivo, más patente era la presencia de los soldados skavens. Oían a los contingentes de tropas moverse entre las calles. En dos ocasiones se vieron obligados a esconderse y dejar pasar una patrulla de soldados rata.

La Lanza paró ante un edificio. Era un edificio extremadamente simple y espartano. No tenía las gárgolas ni las estatuas decorativas de los edificios vecinos, más que la lanza y el escudo de Myrmidia en la puerta. Meldo supuso que era una especie de capilla dedicada a la diosa.

La Lanza no llamó, ni hizo ademán de avisar de su entrada. Simplemente abrió la puerta y entró. Tampoco hizo invitación alguna a los chicos de entrar, pero cómo no estaban dispuestos a quedarse inmóviles en el centro de la calle, también entraron.

La capilla era tan sencilla y espartana por dentro cómo por fuera. Era poco más que una sala llena de sillas bien ordenadas, con lanzas decorativas en las paredes. En el fondo de la sala estaba el pedestal tradicional y sobre él la lanza y el escudo de Myrmidia, símbolo sagrado de la diosa. La Lanza avanzó hasta el pedestal y se quedó unos segundos inmóvil mientras los chicos la observaban pacientes desde el centro de la sala.

-Venid aquí, cachorros.- Dijo la Lanza.

Pero su voz ya no tenía la dureza que había tenido hasta ahora. Meldo creía que era imposible, pero juraría que había detectado un rastro imperceptible de tristeza en su voz.

La lanza se giró y miró a los tres a los ojos. Y sonrió. Era una sonrisa dulce que hubiera parecido imposible en el rostro hosco de hace apenas unos segundos. El efecto no podía ser más impactante. Se sintieron inundados de un afecto y una camaradería que no habían sentido nunca. La Lanza les sonreía y eso les alegraba y les llenaba de inquietud a la vez.

-Escuchadme bien, cachorros. No puedo llevaros hasta el puerto.- Dijo la Lanza.- Las razones de lo que os voy a explicar no vienen al caso y no voy a perder un tiempo precioso en explicarlo. Hoy he podido venir aquí a luchar contra lo que considero el mal. Pero eso tiene un precio. Y ese precio es mi vida.- La Lanza alzó una mano para acallar las protestas de los tres chicos.- No. Hoy he luchado como una Lanza y como una Lanza he de morir. Nada de lo que digáis o hagáis cambiará eso. Por eso no os puedo llevar al puerto. Debo seguir luchando hasta la muerte. Sin excepción.

El silencio se adueñó de la capilla. ¿Morir? No les parecía posible. Aquella Lanza daba la impresión de que

si le dieran tiempo, mataría a toda la horda skaven ella sola.

-Venid.- Les indicó la Lanza.

Y eso hicieron. Avanzaron hasta ella. La Lanza dejó sus armas y se giró al pedestal. La lanza y el escudo del pedestal no estaban fijos. Cogió la lanza sagrada de Mirmidda y la plantó en el suelo ante los tres chicos.

-Coged la lanza.- Les ordenó entonces, y como antes, no dudaron ni un instante. Los tres extendieron sus manos y agarraron la lanza.- No me tendréis a mí, pero os tendréis a vosotros. Jurad que os protegeréis entre vosotros.

-Lo juramos.- Dijeron al unisono.

-Jurad que os defenderéis de todo mal.

-Lo juramos.

-Que así sea. Yo os nombro hermanos de Lanza. Podéis soltar la lanza.

Y lo hicieron. Y cada uno de ellos se dio cuenta que no había jurado en vano. Realmente eran hermanos de lanza. Y lo serían para siempre. Quizás estaban destinados a serlo.

Meldo sintió que algo por fin encajaba. En aquel momento la camaradería de la que hacían gala ya no era algo extraño, sino natural. Su voluntad de dar su vida por sus hermanos de lanza ya no era algo preocupante. Quizás la fuerza del juramento era lo que le hacía sentir esa afinidad con Marco y Estella. O quizás simplemente el juramento era una excusa para aceptar esa cercanía con ellos. Lo cierto es que, una vez más, no importaba. Meldo daría su vida por sus hermanos de lanza, y sus hermanos de lanza lo harían por él. Eso era una realidad. No hacía falta preguntar, no había espacio para la duda. Y eso era lo único que importaba.

-Bien. Será mejor que os equipéis un poco.- Dijo la Lanza. Había vuelto la expresión hosca de la que había hecho gala toda la noche.- Coged una lanza de las paredes.

Meldo y Marco obedecieron al instante. Pero Estella permaneció en su sitio, dudando.

-¿Ocurre algo? - Preguntó la Lanza. Su tono daba a entender que sería mucho mejor para Estella si le gustaba la respuesta.

-Es que...- balbuceó la chica.- Es la casa de Myrmidia, señora Lanza. Mi padre me enseñó a honrarla. No... no se si esto está bien. Saquear así la capilla...

-Está bien si yo te digo que lo hagas, pequeña.- La riñó la Lanza, aunque no pudo evitar un deje de media sonrisa.- Créeme. Myrmidia prefiere que tomes una lanza a que ésta no se use. Y no son sólo lanzas decorativas. Son lanzas de Myrmidia. Sirven para lo que sirven.

Estella asintió y cogió una de las lanzas. Los tres estaban armados con lanzas. Parecía que les quedaban realmente grandes. O al menos así debería ser. Pero Meldo se sentía muy cómodo con aquella lanza en las manos. Marco no parecía tener problemas. E incluso Estella, que no había empuñado una arma en su vida, parecía saber que se hacía. Meldo se preguntó cuanto tenía que ver la ceremonia que acababan de realizar.

-En marcha.- sentenció la Lanza.

Y sin más salieron. Esta vez la Lanza no dió ninguna instrucción, así que simplemente volvieron a la formación anterior.

En dos ocasiones se encontraron con una patrulla skaven, y en dos ocasiones los tres muchachos fueron mudos testigos de lo que realmente era una Lanza al servicio de Myrmidia. En



combate la Lanza era terrorífica. Cada golpe era mortal, y no había ningún golpe malgastado o sin propósito. En ambas ocasiones acabó con los soldados hombres-rata en apenas unos segundos y sin esfuerzo aparente. Estella estaba atónita ante tal demostración de destreza y fuerza. En ambas ocasiones se había quedado sin respiración. De repente anheló con toda su alma esa fuerza. Esa destreza. Y sobretodo el control.

Durante años Estella había sido una marioneta que bailaba al son de la música de los demás. Aceptaba las

ordenes de su madre y tomaba como propios los sueños de su padre. Ser modesta y honorable. Prepararse y aprender a ser una buena esposa. Encontrar un buen marido. Tener hijos y criarlos. Y algún día tener nietos, enviudar y esperar serenamente a la muerte. La realidad de esa vida futura había atormentado a Estella durante muchos años. Ella no quería esa vida. Quería viajar, quería conocer, quería saber. Pero sus sueños y deseos habían sido enterrados por los reproches de su madre y las mudas reprimendas de su padre.

Y ahora Estella había visto una forma de autocontrol encomiable. Quería ese control. Quería esa fuerza. La fuerza de decidir por sí misma. La fuerza de no dejar que otros decidieran por ella. Y la tendría. Mientras avanzaba hacia la posición de la Lanza, juró por Myrmidia que tendría esa fuerza. Y en ese momento sus ojos se cruzaron con los de la Lanza, y la le lanzó una sonrisa cómplice. Cómo si supiera lo que estaba pensando.

La Lanza se había detenido a la entrada de una larga avenida. La Calle del Mercado, que unía la Plaza del Mercado con el puerto y seguía más allá de la plaza para conectar con la entrada este de la ciudad. Estella y Marco se agacharon al lado de la Lanza, preguntándose en silencio por qué se habían detenido y por qué estaban en una de las calles principales. Marco conocía al menos tres o cuatro caminos seguros al puerto usando callejones y subiéndolo a los tejados.

Esperaron en silencio hasta que llegó Meldo. El cual también se acuclilló y esperó en silencio. Una extraña calma les invadió. Todo estaba demasiado tranquilo. No oían la batalla a lo lejos, ni venían ruido de lucha desde el puerto. ¿Habrían partido ya los barcos?

La Lanza de repente alzó los ojos, aun tejado del otro lado de la calle. Allí había una sombra en un tejado. Sin embargo estaba erguida, no achaparrada, por lo que no parecía un hombre rata de patrulla por los tejados. La Lanza alzó brevemente su arma y la blandió silenciosamente en tres ocasiones. La sombra desapareció.

La Lanza simplemente se levantó y se colocó en medio de la avenida. Los tres muchachos, confundidos, la siguieron al centro de la calle. Esperando.

No pasó mucho tiempo. La primera en oírlo fue Estella. Que se puso en guardia por instinto.

Inmediatamente Marco y Meldo se pusieron en guardia también. Pero la Lanza no. Pronto el resto pudo oírlo también. Eran gruñidos, rugidos, gritos, que venían desde el fondo de la avenida. Pronto pudieron escuchar también los chillidos agudos y el restallar del látigos. Y en unos segundos los vieron.

Eran más hombres rata. Pero esta vez eran diferentes. Eran monstruos enormes y terribles. Deformes. No guardaban una proporción exacta y corrían ayudándose de las manos. Se parecía más a cabalgar que a correr. Eran tres, y detrás de ellos dos hombres rata armados con látigos. Y corrían a una velocidad que podría igualar a la de un caballo. Los tres muchachos dieron un par de pasos tentativos hacia atrás. Era algo realmente aterrador, aún en la distancia. Pero esa distancia se acertaba peligrosamente.

Cincuenta metros. Quarenta.

La Lanza no movía ni un músculo. Eso tranquilizaba a Meldo, pero también lo ponía un poco nervioso. Sabía que aquella no era una mujer corriente, pero esa frialdad ante una amenaza tal era casi sobrehumana. Aquella mujer o era extremadamente valiente o una loca temeraria. Y Meldo en aquel momento no veía gran diferencia entre los dos.

Treinta metros.

Se oyeron dos estampidos de pólvora muy seguidos. Y los dos skavens con látigos cayeron fulminados. Meldo levantó la vista y vió a la sombra erguida en unos de los tejados. Ahora podía verlo mejor. Era un hombre, con un rifle de pólvora que no se parecía a nada de lo que hubiera visto Meldo antes. Vestía una túnica con símbolos extraños y tenía en los ojos unas extrañas gafas con lentes oscuras. Sin duda era un mago, y por lo poco que Meldo sabía sobre símbolos arcanos, parecía un mago del metal. Pero era la primera vez que veía a un mago, fuera del tipo que fuera, con un rifle de pólvora en las manos. El alquimista dejó el arma y comenzó a recargar.

Veinte metros.

De una de las calles adyacentes apareció otra mole monstruosa. Era tan grande cómo los monstruos rata que se les abalanzaban, o quizás más. Tenía una enorme barriga e iba armado con un enorme garrote. Era un Ogro mercenario. Meldo había visto alguno por la ciudad, pero se podían contar con

los dedos de una mano. Normalmente los Ogros mercenarios no entraban en las ciudades, por temor de los habitantes, y se les veía únicamente protegiendo las caravanas de los comerciantes o en los campos de batalla. Sin embargo Meldo se alegró mucho de ver aquel Ogro cuando cargó contra una de aquellas monstruosidades. Ambas criaturas se enzarzaron en un combate cuerpo a cuerpo de tal crudeza que provocaban daños en los muros.

Diez metros.

-Parece que necesitáis algo de ayuda, mi señora Lanza.



La voz cogió a los tres chicos por sorpresa. Por detrás suyo, sin apenas emitir un sonido más del necesario, apareció un guerrero vestido de blanco. Vestía unos pantalones amplios, rematados por un cinto de armas también de color blanco. Llevaba el torso protegido por una cota de mallas. Era del color de la plata bruñida, aunque no parecía emitir destellos, algo un tanto extraño y desconcertante. Lucía los brazos desprotegidos, vestidos por una simple camisa. No portaba casco alguno, dejando su cabello negro como la noche al descubierto. Y también se podían apreciar las orejas puntiagudas que le delataban cómo elfo. Pero lo que más llamaba la atención no era su aparente tranquilidad, ni su atuendo, ni los rasgos suaves y redondeados que formaban su rostro. De lo que uno no podía apartar la mirada era del enorme espadón que portaba sin apenas esfuerzo. Un humano normal habría necesitado las dos manos y una musculatura envidiable para sostener aquel arma. Sin embargo aquel elfo la sostenía cómo si fuera una pluma, y no parecía más fornido que Marco o Meldo.

Cinco metros.

-Toda ayuda es siempre bien recibida, Cael.- Respondió la Lanza.

Pero los chicos no llegaron a escucharlo. El rugir de las bestias monstruosas eran ensordecedor. Estaban a apenas un suspiro. Meldo, Estella y Marco se encogieron de forma

instintiva, alzando las lanzas. Pero no les dio tiempo de reaccionar. En un momento dado la Lanza y el elfo estaban de pie ante ellos y al siguiente eran un borrón en movimiento.

Las dos ratas monstruosas yacían en el suelo, a lado y lado de la extraña y mortífera pareja que formaban aquellos dos guerreros. Los tres chicos se quedaron sin habla.

- Uno de estos muchachos tiene algo que me pertenece.- Dijo Cael con calma.

Y entonces Marco lo reconoció. Era el mercenario al que le había robado el collar en forma de llamas. Era el mercenario que le había estado persiguiendo por media ciudad antes de poder despistarlo. Sabía que robar aquel collar no era buena idea. Podría devolverlo, y así olvidarse de él. A lo mejor aquel elfo sí podía darle un buen uso. A lo mejor si el elfo lo usaba, podría sacarlos de allí.

-No.- Dijo la Lanza con tranquilidad.

Cael se encaró a la Lanza. No parecía estar acostumbrado a que nadie le llevara la contraria.

-Nos contrataste para luchar, Lanza.- Cael se encaró a la Lanza. Marco pensó que aquel tipo tenía mucho valor para hacer algo así.- No para dejarnos robar impunemente.

-Cael.- Repuso la Lanza con una calma engañosa.- Eso que buscas nunca ha sido tuyo. Escoge su propio destino y ha decidido que no eres tú. Alguien de Hoeth debería saberlo bien.

Los ojos de ambos se encontraron y se enfrentaron. Los segundos pasaron interminables. A Marco le dio la impresión de que la punta de su lanza se rompería si la colocaba en medio de aquella mirada. Finalmente Cael respiró hondo y recuperó su expresión de calma afable en el rostro.

-Cómo vos digais, mi señora Lanza.- Dijo al fin. Y se giró otra vez hacia la calle.

El enorme Ogro había acabado con la rata monstruosa y parecía estar maldiciendo algo en su idioma mientras escupía. Meldo pensó que había intentado comerse a su enemigo una vez muerto. Había oído hablar al respecto a los mercenarios. Sin embargo nunca le habría parecido posible que nadie en sus cabales intentara comerse a una aberración

cómo la que eran aquellas monstruosidades ratoniles. Pero claro... ¿quien dice que un Ogro esté en sus cabales?

El mago con el rifle se había acercado a una de las paredes y parecía deslizarse por ella. Bajo sus pies la pared parecía haberse vuelto barro. Los magos hacen cosas muy extrañas. Meldo había visto alguna que otra exhibición de los alquimistas que pasaban por la corte, pero nunca había visto a ninguno hacer algo ni remotamente parecido.

-Vendrán más, mi señora Lanza.- Dijo Cael mientras escrutaba la ciudad con mirada serena.- Puedo oírlos. La Lanza le dedicó una única mirada antes de volverse a los tres muchachos.

-Aquí se separan nuestros caminos, cachorros.- Les dijo con voz serena.- Debéis encontrar un camino hasta los barcos y subir a ellos. Recordad que sois hermanos de sangre. Id. Sobrevivid. Hacedos más fuertes. Y cuando lo consigáis volved y recuperad lo que es vuestro.

Los tres chicos se quedaron quietos. Uno intentando encontrar el valor para quedarse y luchar, otro intentando encontrar algo que decir.

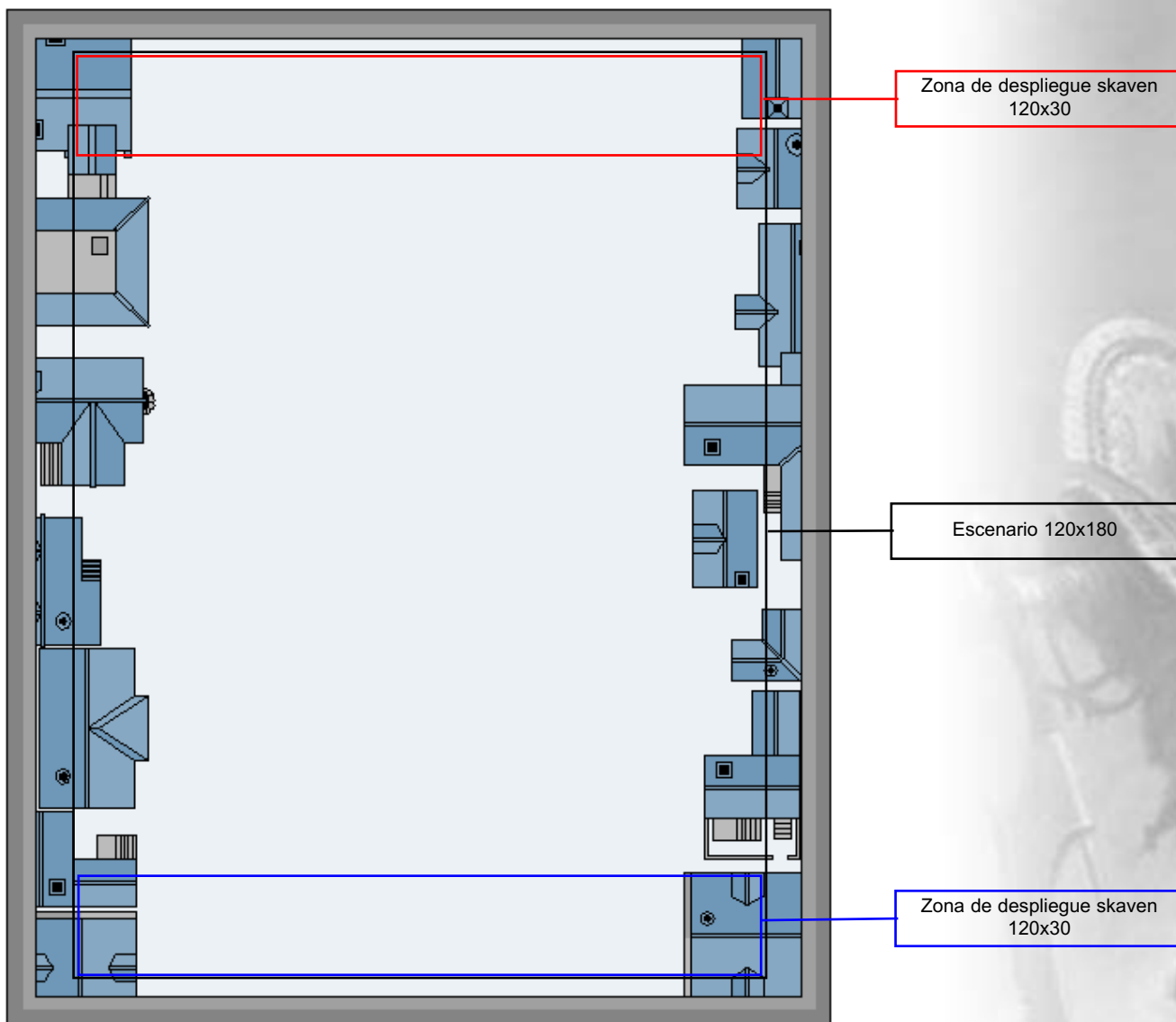
-¿Estais sordos, cachorros?.- Se impacientó la Lanza.- ¡Id!

No hizo falta más. Los tres chicos se giraron y corrieron, más atemorizados por la Lanza que por cualquier horda skaven que se pudieran encontrar. La Lanza los vio correr. Cada uno de ellos miró atrás en varias ocasiones antes de que Marco los guiara a uno de los callejones secundarios.

La Lanza se quedó mirando un par de segundos más. Sabía que encontrarían la forma de llegar a los barcos sanos y salvos. La Lanza sonrió para sí y se volvió hacia la larga avenida. Ya venían. Cientos de Skavens. Un ejercito completo.

La Lanza se puso en guardia. Había venido cómo una Lanza, lucharía como una Lanza y moriría como una Lanza.

Y después quizás podría darle a Meldo la fuerza que le había pedido.



La Lanza de Myrmidia junto a la compañía mercenaria que ha contratado necesita darle tiempo a Meldo, Marco y Estella para que lleguen al puerto.

### El Escenario

El escenario es una batalla a 1000 puntos.

Como escenografía debe utilizarse escenografía adecuada para una ciudad humana. Se utilizará el doble de la escenografía normal.

### Duración de la batalla

La batalla durará 6 turnos.

### Despliegue

Primero desplegará el jugador skaven en su área de despliegue. Cuando el jugador skaven haya desplegado todas sus tropas, desplegará el jugador mercenario.

### El Jugador Skaven

El jugador skaven podrá incluir en su ejército unidades de guerreros de clan, corredores de sombra, guerreros alimaña, cualquier unidad del clan moulder, 0-2 mosquetes de jezzail, 0-1 amerradora skaven o 0-1 lanzallamas de disformidad.

### El Jugador Mercenario

El jugador mercenario tan sólo podrá incluir los siguientes héroes (ver personajes y tropas): La Lanza de Myrmidia, Maestro de la espada errante, Berlon Matabestias y Hendarf Hëinf.

### Victoria

El objetivo de los skavens es pasar a través de los héroes con una fuerza operativa para atacar la zona portuaria.

Por cada unidad de 10 miniaturas o más que llegue a la zona de despliegue mercenaria el jugador skaven ganará un punto de victoria. Estas unidades no pueden ser tropas hostigadoras.

### Puntos de conquista

Si el jugador skaven consigue 1-2 puntos de victoria, ganará 1 punto de conquista.

Si el jugador skaven consigue 3-4 puntos de victoria, ganará 2 puntos de conquista.

Si el jugador skaven consigue 5 o más puntos de victoria, ganará 3 puntos de conquista.

### Puntos de Héroe y puntos de recursos

Si la Lanza muere en combate, el jugador mercenario consigue 5 puntos de héroe y el jugador skaven 5 puntos de recursos.

Si el Maestro de Hoeth, Berlon Matabestias o Hendarf Hëinf muere en combate, el jugador mercenario gana 2 puntos de héroe y el jugador skaven 2 puntos de recursos por cada uno.

## Escenario 4: Fuego

Riskett observaba desde la balconada. Tenía una buena vista de la gran plaza, y podía ver cómo cientos de skavens y miles de esclavos se afanaban en sus tareas. Picar, cavar, lavar, transportar,... todo en un delicioso orden establecido. Casi era música para sus oídos.

Más allá de la plaza podía ver lo que quedaba de lo que otrora fue una ciudad humana. Los edificios habían sido canibalizados y a excepción del castillo que ocupaba tan sólo quedaban ruinas y escombros por doquier. Las piedras, la madera, el metal. Todo había sido aprovechado para rehacer los túneles que había bajo la ciudad. Para que el subsuelo de la ciudad fuera una verdadera madriguera skaven.

Habían pasado tres años y casi habían terminado. Pronto no quedarían más que montones de cascotes para anunciar que alguna vez hubo allí una ciudad humana. Pronto podrían lanzar incursiones a las poblaciones vecinas y abastecerse de materiales, comida y esclavos.

Muchos esclavos. Habían capturado miles de esclavos humanos y los habían vendido a los Moulder. Un buen negocio. A cambio habían recibido un buen grupo de hembras skavens. Ahora podrían criar más a menudo y el clan crecería, tanto en número como en importancia. Y en unos pocos años atacarían a los pieles verdes del norte. Los Skryre pagaban pequeñas fortunas por los esclavos pieles verde. Al parecer aguantaban mucho mejor el efecto de las piedras de disformidad y eran más estables para sus extraños experimentos.

Sí. La Gran Rata Cornuda sonreía sin duda al Clan Rikkitt y le sonreía a él, el jefe del clan.

Sin embargo Riskett no estaba satisfecho. Riskett era un guerrero y aquella paz no le daba solaz. Había nacido marcado por su pelaje negro. Había sido entrenado entre los escuadrones de alimañas. Había destacado en el arte de la lucha y en el arte de la guerra. Su espíritu clamaba lucha y sangre. Había intentado alimentar ese hambre con luchas de pozo en los subterráneos de la ciudad, pero sin éxito. Ver luchar a otros no era de su agrado. Con cuantas ganas había deseado saltar al pozo él mismo y matar a esclavos y bestias por igual. Pero era demasiado peligroso. Sí, demasiado peligroso. No temía a los esclavos ni a



Ilustración de Alicia de Andrés (comediante.deviantart.com)

las bestias, pero era el jefe de clan y tenía enemigos.

«Cuidado con lo que deseas, jefe de Clan».

Recordaba bien aquellas palabras. Eran del Vidente Gris Thistekk. Se las había dicho hacía tres años, cuando cerraron la alianza que les llevaría a conquistar aquella ciudad de humanos. El Vidente Gris hizo una gran magia que mantuvo confusos a los habitantes de la ciudad durante toda la noche, incapaces de tomar una estrategia defensiva adecuada, incapaces de defender la ciudad. Podían luchar, sí. Y murieron muchos skavens, pero no pudieron organizarse y en una batalla de tal magnitud, eso les llevó a la ruina. Cuando sólo quedaba un pequeño reducto de resistencia en el puerto, Riskett había liderado la última oleada de soldados para aplastarla. En la larga avenida habían visto a varios mercenarios que se interponían en su camino. Fue entonces cuando había aparecido el Vidente Gris y le había

conminado a no participar en aquella lucha. Riskett había visto algo extraño en la actitud del Vidente Gris. «Cuidado con lo que deseas, jefe de Clan», le dijo entonces. Y tuvo razón. Aquellos mercenarios organizaron una verdadera matanza en la avenida. Aunque de poco sirvió. Finalmente las tropas skaven llegaron al puerto y arrasaron con la poca resistencia que quedaba. Habían tomado los barcos que no habían zarpado aún y sobretodo, apresaron a los pasajeros que querían huir.

¿Por que pensaba en aquellas palabras en aquel momento? Sí, deseaba algo de lucha. Deseaba sentir de nuevo el peso de su espada en el brazo. Deseaba volver a sentir la sangre en sus venas. Deseaba matar. Era un guerrero, por la Gran Cornuda. Y un guerrero no languidece en una casa de piedra viendo día tras día cómo los demás hacen su trabajo. Un guerrero lucha. Un guerrero mata.

\*\*\*

Los barcos avanzaban hacia el puerto lanzando muerte por los cañones. Todos disparaban todo su armamento, excepto uno. Un barco blanco encabezaba el ataque y avanzaba a mucha más velocidad que el resto. Surcaba el mar con una gracia y elegancia a la que no podían aspirar el resto de embarcaciones humanas. Era un barco élfico. Los elfos marinos se afanaban por la cubierta preparando las defensas. Ahora afianzando un lanzavirtoes, ahora mojando la cubierta con agua de mar para que ésta no ardiera.

En la zona de proa contrastaban los humanos, completamente quietos. Cada cual pensando en lo que piensan los hombres antes de entrar en combate: en la vida, en la muerte y en los dioses. Y delante de todos ellos, subido al cascarón de proa estaba Marco. Marco no era cómo los mercenarios que tenía a la espalda. Estos no sentían más simpatía o lealtad que la siguiente paga. Era cierto que a todos les asqueaba lo que los skavens habían hecho con Tobaró. También era cierto que todos lo tomaban como una afrenta contra todo ser humano. Sin embargo era una afrenta lejana. Algo que le pasaba a los demás. Pero para Marco era algo personal. Aquellas ratas habían destrozado su ciudad. La habían dejado prácticamente irreconocible.

Marco contempló las ruinas y cascotes de lo que otrora fuera su gran ciudad. No había ni rastro de las murallas, y los palacetes desde allí parecían poco más que un montón informe de piedras. Marco apretó con fuerza la sogá en la que se sostenía y comenzó a surgir un pequeño hilo de humo.

-Preferiría que no quemaras mi barco, Espíritu de Fuego.

Marco se giró a medias. Tras él Thiara, la capitana del barco, y Ricco Trenme, el sargento de los hombres al mando de Marco lo miraban fijamente. Thiara entre divertida y curiosa, y Ricco con franco temor. Marco entendía muy bien a Ricco. Le tenía por algo antinatural y peligroso. Y el sargento estaba en lo cierto. Desde que se puso el collar muchas cosas habían cambiado. El trato con los demás era la menor de ellas, pero la que más le dolía. No encajaba en ningún sitio. Los hombres le temían, los enanos lo rechazaban abiertamente y los elfos... bueno, los elfos trataban con condescendencia a todo aquel que no fuera un elfo. Pero al menos con los

elfos no sentía el rechazo que sentía con el resto.

Marco sólo encontraba paz con sus hermanos de Lanza. A ellos les dolía en lo que se estaba convirtiendo, y les corroía la culpa. Pero eran sus hermanos de Lanza. Le aceptaba cómo lo que era, fuera lo que fuera. El vínculo que tenían entre ellos pocos podían comprenderlo.

-No pretendía hacerlo, capitana.- Marco miró a ambos oficiales, tan distintos y tan parecidos entre sí.- Y no me llame Espíritu de Fuego, por favor. Se lo he pedido muchas veces.

-Es tu nombre, Marco.- Respondió la capitana. Divertida.

-Venimos a informar, Capitán.- Interrumpió Ricco, no si una mirada de reproche de Thiara.- Los hombres están preparados.

-Bien, Ricco. Y no me llame capitán.- Meldó le había dado el rango de Capitán, pero tan sólo para evitar problemas con el resto de oficiales. Marco no se sentía bien con el rango, y sus hombres no se sentían bien con él.- Ambos sabemos que no merezco el puesto. Son sus hombres, no los míos.

-Lo que usted diga cap... señor.- Marco pensó que no cambiaría nunca.- Aún y así unas palabras de ánimo de su capitán no estarían de más...

-Ricco, agradezco lo que intenta.- Respondió Marco lleno de paciencia. Ricco llevaba semanas intentando hacer de Marco un buen oficial. Marco no sabía por qué. Era una pérdida de tiempo.- Pero ambos sabemos que sus hombres no me seguirán...- Marco hizo un gesto con la cabeza hacia los soldados.- Mírelos, sargento. Son sus hombres. No me respetan ni me temen, como pueda parecer. No. Respetan y temen al fuego, no a Marco. Quizás después de hoy eso cambie, pero lo dudo. Creo que temerán más aún al fuego y olvidarán un poco más a Marco. Por favor, sargento, diríjase usted a los soldados. Al fin y al cabo nunca se me han dado bien estas cosas.

Ricco se giró y se encaminó a los soldados. No tardó en gritarles las cosas de siempre: vida, muerte, honor, oro y dioses.

Thiara y Marco se volvieron hacia la ciudad y escudriñaron el puerto donde desembarcarían.

-Espíritu de Fuego...- Marco torció el gesto. Realmente odiaba aquel

nombre. Cada vez que lo oía sentía que Marco estaba un poco más lejos y Espíritu de Fuego se hacía un poco más fuerte. Thiara debió de notarlo por que cambió enseguida de nombre.- Marco. De capitana a capitán... si tienes problemas, vuelve al puerto. Nosotros no batallaremos por vuestra ciudad, eso ya lo sabes. Pero defenderemos los barcos a costa de nuestras vidas. Te puedo asegurar que el puerto será una zona segura y pobre del hombre rata que se atreva intentar entrar en él.

Marco asintió. Había oído el plan cientos de veces. Los hombres lucharían, pero necesitaban los barcos intactos, tanto para volver cómo para huir en caso de fracaso. Y de defenderlos se encargarían los elfos marinos. No se lanzarían a la lucha, pero seguro que los skavens no les darían un día tranquilo.

-Si tienes problemas.- Continuó Thiara.- Si crees que... te pierdes. Vuelve. Es posible que podamos ayudarte.

Meldó miró a Thiara a los ojos. La capitana hablaba en serio. Mortalmente en serio. Meldó no pudo más que asentir. Sabía a que se refería. Sólo lo había sentido una vez, pero podría repetirse. El fuego era muy fuerte y se hacía más fuerte cada día. A veces Marco lo sentía tirar dentro de él. Tiraba y tiraba, hundiéndolo. Una sola vez había sucumbido al fuego. El día que se vio obligado a usar el collar que portaba al cuello. El día en que el fuego despertó. Y tuvo que hacer un esfuerzo colosal para recuperar el control. Cuando volvió a ser dueño de sí mismo todo lo que tenía alrededor eran cenizas. Sus hermanos de Lanza se salvaron de milagro. Sólo entonces, pudo entender Marco la advertencia de El Doctor.

Se acercaban al puerto. Marco abrió su mente al fuego de su interior y dejó que este lo tiñiera todo. Comenzó por sentir a Thiara a su lado, podía sentir el calor que desprendía y el pequeño fuego que alimentaba su vida. Era un fuego tibio y enterrado en carne y sangre, pero podía sentirlo. Extendió sus sentidos y fue consciente de todas y cada una de las pequeñas llamas que conformaban los soldados mercenarios y la tripulación del barco élfico. Siguió extendiendo y pudo sentir al resto de la pequeña flota que había reunido Meldó. Bajo las aguas podía sentir los fuegos de los peces que seguían al barco, pero eran algo borroso entre tanta agua. Algo parecido a un eco.

Por último tensó su mente y enfocó el velo del fuego sólo hacia la ciudad. Teñir el mundo con el velo de su fuego interior era algo sencillo, pero enfocarlo a una sola zona, y tan lejana, era complicado. El fuego no era algo estable y firme. Se escapaba de su voluntad cómo si fuera agua entre los dedos. Pero lo consiguió. Al principio sintió toda la ciudad. Miles y miles de pequeñas llamas, unas más ardientes que otras. Algunas ardían como un pequeño fulgor, alimentándose libremente del aire. Eran antorchas, fogatas, fuegos de hogar y de cocina. Otras eran más apagadas, más tibias, envueltas de carne y de sangre. Eran seres vivos. Se concentró sólo en la zona del puerto. Había unas pocas llamas. Enfocó más y dejó que el fuego lo tiñiera todo en aquella zona. Las llamas se volvieron más nítidas y su fulgor iluminó la carne, la sangre y los huesos que las rodeaban. Eran skavens. Pero había muy pocas. Marco expandió un poco más. Podía ver muchas otras llamas, alineándose, agrupándose y dirigiéndose al puerto.

La concentración se rompió. Thiara le había puesto una mano en el hombro y lo miraba con expresión preocupada. Marco se dio cuenta de que estaba jadeando y comenzaba a sudar.

-¿Estás bien, Espíritu de Fuego?.- Preguntó la capitana élfica.

-Estoy... cansado.- Respondió Marco.- El puerto estaba demasiado lejos, pero he podido... sentirlos.- Marco dudó ante la elección de la palabra. No era nada parecido a la vista, el oído o el olfato. De hecho era sorprendentemente parecido al tacto.- Los skavens se están reagrupando y se dirigen al puerto. Sin duda esperan un desembarco. Lo están haciendo muy deprisa.- Miró a Thiara mientras se reponía del esfuerzo.- No llegaremos a tiempo, Thiara.

La capitana élfica maldijo algo en su idioma y se lanzó a gritarle ordenes a la tripulación. Marco no sabía que les

había gritado, pero parecía funcionar. El barco se movía un poco más deprisa. Pero no sería suficiente. Se estaban acumulando tropas en el puerto. Si no podían llegar antes de que la presencia skaven fuera excesiva, no podrían crear la cabeza de playa necesaria para que el resto de la flota desembarcara sus tropas.

Pero estaban demasiado lejos. Seguro que Meldo habría encontrado alguna solución. Alguna brillantez táctica de las suyas. Alguna formación especial de los barcos. Estella también habría sabido apañárselas. Habría tomado el puerto aunque fuera ella sola contra toda la ciudad. Pero él... él no era más que un ladrón que había encontrado un collar. Nunca sería un buen oficial, ni un buen estratega, ni un buen luchador. Lo que había hecho toda la vida era esconderse y robar.

El fuego notó la desesperación de Marco y no le dio cuartel. Nunca lo daba. Siempre alerta a la menor debilidad, siempre tentando. Siempre. «Úsame» parecía decir sin palabras. «Úsame, déjame quemarlo todo. Seremos uno, y tendrás todo mi poder. No tendrás más preocupaciones».

Marco se resistió, como siempre. Pero una parte de él sabía que aquella vez sí que podría ser la única solución. Marco trató en vano de encontrar otra solución. Su mente se estrujó por unos momentos para encontrar una alternativa. Lo que fuera.

-Llegó la hora.- Dijo Marco. Para sí.

El joven llevó su mano al collar y se preparó. «Lo siento Estella», pensó. Y derribó los muros que aprisionaban al fuego.

El efecto no se hizo esperar. Marco comenzó a arder. Su pelo ardió y sus ojos eran dos ascuas ardientes. Abrió la boca y gritó, pero sólo consiguió exhalar una llamarada. Sus hombros comenzaron a arder, y su pecho

también. Su camisa se convirtió en cenizas. Sus botas explotaron y los bajos de sus pantalones comenzaron a arder también. El colgante en forma de llamas flotaba en su cuello, convertido de repente en una llama viva de oro puro.

Pero Marco no sentía dolor. Sentía éxtasis. Sentía la alegría del fuego al ser liberado. Sintió cómo el fuego se unía a él y se hacía uno con su carne, con su sangre, con su alma. Él era el fuego. Suya era su voluntad. Pero también era Marco. Nunca podría dejar de serlo.

Marco concentró las llamas y estas remitieron. Sus ojos seguían siendo pequeñas ascuas encendidas y en su cabeza una llama roja había sustituido a su pelo. Su carne se había vuelto rojiza y parecía en continua tensión por retener el fuego que tenía en su interior.

Todos los soldados y la tripulación lo estaban mirando en silencio. Abrumados y temerosos por lo que acababan de presenciar. Marco los contempló con sus nuevos sentidos. Era un bello mosaico de pequeñas llamas ardientes y llenas de vida. El fuego lo teñía todo.

Sólo la capitana del barco se atrevió a acercarse un par de pasos.

-¿Espíritu de Fuego?.- Preguntó en un susurro.

-Sí.- Respondió Marco.- Ahora sí, Thiara.- Se volvió hacia Ricco.- Sargento. Siga con el plan. Desembarque a sus hombre y tome una cabeza de playa. Yo voy a adelantarme.

-Sí, señor, pero cómo...- Comenzó Ricco.

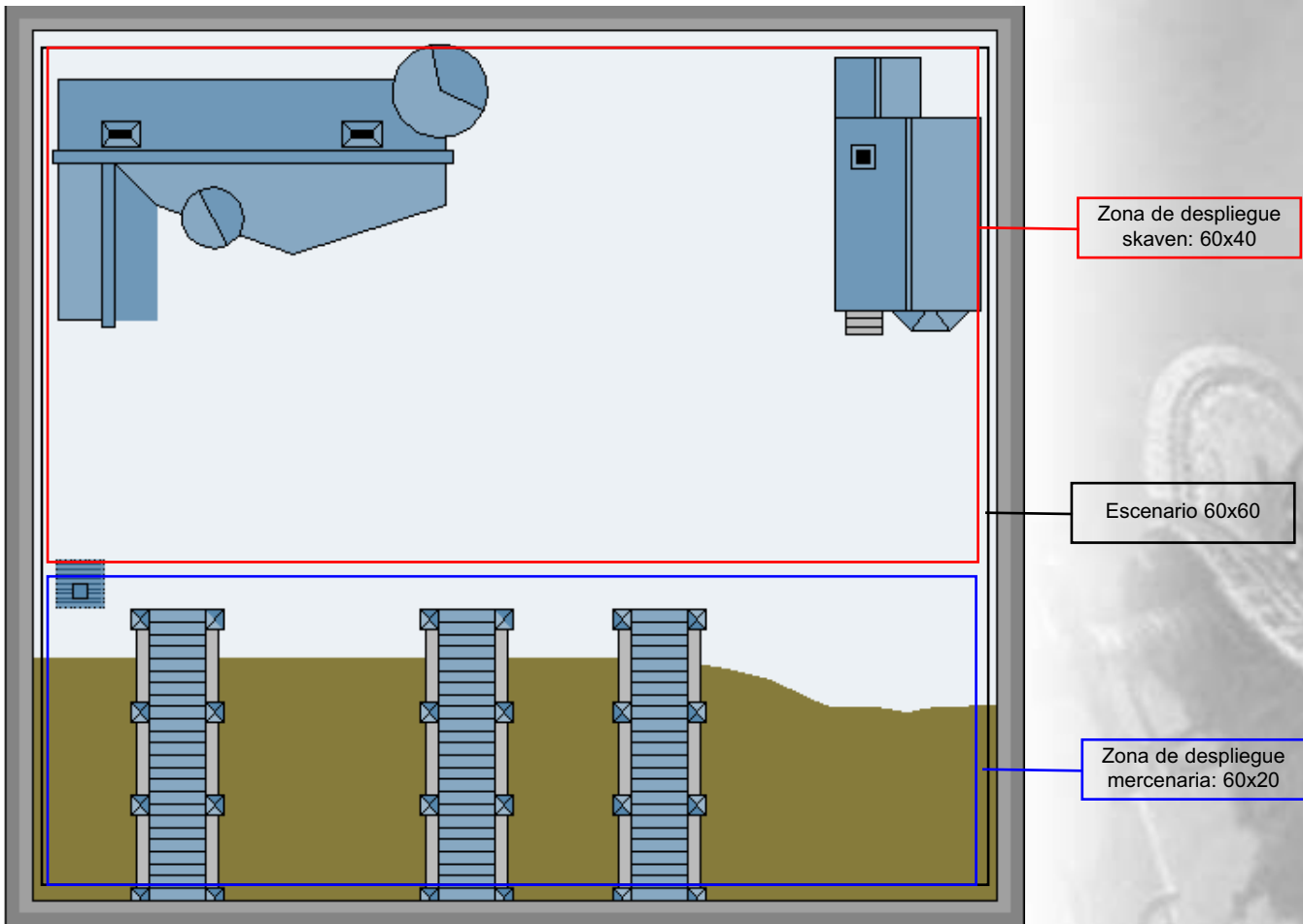
Pero Marco no le dio tiempo a contestar. Saltó y se alzó en una estela de fuego y humo. Ahora él era Fuego, libre de las ataduras de la tierra. Voló a toda velocidad hacia el puerto. Hacia los skavens. Los skavens que habían destruido su ciudad. No sólo habían matado, no sólo habían tomado la ciudad. La habían destruido. La habían deformado hasta hacerla irreconocible.

Por una vez no iba a tener ningún control. No iba a limitar al fuego contra aquellos hombres rata. Iba a quemarlos hasta no dejar siquiera cenizas. Liberaría todo el fuego que tenía dentro.

El fuego se regocijó. Y Marco también.







Marco se lanza al puerto de Tobaró a evitar que se forme una defensa organizada y que la flota de barcos mercenarios que ha organizado Meldo pueda realizar el desembarco de tropas.

### El escenario

Escaramuza a 300 puntos.

### Duración de la batalla

La batalla durará 6 turnos.

### Despliegue

Primero desplegará el jugador Skaven, luego el jugador mercenario.

### Jugador skaven

El jugador skaven puede incluir guerreros de clan. También puede incluir guerreros alimaña a razón de un guerrero alimaña por cada dos guerreros de clan.

### Jugador mercenario

El jugador mercenario controlará a Marco (ver sección de personajes)

### Reglas especiales del escenario

**Fuego de Cobertura (jugador mercenario):** La capitana Thiana desde su barco blanco le otorga fuego de cobertura a Marco. Al principio de la fase de disparo de cada turno Mercenario, elige una miniatura Skaven; dicha miniatura recibe un impacto de F4.

### Victoria

Por cada baja skaven el jugador mercenario gana un punto de victoria. Por cada skaven que sobreviva el jugador skaven gana un punto de victoria.

### Puntos de conquista

Si el jugador mercenario gana el escenario, gana un punto de conquista y los skavens restan un punto de conquista.

### Puntos de héroe y puntos de recursos

El jugador skaven podrá incluir 50 puntos adicionales por cada punto de recurso que gaste (con un máximo de 3 puntos de recursos).

El jugador mercenario podrá realizar las siguientes acciones:

**Ráfaga de cobertura (1 punto):** Durante la fase de disparo la capitana Thiara lanza una ráfaga excepcional de cobertura. El jugador mercenario podrá escoger 2D6 miniaturas, que recibirán un impacto directo de F4.

**Fuego (1 punto):** Durante la fase de magia Marco libera el Fuego. Coloca la plantilla pequeña de artillería centrada en Marco. Todas las miniaturas (excepto Marco) que queden dentro del área de acción reciben un impacto directo de F6.

**No podréis conmigo (1 punto):** Marco recupera 1D3 heridas.

Se pueden gastar tantos puntos de héroe por turno como se desee, pero sólo se puede usar una acción determinada una vez por turno (p.e. no se pueden realizar más de una ráfaga de cobertura por turno).

## Escenario 5: Lanza y escudo

La cabeza de Irma reposaba sobre el regazo de Estella. Tenía en su rostro la misma expresión de paz y tranquilidad que había tenido en vida y que tanto la había irritado. Si no fuera por la herida del cuello casi parecería plácidamente dormida. Estella le había quitado el casco de batalla y ahora entre lágrimas le intentaba peinar el rebelde flequillo una y otra vez.

-Irma.- Susurró.

Y con el nombre de su hermana ante la diosa le llegó el vacío de su pérdida.

-¡Oh, Irma!

El llanto llegó una vez más y Estella se abandonó a él. A su alrededor aún se libraba una sangrienta batalla entre los árboles, pero era ajena a ella. La batalla, la guerra contra las ratas, la reconquista de su ciudad... todo era algo que pasaba en algún lugar muy lejano.

La «Noche de las Ratas» los tres hermanos de Lanza habían conseguido llegar al puerto. Algunas noches Estella aún soñaba con la loca carrera tras Marco para llegar a los barcos. Pero el peligro no acabó allí. Al día siguiente habían sido perseguidos y atacados por piratas. Barcos esbeltos tan negros como la noche y piratas de negra armadura. De los ochenta y siete barcos que salieron de los puertos de Tobaró veintitrés había caído en manos de los piratas.

Estella aún reza por ellos.

Los sesenta y cuatro barcos restantes se habían salvado sólo gracias al sacrificio de Marco. Marco, que al ver a Estella en peligro no había dudado en abandonarse al extraño collar y liberar el fuego que contenía. Fue Marco quien había hecho huir a los piratas con ese fuego y fue Marco quien había hecho arder dos de los barcos piratas. Y fue gracias a Marco que habían llegado a Remas sanos y salvos.

Estella se había sentido culpable por ello. Su padre murió por defenderla, Meldo tuvo que defenderla, la Lanza se quedó atrás para que ella se salvara. Y entonces había sido Marco la que tuvo que salir en su auxilio. Así que sin pensarlo dos veces y alentada aún por el recuerdo de la Lanza, Estella se había dirigido al monasterio de las Lanzas de Myrmidia de Remas y había ingresado como novicia.



Ilustración de Alicia de Andrés (comediante.deviantart.com)

Ni Meldo ni Marco habían objetado nada cuando se enteraron. La habían visitado con periodicidad. Estella había estado al día de los avances de Meldo para la reconquista, y también de los cambios de Marco. Cada vez que había visto a Marco se redoblaba su voluntad de no volver a ser una carga.

El día en que había entrado como novicia, conoció a Irma. Las Lanzas de Myrmidia la atendieron con respeto pero sin cortesía. Todas ellas le recordaban a la Lanza que le había salvado la vida la Noche de las Ratas, pero de alguna manera todas eran menos... menos Lanzas. Era cómo si todas ellas aspiraran a ser como aquella Lanza, pero sin conseguirlo.

La condujeron a la Regidora, la autoridad máxima en el monasterio. Era una mujer de edad ya avanzada. La había visto entrar y la había examinado con la mirada durante un momento. Se había quedado en silencio durante unos segundos que a Estella le habían parecido eternos. Y cuando Estella había creído que la iba a rechazar la Regidora le había dicho a la Lanza que la escoltaba un escueto «con Irma».

El llanto abandonó poco a poco a Estella, pero no la tristeza. Ni la culpa. No sabía cuanto tiempo había pasado, pero a juzgar por la intensidad de la lucha, no había sido mucho. Los mercenarios de Remas aún luchaban contra las ratas entre los árboles. Podía sentir la lucha a su alrededor. Era una batalla extraña. No había ni estrategia, ni plan de batalla, ni ningún tipo de coordinación.

El plan de Meldo era bueno. La flota por el este, la infantería ligera y los exploradores por los bosques del norte y el grueso de las tropas por el suroeste. Estella había ido con la infantería ligera, al igual que el resto de Lanzas. Por qué la Regidora había enviado a tantas guerreras era un misterio para Estella. Si que era cierto que no había Lanza que no ardiera en deseos de ir a luchar contra las ratas de Tobaró. Lo que habían hecho era una abominación que no podía ser perdonada.

Pero sólo el monasterio fortaleza de Remas había enviado tropas.

Era algo comprensible. Nadie había creído en la liberación de Tobaró. Todos la habían dado por perdida. Meldo había intentado que otras ciudades de Tilea se unieran a su causa. Pero nadie había querido ayudarlo. «Lo que en Tobaró ocurre, en Tobaró queda», era la frase que más habían oído del resto de príncipes. Meldo podría haberlo dejado así, pero no había cejado en su intento. Tras meses de viaje de corte en corte había vuelto a Remas. Allí había forjado y alimentado una grata amistad con los comerciantes de Remas. Había contratos de reconstrucción a cambio de oro. Y con el oro había comprado la lealtad de los mercenarios. En menos de un año Meldo había reunido un ejército.

Mientras tanto Estella había estado entrenando día y noche en el manejo de la lanza y el escudo. Había repetido una y otra vez todas las letanías a Myrmidia, y había aprendido su significado oculto. Y todo ello lo había

hecho con Irma a su lado. La delicada Irma, que no sabía luchar, y la osada Estella incapaz de meditar más de diez minutos seguidos. Vaya pareja habían sido. Fue Irma quien le enseñó los estados de la mente y el espíritu necesarios para realizar las Oraciones en batalla, y fue a Irma a quien le enseñó la forma correcta de golpear con el borde del escudo en el brazo del arma del oponente.

«Irma»

El llanto amenzó con volver de golpe. Estella no quería separarse de su amiga, de su hermana ante la diosa. El pensamiento de que Irma ya no estaba abrumaba a la joven Lanza. Y la culpa era insoportable. Se culpaba a sí misma de lo sucedido. Igual que se culpaba de lo sucedido a Marco. Tanto entrenar, tanto luchar. Tanto esfuerzo, ¿y para que? Para dejar morir a su hermana ante la diosa.

Habían entrado sigilosamente en el bosque y se habían dirigido hacia la ciudad. En algún momento algún vigía los debía de haber visto. O quizás algún tipo de magia oscura de la que tanto hablaban los cuentos de viejas. Fuera cómo fuera, cientos de hombres rata los habían emboscado entre los árboles. Tanto mercenarios como skavens se habían dispersado por los bosques, convirtiendo una batalla en una infinidad de combates individuales. Aquello había salido tremendamente mal.

Todo el ejército mercenario se dispersó, y Estella e Irma se vieron empujadas a la espesura del bosque. A partir de ese momento no recordaba con mucha claridad que había pasado, sólo que no se había separado de Irma en ningún momento. Las Lanzas nunca luchan solas si pueden evitarlo. Ambas habían realizado una danza letal con sus lanzas y sus escudos. Habían luchado sin descanso y avanzado a ciegas hasta llegar a la cima de la colina. Allí se habían visto acorraladas y sin lugar a donde ir. En lo alto del claro que ofrecía la colina lucharon sin palabras. Lanzada tras lanzada y oración tras oración ambas hermanas habían luchado en la perfecta sincronía que sólo dos hermanas ante la diosa pueden lograr.

Y de pronto había terminado. No había más skavens. No había más enemigos. Habían muerto todos. Así que por un momento, aún vigilantes, descansaron. Se sonrieron, contentas de estar vivas y estar juntas. Y fue entonces cuando el rostro de Irma había cambiado de repente y había dado un terrible empujón a Estella. Ambas

habían caído al suelo mientras un pequeño trueno había resonado en el claro.

Estella fue la primera en levantarse. En una fracción de segundo se había acuclillado y había recogido su arma mientras sus ojos escrutaban el bosque. Allí. Había un skaven con un extraño rifle largo, intentando recargar su arma. Estella se había levantado, tensado su cuerpo y había dejado que su lanza volara hacia su objetivo. La lanza atravesó el aire, la maleza en la que se encontraba el Skaven, la carne y el hueso. Y fue entonces cuando lo había sentido. El silencio, el vacío. Se había girado hacia su hermana. Yacía en el suelo, inmóvil y en un charco de sangre.

«No.» había pensado Estella. «No, no, no, no, no...»

El Skaven no había fallado su tiro. Irma tenía una gran herida en su cuello que no paraba de manar. Irma había muerto.

«NO.»

Estella seguía con la cabeza de Irma en su regazo. La pena era terrible y la culpa también. Irma había muerto por salvarla. Y no lo merecía. Irma, siempre sonriente. Irma, siempre optimista y alegre. Irma era una escogida de la diosa. Y Estella no era más que una chiquilla llena de ira y frustración incapaz incluso de realizar el rito del equilibrio con su lanza.

Poco a poco, la inmovilidad pasó. Aún sentía el vacío de la muerte de su hermana ante la diosa, pero también sentía la fuerza de su vínculo jurado con Meldo y Marco. Sus hermanos de lanza. Podía sentir ese vínculo, y en aquellos momentos tiraba de ella. Tenía que moverse, tenía que hacer algo. Si perdían aquella batalla, perderían Tobaró y Estella perdería a sus hermanos de lanza. No podría soportar más vacío en su interior.

Rebuscó entre las ropas de Estella y sacó una de las botellas de aceite con las que las habían equipado. Era un recipiente de madera basta y sin refinar. Esparció el contenido por el cuerpo de Irma y le prendió fuego. Y mientras su amiga ardía, rezó con todas las fuerzas que le quedaban. Rezó a la diosa para que acogiera a tan gran Lanza en su seno. Rezó para que le permitiera volver a sonreír. Luego rezó en silencio y le pidió a su amiga que la esperara. Tarde o temprano iría a su encuentro.

«¿Y ahora que harás, Estella?» El recuerdo de la voz de Irma resonó en su cabeza.

En el monasterio había un juego de tablero. Las novicias jugaban para afinar su pensamiento táctico y estratégico. Eran pequeñas piezas de madera sobre el tablero y había una reglas simples para cada pieza: soldado, caballero, mago, sacerdote, general, torre... Era un juego de reglas sencillas y fáciles de aprender, pero que ofrecían una gran complejidad. Irma siempre ganaba. Y después de cada movimiento le decía a Estella «¿Y ahora que harás, Estella?».

Estella tenía que ganar aquella batalla. Tenía que ir con sus fuerzas a la ciudad o Meldo atacaría sin apoyo. Ya debería estar a las puertas de Tobaró maldiciendo por que no había aparecido su fuerza de flanco. «Pero no hay un camino.» Insistió la voz de Irma en su recuerdo. Hacía tres días habían pasado al lado de un pequeño riachuelo. Durante uno de los altos, Estella había pensado que comer un poco de pescado no estaría de más, así que le sugirió a Irma ir a pescar con las lanzas. A Irma le pareció una idea estupenda. En poco tiempo estarían demasiado cerca de Tobaró para encender fuegos. El problema es que en la maleza no había ningún camino que llevara al riachuelo. Pero en respuesta a la pregunta de Irma, Estella le enseñó un machete y comenzó a cortar la maleza.

«Si no hay un camino, me haré uno» le había dicho a Irma en aquella ocasión. Y si no había batalla que ganar, crearía una. El fuego y el humo atraerían a los skavens, pero necesitaba algo que trajera a su lado a sus compañeras Lanza, y a los mercenarios.

Estella cantó. Cantó una letanía a la diosa. Al principio era una melodía dulce y armoniosa. Pero poco a poco endureció la voz. Dejó de cantar para gritar. Gritó con todas sus fuerzas. Dejó que todo su dolor se filtrara por esos gritos. Eran un desafío. Un grito por su familia perdida en la noche de las ratas. Un grito por Marco y por las familias de los barcos que no llegaron a Remas. Y sobretodo un grito por Irma.

«Irma». El vacío volvió con toda su fuerza. Y esa fuerza fue la oración que formaban sus gritos.

Pronto aparecerían hombres rata, atraídos sin duda por los gritos y el humo. Que vinieran.

Estella tenía mucho dolor que compartir.



## El escenario

El campo de batalla tendrá unas dimensiones de 60x60. Todas las miniaturas se consideran hostigadoras. Sin embargo no se trata de una escaramuza, por lo que no se aplicarán las reglas de escaramuza a los combates.

## Jugador mercenario

El jugador mercenario controlará a Estella (ver héroes al final de la campaña) y a las tropas que aparezcan (ver despliegue).

## Jugador Skaven

El jugador skaven controlará las tropas que aparezcan (ver despliegue).

## Duración de la batalla

La batalla durará 6 turnos.

## Escenografía

En el centro del campo de batalla habrá una colina de un sólo nivel, que representa la loma sobre la que se han subido Estella e Irma para luchar. Todo el borde del campo de batalla (hasta 15cm) se considera bosque.

## Despliegue

Estella inicia la batalla desplegada en lo alto de la loma y el jugador skaven comienza con 2D6 guerreros de clan que podrá desplegar en cualquiera de los bordes del tablero.

Cada turno ambos jugadores lanzan 1D6 con los siguientes resultados.

| Resultado | Mercenarios                    | Skavens                  |
|-----------|--------------------------------|--------------------------|
| 01-02     | 2D6 duelistas                  | 2D6 corredores de sombra |
| 03-04     | 2D6 lanceros o 1D6 ballesteros | 2D6 guerreros de clan    |
| 05-06     | 1D3 lanzas de Myrmiddia        | 1D3 mosquetes jezzail    |

## Victoria

Por cada miniatura mercenaria que se encuentre en la loma, el jugador mercenario gana un punto de victoria. Por cada miniatura skaven que se encuentre en la loma, el jugador mercenario gana un punto de victoria. Adicionalmente si Estella cae en combate, el jugador skaven gana cinco puntos adicionales de victoria.

## Puntos de conquista

Si el jugador mercenario gana el escenario, gana dos puntos de conquista y los skavens restan dos puntos de conquista.

## Puntos de héroe y puntos de recursos

En cada turno el jugador skaven puede decidir gastar un punto de recursos antes de la tirada de determinación de tropas. Si gasta dicho punto, el jugador skaven doblará la cantidad de tropas que aparezcan (ej: gasta el punto y en la tirada consigue un 4, por lo que podrán aparecer 2D6x2 guerreros de clan).

El jugador mercenario podrá realizar las siguientes acciones:

**Compartid mi dolor:** Justo antes de la fase de combate Estella causa un impacto directo de F5 a todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con ella. Después de dichos impactos se realiza la fase normal de combate.

**Curación de la Diosa:** Estella recupera inmediatamente una herida. Además esta herida no se contabiliza para el resultado del combate.

**¡Atrás! ¡No la tocaréis!:** Estella libera su furia por la pérdida de Irma. Todas las miniaturas en contacto peana con peana con Estella sufren un impacto directo de F3 y retroceden 3D6 cm, alejándose de la loma.

**Canto a Myrmiddia:** Todas las tropas mercenarias son inumnes a desmoralización durante el turno en que se gaste el punto de héroe.

**Hermanas ante la diosa:** Además de la tirada normal de aparición de tropas, aparecen 1D3 Lanzas (ver tropas al final de la campaña).

## Escenario 6: Bandera roja

estandartes de las familias nobles de Tilea eran un blasón dorado en un campo carmesí o a la inversa. Sangre y oro. No era por casualidad.

Meldo respiró hondo un par de veces más y, cerró los ojos, apretó los dientes y dejó de respirar un momento. Cogió todas sus dudas, su temor y su rabia y las enterró en algún lugar de su mente. No era el momento de tener dudas. Ni rabia. Ni temor. Había tomado las decisiones adecuadas. No las mejores, ni las más cómodas, ni las más éticas. Tan sólo las adecuadas. Si tuviera que volver a escoger en aquellas circunstancias, escogería lo mismo. No se arrepentía.

Hacia apenas una hora Meldo se había encontrado en pleno campo de batalla, avanzando por lo que quedaba de la ciudad que le había visto crecer y que iba a estar destinada a proteger. Habían entrado como una exhalación en la ciudad y no habían tardado mucho en encontrarse con la feroz oposición de los hombres-rata.

Los había a miles. Meldo había creído que hasta el último skaven había salido de sus madrigueras y había salido a luchar contra sus hombres. Y al verlo lo invadió una sensación de alivio. El plan había parecido surtir efecto. Con un poco de suerte su hermano de Lanza, Marco, no habría encontrado demasiada oposición. Y con un poco de suerte su hermana de Lanza, Estella, aparecería junto a la fuerza de infantería ligera del norte, dejando a los skavens fuera de sus fortificaciones y atacados por dos frentes.

Había sido un buen plan. Habría salido bien. Pero los refuerzos del norte no habían llegado. La fuerza numérica se había impuesto. Los mercenarios se vieron obligados a replegarse y limitarse a aguantar el embite de los hombres-rata. Si Meldo había pensado que se enfrentaba al grueso de las fuerzas skavens, se equivocó. Y quedó patente cuando el doble de las fuerzas que ya luchaban surgió de cientos de pequeños túneles y se unieron a la lucha.

Demasiados. Habían necesitado más tiempo. Los refuerzos tenían que llegar o estarían perdidos. Necesitaban una distracción. Algo. Lo que fuera. Algo que despejara ni que fuera un poco la presión sobre la línea de batalla de los soldados de Meldo. Así que Meldo había tomado una decisión. Una decisión que había matado a todos aquellos



Ilustración de Alicia de Andrés (comediante.deviantart.com)

Meldo se quedó resollando. Aspiraba lentamente, retenía el aire un momento, y lo dejaba salir lentamente. Casi podía sentir cómo le volvían las fuerzas a cada resuello. El sonido de su respiración inundaba parecía retomar en el silencio de la gran sala de piedra.

El joven príncipe paseó su mirada por los cadáveres de la sala. La que en otro tiempo fue la sala de banquetes estaba repleta de cadáveres. Hombres soldados hombres-rata, corredores de alcantarilla, caballeros armados, lanceros,... el suelo estaba completamente repleto de los cuerpos de los soldados de ambas razas. El olor de la sangre derramaba era omnipresente. Tanta muerte... Meldo esperaba que su plan hubiera surtido efecto. Esperaba haber ganado un poco de tiempo para el resto. Además, algo le

decía que el líder de aquellas ratas aún estaba allí.

Sintió un breve mareo. Puede que fuera el olor o la comprensión de la cantidad de vidas que se habían perdido por una decisión suya. Él había escogido a aquellos hombres y los había traído hasta el castillo. Y él los había traído a aquellos valientes soldados y al resto del ejército a aquella ciudad. Los había comprado con oro y promesas de riqueza y los había embarcado en barcos. Los había llevado por tierra hasta allí, y allí habían perecido.

Pero era necesario. El corazón de Meldo se endureció ante aquellos pensamientos. Eran mercenarios. Mataban por dinero y morían por dinero. Si no hubieran muerto en aquella ciudad, lo hubieran hecho en cualquier otro campo de batalla. La mayoría de

soldados, y que sin duda tendría que haberle matado a él.

Había tomado una fuerza de elite y había liderado un asalto al castillo. El único edificio que aún seguía entero. No había otro edificio en pie, así que había esperado que fuera importante. O mejor, que el cacique de los skavens aún estuviera allí. Era una misión suicida, pero había esperado distraer lo suficiente a los skavens como para dar tiempo a los refuerzos del norte a aparecer. Así que había dejado a su segundo al mando, el capitán De Guillard, y se había abierto paso como una cuchilla ardiente entre las fuerzas skavens. En breve había abierto una brecha y había corrido hacia el castillo, llevándose consigo una buena porción de los skavens.

El castillo había estado infestado de Skavens, pero no lo habían sabido defender. Los skavens no estaban acostumbrados a aquellas construcciones. Meldo conocía el castillo como la palma de su mano. Se había abierto rápidamente un hueco en las defensas del castillo y las había hecho suyas. Se atrincheró en los pasillos interiores de la muralla y allí comenzó una segunda batalla de desgaste que atrajo a más y más skavens. Y cuantos más hombres-rata había, más satisfecho se había sentido Meldo.

Su plan funcionaba. Pero los refuerzos no aparecían.

Y ahora estaban todos muertos. Mercenarios y skavens estaban repartidos por el suelo de lo que antes había sido el salón de festejos. Una de las pocas salas amplias donde poder luchar en igualdad de condiciones. Los Skavens tenían ventaja en lugares cerrados por que eran su hábitat natural, y en campo abierto por la abrumadora superioridad numérica. Pero aquella sala era algo intermedio y allí habían conseguido llegar, luchar, matar y morir. Excepto Meldo.

Y Meldo sabía qué tenía que hacer. Todo el cuerpo le gritaba de dolor. Le costaba respirar. Le dolía respirar. Creía que tenía alguna costilla rota. Hacía tiempo que no sentía el brazo del escudo y la vista se le nublaba de vez en cuando.

Pero lo había conseguido. Allí estaba. Habían acabado con todos y cada uno de los skavens que habían atraído y rezaba a Myrmidia para que De Guillard hubiera sabido aprovechar esa ventaja para aguantar un poco más.

«Myrmidia», rezó para sus adentros. Con paso vacilante se dirigió a las escaleras del castillo. «Myrmidia, dame fuerzas... Las voy a necesitar».

\*\*\*

La ira de Marco no había disminuido. Corría como un verdadero espíritu vengador por los túneles de la ciudad. Túneles que durante tantos años habían sido su hogar. Los skavens no habían modificado demasiado los túneles, no podían. Se habían limitado a reacondicionar los túneles. Se habían atrevido a abrir alguna galería allí y excavado un pozo allá. Habían llenado todo de extrañas construcciones de madera, pasarelas, cuerdas de ascenso. Pero la estructura de túneles estaba intacta. Desde hacía siglos los ladrones y los contrabandistas habían intentado forjar sus propios túneles bajo la ciudad sólo para encontrarse al borde de un derrumbamiento general.

El Fuego teñía la oscuridad. Sentía los túneles como una red de aire tibio rodeado de roca fría. Sentía las antorchas aquí y allá. Podía sentir a los skavens afanándose por salir. Marco rodeó a los más numerosos y acabó con rapidez con los que no podía rodear. Con gusto se habría detenido a derramar su ira contra los hombres-rata. El Fuego exigía venganza. Pero Marco no tenía tiempo. Ahogó la voluntad del Fuego con la suya. Tenía que darse prisa. Tenía que seguir con el plan y salvar la ciudad. Y ya estaba cerca. Podía sentir el cúmulo de llamas ardientes que perseguía.

Marco extrajo más Poder del Fuego, y el Fuego le dio alas a sus pies. Marco comenzó a correr más deprisa.

\*\*\*

Riskett estaba inquieto. Se paseaba de un lado a otro de sus estancias con los nervios corroyéndole. Su armadura de placas negras resonaba a cada paso junto al tintinear de las dos espadas curvas que portaba en la espalda.

A un lado de la habitación un el Vidente Gris Thistekk observaba divertido los continuos paseos de Riskett. Su pelaje blanco contrastaba con el negro de de Riskett. Vestía una simple y sencilar túnica de color gris, desgastada por el uso. En aquel momento no tenía puesta la capucha de la túnica, y mostraba orgulloso los pequeños y retorcidos cuernos que le marcaban como a un escogido de la Gran Rata.

-¡Soy un guerrero!- Exclamó Riskett.- ¡Debería estar en la línea de batalla! ¡Debería estar destruyendo a los enemigos del clan!

-Encontes ve, Riskett.- contestó el Vidente Gris. Su voz era suave cuando la de Riskett era estridente. Sonaba calmada y la de Riskett llena de ira apenas contenida.- Nadie te lo impide, señor de clan. Eres dueño de tu destino. Yo sólo me limito a realizar una humilde sugerencia.

-¡Arg! - Gritó lleno de frustración el señor de la guerra skaven.

Aquello era lo más enervante del Vidente Gris. Nunca ordenaba. Nunca obligaba. Aunque tuviera la autoridad y la fuerza para hacerlo. Se limitaba a decir algo y esperar. Y funcionaba. Riskett no era tonto. Thistekk podía parecer solícito, pero su reputación lo precedía. No eran pocos los señores de clan que confundían la aparente indulgencia del Vidente Gris con inseguridad. Y todos ellos lo habían lamentado. Pero Riskett no caería en ese juego. No había llegado a ser el señor del clan Rikkitt ignorando el valor de la información, tanto de la mostrada como de la oculta. Riskett sabía que el Vidente Gris quería que hiciera algo. Y lo estaba manipulando con la falta de información para que lo hiciera. Era posible que no obedecer a Thistekk no le supusiera ningún contratiempo, tal y como se entendía del tono disciplinante del vidente gris. Pero desde luego Thistekk se aseguraría que tarde o temprano pagara por dicha ofensa. De eso estaba seguro. No podía hacer nada más que obedecer al Vidente Gris. Y eso lo hacía sentirse aún más impotente. Riskett dio un puñetazo a la pared para descargar parte de su furia. Dio media vuelta y reanudó su nervioso paseo bajo la paciente y divertida mirada de Thistekk.

\*\*\*

De Guillard terminó de arrastrarse hasta la pared derruida y se apoyó en ella respirando trabajosamente. Con un gran esfuerzo se quitó el yelmo y lo dejó caer a un lado. Miró sus piernas, completamente destrozadas, y sus ojos fueron a la escena que se desarrollaba más allá.

Aquello era una carnicería. El Señor de Lanzas les había dado un respiro. Había tomado la tropa de elite., los más valientes y los más gallardos y los había llevado a una muerte segura para darles un tiempo precioso. Durante ese tiempo, De Guillard había hecho uso de todo lo que tenía a su alcance.

Todas las maniobras, todos los trucos, todas las argucias e incluso el juego sucio e innoble que lo había llevado a ser desterrado de su querida Bretonia, habían sido puestas en práctica. Ningún ser humano sobre la faz del mundo habría hecho más, y muchos, mucho habrían hecho mucho menos. Había aguantado durante horas ante un enemigo muy superior en número, armamento y moral.

Pero los refuerzos no habían llegado y las tropas no habían aguantado lo suficiente. La línea de defensa que había aguantado contra guerreros rata innumerables finalmente había caído ante la horda de seres peludos que tenía delante. Y con la línea rota, toda estrategia había desaparecido. Toda táctica se había esfumado. Todo se había reducido a una lucha encarnizada y generalizada que los valiente soldados mercenarios no podrían ganar de ninguna de las maneras.

Aquella batalla estaba perdida. Y él también.

Un guerrero alimaña había conseguido traspasar sus defensas y herirle una de las piernas. Ese hombre-rata había muerto en el acto, pero tras él apareció otro, y luego otro, y luego otro más. Los guerreros de pelaje negro se ensañaron con De Guillard, que con su movilidad perdida no había podido igualar la batalla. Pronto otra de las espadas serradas de los hombres-rata le atravesó la otra pierna. Pero De Guillard no se rindió. Lanzó su espadón a uno de los hombres rata y desenfundó un par de dagas. Llevó la lucha al suelo. No era algo noble, ni era algo caballeresco, pero De Guillard había aprendido que un hombre vivo puede redimirse. Un hombre muerto sólo puede ser llorado.

Los hombres-rata habían muerto, aunque a un alto precio. De Guillard tenía heridas muy serias y sabía que aquella batalla sería la última que libraría. No podría redimirse ante la Dama por su honor perdido. Pero tampoco se arrepintió demasiado. Ningún hombre-rata parecía molestarse

en él. Todos parecían oler la muerte segura que le rondaba y tenían asuntos más acuciantes con los que lidiar en plena batalla que un soldado moribundo.

El Capitán Bretoniano miró a un lado y vio una ballesta ligera. Era un milagro que no se hubiera roto en la batalla. Y a su lado había un carcaj con unos cuantos pivotes aún. La Dama proveía. A La Dama no le gustaban las armas poco honorables como esa, era amante de combates más personales y más civilizados. Sin embargo De Guillard estaba convencido de que hacer que algún otro hombre-rata se arrepintiera de ignorar un guerrero agonizante le ganaría algún que otro punto ante La Dama.

De Guillard cogió la ballesta de forma torpe y con toda la calma del mundo, como si el resto de la batalla no existiera, puso un pivote en ella. Debía darse prisa en acabar con algún skaven, puesto que pronto tendría que rendir cuentas a su diosa sobre su comportamiento poco honorable. Tenía la vista un poco nublada, pero estaba seguro que ante tal masa de enemigos no podía fallar. Apuntó a la forma borrosa de color marronoso más grande y disparó.

El rugido bestial que oyó le dijo que había dado de lleno. Sin embargo aquel no era el rugido de un hombre-rata herido, sino una de las monstruosidades que los skavens utilizaban en la guerra: una rata-ogro. Un monstruo estúpido que no sabía más que matar y comerse lo que mataba. De Guillard sonrió y cogió otro pivote mientras el estúpido monstruo buscaba el origen del dolor que sentía en un brazo.

De Guillard comenzó a cargar la ballesta justo en el momento en que la rata-ogro lo localizó, más con el olfato que que con la vista. Y tras deshacerse de un lancero de un manotazo monstruoso, se lanzó a la carrera contra el capitán bretoniano. Este por su parte sonrió ante su muerte inminente. No iba a cargar la ballesta a tiempo, y desde luego aquel pequeño pivote poco le iba a hacer a semejante monstruosidad. Así



que tiró a un lado la ballesta y agarró con fuerza el pivote, dispuesto a hacérselo tragar a aquella bestia junto con su brazo si hacía falta.

La bestia saltó y el mundo de De Guillard se volvió lento y denso como la melaza. Una Lanza de Myrmidia apareció de algún lugar de su espalda y afianzó su amada lanza ante aquel monstruo. La rata-ogro no pudo hacer más que chocar contra la punta mortal que la esperaba. La lanza de la guerrera de Mimirddya chocó con violencia en el suelo. La madera crujió como quejándose del esfuerzo, pero aguantó. La Lanza de Myrmidia hizo acopio de sus fuerzas y desvió la trayectoria del monstruo lo suficiente para que no la aplastara, ni a De Guillard.

De Guillard estaba estupefacto. Había estado a punto de morir y aún estaba algo aturdido por el hecho de seguir vivo. Sin embargo aún en aquel estado no pudo más que admirar a aquella Lanza. ¿De donde había salido? Conocía a todas las Lanzas que se habían unido a la fuerza mercenaria y ninguna tenía aquel porte, aquella seguridad. Ninguna tenía aquel aura de poder. De Guillard, aún viendo sólo la espalda de aquella guerrera sagrada, sentía que podría seguirla al mismísimo infierno si hiciera falta.

La Lanza se giró y comenzó a gritar algo a alguien en algún punto a la espalda de De Guillard. Si no hubiera estado tan estupefacto ante aquella Lanza habría intentado incorporarse y se hubiese girado para constatar si realmente habían llegado los ansiados refuerzos. Pero la sorpresa de la identidad de aquella Lanza que le había salvado la vida lo había dejado incapaz de toda acción o pensamiento. «Estella», pensó para sí, «La tímida Estella».



Y de la espalda de De Guillard aparecieron más y más lanzas de Myrmidia. Estella le dedicó una última mirada y le dijo algo a una de sus compañeras para zambullirse de nuevo en el combate. Las Lanzas capitaneadas por Estella se lanzaron al combate en un baile mortal que De Guillard no podía más que admirar. Era de una belleza sangrienta y terrible. Y detrás de las Lanzas aparecieron las tropas de refuerzo. Cazadores, hostigadores, arqueros, hombres de armas,... por fin había llegado el contingente de flanco. Los refuerzos habían llegado, pero quizás demasiado tarde.

Una de las Lanzas de Myrmidia se acercó a De Guillard y lo examinó con cara seria. De Guillard intentó decir algo, cómo que estaba ya perdido y mejor se ocupara de otros heridos que pudieran luchar, pero la lanza lo enmudeció de un gesto y encará las palmas de sus manos al pecho de De Guillard. Un plegaria a Myrmidia surgió de los labios de aquella Lanza.

«Miara» recordó De Guillard. Aquella Lanza se llamaba Miara y era la líder del contingente de Lanzas de Myrmidia que había llegado para ayudar a Meldo. Ella era quien debía estar dando las ordenes a Estella, y no al revés. ¿Que había pasado en aquellos bosques?

La Lanza terminó y De Guillard sintió que podía mover las piernas. Dolían como un infierno, pero podría luchar. Miara terminó y le dedicó una única mirada antes de volver a la refriega. Aquella mirada le indicó al capitán mercenario que se esperaba de él que luchara.

De Guillard se demoró un segundo más admirando la danza mortal de las Lanzas antes de levantarse con esfuerzo. Recuperó su espadón y se unió a la lucha junto a las tropas de apoyo que corrían tras las Lanzas.

\*\*\*

Meldo sacudió la cabeza intentando no perder la consciencia. Tenía delante tres hombres-rata de pelaje negro. Y eran mucho más duros que todos a los que se había enfrentado hasta ahora. Tenía más heridas de las que podía contar, y al menos dos de ellas eran graves. Había perdido mucha sangre y empezaba a notar la visión borrosa.

No duraría mucho.

Los tres skavens se preparaban para un nuevo asalto. Aunque eran precavidos. En un principio habían sido cinco guerreros alimaña. Los más grandes guerreros en todo el clan, tan sólo superados por el Cacique del Clan, Riskett. Y dos de ellos yacían muertos en el suelo. La cosa-hombre que tenían delante era un gran guerrero. Y los guerreros alimaña lo tenían en consideración.

Los cuatro combatientes se movían poco a poco, intentando sacar una posición provechosa. Un golpe aquí, un amago allá. Los skavens sin embargo no parecían tener prisa. Veían el continuo desangramiento del príncipe, y parecían contentarse con esperar pacientemente a que Meldo se muriera solo.

Y si Meldo no hacía algo y pronto, funcionaría. De hecho ya debería haber muerto, pero no se preguntaba por qué seguía vivo. Sólo daba las gracias por ello.

«Nuestra familia es una familia verdaderamente antigua, hijo».

La voz de su padre parecía llegarle a Meldo entre niebla. Debía haber perdido más sangre de lo que pensaba. Meldo volvió a sacudir la cabeza. No era tiempo para recordar lecciones del pasado. Debía actuar. Lanzó un golpe a su izquierda, por encima de su propio escudo, dejando deliberadamente indefenso su flanco derecho. Como esperaba el guerrero alimaña desvió el golpe con su escudo hacia la izquierda de Meldo, para forzarlo a mantener la posición durante un momento. Meldo esperaba que el guerrero de su derecha reaccionara inmediatamente.

Era una apuesta arriesgada. Un truco desesperado. Pero todas las batallas a muerte son desesperadas. Y ahora venía el momento más crítico. Meldo no podía ver al Skaven a su derecha y tenía que adivinar lo que iba a hacer. Los skavens no tenían espadas rectas, sino curvas. Sus espadas estaban pensadas para cortar en amplios movimientos, no para clavar la punta. Y su entrenamiento estaría enfocado en ese aspecto. Así que podía confiar en que el skaven le lanzaría un tajo. En aquella posición el golpe más difícil de esquivar sería un golpe horizontal a la altura del abdomen y ligeramente ascendente.

Meldo rezó en silencio y comenzó su movimiento. Aprovechó el impulso del ataque y dio una vuelta completa. Extendió el brazo del escudo

a ciegas para bloquear un ataque a la altura del abdomen. Si el ataque era una estocada o si le dirigía el ataque al pecho o a la cabeza, estaría muerto. Pero Meldo acertó. Notó el impacto de la espada Skaven en el escudo mientras giraba.

Terminó el giro pisando con fuerza para afianzar el impulso y lanzó una estocada al pecho descubierto del Skaven. La espada de Meldo se hundió con fuerza en el pecho del Skaven. Meldo no sabía distinguir las expresiones faciales de los Skavens, pero podría haber jurado ver la estupefacción del guerrero alimaña en su rostro. Sin perder tiempo usó la espada como apoyo, agarró al Skaven con la mano del escudo y siguió el giro alzando al guerrero alimaña y lanzándolo ante los otros dos, entorpeciendo su posible ataque. Y en el mismo movimiento dió un paso atrás y extrajo de un movimiento brusco la espada del cuerpo del Skaven.

«Nuestra familia es una familia tremendamente antigua, hijo. Algunos dicen que incluso sirvió a la misma diosa en las guerras de los dioses.»

Meldo maldijo. No era el mejor momento para alucinar con las lecciones de su padre. Tenía a dos guerreros rata delante suyo y no parecían ser una alucinación. Meldo pensó a toda prisa. Si él fuera los guerreros alimaña ¿que haría? Sin duda lanzar una serie de ataques relámpago más con la intención de agotarlo que de matarlo. Además debían ser intermitentes, para no imponer un ritmo y dejar que la tensión de la espera del próximo golpe redondeara el trabajo. Era lo que podría esperarse... de un hombre. Aquellos eran skavens, no podía esperar nada.





«En los antiguos días la Diosa luchó para defender a los suyos. No es una diosa amable, Meldo, pero sí benévola. Luchó contra los demonios del dios-perro de la destrucción, cuyo nombre no pronunciaré tal como mandan las escrituras. Nuestra familia, Meldo, luchó a su lado. Muchos pueden decir lo mismo, claro. Cualquier campesino de Tilea puede ir recorrer sus antepasados hasta encontrar alguna conexión con los participantes de aquella guerra. Pero nosotros Meldo, nosotros somos descendientes directos de los guerreros de la diosa.»

Meldo salió de su ensimismamiento justo a tiempo para bloquear una lluvia de golpes. Uno de los skavens se había adelantado en un ataque rápido. Meldo se vio obligado a mantenerse a la defensiva mientras el guerrero alimaña lanzaba un ataque tras otro.

Golpe, golpe, tajo, estocada, bloqueo, golpe, golpe, tajo, golpe, patada, embestida, golpe... el guerrero alimaña no le estaba dando ni un parpadeo para recuperarse. Era peor de lo que había imaginado. No habría descanso, ni rotura de ritmo. Sería un ataque continuo hasta que uno de los dos se agotara, y ese sería sin duda Meldo.

«Se ha mantenido de generación en generación la tradición, o leyenda, de que la diosa nos dio un regalo a nuestra familia, Meldo. Nos dio la determinación. Por eso nunca nos rendimos. Pase lo que pase, ocurra lo que ocurra, siempre mostraremos la bandera roja. Y mientras hagamos eso, nunca conoceremos la derrota, Meldo.»

La guardia de Meldo se abrió por un instante, y recibió un golpe tremendo de la empuñadura de la espada skaven como recompensa. Meldo se revolvió a la desesperada y consiguió conectar una patada en el vientre del hombre-rata. No le hizo ningún daño, pero consiguió apartarlo lo suficiente como para recuperar la guardia.

«¿Hasta aquí he llegado? ¿Eso es todo?», pensó Meldo. No tenía ya fuerza en los brazos. Esa última serie de ataques lo había debilitado demasiado. Se le nublabla la vista y apenas podía respirar con normalidad. «Ahí vienen» Pensó. Ambos guerreros alimaña avanzaron. Ahora que la táctica había demostrado ser efectiva, atacarían los dos. Meldo apretó los dientes y se preparó para defenderse.

La lluvia de golpes fue brutal. Meldo sacó fuerzas de su

desesperación y bloqueó la gran mayoría de los golpes, pero pronto su estado se impuso y se vio incapaz de seguir el ritmo. Un golpe aquí, un tajo menor allá. Los hombres-rata atravesaban levemente su defensa. Después Meldo no pudo contener toda la fuerza de un golpe al bloquearlo con el escudo, y lo desestabilizó. Un skaven desvió su espada, abriendo su guardia, y el segundo atacó a fondo. La espada skaven se hundió en el pecho de Meldo. El príncipe y Señor de Lanzas de Tobaró sintió la sangre en su boca. El segundo soldado alimaña hundió su espada en su vientre. La fuerza abandonó las piernas de Meldo que se desplomó de rodillas mientras los dos skavens retrocedían. Al desprender sus armas de su cuerpo la sangre de Meldo tiñó el suelo de rojo. Meldo calló pesadamente hacia adelante sobre su propia sangre mientras su consciencia se desvanecía en jirones inconexos.

«Alfombra roja», pensó antes de la oscuridad.

\*\*\*

Riskett miraba atentamente una de las paredes de su dormitorio. Hacía unos minutos que había dejado de pasear nerviosamente de un lado para otro, para molestia del Vidente Gris al que le divertía el nerviosismo de su aliado.

Los sentidos de los hombres rata no son iguales que los sentidos humanos, ni su consciencia tampoco. Los hombres rata se fían más de sus instintos. Riskett podía sentir en sus huesos que algo había cambiado en la batalla del exterior. Algo en el aire, el sonido de la batalla, el leve temblor de las paredes. Riskett no sabía lo que era. Intentaba concentrarse en notar la batalla más allá de las paredes. Instintivamente llevó una mano a la espada y el cuero de sus guantes crujía cuando apretó la empuñadura.

-¿Que ocurre, Señor de Clan? - Preguntó la voz sedosa del Vidente Gris Thistekk.

-Algo ha cambiado.- Respondió lacónicamente Riskett.- Algo va mal. Vamos a perder esta batalla.

-¿Que?.- La voz del Vidente Gris parecía más alarmada de lo que le habría gustado. Inmediatamente se calmó.- ¿Cómo puedes saber eso?

-Por que soy un guerrero.- Respondió el Señor del Clan casi con tono despectivo.

Podría haberle dicho que podía sentir el cambio de ritmo en la batalla aún no estando presente. Podría haberle dicho que a lo lejos se volvían a oír los gritos de las cosas-hombre, cosa que no debería pasar a menos que hubieran llegado refuerzos. Podría decirle que su instinto de guerrero le impelía a salir corriendo de allí y matar a todos sus enemigos con más urgencia que hace un minuto. Pero no se rebajaría a darle explicaciones al Vidente Gris. Si tan sabio y poderoso era, que lo dedujera por sí mismo.

-Trajiste algo a tu vuelta ¿no es cierto?- Inquirió de repente el Señor de Clan al Vidente Gris.- Trajiste una de esas monstruosidades de los Moulder. Esa cosa no debería existir.

-No eres quien para juzgar...- Comenzó a protestar airado el Vidente Gris.

-Sácalo.- Cortó Riskett.

-¿Que?

El Vidente Gris estaba genuinamente sorprendido. Conocía la reticencia de la mayoría de los clanes a los experimentos de los Moulder. Una reticencia muy voluble, puesto que todos los clanes querían para sí sus monstruos y sus creaciones mutadas. Era más un temor por el poder acumulado de los Moulder y al poder que alcanzaban con cada nueva mutación exitosa. Pero Riskett era mucho más intolerante que el resto de Señores del Clan. Usaba a las ratas ogo como el resto de clanes, sí, pero siempre a regañadientes.

Riskett no era tonto y sabía que tenía que aprovechar el poder de las mutaciones Moulder, pero nunca si podía evitarlo. Thistekk había traído consigo un regalo de los Moulder a su persona casi por incomodar a Riskett, para medir su voluntad de oponerse a él. Y se había opuesto. Vaya si se había opuesto. Hasta el punto de obligarlo a guardar a su nueva mascota en lo más profundo de las catacumbas de la ciudad, en los túneles de la antigua ciudad Asur. Y con vigilancia constante. Había sido todo un desafío a la autoridad del Vidente Gris.

Y ahora le pedía, casi le ordenaba, que lanzara a su monstruosidad al combate.

-¡Sácalo!- Exclamó Riskett.

Thistekk entrecerró los ojos y por un momento calibró la posibilidad de castigar semejante insolencia por parte

del Señor del Clan. Pero había algo en el tono de Riskett. No miedo. El Vidente Gris no conocía a muchos skavens valientes, o por lo menos no muchos que siguieran con vida, pero aquel guerrero de pelaje negro era de los pocos que no parecían conocer el miedo y vivían para seguir en su ignorancia. No. El Señor del Clan estaba preocupado. Genuinamente preocupado.

El Vidente Gris demoró el castigo para más adelante. Siempre habría tiempo y el Señor del Clan aún encajaba en sus planes. Tenía que mantener ocupado a ese ejército mercenario mientras él terminaba lo que había comenzado hacía cuatro años.

Cerró los ojos y mandó su voluntad bajo el castillo. A través de tierra y piedra, cada vez más y más y más profundo. Pasó de los túneles skaven a las catacumbas de la ciudad y finalmente a los restos de la ciudad Asur. Allí, en lo más profundo había dos guardias skavens ante un gran portón de madera. Y dentro se encontraba su querida mascota.

Thiskett notó la gran cantidad de antorchas que había en aquellos túneles. Le agradó, puesto que aquello creaba una gran cantidad de sombras, y las sombras eran la fuente de su poder. No la oscuridad. La oscuridad era la mera falta de luz. No. Su poder residía en las sombras, y sin luz, no hay sombra. El Gran Vidente Gris enfocó su voluntad. Las sombras del túnel temblaron y bailaron, se retorcieron y se concentraron. Rápidamente formaron la forma de un skaven, pero siguieron bailando y culebreando hasta que el Skaven se convirtió en el Gran Vidente Gris.

-¡Alto!- Dijo uno de los guardas.- Por orden del Señor de Clan Riskett esta es una zona prohibida...

El guardia no pudo continuar. Cayó fulminado al instante. Thiskett no estaba de humor para que un guardia le reprendiera y no era amante, como otros Videntes Grises, de las muestras gratuitas de crueldad. Además, parecía que el tiempo no era un aliado esta vez. Su mirada se posó ante el otro guardia, que seguía atónito, y antes de que pudiera postrarse y pedir perdón, también cayó fulminado.

Ya sin distracciones se acercó a los portones y los abrió con un gesto de la mano, liberando a su «pequeña» mascota. Desde la oscuridad se oyó un rugido de reconocimiento. Era un rugido ensordecedor que hacía temblar los

huesos, pero el Vidente Gris sabía que su mascota le demostraba su afecto. El clon-sombra se adentró en las sombras.

En la estancia Riskett observaba al Vidente Gris con impaciencia. Poco podía hacer y no osaba molestar al Vidente Gris en su concentración. La batalla seguía fuera y seguía el mismo rumbo. Pero eso era normal. No esperaba que la monstruosidad que había traído el Vidente Gris apareciera inmediatamente como por arte de magia en la batalla. No. Riskett estaba realmente intranquilo. Casi ansioso. El Vidente Gris habría dicho que notaba el acercamiento de un punto de inflexión en el devenir de los acontecimientos, o que llegaba una de las encrucijadas del destino. Pero Riskett no era el Vidente Gris y lo único que sabía era que tenía un muy mal presentimiento con todo aquello.

-Está hecho.- Dijo Thiskett abriendo los ojos.- Está suelto. Le he dado instrucciones de que suba a la superficie. Espero que no cause demasiados destrozos en su camino.

Riskett ni se inmutó ante la última frase. Los destrozos que podía ocasionar la abominación eran mínimos comparado con las bajas que estaba causando la batalla en la superficie. Y Thiskett también lo sabía. Era una pulla más con el fin de molestar al Señor del Clan.

-Sin embargo, mi querido Señor de Clan,- continuó Thiskett.- me cuesta creer que halláis vencido vuestra reticencia...

El Vidente Gris calló de repente. La expresión entre divertida y altanera que tan insufrible le parecía a Riskett, desapareció por completo del rostro de Thiskett. Los del Vidente Gris estaban perdidos en el vacío en una seriedad mortal. Atrás quedaron máscaras de mago travieso con aires de superioridad, aquel era el verdadero Thiskett.

Y entonces Thiskett parecía deshacerse en sombras. Un clon-sombra. Hasta aquel momento Riskett no se había dado cuenta de que no estaba ante el verdadero Thiskett, sino ante un clon-sombra. Pero un momento antes de desaparecer Riskett había visto una sonrisa en el rostro del Vidente Gris. Una sonrisa triunfal terriblemente maligna. Algo encajaba con los planes del Vidente Gris. Riskett sabía que Thiskett tenía sus propios planes ocultos, no sería un Vidente Gris si no fuera así. Pero esa sonrisa. Esa sonrisa...

Por primera vez Riskett se preguntó si había hecho bien en pactar con el Vidente Gris.

\*\*\*

Marco soltó los restos humeantes del último guerrero skaven y fijó la vista en el enorme portón que tenía en frente. Sus ojos vieron la vieja madera, las bisagras llenas de herrumbre y la cerradura oxidada. Pero el fuego podía ver los cientos, quizás miles, de llamas de vida que había detrás y ninguna era skaven. Eran los hombres, mujeres y niños de Tobaró. Al fin había encontrado su objetivo: la verdadera Tobaró.



Sólo hacía dos días que había discutido los detalles de este plan con Meldó. Habían debatido, peleado y discutido hasta que Estella, harta de escuchar una y otra vez los mismos argumentos, se levantó y se fue. Entonces lo dejaron durante unas horas.

Marco quería estar presente en la batalla. Quería su ración de venganza contra los hombres-rata y creía que Meldó era un estúpido por no aprovechar el poder del fuego en la batalla que tendría lugar en las ruinas de la ciudad. Pero Meldó no quería su fuego, lo que quería era su conocimiento del subsuelo. Meldó sabía que los skavens no poblarían la ciudad, sino que tomarían sus alcantarillas y sus túneles. Que abrirían nuevos túneles y nuevas galerías. Una fuerza de rescate necesitaría un guía y el Fuego tampoco vendría mal allí abajo.

Pero finalmente sólo un argumento persuadió a Marco. Sólo uno. «Nosotros vamos a luchar Marco.» le había dicho Meldó «Pero eso no salvará Tobaró. Tú salvaras Tobaró. Tobaró no son un montón de piedras bien puestas y bonitas. Ni un buen sitio para un puerto. Ni siquiera una bandera de vivos colores. Tobaró es su gente. La gente que aún debe vivir allá abajo, esclavizados. Lo que tú salvarás es la gente. ¿Que vas a ser Marco? ¿Destructor o salvador?».

Finalmente no había habido fuerza de rescate, sólo él. No había habido guía, sólo su sentido del Fuego guiándole hacia las luces. Ahora podía verlos claramente. Cada hombre, mujer y, gracias a Myrmidia, niño que había habitado Tobaró. Sólo tenía que derribar la puerta, quitarles las cadenas y sacarlos de allí.

Marco enfocó el fuego en las bisagras del gran portón. Éstas se calentaron y comenzaron a humear. Se iluminaron con el rojo al vivo y pasaron al rojo blanco... y comenzaron a fundirse, hasta que con un gran golpe cayó. Y Meldó pudo ver a los hombres y mujeres de Tobaró.

O lo que quedaba de ellos. Todo lo que pudo ver fue a cientos de personas encadenadas. Sucias y malicentas. Llenas de llagas y de pústulas. Y de miedo. Marco podía ver el miedo en cada llama interior de cada persona.

Marco entró en la estancia y los Tobarenses retrocedieron. No sabían quien era Marco, no sabían siquiera si era humano.

-Me llamo Marco.- Dijo mientras se acercaba al grupo más cercano de esclavos.- Estoy aquí por orden y voluntad del Señor de Lanzas y Príncipe de Tobaró, Meldó Marcelli, por gracia de Myrmidia.- Mientras avanzaba los esclavos trataban de retroceder, pero las cadenas estaban clavadas al suelo y no les permitía alejarse.- Y me ha enviado aquí para rescataros.

Marco puso su mano sobre la argolla clavada al suelo que retenía a los tobarenses y dejó que el fuego fluyera y derritiera la argolla, liberando a aquellos esclavos.

Marco se dirigió al siguiente grupo.

-Esto no va a ser fácil.- Continuó mientras los esclavos liberados se miraban entre sí sin saber que hacer.- Los túneles están infestados de esas cosas, pero si nos damos prisa podremos hacerlo.

Uno de los esclavos liberados se adelantó. Estaba en un estado tan lamentable como el resto. Tenía la melena sucia y desordenada y una poblada barba que escondía la delgadez de su rostro. Pero aún conservaba cierto porte de orgullo. Su espíritu aún no había sido doblegado por el látigo.

-¿Has dicho que Meldó Marcelli está vivo?- Dijo el esclavo. Y la esperanza y el alivio parecían luchar en su rostro.

-Sí.- Respondió Marco. En realidad Meldó podría estar muerto. Podría haber muerto por una espada Skaven o una flecha perdida en medio de la batalla. Pero de alguna manera, él lo sabría.- Está vivo y está luchando en la superficie.

Al esclavo se le iluminó el rostro. Algo pareció renacer en él. De repente parecía más alto, los hombros alzados, la cabeza bien alta. Tomó a Marco por los hombros y le dirigió tal mirada de agradecimiento que no la olvidaría por el resto de sus días.

«Está agradecido por decirle que Meldó está vivo, no por liberarlo.» Pensó Marco. Y se preguntó quien sería aquel esclavo orgulloso.

-Vosotros.- Dijo el esclavo a los recién liberados.- Coged las llaves de los guardas y comenzad a liberar a los demás. Tú y tú.- Señaló a otros dos.- Coged las armas y repartidlas. Averiguad quienes saben usarlas.

-Yo se usarlas.- Dijo una voz al fondo.- Serví para los Fermi como guarda.

-Yo también, mi señor. Dadme un arma y subiré a luchar ahora mismo. Si hay lucha en la superficie no seré yo el que se quede atrás.

-¡Habrán hombres-rata para todos!.- Dijo el esclavo.- No os preocupéis.

Marco vio como el esclavo al que llamaban «mi señor» comenzaba a organizar al resto. Las mujeres cuidaban de los niños, los ancianos se ayudaban entre sí, y los jóvenes ayudaban a los heridos. Los hombres maduros inmediatamente comenzaron a organizarse en unidades. No pudo evitar una sonrisa. Estaban preparados para algo así. Habían estado organizándose y planeando una fuga o bien esperando un rescate. Pero no habían perdido la esperanza. Por un momento Marco se sintió orgulloso de ser Tobarenses.

-No puedo permitirlo.- Dijo con calma Marco. Todo el mundo calló.- Tengo la misión de liberaros y llevaros al puerto, donde espera una flota de barcos para sacaros a todos de aquí.

-No tienes autoridad aquí, muchacho de fuego.- El esclavo se le encaró.- Hemos sufrido mucho a manos de los hombres-rata y no vamos a irnos

de aquí sin cobrarnos en sangre. ¡Vendetta!

-Escuchame bien, amigo.- Respondió Marco con rabia contenida.- Te puedo asegurar que nadie más que yo desea estar en la superficie ahora mismo. ¡Nadie! - Los ojos de Marco comenzaron a brillar como ascuas. Los iris ardían amarillos como el Sol y las pupilas eran un baile de lava roja incandescente.- ¿Quieres venganza? Yo también. ¿Quieres sangre skaven? ¡Yo también!- Se volvió al resto de esclavos.- ¡Es cierto! Yo no he sufrido a manos de los hombres-rata los horrores que vosotros habréis sufrido. ¿Queréis venganza? Bien. Pero ahí arriba están muriendo soldados. ¡Está muriendo gente! Sólo para que vosotros podáis salir de aquí. ¿No lo entendéis? ¡Vosotros sois Tobaró! Si vosotros caéis, Tobaró cae. Esto.- señaló a su alrededor.- Esto sólo son piedras, muros y tierra. No son Tobaró. ¡Vosotros sois Tobaró! A principio venía con la idea de matar y destruir. De castigar. Quería que los skavens murieran, que sintieran dolor. ¡Que sufrieran! Se lo merecen. Por Myrmidia que se lo merecen. Pero eso no salvará Tobaró.

Se hizo un profundo silencio. Todos miraban al hombre bañado en fuego. Finalmente el esclavo orgulloso al que llamaban «mi señor», sonrió y se volvió al resto de esclavos.

-¡No os paréis, maldita sea! Seguid liberándoos. ¡Escuchad! El hombre de fuego tiene razón. Organizaos bien. Las mujeres, los niños y los ancianos irán a los barcos. Los hombres los escoltarán. - Echó una mirada de reojo a Marco.- Pero los que quieran vendrán conmigo a la lucha de la superficie.- Alzó una mano hacia Marco para atajar las protestas.- Pensadlo bien. ¿Vais a dejar a vuestras mujeres, vuestros hijos, vuestros hermanos sin escolta? Que sólo vengan conmigo aquellos que no tienen a nadie a quien proteger. - El esclavo se volvió a Marco.- No se puede tener todo, hombre de fuego. Hay muchos que no tienen nada que defender. Y yo no voy a dejar a mi hermano sólo allí arriba.

-¿Vuestro hermano?- Inquirió Marco curioso.

-Sí.- replicó el esclavo.- Y soy Enrico Marcelli, hermano mayor de Meldó Marcelli y...

-Y príncipe de Tobaró.- Dijo una voz chillona desde la oscuridad.

Todos se pusieron inmediatamente en guardia. Lanzó una

y otra vez al Fuego hacia las sombras, pero no lograba ver nada en ellas.

\*clap\*clap\*clap\*

Alguien aplaudía.

-Ha sido conmovedor. Realmente conmovedor. El discurso del portador del Fuego ha sido precioso. Y la reacción del príncipe.- La voz era una voz skaven, pero hablaba el Tileano como si hubiera nacido en las barriadas de Tobaró. Tenía una cierta cualidad aceitosa. Pero lo que más destacaba era el sarcasmo y la ironía que impregnaba cada una de sus palabras.- Cuanto honor. Cuanto sentimiento contenidos.

\*clap\*clap\*clap\*

Una figura salió de las sombras, literalmente. No estaba escondido entre ellas. La oscuridad fluctuó como si fuera un denso líquido y el skaven surgió de entre ellas. Era de pelaje blanco y lucía una extraña cornamenta parecida a la de un macho cabrío. Los ojos rojos parecían taladrar directamente hasta el alma de quien le sostenía la mirada. Pero había dos detalles que intriguaron mucho a Marco. El primero era que el skaven no tenía sombra. Eso no era exacto, había sombras, pero más que proyectar una sombra, parecía que formaban parte del skaven. Y el segundo era que Marco sólo podía verlo con los ojos, pero no con el Fuego.

El skaven siguió avanzando y a cada paso dio una palmada. Seguía aplaudiendo. Marco sentía cómo el fuego le empujaba a atacar al skaven. Había algo en él que lo ponía furioso. Extremadamente furioso. No era por la Noche de Las Ratas, ni por la matanza, ni por los esclavos.

El Fuego odiaba a la Sombra.

-Síiiii.- Dijo Thiskett.- ¿Puedes sentirlo, portador del Fuego? Yo también lo siento. Normalmente te habría hundido en una intriga complicada, con varios intermediarios de por medio.- Se llevó una mano al cuello y de debajo de la túnica sacó un collar. Un fino collar de metal negro con un colgante en forma de llama, tan negra cómo las sombras.- Pero esto. Este colgante me empuja. Me obliga. ¡A MÍ! ¡A UN VIDENTE GRIS! ¿Pero qué sabrás tú de esas cosas? El colgante me ha traído hasta el Fuego, portador. Y lucharemos. Y cuando la lucha acabe, tú estarás muerto y yo seré libre. La Sombra, satisfecha, se doblará ante mi voluntad. Y ¿quién sabe? Quizás también tenga al Fuego de mi parte.



Marco no contestó. No sabía que hacer en aquella situación. Aquel skaven estaba ante la puerta. Si los tobarenses atacaban, los mataría. Si atacaba él tendría que contenerse para no abrasarlos.

-Iros al fondo de la caverna.- Susurró Marco a Enrico.

Enrico miró con extrañeza al hombre de fuego. ¿Bromeaba? Era un Vidente Gris. Enrico sabía de que era capaz aquel ser. Los skavens eran crueles con los seres humanos hasta puntos insospechados. Pero se podían entender. Eran malvados de una forma simple y animal. Recordaba, irónicamente, a gatos jugando con sus presas. Pero aquel Vidente Gris era otra cosa. Aquel Vidente Gris iba más allá de la simple crueldad. Era más bien la maldad encarnada. ¿Y el hombre de fuego se iba a enfrentar a él sólo? Por muy poderoso que fuera no tenía sentido.

Marco comenzó a invocar el poder del fuego. La temperatura de la sala comenzó a subir, Pero Marco impuso su voluntad al fuego. Lo ató, lo cercó y lo limitó a su cuerpo. Marco estalló en llamas, pero el Fuego quería más. Mucho más. Marco comenzó a brillar. Toda la ira, todo el odio, toda la frustración que sintiera Marco desde la Noche de las Ratas volvió a él. Todo ese Fuego lo inundó y lo llenó de fuerza. Más. Marco lo juntó y lo concentró en él. No dejó que saliera ni una pizca. Las llamas de su cuerpo desaparecieron y fueron substituidas por un brillo rojo. La sangre se volvió fuego líquido y la carne se volvió fuego sólido. La conversión en aquel momento era total. Pero el Fuego quería más. Mucho más.

Por su parte Thiskett también comenzó a prepararse. La Sombra inundó su cuerpo. Se volvió negro como la noche y su cuerpo absorbía toda luz. Incluso los ojos rojos y penetrantes del skaven se oscurecieron con la negrura del abismo. Pero a diferencia del Fuego, que concentraba toda su fuerza en Marco, Thiskett se expandió. Su consciencia inundó todas las sombras

de la sala. Sentía que con dar un paso podía entrar y salir de cualquiera de las sombras fácilmente. Además la Sombra parecía ansiosa. Quería más. Zarcillos de oscuridad pura comenzaron a surgir de su cuerpo.

Enrico se volvió hacia los suyos y comenzó a gritar que todos fueran hacia el fondo. Aquello les superaba ampliamente. En aquella lucha sólo les esperaba la muerte. Lo único que podían hacer era rezar por que aquel hombre de fuego pudiera vencer al Vidente Gris. Se protegerían de los estragos de la batalla como buenamente pudieran, y rezarían a Myrmidia.

De improviso un clon-sombra surgió de la oscuridad llena de zarcillos de oscuridad. Una réplica exacta del Vidente Gris cubierto de sombras. El clon-sombra se lanzó contra Marco y descargó un zarpazo. Marco ni se movió, lo hizo el fuego. Justo antes del contacto Marco liberó una pequeña fracción de poder. Hubo un simple fognazo, mezcla de luz y de llama, y el clon-sombra se deshizo en jirones.

Marco sonrió. Thiskett le devolvió una cruel sonrisa.

-Ven, hombre-rata.- Dijo Marco. El rencor de Marco por el skaven y del odio eterno del Fuego por la Sombra teñían cada sílaba- Ven a morir.

\*\*\*

Meldo se encontraba en un prado verde. El olor a hierba fresca lo reconfortaba. Y sólo había prado verde allí donde miraba. ¿Habría muerto y aquello eran los campos de los difuntos? ¿Sería posible? ¿Se acabó? No sabía si pensar que era un horror o un alivio.

-Precisamente por eso estás aquí, Meldo.

Meldo se giró a la voz a sus espaldas. Antes no había nadie. Ahora había una Lanza sonriente. Una chica de rasgos finos y ojos azules penetrantes. Su pelo rubio estaba recogido en una trenza, a la manera de las Lanzas, pero el flequillo le caía rebelde sobre los ojos. Pero lo que más destacaba de la Lanza era la paz y la calma que parecían emanar de su sonrisa.

-Te conozco.- Dijo Meldo. Sabía quien era. Una de las Lanzas de la fortaleza de Remas que se habían unido junto a Estella a la aquella batalla

suicida.- Te conozco. Te he visto antes. Estabas con Estella.

-Sí. Me llamo Irma.- Dijo la Lanza con una sonrisa.- Te decía que por eso estás aquí. Por que no pareces decidirte a rendirte a la muerte o a seguir luchando. Debes escoger, Meldo. ¿Vas a rendirte?

Meldo no contestó. En cuanto Irma formuló la pregunta un dolor terrible le golpeó el pecho. Su boca estaba llena de sangre y un fuego abrasador le recorría todo el cuerpo. Podía oír las odiosas risillas de los guerreros alimaña, y aún sentía su espada en la mano.

Y tal como vino, se fue. El dolor volvió a desaparecer. Ya no estaba tendido en un charco de su propia sangre. El suelo era rojo, pero se trataba de una alfombra. Una alfombra muy familiar. Estaba tendido en el suelo, con una espada de prácticas en la mano. Una mano de niño. De fondo podía oír las risas de sus compañeros en la clase de armas. «Ahí está otra vez besando su bandera roja», «Bandera roja», «Bandera roja». Meldo alzó la cabeza y vio una vez más a su maestro. El Señor de Lanzas. Seguía teniendo el pelo medio alborotado, y el semblante delgado, anguloso y duro.

-Vamos Meldo. Una vez más.- Dijo el maestro.- Levántate.

Meldo se levantó. Y por enésima vez se preguntó para qué iba a levantarse. ¿No había quedado ya patente su ineptitud? ¿No había quedado claro que nunca sería un buen Señor de Lanzas?

-Recuerda, parada, estocada, parada, estocada.- Dijo su maestro.- Bien, bien. Eso es.- Las espadas de madera chocaban una y otra vez. Cada vez más rápido. Más rápido.- Eso es. Ahora rompe el ritmo. Una, dos, tres. Ahora. Mal.- El maestro encontró el hueco en las estocadas. Y Derribó una vez más a Meldo.

Las risas volvieron. Las chanzas volvieron. «Bandera roja».

-Vamos Meldo.- Dijo su maestro.- Una vez más. Levanta.

Pero Meldo no se levantó. Estaba cansado. Tan cansado. No podía más. No podía levantarse. ¿Para que? No podría salvar a nadie. Las risas parecían empujarle hacia la oscuridad. La oscuridad parecía tan extrañamente relajante... tan reconfortante. Sería tan fácil dejarse llevar... descansar... al fin...

-Eso no esta bien, Meldo. Así no podrás salvar Tobaró.- Le reprendió su maestro. Meldo volvió en sí al instante.- Te voy a contar algo. Algo que seguramente tu padre se enfadaría si te contara.- El Señor de Lanzas se sentó en el suelo mientras hablaba y se acomodó como pudo. También parecía terriblemente cansado.- ¿Sabes esa historia sobre los Marcelli y Myrmidia? ¿Esa que no ha parado de repetirse una y otra vez? Bueno. Pues es falsa. Completamente. Absolutamente.

Meldo levantó la cabeza y miró extrañado a su maestro.

-No me mires así. ¿Descendientes directos del soldado de las escrituras? ¿El que salvó a la mismísima Myrmidia en su lucha contra el Caos? ¿El que se enfrentó a los Desangradores de Khorne y le dio un respiro? ¡Ja! - Es señor de Lanzas se llevó la botella a los labios y bebió un largo trago. Meldo no sabía de donde había salido la botella, pero recordaba aquella botella. Recordaba como su maestro bebía en abundancia de aquella botella.- No hubo tal batalla, Meldo. En serio. Yo pensaba también que había habido una batalla. Pero no. Myrmidia no bajó de los cielos a enfrentarse al propio Khorne. Por que Khorne no bajó de los cielos tampoco. Demonios, hechiceros, soldados, monstruos, bestias, monturas. Todo eso sí. Lo he visto, Meldo. Aquí, en la tierra de los muertos no hay mentiras.

Meldo seguía con los ojos clavados en su maestro. ¿Todo mentira?

-No hubo tal lucha, Meldo. Es una alegoría. Es una metáfora. Esa guerra de la que hablan las escrituras es una abstracción de todas las guerras. Khorne es la sed de sangre y la destrucción sin control, Myrmidia es la guerra con un objetivo, la guerra con orden y control. Uno destruye por destruir y la otra destruye para defender.- El Señor de Lanzas dió otro largo trago.- Para defender... ¿Para defender el que, Meldo? No vale la pena. Me pasé la vida defendiendo una ciudad, y mírala ahora. No. No es culpa tuya. Todo muere Meldo. Todo es destruido tarde o temprano. Nada permanece, así que ¿para que? ¿Bandera roja? ¿Nunca rendirse? No vale la pena.

Meldo nunca había visto tan alicaído a su maestro... ¿o sí? Los recuerdos de su niñez volvieron una vez más, tamizados por su consciencia más adulta. Los niños se burlaban de él, pero su maestro no lo defendía. En vez de eso volvía una y otra vez a la botella,

buscando un consuelo que no le podía dar. Su maestro no podía defender a nadie ni a nada. Apagado, cansado, exhausto... Rendido. Su maestro se había rendido.

-Meldo.

Era la voz de Irma. Aún en el suelo, Meldo miró a un lado. Allí estaba ella, con su sonrisa encantadora llena de serenidad. Pero estaba terriblemente pálida y el pecho lleno de la sangre seca que se había vertido de su herida en el cuello.

-Meldo.- repitió.- ¿Vas a rendirte?

El dolor volvió una vez más. Era atroz. El pecho le ardía. No podía respirar. No podía moverse. La espada le resbaló del puño. Dolía tanto. Podía sentir a los skavens. Los hombres-rata.

Hombres-rata. Soldados de morro afilado y colmillos. Monstruos con espadas dentadas y escudos de rodela. Iban a matar a Estella. Y a Marco. No podía. Tenía que levantarse.

Se levantó de un salto. Era de noche en los callejones de Tobaró, pero los incendios iluminaban el lugar. Estella estaba detrás de él con un saco preparada para atacar. Y él era su escudo. Tenían que terminar rápido. El ladronzuelo estaba en los tejados y había otro hombre-rata allí arriba. Tenía que ir a ayudarlo. Protegerlos.

Uno de los dos skavens atacó y él paró el golpe. No podía perder de vista al segundo Skaven, o mataría a Estella. No había alfombra roja esta vez. Y no sería su sangre la que correría por el empedrado.

-Balancea la espada, Meldo.- Dijo Estella.

Pero no era Estella. Era la Lanza. La Lanza de Myrmidia. Armada con su arma en ristre preparada para atacar.

-Eres mi escudo, yo soy tu lanza. No pierdas la concentración. Solo reacciona.- Eran las mismas palabras que le le había repetido una y otra vez su maestro. Las mismas que había sentido y practicado una y otra vez. Cada maestro de esgrima, cada maestro de armas, cada oponente, cada entrenador. Pero esta vez era diferente. Esta vez tenían sentido.- Acción y reacción. No hay más. Eres un escudo. No pienses. Sólo defiende.

Y lo hizo. Los Skavens atacaron con todo lo que tenían. Pero Meldo atajó cada ataque. Ya no era un niño. Era un hombre, un soldado. un guerrero. Entró

en el baile y paró cada tajo, desvió cada estocada y bloqueó cada embestida. A su espalda la Lanza esperaba. Pero no fue suficiente. Los hombres-rata no cejaban en su ataque, y él se cansaba poco a poco. No podría mantener el ritmo ¿Por que la Lanza no atacaba? ¡Tenía que hacer algo! Si no... si no..

Uno de los skavens le apartó la espada, y el otro clavó su arma en el pecho de Meldo. El dolor lo atravesó. Un dolor familiar. «Ahora el otro en el vientre» pensó Meldo. Y el filo del segundo skaven no lo defraudó. Meldo cayó al suelo.

-¿Vas a rendirte, Meldo?.- Dijo la Lanza.

Pero no era la Lanza, era Estella. Vestida con su armadura de Lanza y su coleta adornada de púas de acero.

-No quiero verte morir, Meldo.- Dijo Estella.- No quiero ver como cierras los ojos y mueres. No quiero enterrarte, Meldo.

Había sido en la tienda de Meldo, dos días del ataque. Al día siguiente se separarían. Hacía tiempo que habían dejado a Marco en los puertos de Remas y se habían estado preparando para que la fuerza de flanqueo rodeara ampliamente la ciudad y se internara por los bosques. Meldo había marchado con el grueso de las tropas al día siguiente para iniciar el ataque principal.

-No se que quieres decir, Estella.- Había dicho Meldo.

-¡Sí que lo sabes!- Había estallado Estella furiosa.- Soy tu hermana de Lanza. A mi no puedes engañarme. No te quiero ver morir, Meldo. No quiero asistir a tu funeral sólo por que crees que cualquier otro vale más que tú.

-Eso no es cierto, Estella.

Estella se había acercado a Meldo. Se había acercado lentamente y suavemente le había sostenido el rostro entre las dos manos.

-Sí que es cierto.- Su voz había sido un susurro.- Te he visto lanzarte a una cruzada imposible sacrificando todo lo que tienes. De alguna forma retorcida crees que todo esto es culpa tuya. Pero no lo es. Tú no eras el Señor de Lanzas, Meldo. Eras un crío asustado en una noche sangrienta. Los tres lo éramos, y a nuestra manera lo seguimos siendo.

-No digas tonterías. Se que no fue culpa mía, Estella.- Había respondido Meldo. Había tomado sus

manos y las había apartado suavemente de su rostro.- Pero aún y así, sí que es mi responsabilidad.

En aquel momento Estella había estado especialmente hermosa. Su aspecto había dejado mucho que desear. Al fin y al cabo habían marchado durante semanas. El polvo del camino y el cansancio aún habían estado presentes en la armadura y el rostro de Estella. Pero aquella noche, por un momento había sido la Estella de antaño. Por unos minutos Estella había dejado de lado a la Lanza de Myrmidia y era la chica que había conocido la Noche de las Ratas.

-Me gustaría creerte, Meldo. Pero creo que te engañas a ti mismo. Creo que a la mínima te lanzarás en un ataque suicida para salvar a otros. Y no quiero perderos ni a tí ni a Marco. No puedo perder a nadie más, Meldo.- Estella había apretado las manos de Meldo.- No mueras, Meldo. Por favor. No te dejes matar. No te rindas.

El dolor volvió, salvaje. Recorría su pecho y su vientre. Las espadas skavens aún en su carne.

-No te rindas Meldo.- repetía Estella en su recuerdo.- No te rindas.

La sangre en su boca. Seguía sin poder moverse. Todo era oscuridad, sangre y dolor. Tenía que moverse. Tenía que conseguirlo o moriría en un charco de sangre. No sabía donde estaba. No sabía si estaba en el prado de los muertos o en la sala de entrenamiento con su maestro. O quizás en los pasillos del castillo de Tobaró tendido en una alfombra roja de su propia sangre.

-¿Vas a rendirte?.- Preguntó Irma.

No podía moverse. No podía ni siquiera respirar. ¿Como iba a respirar? Tenía una espada clavada en el pecho.

-¿Vas a rendirte?.- Preguntó Estella.

Su corazón no latía. A saber desde cuando. El tiempo no tenía sentido. El dolor volvió. Se aferró a él. El dolor era lo único real. Lo único que existía con toda seguridad. Se agarró a él y tiró de él mentalmente. Trepó mentalmente su propio dolor.

-¿Vas a rendirte?.- Preguntó la Lanza.

El dolor le llevó a su pecho. El dolor le llevó a su vientre herido. Estaba allí. Sentía el frío del suelo. Sentía la espada en su mano. Sentía la sangre en

su boca. Aún no estaba muerto. No era posible, pero no estaba muerto. No latía su corazón, no respiraba, pero no estaba muerto.

-¿Vas a rendirte?.- Preguntó la diosa Myrmidia.

En respuesta Meldo abrió los ojos.

\* \* \*

Estella no sabía cómo sentirse. Se encontraba en un tranquilo claro de la batalla, aunque eso no le importaba. Estaba rodeada de muertos, tanto hombres-rata como soldados mercenarios. Algunos los había matado ella, otro se habían matado entre sí. Pero eso tampoco la intranquilizaba.

Estaba de pié, con la lanza clavada clavada en el suelo a un lado y un escudo de rodela en las manos. Era el escudo lo que la turbaba.

Era un escudo normal y corriente. Era un escudo como cualquier otro en todo el campo de batalla. Estella no sabía a quien pertenecía. No sabía si su dueño estaba vivo o muerto. Ni siquiera sabía si era un escudo de uno de los hombres de Remas o de uno de los skavens. Pero eso no importaba. Lo que importaba era que Estella iba a usarlo, y no se sentía merecedora de ello.

Sus hermanas ante la diosa la habían hecho la líder de la batalla de forma natural. Reconocían en ella a una Lanza tocada por la misma Myrmidia. Y Estella sabía que en cierta forma era así. Sin embargo todo lo que podía sentir era tristeza y culpa.

«Oh, Irma...»

Irma. Su amiga. Su hermana. Su compañera de armas. El vacío que había dejado atrás dolía. Era omnipresente. Allí donde mirara, algo le recordaba a Irma. Cada movimiento que hacía en batalla lo había practicado con ella. Cada oración a la diosa la habían rezado juntas. Cada maldición, cada palabra, cada grito.

Y el escudo. Oh, como le quemaba aquel escudo en las manos. Como ardía la culpa. Le había fallado a su hermana. No había podido salvarla. Era su culpa, su falta, su penitencia. No era digna de usar el escudo. Pero tenía que hacerlo. Lo sabía. La Diosa se lo había dicho. No con palabras. No con visiones. Tan sólo lo sabía. Algo le decía que tenía que quedarse a luchar. La Diosa, sin duda. Irma y ella siempre se habían

preguntado cómo sería recibir una revelación de la Diosa. Ahora lo sabía: no había revelación, tan sólo necesidad.

Pero no podía usar el escudo. Era una Lanza tenía que usarlo. Lanza y escudo, lanza para atacar, escudo para defender. Si no podía usar el escudo era sólo media guerrera de Myrmidia. Pero no podía.

Desde luego sabía que no era culpa suya. Desde luego sabía que podría haber hecho nada por salvar a Irma. Que no había forma de haber salvado a su querida amiga. No podría haber alzado el escudo lo suficientemente deprisa ni aún sabiendo que le iban a disparar, ni tampoco interceptar el proyectil con su cuerpo. No podría haberla curado con ninguna oración de sanación. Lo sabía. Lo sabía muy bien. Se lo había estado repitiendo una y otra vez. Durante la batalla en los bosques. Durante la carrera hacia la ciudad. Durante la lucha entre las ruinas. Cada momento.

Pero saber no es sentir. Eso se lo había enseñado Irma hacía mucho tiempo. Estella no había sido una estudiante pía. Su fe no era fuerte. Creía en las Lanzas, pero no en Myrmidia. Creía en la fuerza de su brazo, pero no en la del rezo a Myrmidia. Así que las oraciones siempre le costaban mucho. Era incapaz de sanar la más pequeña de las heridas, aún sabiendo que era capaz. Cualquiera era capaz. Se lo habían demostrado una y otra vez. Irma le había curado infinidad de cortes y esguinces. Y Estella había intentado curar a Irma cada vez, sin éxito. Por fin Irma le había dicho esa pequeña verdad: saber no es sentir. Estella había sentido que no sería capaz de curarla sólo con rezos, aún sabiéndolo. Y por ello nunca sería capaz de hacerlo. La fe y la oración eran así, no eran fórmulas mágicas infalibles. Había que sentir. Y Estella no se sentía capaz de llevar el escudo. Y por ello sin duda moriría.

Se calzó el escudo. Sentía que su peso y forma eran perfectos para su talla y peso. Podría ser casualidad. Podría haberlo escogido inconscientemente. Podría ser el destino. O la mano de la Diosa. No importaba. Importaba que era un escudo que no se sentía capaz de usar.

Cogió la lanza sin convicción. Estaba rodeada de lucha y de muerte y se sentía vacía. Se sentía otra vez como aquella niña a la que Meldo tuvo que proteger de un skaven. O por la que Marco tuvo que sacrificar...

«Oh, Irma»

Soltó la lanza y cayó arrodillada al suelo. Se llevó las manos al rostro. No le importó el roce de la rodela, ni el arañazo que le dejó en la frente una astilla. Estella no podía más. La pérdida le superaba. Había perdido a sus padres, a sus amigas durante la noche de las ratas. Era la causante de la pérdida de humanidad de Marco. Poco a poco había ido cambiando, aún sin darse cuenta, por culpa del Fuego. También había perdido a ese pequeño y simpático ladronzuelo. Había perdido a Meldo. Meldo que había caído en la senda oscura de la venganza y la culpa. Había perdido a Irma... y a otras hermanas.

Había perdido a Irma.

Contemplaba los muertos a su alrededor. No era la única que había perdido algo. ¿Cuántos compañeros de armas se habrían perdido? ¿Cuántas madres habrían perdido a sus hijos? ¿Cuántos hijos a sus padres? ¿Les odiarían todos por arrastrarlos a una batalla suicida? ¿Formarían un ejército para vengarles? Pero si no lo conseguían, si no lograban parar a los hombres-rata, muchos más morirían. ¿Cuántas vidas habían salvado aquellos valientes soldados muertos? ¿Cuánta miseria? ¿Cuánto dolor? ¿Era eso una Lanza? Le parecía que habían pasado siglos desde que había discutido ardientemente sobre la naturaleza de una lanza de Myrmidia con Irma. ¿Una lanza es una guerrera? ¿Una protectora? ¿Una mártir? ¿Una heroína?

Ahora lo tenía claro. Una lanza era un sacrificio. Una lanza mataba para proteger, y moría para salvar. Una lanza era un sacrificio en vida a Myrmidia. Ahora lo entendía. La Regidora estaría satisfecha. Si volvía. Sintió la batalla que se acercaba. Un grupo de guerreros skavens la rodearon. Pero no atacaron. No aún. No hasta que la cobardía de su raza se disipara ante la certeza de su superioridad numérica. Primero dos, luego tres, luego cinco, luego siete.

Con una calma que rozaba la arrogancia, Estella cogió la lanza que había plantado para recoger el escudo y se puso en posición de combate. Se permitió un segundo de temeridad y cerró los ojos.

«Myrmidia, protégeme en el combate. Guía mi lanza con sabiduría. Dale a mis ojos tu clarividencia y a mi espíritu tu valor. Soy tu lanza. Soy tu escudo.»

La vieja oración surgió de sus pensamientos de forma completamente

natural. «Irma. Perdóname.» añadió para sí y comenzó la danza mortal de la lanza.

No esperó a que la atacaran. Eso les habría dado demasiada seguridad. Les sorprendió tomando la iniciativa. Y comenzó por el que más seguro se sentía: el de su espalda. La lanza salió volando de su mano y se clavó en el pecho del sorprendido skaven. Quedaban seis. Antes de que la espalda del skaven tocara el suelo Estella ya estaba en movimiento. Se zambulló y rodó en el suelo hacia un los dos skavens de su derecha que habían cometido el error de seguir su ataque en vez de a ella. Tomó impulso desde el suelo y golpeó con la rodela con todas sus fuerzas la cabeza del skaven de su izquierda. Sintió el crujir de los huesos del morro del Skaven. Quedaban cinco.

Podía sentir cómo los skavens a su espalda se ponían por fin en movimiento. Bien. Era de esperar. El hombre-rata a su lado aprovechó el flanco derecho desprotegido y lanzó un barrido de su espada a la altura del vientre. Pero la espada serrada skaven sólo cortó el aire. Estella había saltado por encima del skaven para ponerse a su espalda. Lo cogió por el pellejo de la nuca y de una patada lo empujó hacia los skavens que se habían lanzado al ataque a su espalda.

Uno de los hombre-rata se libró del obstáculo que representaba el skaven empujado y se lanzó contra Estella. Pero Estella estaba preparada. Se puso en posición, cómo si aún tuviera su lanza y esperó. El skaven saltó, y Estella llamó a su arma. Esta apareció mágicamente en su mano. El guerrero skaven se ensartó en la lanza. Estella acompañó el movimiento haciendo pasar al hombre-rata por encima suyo y estrellándolo a su espalda. Con el mismo impulso saltó por encima, usando la lanza de pértiga, alejándose del resto de hombres-rata y liberando la lanza en el mismo movimiento.

Quedaban cinco. Los guerreros skaven se volvieron más cuidadosos. No importaba. Estella no iba a esperar mucho. Pero aún no se sentía segura con el escudo. Lo había usado como arma, pero no para defender.

El suelo se estremeció. Estella pensó inmediatamente que era un truco skaven. Pero los hombres-rata parecían tan desconcertados como ella. Estaban a punto de entrar en pánico.

El suelo se estremeció una vez más. Esta vez más fuerte. Estella estuvo

a punto de caerse. Los hombres-rata de los alrededores también salieron corriendo en desbandada. Todos los skavens parecían huir a la vez del campo de batalla. Estella no sabía si alegrarse por aquel respiro momentáneo o preocuparse por aquello que daba tanto miedo a los skavens.

El suelo comenzó a agrietarse frente a Estella. A unos cinco metros comenzó a formarse una pequeño montón de tierra. Algo estaba surgiendo. Los soldados a su alrededor comenzaron a retroceder. Estella oía a lo lejos los gritos del Capitán DeGuillard gritando que se reagruparan, adornándolo con pintorescas amenazas.

Pero Estella se quedó en el campo de batalla. No iba a huir ni a retroceder. No tenía derecho a hacerlo. No si pretendía empuñar aquel escudo. Y entonces se dio cuenta de que no retrocedería jamás. Viviría como una lanza, lucharía como una lanza, y si era necesario, moriría como una lanza.

El temblor se redobló. Del montón de tierra surgió una zarpa. Una zarpa terriblemente grande. Parecía no terminar de surgir nunca. Aquella Zarpa era más grande que Estella. Tras la zarpa surgió su gemela y tras las zarpas surgieron unos brazos. Eran brazos grandes como casas. Uno de aquellos brazos podría derribar una casa con facilidad. Incluso podría derribar medio castillo. Las dos zarpas buscaron apoyo y cuando lo consiguieron se alzó una montaña de tierra y escombros. Y bajo la montaña de escombros surgió una abominación. Recordaba levemente a una rata o a un topo ciego pues la bestia no parecía tener ojos. Pero un topo no luce la carne despellejada que lucía la bestia. Un topo no parece hecho de trozos pegados entre sí. Un topo no luce una mandíbula descarnada en una eterna y siniestra sonrisa. Y desde luego un topo no ruge como rugía aquella bestia surgida del averno.

Tanto hombres-rata como soldados humanos estaban estupefactos ante aquella visión. El terror estaba pintado en todos los rostros. Incluso las otras lanzas parecían temer aquella cosa. Pero no Estella. Ella no sentía miedo, ni pena, ni alegría, ni terror. Tan sólo sentía tristeza y vacío.

Y sin embargo Estella alzó el escudo, lista por fin. No había más dudas. No había más confusión. Aquel monstruo era el hijo de la maldad de los hombres-rata. Aquella cosa debía ser destruida.

“¿Y ahora que harás, Estella?”, le preguntó Irma desde sus recuerdos.

“Ser una Lanza” le respondió en silencio Estella, y se preparó para el combate que le aguardaba.

\* \* \*

Riskett, señor del Clan Rikkitt seguía caminando nervioso de un lado a otro de la sala. Y no sabía por qué. No es que no tuviera motivos de preocupación. Había una batalla ahí fuera, eso era motivo más que suficiente para salir de aquella maldita alcoba y comenzar a hacer lo que mejor sabía: la guerra. Pero en vez de eso permanecía en aquella estancia, nervioso y expectante.

¿Por qué? No tenía sentido. El Vidente Gris lo había abandonado hacía mucho tiempo, así que sus ordenes y advertencias habían dejado de tener validez en el mismo instante en que desapareció en una nube de sombras. De hecho Riskett sospechaba que el Vidente Gris nunca había estado en aquella estancia, sino que había estado en compañía de uno de sus clones sombra.

¿Por qué? Debería estar fuera, en la batalla. Comandando a sus tropas y destrozando a sus enemigos con sus espadas. ¿Por qué seguía en aquella maldita estancia? Cada vez que se había decidido a salir, algo lo había retenido. Algo muy sutil. Una sensación, una premonición. No sabía como llamarlo. Algo le decía que no atravesara la puerta, que permaneciera allí. ¿Era miedo? No. Riskett conocía el miedo, por supuesto. Era un skaven. Pero no temía ninguna batalla. ¿Era magia? No. Lo habría notado. Había sufrido la magia de la dominación mental y no era algo precisamente sutil. Entonces ¿Qué? ¿El destino? ¿La voluntad de la Gran Rata Cornuda? Riskett no lo sabía.

La sensación de un combate inminente no había desaparecido con su aparente confinamiento. Había repasado nervioso una y otra vez sus pertrechos de guerra. Había comprobado las cintas de la armadura y había desenvainado sus dos espadas serradas docenas de veces, sólo para volverlas a envainar frustrado. Riskett se paró en medio de la estancia y miró más allá del suelo buscando el consuelo de la Gran Rata Cornuda en las profundidades del mundo, donde roía la realidad misma. Se preguntó por millonésima vez que era lo que le retenía en aquella estancia.

Fue entonces cuando oyó los pasos que venían del pasillo. No eran pasos de skaven, sino que parecían botas humanas. También le llegó el olor a sangre. Sangre skaven, pero sobretodo sangre humana. Los pasos eran lentos y pausados. Quien fuera, parecía terriblemente cansado. Y Riskett también oía algo arrastrarse por el suelo. Algo que parecía de madera. Pero todo eso eran detalles. Meros detalles. Riskett podía sentir que la sensación del combate que le esperaba lo abrumaba. Podía oír también el sonido de una vaina golpear la pierna del intruso. Podía oír el tintineo de la armadura al andar.

Los pasos pararon al otro lado de la puerta y Riskett desenvainó sus armas.

Algo golpeó las puertas. Una, dos, tres veces. El cuarto golpe abrió las puertas de par en par. Riskett vio al intruso. Un humano, algo más alto que él. El humano estaba cubierto de sangre. Su armadura estaba rota y mellada con dos grandes surcos en pecho y vientre. En una mano empuñaba la espada y en la otra portaba su escudo. Y en la mano del escudo llevaba arrastrando un hasta con un trozo de trapo a modo de bandera. Estaba empapada también en sangre. El humano parecía exhausto. Respiraba con dificultad.

Pero todo eso no importaba. Eso no eran más que detalles. Lo que Riskett quería saber, lo vio en los ojos del humano. La férrea voluntad de luchar. La determinación de la victoria. Aquel humano no se rendiría jamás.

Meldo escupió sangre a un lado y limpió con el dorso de la mano sin dejar de empuñar la espada. Plantó la bandera ante sí y la contempló durante un momento. Aquella bandera siempre había sido un motivo de humillación y de vergüenza para él. Un símbolo de su debilidad y su cobardía. Nunca volvería significar lo mismo. Lanzó la bandera entre el skaven y él. Un desafío. Mientras la bandera caía se enderezó cómo pudo y se puso en guardia.

-Bandera roja, hijo de perra.- Le dijo al señor de clan.

Y ambos se lanzaron al ataque.

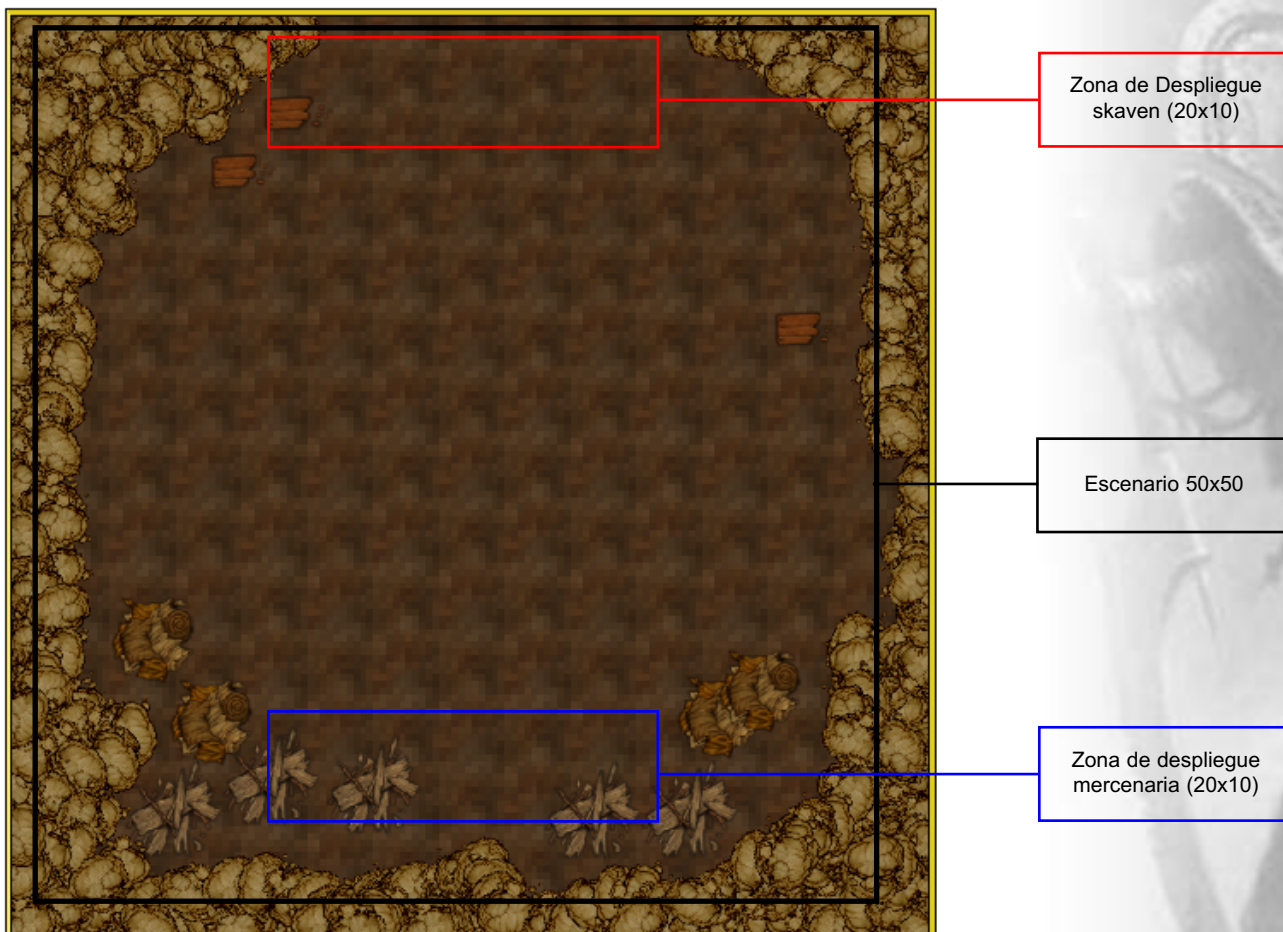


## Cómo jugar la última batalla.

El último escenario, la batalla final, está dividida en tres partes, la batalla principal en la superficie y los enfrentamientos de Meldo y Riskett y de Marco y Thiskett.

Las tres partes están concebidas para ser jugadas de forma paralela y en el mismo momento y con consecuencias inmediatas de los dos enfrentamientos secundarios en la batalla principal (ver más adelante).

Sin embargo todos sabemos que el Mundo Real™ nos odia muy mucho, así que rara será la ocasión en que tengamos el espacio para tres escenarios simultáneos o el tiempo para jugarlos. Sin embargo nada le impide a nadie que se jueguen por turnos, primero los dos escenarios secundarios y luego el principal y anotar en que turno se termina cada enfrentamiento (si es que se termina) para aplicar el efecto en el escenario principal, aunque pierda la frescura y la emoción de la simultaneidad.



En la cueva de los esclavos Marco se enfrenta al Vidente Gris Thiskett para poder salvar a los habitantes esclavizados de Tobaró.

### El escenario

El escenario es un combate singular entre dos personajes.

### Jugador mercenario

El jugador mercenario controlará a Estella a Marco (ver sección de personajes).

### Jugador Skaven

El jugador skaven controlará a Thiskett.

### Duración de la batalla

La batalla durará 6 turnos o hasta que uno de los dos héroes muera.

### Escenografía

No hay escenografía, el campo de batalla se considera plano y sin obstáculos de ningún tipo.

### Despliegue

Primero el jugador mercenario despliega a Marco en su zona de despliegue. Después el jugador skaven despliega al vidente gris.

Comienza el jugador skaven.

### Victoria

Si Thiskett muere en combate se considera que el jugador mercenario gana el enfrentamiento. En cualquier

otro caso se considera que es el jugador Skaven quien gana el enfrentamiento.

### Puntos de conquista

Si el jugador mercenario gana el enfrentamiento, gana un punto de conquista y los skavens restan un punto de conquista.

### Puntos de héroe y puntos de recursos

El jugador Skaven una vez por turno el jugador skaven puede decidir gastar un punto de recursos para realizar una de las siguientes acciones:

**“El Poder de la Sombra” (1 punto):** Ese turno Thiskett puede generar 2D6 clones-sombra en vez de lo habitual.

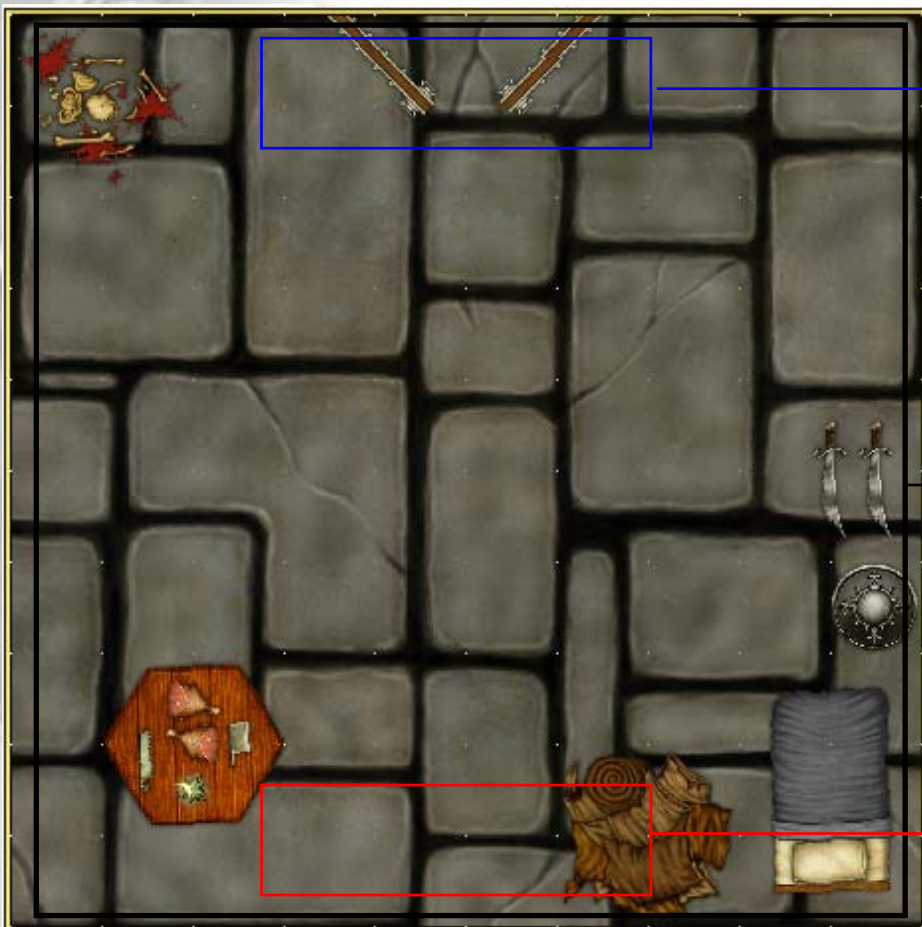
**“Allí donde llegue la sombra, llegaré yo” (1 punto):** durante la fase de movimiento de ese turno Thiskett se puede teleportar a cualquier punto del escenario de batalla en el que se halle.

El jugador mercenario podrá realizar las siguientes acciones:

**Fuego (1 punto):** Durante la fase de magia Marco libera el Fuego. Coloca la plantilla pequeña de artillería centrada en Marco. Todas las miniaturas

(excepto Marco) que queden dentro del área de acción reciben un impacto directo de F6.

**No podréis conmigo (1 punto):** Marco recupera 1D3 heridas.



Zona de despliegue mercenaria (20x10)

Escenario 40x40

Zona de Despliegue skaven (20x10)

En lo que queda del castillo del Principado de Tobaró, Meldo se enfrenta en combate a muerte contra el señor de clan Riskett.

## El escenario

El escenario es un combate singular entre dos personajes.

## Jugador mercenario

El jugador mercenario controlará a Meldo (ver sección de personajes).

## Jugador Skaven

El jugador skaven controlará a Riskett.

## Duración de la batalla

La batalla durará 6 turnos o hasta que uno de los dos héroes muera.

## Escenografía

Se pueden incluir hasta dos obstáculos que representan el mobiliario de la estancia. Estos obstáculos impedirán el paso pero no la línea de visión.

## Despliegue

Primero el jugador mercenario despliega a Meldo en su zona de despliegue. Después el jugador skaven despliega a Riskett.

Se lanzará 1D6 para comprobar quien comienza primero.

## Victoria

Si Riskett muere en combate se considera que el jugador mercenario gana el enfrentamiento. En cualquier otro caso se considera que es el jugador Skaven quien gana el enfrentamiento.

## Puntos de conquista

Si el jugador mercenario gana el enfrentamiento, gana un punto de conquista y los skavens restan un punto de conquista.

## Puntos de héroe y puntos de recursos

El jugador Skaven una vez por turno el jugador skaven puede decidir

gastar un punto de recursos para realizar una de las siguientes acciones:

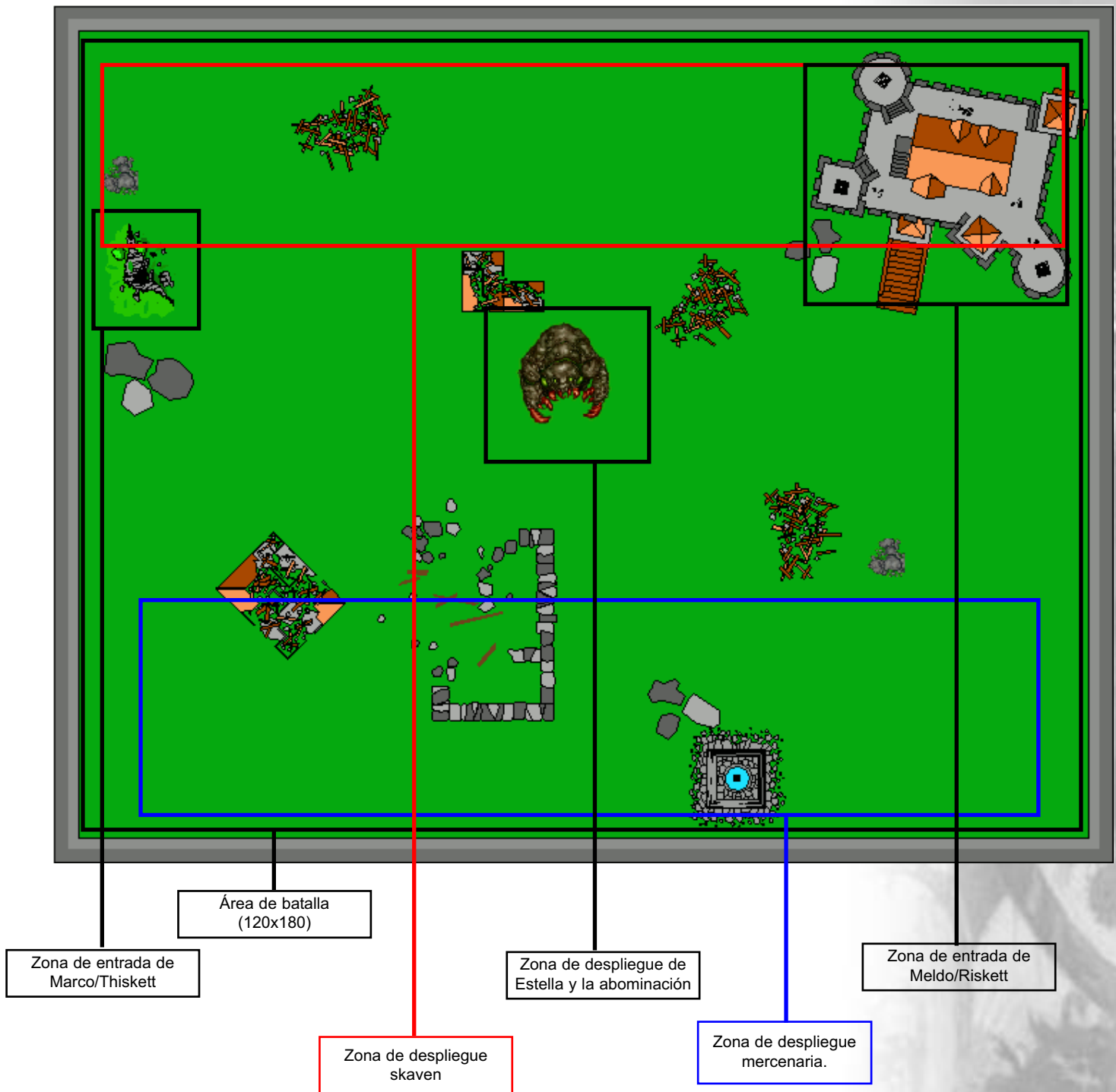
**“Negro pelaje, negro corazón” (1 punto):** Ese turno Riskett se ve bajo la regla especial Furia Asesina.

**“Guerrero sin par” (1 punto):** Durante la fase de combate Riskett atacará primero sin importar las circunstancias y todos sus ataques impactarán automáticamente.

El jugador mercenario podrá realizar las siguientes acciones:

**Gran espadachín (1 punto):** Meldo adquiere la habilidad de Golpe Letal.

**No voy a rendirme (1 punto):** Meldo recupera todas sus heridas.



## El escenario

Batalla campal con medidas estandar (120x180). Las áreas de despliegue serán las estipuladas por una batalla campal.

## Jugador mercenario

El jugador mercenario controlará un ejercito mercenario de 1500 puntos. Adicionalmente también controlará a Estella (de forma gratuita) y podrá controlar opcionalmente una unidad de lanzas de Myrmiddia (cuyo coste sí se contabilizará en los 1500 puntos). Sin embargo no podrá incluir héroes de tipo comandante.

## Jugador Skaven

El jugador skaven controlará un ejercito skaven sin restricciones de 2000 puntos. Sin embargo no podrá incluir personajes de tipo comandante ni personajes especiales. Adicionalmente el jugador skaven controlará una Abominación sin coste alguno.

## Duración de la batalla

Máximo de seis turnos.

## Escenografía

El escenario contará con un castillo y una entrada a una cueva que contarán como obstáculos (ver posición en el mapa). Por lo demás se puede incluir escenografía de ruinas de ciudad humana de forma normal.

## Despliegue

La abominación y Estella se desplegarán uno frente al otro en el centro de la batalla (ver posición en el mapa). El resto de tropas se desplegarán de forma normal.

Se determinará quien empieza de la forma normal.

## Reglas especiales

Esta batalla es paralela a los dos enfrentamientos de Meldo y Marco contra Riskett y Thiskett. El resultado de ambos enfrentamientos tendrá sus consecuencias.

**Llamas y sombras:** Durante el inicio del turno posterior al término del combate entre Marco y Thiskett, éste aparecerá el ganador por la apertura de cueva en flanco del mapa (ver posición en el mapa). Si gana Marco aparecerá junto a las tropas comandadas por Enrico Marcelli, un total de veinte duelistas que el jugador mercenario podrá repartir como quiera siempre que

cumpla los mínimos necesarios de la creación de una unidad. En cambio si Thiskett es el vencedor del combate aparecerá junto a un total de 3D6 clones-sombra.

**Espadas y voluntad:** Durante el inicio del turno posterior al término del combate entre Meldo y Riskett, éste aparecerá en el campo de batalla en cualquier punto en contacto con el castillo desplegado en el flanco skaven (ver posicionamiento en el mapa). Si gana Meldo, automáticamente y mientras Meldo permanezca en el campo todos las unidades y personajes mercenarios pueden usar el liderazgo de Meldo. Además Meldo hará las veces de un pagador adicional (ver reglas en el libro de ejército). Si por contra el combate lo gana Riskett, todas las tropas skavens pueden automáticamente usar el liderazgo de Riskett sin importar la distancia (sin embargo este no se verá aumentado por el modificador por filas). Adicionalmente todas las unidades de guerreros alimaña se vuelven tozudas.

## Victoria

Se contarán los puntos de victoria de forma normal. Si considera que la baja de Meldo, Marco, Estella, Riskett y Thiskett como 500 puntos de victoria. Si Estella vence a la abominación sin ayuda conseguirá 500 puntos en vez del coste en puntos de la abominación.

**Puntos de conquista:** Si el jugador mercenario gana el enfrentamiento, gana tres punto de conquista y los skavens restan tres punto de conquista.

## Puntos de héroe y puntos de recursos

El jugador Skaven una vez por turno el jugador skaven puede decidir gastar un punto de recursos para realizar una de las siguientes acciones:

**“El Poder de la Sombra” (1 punto):** Ese turno Thiskett puede generar 1D6 clones-sombra en vez de lo habitual.

**“Allí donde llegue la sombra, llegaré yo” (1 punto):** durante la fase de movimiento de ese turno Thiskett se puede teleportar a cualquier punto del escenario de batalla en el que se halle.

**“Negro pelaje, negro corazón” (1 punto):** Ese turno Riskett se ve bajo la regla especial Furia Asesina.

**“Guerrero sin par” (1 punto):** Durante la fase de combate Riskett atacará primero sin importar las circunstancias y todos sus ataques impactarán automáticamente.

**“Yo soy el jefe” (1 punto):** Durante un turno todas las unidades del ejercito Skaven se vuelven tozudas.

Adicionalmente el jugador skaven puede sacrificar un punto de recurso a cambio de 200 puntos adicionales en la creación del ejercito.

El jugador mercenario podrá realizar las siguientes acciones:

**Compartid mi dolor(1 punto):** Justo antes de la fase de combate Estella causa un impacto directo de F5 a todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con ella. Después de dichos impactos se realiza la fase normal de combate.

**Curación de la Diosa(1 punto):** Estella recupera inmediatamente una herida. Además esta herida no se contabiliza para el resultado del combate.

**Canto a Myrmiddia(1 punto):** Todas las tropas mercenarias son inunnes a desmoralización durante el turno en que se gaste el punto de héroe.

**Tocada por Myrmiddia(1 punto):** Estella durante un turno completo tendrá activas todas las oraciones de Myrmiddia a la vez.

**Fuego (1 punto):** Durante la fase de magia Marco libera el Fuego. Coloca la plantilla pequeña de artillería centrada en Marco. Todas las miniaturas (excepto Marco) que queden dentro del área de acción reciben un impacto directo de F6.

**No podréis conmigo (1 punto):** Marco recupera 1D3 heridas.

**“Guerrero sin par” (1 punto):** Durante la fase de combate Riskett atacará primero sin importar las circunstancias y todos sus ataques impactarán automáticamente.

**Gran espadachín (1 punto):** Meldo adquiere la habilidad de Golpe Letal.

**No voy a rendirme (1 punto):** Meldo recupera todas sus heridas.

**Señor de Lanzas (1 punto):** Todas las unidades mercenarias se vuelven inmunes a desmoralización durante un turno.

## Personajes y tropas

### La Lanza de Myrmiddia



|                    | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Lanza de Myrmiddia | 4 | 6  | 5  | 4 | 4 | 3 | 6 | 4 | 9 |

**Coste:** 250 puntos

**Equipo:** armadura ligera, lanza y escudo.

**Tipo de unidad:** Infantería.

**Reglas especiales:** La Lanza de Myrmiddia tiene activas y permanentes todas las oraciones a Myrmiddia (golpe letal y golpe letal heróico, inmune a desmoralización, tirada de salvación especial de 4+, +1F (no contemplado en el perfil de atributos)). Además a todos los efectos se consdiera una Lanza de Myrmiddia.

### Marco



|       | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Marco | 4 | 4  | 4  | 4 | 4 | 3 | 6 | 4 | 7 |

**Coste:** 365

**Equipo:** Brazos ardientes (Armas de mano). Todos sus ataques son Flamígeros y Ataques Mágicos.

**Tipo de unidad:** Infantería

**Objetos mágicos:** Ninguno

**Reglas Especiales:**

*El Poder del Fuego:* Marco es un hechicero de nivel 1. Señor del Conocimiento (Fuego).

*El Fuego me da alas:* Marco puede Volar.

*Nada puede tocarme:* Al inicio de la fase de combate, toda miniatura en contacto peana con peana con Marco recibe automáticamente un impacto de F4.

*Temen al fuego, no a mi:* Marco no puede unirse a ninguna unidad y no puede ser el general de ningún ejercito.

*Hermanos de Lanza:* Si Estella y Meldo están en el campo de batalla, Marco se vuelve tozudo.

### Estella



|         | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Estella | 4 | 6  | 4  | 4 | 4 | 3 | 6 | 3 | 8 |

**Coste:** 140

**Equipo:** armadura ligera, escudo, lanza.

**Tipo de unidad:** Infantería

**Objetos mágicos:** Ninguno

**Reglas Especiales**

*Lanza de Myrmiddia:* Las lanzas de Myrmiddia pueden lanzar su lanza; se consideran Armas arrojadizas pero con un alcance de 8UM y, además, el disparo es mágico.

*Oraciones de Myrmiddia:* Estella es una Lanza y por tanto puede usar las oraciones de Myrmiddia. Estella puede usar una oración por turno, sin usar dos veces seguidas la misma oración.

*Hermanos de Lanza:* Si Meldo y Marco se encuentran en el mismo escenario de batalla que Estella, ésta se vuelve Tozuda.

### Meldo



|       | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L  |
|-------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Meldo | 4 | 6  | 4  | 4 | 4 | 3 | 6 | 3 | 10 |

**Coste:** 140

**Equipo:** armadura pesada, arma de mano y escudo.

**Tipo de unidad:** Infantería

**Objetos mágicos:** Ninguno.

**Reglas Especiales**

*Señor de Lanzas:* Meldo siempre será el General del campo de batalla en el que se encuentre, independientemente de condiciones anteriores.

*Bandera roja:* Si Meldo llega a las 0 heridas o menos, coloca un marcador en el lugar donde haya muerto. Al terminar el turno, haz un chequeo de Liderazgo de Meldo (L10); si lo supera, vuelve a levantarse con 1 herida. En el próximo turno Meldo podrá moverse y atacar de forma normal.

*Hermanos de Lanza:* Si Estella y Marco se encuentran en el mismo escenario de batalla que Meldo, éste se vuelve Tozudo.

## Maestro de la Espada Errante

|                 | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L  |
|-----------------|---|----|----|---|---|---|---|---|----|
| Príncipe elfico | 5 | 7  | 6  | 4 | 3 | 3 | 8 | 4 | 10 |

**Coste:** 197 puntos

**Equipo:** arma a dos manos.

**Tipo de unidad:** Infantería

**Reglas especiales:** Rapidez de Asuryan (siempre ataca primero), valor familiar (ignora el pánico cuando lucha contra Elfos Oscuros).

**Objetos mágicos:** Armadura de la Fortuna (ver reglamento de Warhammer).

## Berlon Vencebestias

|                     | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Berlon Vencebestias | 6 | 5  | 3  | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 8 |

**Coste:** 157 puntos

**Equipo:** Espada larga catayana (poder de penetración, HA+1, I+1), armadura pesada.

**Tipo de unidad:** Infantería monstruosa.

**Reglas especiales:** Miedo, Vencebestias (Inmune a psicología; además, contra objetivos grandes, gana Heridas Múltiples (2)).

## Hendarf Hëinf

|               | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Hendarf Hëinf | 4 | 3  | 4  | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 7 |

**Coste:** 145 puntos

**Equipo:** Arma de mano, *Rifle largo de Hëinf* (no es un objeto mágico).

**Tipo de unidad:** Infantería.

**Magia:** Es un hechicero de nivel 2 que usa el saber del Metal.

*Rifle largo de Hëinf.* Es a todos los efectos un rifle largo de Hochland (tiene la regla Francotirador). Además permite a Hendarf utilizar varios tipos de munición preparada especialmente por él. Cada munición se puede usar una única vez por batalla.

*Munición perforante:* Cuenta como un disparo de Lanzavirotes pero alcance 36UM.

*Munición explosiva:* El impacto causa Heridas Múltiples (1D6).

*Munición de precisión:* El disparo adquiere la habilidad de golpe letal.

*Munición de metralla:* Se coloca una planitlla de lágrima a partir de Hendarf. Todas las miniaturas cubiertas total o parcialmente reciben un impacto de F4.

*Munición agonizadora:* Si impacta, la unidad debe efectuar un chequeo de Pánico.

*Munición de red:* Lanza una red. Si impacta, la unidad objetivo no puede mover de forma voluntaria en su siguiente turno.

## Señor de Clan Riskett

|                    | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Señor de la guerra | 5 | 6  | 4  | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 7 |

**Coste:** 190 puntos

**Equipo:** armadura pesada, arma de mano y arma de mano adicional.

**Tipo de unidad:** Infantería.

**Objetos mágicos:** Ninguno.

**Reglas Especiales:** ¡Por patas! (huye y persigue 1UM adicional), La fuerza del número (ver libro Skavens), Coraje mezquino (ver libro Skavens).

*Instinto guerrero:* Riskett tiene un instinto de lucha sin par, capaz de avisarle de cualquier situación con respecto a la guerra y la lucha. Riskett tiene una tirada de salvación especial de 4+.

*Ansia de lucha:* Riskett (y la unidad a la que se una) es indemorizable.

## Vidente Gris Thiskett

|              | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Vidente Gris | 5 | 3  | 3  | 3 | 4 | 3 | 5 | 1 | 7 |

**Coste:** 365

**Tipo de unidad:** Infantería.

**Magia:** Hechicero de nivel 4. Puede elegir entre usar el Saber de las Sombras, los Hechizos Ruinosos o Hechizos de Plaga. Se considera Señor del Conocimiento del saber que elija.

**Equipo:** armadura pesada, arma de mano y escudo.

**Objetos mágicos:** Ninguno.

**Reglas Especiales:** ¡Por patas! (huye y persigue 1UM adicional), La fuerza del número (ver libro Skavens), Coraje mezquino (ver libro Skavens).

*Clones-sombra:* Cada turno Thiskett puede invocar 1D3 clones sombra. Estos clones se unirán a él como una unidad. Cada clon-sombra tiene el mismo equipo y atributos que Thiskett pero con una única herida; y no pueden usar ni sus habilidades especiales ni lanzar hechizos. Los clones-sombra eliminados no contarán ni para los puntos de victoria ni para el resultado del combate, y mueren si Thiskett muere.

*Jinete de sombras:* Thiskett puede volar.

## Lanzas de Myrmiddia

|                    | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------------|---|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Líder de unidad    | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 8 |
| Lanza de Myrmiddia | 4 | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 7 |

**Coste:** 10 puntos por miniatura.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Tipo de unidad:** Infantería.

**Equipo:** armadura ligera, escudo, lanza.

**Opciones:** Una Lanza de Myrmiddia se puede transformar en una líder de unidad por +15 puntos. Puedes transformar una Lanza en músico por +5 puntos, y otra en Portaestandarte por +10 puntos.

### Reglas Especiales

**Lanza de Myrmiddia:** Las lanzas de Myrmiddia pueden lanzar su lanza; se considera un arma arrojada de alcance 8UM y que cuenta como ataque mágico.

**Oraciones de Myrmiddia:** La unidad de Lanzas puede entonar una oración al principio de turno (debe elegir una oración al principio de su turno; los efectos duran hasta su siguiente inicio de turno), y NO se puede entonar la misma oración dos turnos seguidos. El efecto depende de la plegaria:

- *Myrmiddia, dale a mis ojos tu clarividencia:* Las Lanzas de Myrmiddia obtienen golpe letal y golpe letal heroico.

- *Myrmiddia, dame tu valor:* Las Lanzas son indesmoralizables.

- *Myrmiddia, soy tu escudo:* Las Lanzas obtienen tirada de salvación especial de 4+.

- *Myrmiddia, soy tu lanza:* Las Lanzas de Myrmiddia obtienen +1F.

## Agradecimientos

Me gustaría dar mi más sincero agradecimiento a:

- A Namarie por ayudarme con las unidades, los perfiles de atributos, las reglas de octava edición (yo me quedé en la sexta) y por no mandarme "allí donde no brilla el Sol" cada vez que le venía con preguntas sobre el tema.

- A Gerardo, Tomeu y Jesús (de 00Podcast), a Threkk, a Undomain, a McAllus y a Alicia de Andrés por leerse los relatos y ayudarme a mejorarlo

- A Pedro (Vehrka) por aconsejarme en la elaboración de mapas.

- A Alicia no sólo por leerse el tocho que son los relatos, sino por las fantásticas ilustraciones que se dignó a hacer.

- A mi mujer por no mandarme "Allí Donde No Brilla El Sól Ni Nada Que Se Le Parezca" cada vez que le decía algo sobre ponerme a teclear o a maquetar y por el suministro constante de cafeína.

- A todos vosotros por tener la santa paciencia de esperar tanto tiempo a que salga el especial mercenarios.



# DARK HERESY

Por Gaueko

No creo equivocarme si digo que una de las cosas que más se ha echado en falta durante los últimos años es un juego de rol ambientado en el universo de Warhammer 40K. Fueron varios los parches y reglamentos aparecidos en la red que adaptaban otros sistemas para poder jugar en la "galaxia donde sólo hay guerra", pero se echaba en falta un juego "profesional". El universo del cuadrigesimoprimer milenio, y su ambientación gótica y oscura, son ideales para ambientar una aventura rolera... así pues, ¿por qué ha tardado tanto la llegada de este Dark Heresy?



El éxito de la nueva edición de Warhammer Fantasy hacía pensar en que por fin Games Workshop se fijaría como meta un juego de rol ambientado en su línea futurista. Y los amantes del 40K celebramos con alegría al anuncio oficial de la creación del juego, y con más alegría aún que una empresa tan pujante como es Edge se hiciera cargo de la línea en su versión española. ¿La espera ha merecido la pena? ¿El resultado es digno de los súbditos del Trono Dorado? Cíñete la servoarmadura, empuña el bolter, eleva las plegarias necesarias para resguardar tu alma y comprobémoslo;

adentrémonos en el mundo que nos depara Dark Heresy...

## **Manual y primeras impresiones**

Al quitar el plástico del reglamento lo primero que salta a la vista es la fabulosa portada (y contraportada) de Clint Langley: oscura, lúgubre y con un omnipresente tono rojizo que te hace pensar en sangre, mucha sangre; tal y como es el universo del 40º milenio. El libro es un grueso tomo de tapa dura, bien maquetado y con un estilo interior, y un juego de

ilustraciones, que da una idea muy precisa de como es el Imperio del Hombre al jugador no familiarizado con esta ambientación. He leído en algún sitio que la encuadernación tiende a abrirse por el centro, pero en el manual que tengo no he visto que ocurra... aún así, es un defecto muy típico a día de hoy en todo tipo de manuales extensos.

El estilo de las reglas recuerda desde el primer momento al reglamento del JdR del W.Fantasy. Es un hecho innegable el que se han basado en él pero tampoco es un calco completo; se han corregido varios puntos flacos del





al menos los Traidores para poder ser usados como algún adversario de categoría.

Analicemos más en detalle el juego...

## Personajes

El libro está preparado para jugar con humanos que compondrán un grupo de agentes al servicio de un inquisidor. La naturaleza de los Ordos (ramas de la inquisición) es suficientemente amplia como para poder ambientar decenas de aventuras, desde aquellas que se basan en oscuras y arriesgadas investigaciones hasta las más simples que se basan en violencia directa.

Las profesiones son variadas y amplias, contando con una denominación base (adepto, arbitrador, tecnosacerdote...) y luego varios niveles en los que se dividen cada una. Así, un arbitrador de nivel 1 es un Cadete, mientras que uno de nivel 4 un Investigador. A diferencia del W.Fantasy, aquí no se puede saltar de una profesión a otra y, una vez elegida una, ha de seguirse hasta el final, siendo la única posibilidad de evolución seguir el camino de niveles que esta ofrece. Es una solución un tanto cerrada y obliga a pensar con detenimiento qué se quiere hacer con el personaje. De todas maneras, las profesiones ofrecen un buen número de aumentos de atributos, talentos y habilidades; y la variedad es amplia, pues un personaje puede comprar dichas mejoras de cualquiera de los niveles que haya recorrido. Además, este avance se hace automáticamente al alcanzar un número dado de puntos de experiencia: se lleva un lista de los puntos totales acumulados por el personaje, que indica su nivel como profesional, y una lista de los puntos que no aún no han sido usados para comprar una mejora. Es el número total el que indica el nivel en que se haya el personaje. Siguiendo el ejemplo del Arbitrador, este empieza como Cadete y, al alcanzar los 500 pto de experiencia, sube automáticamente a Agente, sin necesidad de pagar nada por acceder a esta nueva profesión; todos sus puntos podrán ser destinados exclusivamente a la mejora del personaje.

Los detalles como la procedencia, aspecto, curiosidades del historial, etc. pueden ser elegidos de una lista, inventados o elegidos al azar. Puede ser una idea un poco subjetiva pero la opción de la aleatoriedad me parece un procedimiento un poco "carca", más típico de juegos de rol de

mismo aunque sin poder evitar tampoco algunas de sus pegas.

Los capítulos están organizados de una manera lógica, empezando por el grupo de ellos que se dedica a la creación de personajes (atributos, profesiones, habilidades, etc.), al equipo y armamento, y a los poderes psíquicos. A esto le sigue la parte dedicada a las reglas de juego en sí, corto en conjunto pero suficientemente amplio para cubrir la mayor parte de situaciones a las que nos enfrentemos. Finalmente tenemos un grupo de capítulos dedicados a la ambientación, donde nos es explicado como es el Imperio, la Inquisición y el Sector Calixis (la ubicación "oficial" del juego). Cierra el manual un capítulo dedicado a antagonistas, con reglas para la creación de mutantes y alienígenas, y una aventura de iniciación.

El libro, por lo tanto, está pensando para facilitar la lectura "de

tirón", pero por esa misma manera de organizar la información puede llegar a ser algo oscuro cuando se quiere buscar un dato concreto. Esto está parcialmente subsanado con la pantalla del DJ (Director de Juego) y las típicas tablas resumen.

En cuanto al contenido del libro, a primera vista se echan en falta algunas reglas. Sí que es verdad que un mundo tan abierto como es este tiene quizás demasiadas posibilidades para ser cubiertas por el reglamento básico, pero alguna regla de vehículos para poder escenificar persecuciones, blindajes, combates de naves, etc. creo que habría sido muy necesario, así como una descripción, aunque fuera superficial, de las principales civilizaciones que conviven con la de la humanidad en la galaxia. ¡Y marines!, aunque no pudieran ser cogidos como personajes, se echa en falta no ver las características de los Marines Leales, o

hace unos años. De todos modos, al ser un opción el tema no tiene mayor importancia y las tablas pueden ser usadas como inspiración si el jugador no quiere tentar al destino.

El lugar del que procede el personaje influye en las características y en las profesiones a las que tiene acceso. Así mismo, cada nativo cuenta con una serie de Rasgos: reglas especiales que reflejan su entorno (ventajas en su mayor parte, aunque también hay algo negativo, claro está). Así, por ejemplo, un ciudadano procedente de un mundo colmena tiene el Rasgo "Alerta", que le confiere un +1 a la iniciativa, "Cavernas de Acero", con el que la habilidad Competencia Tecnológica es básica para él, etc. Como dato negativo, "Urbanita" le da un penalizador si no está en entornos más o menos cerrados.

Las características principales son las básicas de Warhammer: Habilidad de Armas HA, Habilidad de Projectiles HP, Fuerza F, y Resistencia R; con algunos añadidos como son Inteligencia, Percepción, Voluntad y Empatía, todas ellas bastante descriptivas en su naturaleza. La mayor parte de las tiradas se resuelven con ellas y un dado de 100. Aunque algunas se basan directamente en la característica, la mayoría están supeditadas a una habilidad relacionada a su vez con una característica: si se tiene adquirida dicha habilidad, la tirada es normal; si no se tiene, es imposible hacer la tirada a no ser que se trate de una habilidad básica, en cuyo caso está permitido pero usando sólo la mitad de la característica. Así, para usar un arma láser se tira directamente la HP. En cambio, para hallar una pista en una habitación donde ha habido un robo, se usará Buscar, una habilidad básica relacionada con la característica Percepción. Si se tiene elegida la habilidad Buscar, la tirada se hará contra el valor completo de Percepción; si no se cuenta con ella, podrá usarse Percepción a mitad de su valor. Si en vez de ello se quería entrar forzando la cerradura, se habría usado Seguridad (relacionada con la característica Agilidad), pero al no ser básica sólo se podría usar habiendo pagado por la habilidad.

Las habilidades han de ser compradas pagando puntos de experiencia y eligiéndolas de la lista disponible en el nivel de la profesión en que nos hallamos o en alguna anterior. Es posible comprar también mejoras a nuestras características, pagando un precio mucho mayor, claro, pues en

esos casos el incremento se aplica a todas las tiradas basadas en ellas. Existe, además, la posibilidad de optar a habilidades no incluidas en tu profesión o nivel si hay una explicación plausible para ello: en dicho caso el DJ deberá aprobar la mejora e indicará los puntos que se deberán invertir. Es una regla interesante que permite limitar el "encorsetamiento" de las profesiones, dando una mayor riqueza y variedad al personaje (y siempre que no se abuse de ella...).

Como complemento a las Habilidades, contamos con los Talentos: capacidades o habilidades especiales que pueden ser adquiridas siempre que se cuente con los requisitos previos para ello. Con ellas podemos hacer cosas imposibles para el resto de las personas (capacidades psíquicas, por ejemplo), hacerlas de manera excepcionalmente mejor (ambidiestro, recarga rápida...) o contar con atributos por encima de la media. Al igual que las habilidades, podremos optar a ellas según nuestro nivel y profesión.

## Equipo y armamento

En esta parte del libro se hace un exhaustivo análisis del armamento usado en el Imperio: armas primitivas, pistolas y fusiles de tecnología láser, de proyectiles sólidos, las (como no) sagradas armas bolter... Hay una serie de propiedades especiales de cada una que reflejan su naturaleza y ventajas (o desventajas). Aunque la gente pueda pensar lo contrario, las armas a distancia no roban protagonismo a las de cuerpo a cuerpo, pues algunas de ellas son poderosas y hay una serie de ataques especiales aplicables en cortas distancias que harán que un jugador inteligente lleve algo para "el tú a tú".

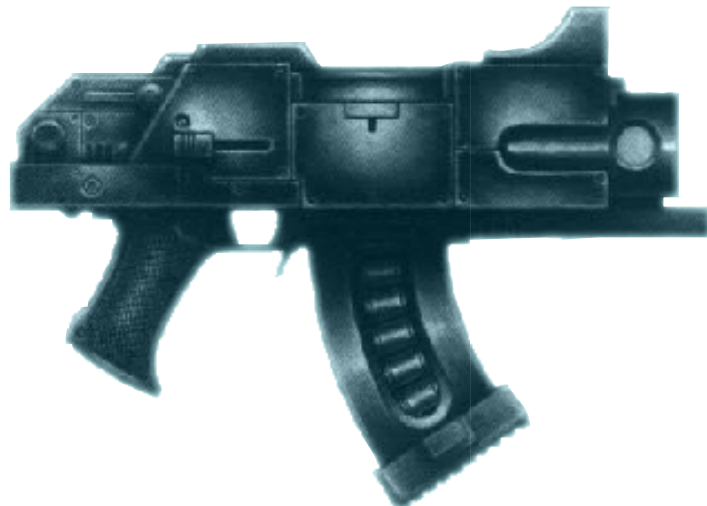
El daño de las armas está basado en el dado de 10, infligiendo 1d10 (o 1d5) más un bonificador base.

Las propiedades especiales modifican el daño potencial del arma. Para muestra un botón: una espada normal hace 1d10 de daño, teniendo las reglas Equilibrada (+10 a parar) y Primitiva (los blindajes modernos duplican su valor contra ella). La Espada Sierra, en cambio inflige 1d10+2 y es una arma Equilibrada y Desgarradora (el usuario puede tirar un dado adicional de daño y desestimar el más bajo).

Aparte de estas propiedades especiales, hay mejoras y modificaciones para las armas: munición de punta hueca, filo monomolecular... no hay nada como una buena herramienta tuneada.

Y como siempre van de la mano, tras las armas se explican los blindajes, verdaderamente recomendables si se quiere sobrevivir. No se puede decir que se trate de un juego marcadamente realista en cuanto al daño y la muerte, pero morir no es difícil y la mejor manera de evitarlo es poniendo algo entre "eso que hace daño" y tú. Veremos una selección amplia, desde los anticuados blindajes de cuero hasta las ansiadas servoarmaduras, pudiendo reflejar perfectamente todo lo que hay en el Imperio, que tanto puede ser artículos medievales como avanzada (y semi olvidada) tecnología punta.

Aquí decir que a más de uno le van a defraudar las armas bolter y las servoarmaduras... el daño de las primeras no es tan elevado como parece indicar su descripción y las segundas no parecen hacer honor a su famosa leyenda que las describen como maravillas consagradas capaz de soportar un castigo sobrehumano; pero el manual recalca que se trata de modelos "civiles", diferentes de los del Adeptus Astartes. Seguramente las versiones militares standard sean similares, con algo más de autonomía en el caso de las servos, pero dejando



en el tintero versiones más poderosas para equipar a los marines espaciales

También hay un apartado que habla de una serie de productos variados (focos psíquicos, pictograbadores, combiherramientas, vestimentas, drogas etc.) que son de utilidad y nos permiten hacernos una idea de la tecnología imperial de andar por casa, junto con algunas tablas de servicios comunes. Se me hace una lista escasa, sin dibujos ni descripciones detalladas, que no servirá demasiado para captar el ambiente a aquellas personas que no familiarizados con el universo del W40K

Cerrando el capítulo de equipo contamos con la parte dedicada a cibertecnología. Tampoco se le dedica demasiadas páginas pero se refleja bien el estilo de de la biónica imperial, existiendo desde caros implantes barrocos pero de alta calidad, que incluso mejoran la parte a sustituir, hasta otros con capacidades más limitadas y aspecto basto, casi impropio de una “civilización espacial”.

### **Psíquica**

Los poderes psíquicos tienen su propio espacio en el libro aunque a nivel de reglas sean Talentos. Se les dedica bastante espacio, describiendo sus

reglas, peligros y las diferentes disciplinas en que se organizan. Usar el potencial psi es peligroso, pues el usuario “se abre” a la dimensión de la Disformidad, donde acechan entes inmateriales (demonios...) que pueden aprovechar a los hombres de voluntad débil para entrar en la dimensión física, ya sea en su forma natural o mediante la posesión del desgraciado que haya atraído su atención. Además, sin llegar a estos extremos hay veces que la energía invocada puede crear fenómenos extraños, a veces inofensivos y otras veces dañinos para el usuario o la gente que se haya en las inmediaciones.

Pero el poder al que se tiene acceso compensa estos riesgos... al menos la mayoría de las veces. (^\_^)

Los “hechizos” o poderes a los que se tiene acceso son tratados como habilidades independientes: si se tienen los requisitos suficientes y se paga los puntos de experiencia que cuestan, se compran y pueden ser usados desde ese momento como si fueran una habilidad más. Su uso no se basa en las tiradas normales, sino que el nivel de psiónica que se posea indica los dados máximos que pueden tirarse para invocar un poder, sumando el resultado y teniendo que superar una dificultad básica. Cuanto mejor sea la tirada y más se supere dicha dificultad, más potente es el poder (en términos de alcance, efectividad, etc.) . Para representar el peligro de jugar con la disformidad, está presente la regla de que, en caso de sacar un 9 en alguno de los dados usados en el poder psíquico, pueden ocurrir fenómenos inusuales (al más puro estilo poltersgeist ) o incluso incidentes peligrosos (pudiendo llegar hasta la teleportación del psíquico a la disformidad o su posesión por parte de un demonio). Cuantos más dados se tiren más probabilidades de sacar nueves, y más tiradas a hacer en la tabla de problemas...

Esta regla y la tablas de problemas y peligros de la disformidad me parece un tanto basta. En cuanto se use más de un dado para invocar un poder, las probabilidades de que ocurra algo raro empiezan a dispararse. Además, si se apilan efectos puede darse una abanico de sucesos que a veces sean completamente inapropiados por la escena o incluso algo cómicos.

Y sobre la lista de poderes disponibles, creo que comparten el mismo problema que la magia en Fantasy: pueden llegar a ser



extremadamente poderosos, pero cuesta llegar a ese nivel. Se echa en falta un punto intermedio... una serie de poderes básicos más amplios, variados y útiles (muchos de los iniciales parecen casi de adorno), y quizás la posibilidad de acceder a poderes serios con más facilidad. Porque se empieza sabiendo pocos poderes, con acceso a un listado no siempre útil y que nos obliga a subir varios niveles antes de poder aspirar a algo con potencial. Y en un juego donde se puede morir con cierta facilidad (y más en el caso de profesiones no orientadas al combate) eso no siempre compensa.

## Reglas

Como ya hemos adelantado en el apartado de habilidades, las reglas de DH están basadas en un sistema porcentual. Las tiradas se realizan contra un atributo o característica que puede tener un valor entre 0 y 100: si el resultado es igual o inferior, hay éxito; si el resultado es mayor, no se consigue nada.

Los éxitos y fracasos pueden ser de varios niveles: por cada 10 ptos que se pase la tirada, el éxito es mayor. Esto es un elemento básico de las reglas, pues aplicado en casi todas las situaciones se convierte en un baremo muy útil para que el DJ pueda determinar lo bien que se ha realizado una acción. Saber cosas como qué grado de información han podido recabar los pjs (Personajes Jugadores), lo bien que han realizado ese arreglo de emergencia en un vehículo, lo mucho o poco que pasan desapercibidos con ese disfraz de cultistas, por poner unos pocos ejemplos, son sencillas de esta manera. Para las tiradas fallidas existe la misma regla: fallar la tirada de Escalar por unos cuantos puntos significa que no se halla manera de continuar adelante; fallarla por 3 niveles significaría que el personaje pierde el asidero y cae al vacío. Es una manera más realista y menos caprichosa de lograr "críticos y pifias".

Una parte fundamental de las tiradas son los bonificadores. Las características de los personajes no son de primeras muy elevadas, y aún invirtiendo en ellas puntos de experiencia el máximo a las que poder desarrollarlas está limitado por la cifra con que se comience. Por ello es muy importante que el DJ aplique bonificadores de situación. Una tirada sin más se supone que refleja una situación de tensión y riesgo, por lo que poder realizarla para cosas relativamente sencillas, o en un contexto



calmado o controlado, debería contar con bonificadores positivos. Así mismo, los malus (o bonos negativos) deben ser usados con cuidado; es preferible no abusar demasiado de ellos y limitar lo conseguido mediante los niveles de éxito: es más satisfactorio para un jugador arañar algo en una tirada, aún sabiendo que hay más para conseguir, que no lograr nada en absoluto por la dificultad añadida.

## Combate

El combate sigue la tónica de muchos juegos de la última hornada: los pjs pueden hacer un acción cada asalto, y las posibles cosas a hacer entran dentro de la categoría de "media acción" o "acción completa"... es decir, se puede hacer una o dos cosas por turno dependiendo del grado de complejidad de las mismas. Por ejemplo, moverse cuenta como media acción y disparar una pistola láser también, con lo que uno puede desplazarse unos metros y pegar un tiro. Si en cambio queremos disparar una ráfaga automática, se considera un acción completa y, en caso de llevarla a cabo, no podremos hacer nada más. A todo esto, siempre se cuenta con una acción de esquivar gratuita cada asalto para poder evitar/parar un ataque (cuerpo a cuerpo o proyectiles) que recibamos...

Aparte de las acciones básicas de combate (atacar y esquivar/parar), contamos con maniobras que nos pueden otorgar bonificaciones o resultados especiales a nuestro ataque. Así, por ejemplo, la acción completa Postura Defensiva, nos permite restar un -20 a la HA del enemigo, o la acción media Apuntar nos da un bono de un +10 a nuestra HA o HP.

Los diferentes daños recibidos van acumulándose. Mientras estos no superen el número de heridas que tiene el pj, se supone que son daños más o menos superficiales, que pueden doler, pero no representan un riesgo para la vida. Una vez los puntos de daño superen ese número, entramos en terreno mortal: se ha de tirar en una tabla de críticos para ver que tipo de herida grave se ha recibido. Cada impacto adicional obliga a volver a tirar, acumulándose a las anteriores. Estas tiradas terminarán con la muerte en el peor de los casos, y con secuelas y amputaciones varias en el mejor de los mismos...

Además, no sólo el daño físico está presente en el combate; un personaje también puede caer debido a la Fatiga. Ciertos ataques, críticos y poderes psíquicos pueden causar diferentes niveles de Fatiga. La cantidad que se puede resistir está determinada por la Resistencia: superar ese nivel



origina que el personaje caiga inconsciente...

Y aunque no es tan probable que sea debido al combate, también es posible para un personaje recibir daño mental en forma de Puntos de Locura y Corrupción. Determinadas situaciones o seres pueden atemorizar a los personajes, en cuyo caso han de sobreponerse mediante la tirada pertinente. Fallar el Miedo puede conmocionar al desdichado, resultando en penalizadores o en shocks que le dejen indefenso. Por otro lado, los peligros y abominaciones a las que deben enfrentarse los pjs pueden afectar su salud psicológica y producir traumas mentales: determinados sucesos exigen una tirada para ver como responde el pjs ante ellos. Fallarlos hacen aumentar los Puntos de Locura, y a la larga traen consigo trastornos cada vez más graves.

Son muchas las maneras de “acabar” en el cuadragesimoprimer milenio... y no siempre la muerte es la peor de ellas.

El combate está bastante orientado a ser representado mediante mapas cuadrículares y miniaturas, pues es la manera idónea de poder aplicar todos los rangos y acciones de manera clara y equilibrada, aunque perfectamente puede hacerse con un simple dibujo y unas anotaciones,

dejando al DJ la potestad para indicar alcances y rangos de movimiento.

## **Miniaturas**

*(¿qué hacer con los otros juegos de “muñequitos” ^\_^)*

¿Y qué puedo hacer con las minis de Warhammer 40.000 excelentemente pintadas que tengo en las vitrinas? Muy fácil, usarlas... DH es un juego que permite utilizar de manera muy sencilla las miniaturas y la escenografía de Warhammer. Las distancias y desplazamientos están estipuladas en metros, con la idea de utilizar bases rectangulares a modo de tablero; ahora bien, nadie nos impide cambiar los cuadros por un escenario tridimensional y un metro. Claro que es posible que haya que hacer pequeñas modificaciones y pensar alguna regla de la casa que cubra vacíos dejados por ese cambio de escenario, pero es a priori tremendamente sencillo.

Además, poder combinar la partida rolera de DH con una batalla a gran escala de warhammer 40K, epic o Battlefleet Gothic es una gozada. Si el mundo imperial donde se hallan tus jugadores es sometido a un ataque relámpago por parte de naves incursoras del Caos, no hace falta que esperes a que tu DJ (Director de Juego) determine el transcurso de la batalla: vívelo directamente escenificando la lucha en la órbita exterior del planeta a

lo largo de la tarde con algunas minis de Gothic. Así mismo la similitud entre las características de DH y de W.40K permite crear y amoldar personajes de un sistema a otro: puedes crear una ficha de los personajes adaptada al juego de minis, ponerlos al frente de un batallón de la Guardia Imperial y meterlos en mitad de la batalla para lograr un objetivo indispensable para la inquisición. Si logran el objetivo, sigue la escena con rol puro en la próxima sesión de juego...

## **Ambientación**

Una buena parte del libro está dedicada al trasfondo y la ambientación de las partidas, con la idea de atraer no sólo a los aficionados al juego de estrategia, si no a cualquier jugador de rol en potencia. Obviamente, condensar en unas páginas todo lo que los aficionados a 40K hemos absorbido de los diferentes codex, libros de trasfondo y novelas es imposible. Por eso, a primera vista se echan cosas en falta, pero después de una 2ª lectura podemos apreciar que la cantidad de información no es poca y que es lógico que ciertas cosas se guarden para suplementos futuros.

Hay varias páginas para el DJ, detallándole los tipos de partidas que pueden hacerse, los trucos básicos para ellas y algunos detalles más para empezar con buen pié. La información general que viene después nos permite

hacernos una buena idea de lo que es el vasto Imperio de la Humanidad, sus organizaciones y modo de funcionar y un poco como es la vida en él. Una sección aparte habla de la inquisición como tal, los diferentes ordos que la componen y cuales son las maneras y modos en que desempeña sus tareas. Relacionada con esta también se nos cuentan los principales peligros para el Hombre y como los ordos suelen especializarse en un campo que cubre cada uno de estos peligros.

Es, en definitiva, una buena aproximación general al universo donde empezarán a desenvolverse los jugadores....

Una 2ª parte es la que se ocupa del Sector Calixis, el que será el trasfondo oficial y marco de las aventuras que salgan para el juego. Hay un mapa detallado del sector, con las demarcaciones internas que lo componen y los planetas ordenados por tipo. Los más importantes de ellos cuentan con una descripción, llegando a varias páginas en caso de la capital. Además, se mencionan también gente importante en cada uno de ellos, con varias ideas a desarrollar en cada caso. Concretamente, hay una lista completa del principal grupo inquisitorial en la zona, con una descripción de sus componentes muy interesante. Podemos decir que se agradece este plus de información más centrada en un lugar concreto, pues ayuda a un jugador o master novato a desarrollar con más facilidad una aventura, o hacerse una idea más concreta del entorno inmediato.

Y quizás como parte de la ambientación también podemos meter aquí el "bestiario" que acompaña al libro. Aparte de unas reglas genéricas para poder desarrollar monstruos, alienígenas y mutantes a gusto del master, hay una serie de perfiles ya desarrollados para su uso directamente en el juego: arbitradores, ciudadanos, demonios... Puede parecer una buena selección, pero al veterano se le hará algo limitado: en él no aparecen ninguna de las razas alienígenas importantes, como los eldars, orkos, etc; una descripción aunque fuera general habría sido de agradecer (¡son las principales civilizaciones en la galaxia!)... Tampoco se hace apenas referencia a los marines espaciales que, se quiera o no, son el icono del universo 40K. Habrá suplementos que cubran eso en un futuro, pero unos pequeños apuntes en el manual básico no habrían estado de más.



## **Aventura del libro**

He de reconocer que mi opinión sobre las aventuras en los manuales básicos ha cambiado con el tiempo. Antes era muy normal que todo reglamento la(s) incluyese y me solía parecer un desperdicio de espacio que podía dedicarse a reglas o ambientación extra. Durante la era de "Mundo de Tinieblas" la costumbre cayó en desuso... y acabé echándolo en falta, sobre todo al ir ganando años y perdiendo tiempo libre en una relación bastante directa. Ahora valoro el que un manual te sirva en bandeja una aventura con la que poder probar las reglas y la ambientación del juego.

Dark Heresy incluye una aventura lista para jugar. No se trata de un pequeño módulo para cubrirse las espaldas, sino de una aventura muy

interesante y desarrollada, con descripciones, mapas, pnjs completamente detallados, etc. Pero hay una pega que puede ser grave, y es que la aventura no es de nivel bajo. Y digo que puede ser grave porque en teoría se la presenta como una aventura de iniciación. A lo largo de todo el módulo se piden tiradas imposibles para un jugador de 1º o 2º nivel y las habilidades importantes en la trama no son accesibles hasta niveles avanzados. Es decir, es una buena aventura, pero no una buena aventura inicial; si la queremos usar, nos obligará a usar personajes de nivel por encima del primero... Parece como si el creador hubiera escrito el módulo y hubiera sido más tarde cuando se hubiera tomado la decisión de incluirlo dentro del reglamento básico.

## Conclusión

Dark Heresy es un juego que van a disfrutar todos los aficionados al cuadragesimoprimo milenio. El manual básico es sólo la punta del iceberg de lo que verá la luz, pero permite contar con una base sobre la que desplegar esas aventuras que siempre has querido vivir; aventuras que pueden ser muy variadas (mucho más de lo que puede parecer al principio por la obligación de pertenecer a un séquito inquisitorial) y representar todo un abanico de posibilidades, teniendo al alcance del experto un montón de trasfondo que "transvasar" desde los diferentes codex para poner de telón de fondo en sus módulos o sobre el que crear reglas caseras.

El combinarlo con miniaturas y otros juegos de la casa Games Workshop es un aliciente extra que mucha gente valorará en cuanto piense en sus posibilidades, pudiendo contar con un sistema de batallas estelares o enfrentamientos masivos al alcance de la mano con facilidad y solamente unos pocos retoques.

El mantener la esencia del sistema del Warhammer RPG original, usado también en la nueva versión rolera de W.Fantasy, da un sello de identidad al juego que permitirá a cualquiera dar el salto de uno a otro con facilidad, pero también le hace adolecer de ciertas pegadas que ha sufrido siempre y que cualquier que haya jugado con anterioridad conocerá: el sistema ha sido pulido y retocado pero sigue habiendo un poso de profesiones un tanto rígidas, atributos bajos, habilidades en ocasiones difíciles de alcanzar... pero bueno, son cosas que siempre pueden ser modificadas a gusto del Director de Juego.

En definitiva, Dark Heresy es un juego que os recomendamos desde Cargad y que considerareis indispensable si os ha gustado desde siempre el universo gótico y oscuro de Warhammer 40K.

Y recordad: El Emperador Protege... (^\_^)



## Suplementos

El 1º suplemento en español que ha visto la luz ha sido la pantalla del Dj, en la línea que suele verse al respecto últimamente: pantalla gruesa, muy dura, plastificada y no demasiado alta. Se ajusta bien al uso en la mesa de juego. El resumen de tablas y reglas es interesante y cubre lo más importante. Junto a ella viene un librito con algunas reglas extras, entre las que destaca un interesante sistema de creación de bestias alienígenas, y una aventura corta, bastante mortífera, a la que se puede achacar un descripción un tanto escasa de la ciudad donde se desarrolla.

Tras ella acaba de salir un módulo de aventuras ambientadas en el Sector Calixis, con un trasfondo más o menos común entre ellas, de nombre "Purgad el Impuro", y que en el momento de escribir este artículo no he podido aún leer.

Además de estas aventuras impresas, también es posible descargar

desde la web de EDGE un par de aventuras oficiales (que incluyen un resumen de las reglas por si se quiere probar el sistema antes de comprar el manual) en formato electrónico, concretamente una muy básica de iniciación (demasiado... más bien parece de iniciación al rol) llamada A Sangre y Fuego, y una segunda de nombre El Filo de las Tinieblas ambientada en la capital del sector, en uno de los megabarrios de la ciudad colmena, con un trasfondo y un desarrollo bastante trabajados.

En inglés el suplemento más esperado que ha visto la luz hace relativamente poco es la ampliación que permitirá jugar con el séquito de un rogue trader (comerciante independiente), con todas las posibilidades que ello tiene. Más que suplemento para DH es una línea independiente con las mismas reglas pero manual propio. Se dice que un futuro cubrirá las reglas para jugar con marines espaciales...

# CÓDEX: MERCENARIOS

Por Lord Darkmoon

*Los perros de la guerra, soldados de fortuna, bucaneros... Reciben muchos nombres, pero una única afición: el beneficio propio. Los Mercenarios son aquellos combatientes que no combaten por una causa o ideal, ni por una raza, nación o planeta. Simplemente, combaten por su propio beneficio.*

*En este suplemento vamos a estudiar distintas opciones de Mercenarios para Warhammer 40.000. Este suplemento no es oficial, por lo que no puede utilizarse sin el permiso de tu adversario.*

Existen varias formas de que un ejército lleve Mercenarios. La más común es utilizar algunas unidades mercenarias dentro de un ejército regular, mientras que otra opción es tener un destacamento independiente como ejército.

## Cómo incluir Mercenarios

Se pueden incluir Mercenarios de dos maneras dentro de un ejército regular (entendiendo como regular uno de los ejércitos estándar). La primera, y más común, es elegir tropas Auxiliares Mercenarias. Esta opción te permite tener muchas unidades diferentes, pero limita su número. Las tropas Auxiliares Mercenarias deben cumplir las siguientes reglas:

- El número máximo de unidades Mercenarias debe ser igual o inferior al número de opciones de Línea de la tabla de organización de ejército ocupadas por el ejército regular.
- A una Unidad Mercenaria no se le puede unir ningún Personaje Independiente, excepto si viene como opción de la unidad o pertenece al mismo Contrato Mercenario.

La segunda opción es desplegar todo un Destacamento Mercenario. Esta opción te permite tener una fuerza mercenaria más coherente y potente, pero se limita mucho más su variedad. Cuando se despliega un Destacamento Mercenario se deben cumplir las siguientes reglas:

- El coste máximo del Destacamento Mercenario debe ser 1/3 o menos del coste total del ejército.
- El Destacamento Mercenario debe estar formado, por lo menos, de una unidad de Cuartel General y una unidad de Línea.
- Todas las unidades del Destacamento Mercenario deben elegirse del mismo Contrato Mercenario.



Además, independientemente del tipo de Mercenarios que se incluyan, todos los Mercenarios deben cumplir las siguientes reglas:

- Una unidad Mercenaria nunca se beneficia ni se ve perjudicada por las reglas especiales del ejército regular. Tampoco puede beneficiarse del Liderazgo de un personaje del ejército regular.
- Una unidad Mercenaria no puede utilizar como transporte un vehículo del ejército regular.
- Una unidad Mercenaria no cuenta como unidad que puntúa.
- Un Personaje Independiente Mercenario no puede unirse a una unidad regular.

## Quién puede llevar Mercenarios

No todos los ejércitos pueden contratar mercenarios. Algunos, como los Necrones o los Tiránidos, ni siquiera parecen capaces de comprender el concepto. Otros, como los Demonios del

Caos, no contratan Mercenarios como tales, sino que los utilizan para poder aparecer en un planeta. Y la mayor parte de Capítulos de Marines Espaciales son demasiado orgullosos como para contratar mercenarios.

Así, sólo los siguientes ejércitos pueden contratar Mercenarios:

- Guardia Imperial.
- La Inquisición (aunque los Cazadores de Brujas es muy raro que contraten mercenarios), pero sólo si no utilizan Marines Espaciales Inducidos, Hermanas de Batalla ni Caballeros Grises.
- Los Eldars y Eldars Oscuros.
- El Imperio Tau. Los Tau no contratan mercenarios como tales, pero no es raro encontrar grupos de antiguos Mercenarios que abrazan el Bien Supremo. Los Tau no pueden utilizar Destacamentos Mercenarios, sino que únicamente pueden tener tropas Auxiliares Mercenarias.
- Los Orkos.
- Los Demonios del Caos sólo pueden utilizar Mercenarios como Destacamentos Mercenarios, y no como tropas auxiliares. Así, se considera que, de alguna manera, han engañado a un capitán mercenario para que les convoque en el planeta.
- Los Marines Espaciales del Caos pueden utilizar Mercenarios, pero si utiliza tropas Auxiliares suele ser en poca cantidad. El número máximo de tropas Auxiliares Mercenarias debe ser inferior al número de opciones de línea de Marines Espaciales del Caos.

## Contratos Mercenarios

Los Contratos Mercenarios establecen qué unidades Mercenarias pueden trabajar con qué ejércitos, además de definir los personajes especiales y las reglas especiales de dicho Contrato. Muchas de las opciones de los Contratos Mercenarios permiten elegir unidades de uno o varios Codex.

Remítete a ellos para calcular su coste en puntos y opciones.



## Comerciantes Libres

Los Comerciantes Libres o Rogue Traders son, en esencia, exploradores autónomos. Son utilizados por el Imperio para la búsqueda de planetas fuera de las fronteras establecidas. Un Rogue Trader es un fiel siervo Imperial, al que se le otorga una nave, tripulación, un contingente de tropas y el derecho de ir a cualquier lugar que deseen.

Generalmente se dedican a investigar mundos deshabitados cerca de las fronteras del espacio Imperial y en la Franja Este donde el Astronómicon no llega. Los posibles recursos de nuevos mundos, como riquezas materiales o conocimiento, han estimulado el crecimiento y presencia de los Rogue Traders en la sociedad. Algunos han ido tan lejos como para intentar cruzar el espacio intergaláctico, aunque ni siquiera el más poderoso psíquico es capaz de enviar informes de vuelta desde esa distancia.

Cuando encuentran una nueva especie, el Rogue Trader es considerado una organización diferente del Imperio, por lo que deben decidir cómo reaccionar ante estas nuevas criaturas. Si los juzgan peligrosos, pueden destruirlos o por lo menos recabar información sobre ellos para que otros los destruyan.

Si los consideran útiles, puede tomar contacto con ellos. Si cree que sólo son útiles por su tecnología o riquezas materiales, entonces pueden ser saqueados, regresando el comerciante a Terra cubierto de valiosos bienes y objetos tecnológicos nunca soñados.

Un Rogue Trader puede estar al mando de una única nave o de hasta una docena de ellas, incluyendo transportes con colonos voluntarios y tropas. Tienden a ser individuos que han alcanzado cierto nivel de importancia en el Imperio, pero a los que no se les considera valiosos o suficientemente buenos para él. Transformándolos en Rogue Traders pueden ser situados en un lugar fuera del alcance de sus enemigos o donde no puedan causar daños. Por esto, los comerciantes libres tienen una reputación de fuera de la ley.

**Trabajan para:** Cualquiera de los indicados al principio del Códex

**Reglas especiales:** *Evacuación inmediata.* Cualquier unidad de un Comerciante Libre puede solicitar una Evacuación Inmediata. A partir del turno en que se realice la Evacuación, tira 1D6. Con un resultado de 4+, todas las unidades del contrato que no estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo son evacuadas por naves Mercenarias. El oponente puede intentar derribar cada una de las naves. Para ello, debe realizar disparos contra la unidad evacuada como si ésta fuera un vehículo con Blindaje Frontal 10. Con un impacto, la nave no logra la evacuación. Cada unidad evacuada otorga 1 punto de Victoria al jugador que la controla.

### Cuartel General: Comerciante libre

|              | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
|--------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Rogue Trader | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 10 | 3+ |



**Coste:** 45 puntos

**Composición:** 1 (único)

**Tipo de Unidad:** Infantería

**Reglas Especiales:** Personaje Independiente, Recursos en Orbita

**Equipo:** Armadura de Caparazón Exótica, Pistola Láser, Arma de Cuerpo a Cuerpo

**Opciones:** Puede ser Psíquico (+25 puntos). En tal caso, puede usar un poder Psíquico de disparo con Alcance 45cm, F5, FP4, Asalto 3

**Equipo adicional:** Puede sustituir su Pistola Láser y/o arma de cuerpo a cuerpo por:

- Pistola de Plasma (+15 puntos)

- Arma de Energía (+15 puntos)

- Bolter (+1 punto)

Puede estar equipado con:

- Granadas de Fragmentación y Perforantes (+2 puntos)

- Bombas de Fusión (+5 puntos)

**Descripción de las Reglas Especiales:**

*Recursos en Orbita:* Es muy común que un Comerciante Libre mantenga su nave en una posición desde la que le pueda pedir ayuda. Una vez por turno, puede intentar solicitar apoyo aéreo. Con un resultado de 5+, coloca una plantilla de Artillería Pesada en cualquier punto del campo de batalla y haz una tirada de dispersión (no ajustada por la HP de nadie). Todas las miniaturas bajo la plantilla sufren un impacto de F10 FP1.

### Cuartel General: Psíquico Primario

Consulta el Códex: Guardia Imperial

### Elite: Escuadra Táctica de Marines Espaciales

Consulta el Códex: Marines Espaciales

### Línea: Veteranos de la Guardia Imperial

Consulta el Códex: Guardia Imperial

### Ataque Rápido: Valkyria

Consulta el Códex: Guardia Imperial. Sólo se puede elegir 1 Valkyria por opción. Además, debe haber 1 unidad de Veteranos o un Rogue Trader por Valkyria

### Apoyo Pesado: Leman Russ

Consulta el Códex: Guardia Imperial. Sólo puede elegir 1 Leman Russ, independientemente del modelo elegido.

## Los Caídos

Al finalizar la Herejía de Horus, cuando Lion El'Jonson, primarca de los Marines Espaciales Ángeles Oscuros regresaba a Caliban, su flota fue recibida por una devastadora potencia de fuego láser, que obligó al primarca a retirarse e intentar averiguar qué había pasado en su planeta natal.

Un navío mercante le dio la respuesta. Luther, el segundo al mando de la legión y el mejor amigo del León fue el que ordenó el ataque sobre la flota. Lion sospechó que Luther, como otros de los hermanos primarcas del León, había sido influenciado por el Caos.

Durante los brutales combates que siguieron, el planeta entero se hizo pedazos. Los Ángeles Oscuros que habían servido bajo las órdenes de Luther fueron absorbidos por una tormenta disforme y desperdigados por el tiempo y el espacio.

Pero estos eventos no son conocidos por nadie más que los Ángeles Oscuros, sus Capítulos Sucesores y el propio Emperador en el Trono Dorado.

Hay diferentes grupos de Caídos; no todos han sucumbido a los Poderes del Caos. Algunos claman que fue el propio Lion el que estaba corrompido por el Caos y que Luther era leal al Imperio. Son éstos los que, disgustados por la perversidad del Caos e incapaces de reconciliarse con el Imperio, llevan una vida solitaria y aislada, muchos trabajando como Mercenarios o piratas.

**Trabajan para:** Guardia Imperial, Marines del Caos, Demonios del Caos, Eldars, Eldars Oscuros

**Reglas especiales:** *Marines Espaciales*. Los Caídos llevan servoarmadura y parecen (y se comportan como) Marines Espaciales leales al Imperio. Es muy común que las tropas Imperiales creen que son aliados, aunque siempre buscan un beneficio personal. Si el oponente lleva un ejército de Ángeles Oscuros, las tropas de Caídos otorgan 1 punto de Victoria adicional. Si el oponente lleva Marines Espaciales (de cualquier otro Capítulo), las tropas de Caídos no otorgan puntos de Victoria.

### Cuartel General: Cypher



|        | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
|--------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Cypher | 5  | 6  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 10 | 3+ |

**Coste:** 151 puntos

**Composición:** 1 (único)

**Tipo de Unidad:** Infantería

**Reglas Especiales:** Personaje Independiente, Y No Conocerán el Miedo (Codex Marines Espaciales), *Ángel Caído*, *Pistolero*, *Protección Divina*

**Equipo:** Servoarmadura, Pistola de Plasma, Pistola Bólter, Granadas de Fragmentación y Perforantes

**Descripción de las Reglas Especiales:**

*Ángel Caído:* Mientras Cypher esté con vida, todos los Ángeles Caídos tienen la regla especial Y No Conocerán el Miedo

*Pistolero:* La habilidad de Cypher con sus dos pistolas es legendaria. Dispara las dos pistolas como si fuera un arma de Asalto 4, con Alcance 30cm, que siempre hiere a 4+ (independientemente de la Resistencia del objetivo) y tiene FP2. Además, los disparos de Cypher son asignados por el jugador que lo controla, en lugar del oponente.

*Protección Divina:* Si Cypher es afectado por un ataque o efecto que cause Muerte Instantánea o que se le elimine del juego, en su lugar recibe una única Herida. Si Cypher es reducido a 0 Heridas, no lo retires de la mesa. Al inicio del siguiente turno del jugador que lo controla, tira 1D6. Con un resultado de 1 o 2, Cypher desaparece sin dejar rastro. Con un resultado de 3+, ha vuelto a engañar a la Muerte. Cypher recupera 1 Herida y puede ser colocado en cualquier lugar del campo de batalla a 30 cm de su posición actual. Cypher nunca otorga puntos de Victoria.

### Línea: Escuadra de Aspirantes

|           | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
|-----------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Aspirante | 3  | 4  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7  | 4+ |

**Coste:** 70 puntos

**Composición:** 9 miniaturas.

**Tipo de Unidad:** Infantería

**Reglas Especiales:** Aspirante.

**Equipo:** Armadura de Caparazón, Bolter, Granadas de Fragmentación y Perforantes, Arma de Cuerpo a Cuerpo

**Equipo adicional:**

- Un aspirante puede reemplazar su Bolter por un Lanzallamas (+5 puntos)

- Un aspirante puede reemplazar su Bolter por un Lanzamisiles (+15 puntos)

**Descripción de las Reglas Especiales**

*Aspirantes:* Se puede elegir una Escuadra de Aspirantes por cada Ángel Caído (incluyendo a Cypher) que haya en el ejército. La Escuadra debe estar comandada por un Ángel Caído

**Elite: Angel Caído**



|             | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
|-------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Ángel Caído | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 9  | 3+ |

**Coste:** 70 puntos cada uno

**Composición:** Por cada unidad de Ángeles Caídos puedes incluir entre 1 y 5 Ángeles Caídos, que despliegan y actúan de forma independiente.

**Tipo de Unidad:** Infantería

**Reglas Especiales:** Personaje Independiente.

**Equipo:** Servoarmadura, Pistola Bolter, Bolter, Arma de combate cuerpo a cuerpo, Granadas de Fragmentación y Perforantes

**Opciones:** Elige una de las siguientes reglas especiales por cada Ángel Caído sin coste adicional:

- Contraataque
- Asalto Rabioso
- Infiltración
- Sigilo
- Cazacarros

**Equipo adicional:** Reemplaza la Pistola Bolter y/o el arma de combate cuerpo a cuerpo por:

- Pistola de Plasma (+15 puntos)
- Arma de Energía (+15 puntos)
- Puño de Combate (+25 puntos)
- Cuchillas Relámpago (+15 puntos)

Reemplaza el Bolter por:

- Bolter de Asalto (+3 puntos)
- Combi-lanzallamas (+10 puntos)



## Escoria Xenos

Muchos Xenos se emplean como mercenarios, la mayoría porque sus mundos natales han sido arrasados y buscan venganza. Todos estos alienígenas han sufrido la casi completa extinción a manos del Imperio, por lo que, si pueden, trabajarán en su contra.

**Trabajan para:** Imperio Tau, Orkos, Eldars, Eldars Oscuros.

**Reglas especiales:** Sólo Tropas Auxiliares mercenarias. Los Xenos aquí representados son los últimos supervivientes de su raza, y no se juntan en grandes partidas de guerra que puedan llamar la atención del Imperio, así que sólo pueden utilizarse como tropas Auxiliares y no como Destacamentos Mercenarios.

### Elite: Perros-Soldado Tallerianos

Los Tarellians son una raza menor alienígena de aspecto reptiloide que se puede encontrar por casi toda la galaxia. Son comúnmente conocidos como Perrosoldados, por su cara alargada y con hocico, y su costumbre de trabajar como Mercenarios. Durante la Gran Cruzada el Imperio bombardeó víricamente la mayor parte de sus mundos natales, casi exterminando la especie. Por esta razón tienen un gran odio contra el Imperio.

Los Tarellians no parecen haber sido conquistados por los Tau, pero a menudo se les encuentra combatiendo como Mercenarios, sobre todo contra los humanos.

|                 | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
|-----------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Talleriano      | 4  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7  | 5+ |
| Talleriano Alfa | 4  | 3  | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 8  | 5+ |

**Coste:** 70 puntos

**Composición:** 4 Tallerianos + 1 Talleriano Alfa

**Tipo de Unidad:** Infantería

**Reglas Especiales:** Sigilo, Exploradores, Infiltración

**Equipo:** Rifle Aturdidor, Granadas Aturdidoras

**Opciones:** Puedes incluir hasta 5 Tarellianos adicionales por +11 puntos cada uno

**Equipo adicional:** El Tarelliano Alfa puede cambiar su Rifle Aturdidor por:

- Arma de Cuerpo a Cuerpo y Pistola Aturdidora (+5 puntos).

- Garra Aturdidora (+15 puntos)

Hasta tres Tarellianos pueden cambiar su Rifle Aturdidor por:

- Cañón Aturdidor (+15 puntos)

- Lanzallamas (+5 puntos)

| Arma                 | Alcance | Fuerza | FP | Tipo         | Especial                         |
|----------------------|---------|--------|----|--------------|----------------------------------|
| Rifle aturdidor      | 60cm    | 5      | -  | Fuego rápido |                                  |
| Granadas aturdidoras |         |        |    |              | Cuentan como Granadas Defensivas |
| Pistola aturdidora   | 30cm    | 5      | -  | Pistola      |                                  |
| Garra aturdidora     |         |        |    |              | Cuenta como Puño de Combate      |
| Cañón Aturdidor      | 60cm    | 6      | -  | Pesada 4     |                                  |

### Elite: Asesinos Scythian

Los Scythians son una raza poco conocida de guerreros monjes, que fueron encontrados por primera vez por los Puños Carmesíes algún tiempo después de la Herejía de Horus, durante la limpieza de su sistema natal. Proviene de una región del espacio conocida como HR8518. Durante la cruzada se especializaron en tácticas de sorpresa y preferían utilizar armas envenenadas. Durante la guerra no tuvieron mucho éxito, pero fueron capaces de matar al primer Señor de Capítulo de los Puños Imperiales. Algunos fueron capaces de sobrevivir al genocidio, y sobreviven como mercenarios y asesinos.

|          | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
|----------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Scythian | 5  | 4  | 3 | 3 | 2 | 5 | 2 | 8  | 5+ |
| Sayan    | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 10 | 4+ |

**Coste:** 40 puntos

**Composición:** Puedes elegir hasta 3 Scythians como una única unidad de Elite. Los Scythians se despliegan por separado y actúan de forma independiente en el campo de batalla.

**Tipo de Unidad:** Infantería

**Reglas Especiales:** Coraje, Infiltración, Invulnerable

**Equipo:** Arma de combate cuerpo a cuerpo, Garra envenenada, Granadas Venenosas

**Opciones:** Un Scythian del grupo puede convertirse en Sayan Scythian por +15 puntos. Un Sayan puede convertirse en Psíquico por +10 puntos. Un Psíquico Scythian puede, en la fase de disparo, superar un chequeo psíquico para utilizar el poder Miasma Venenosa. Coloca la plantilla de Artillería Pesada sobre el psíquico. Todas las miniaturas cubiertas sufren una herida con un resultado de 2+. El psíquico es inmune. Este poder se utiliza en la fase de Disparo, y puede utilizarse aunque el psíquico esté trabado en combate.

**Equipo adicional:** Un Sayan Scythian puede cambiar su Garra Envenenada y/o su arma de combate cuerpo a cuerpo por un Rifle Venenoso (+5 puntos)

**Descripción de las Reglas Especiales**

**Invulnerable:** Su experiencia y reflejos inhumanos hacen que tengan una tirada de Salvación Invulnerable de 5+

| Arma               | Alcance | Fuerza | FP | Tipo     | Especial   |
|--------------------|---------|--------|----|----------|--|
| Garra Envenenada   |         | X      |    |          | Arma de energía. Hiere siempre con 3+                            |
| Granadas Venenosas |         |        |    |          | Cuentan como Granadas de Fragmentación, Perforantes y Defensivas |
| Rifle Venenoso     | 90cm    | X      | -  | Pesada 1 | Siempre hiere con un resultado de 2+                             |

## Apoyo Pesado: Escuadra de Guerreros Galg

Los Galgs son una raza de criaturas similares a ranas, verdes y escamosas, que a menudo forman bandas mercenarias. Es muy posible que su mundo natal fuera destruido por el Imperio, puesto que nunca se ha encontrado y los Galgs no negocian jamás con el Imperio. Los Galg poseen seis tentáculos y varios ojos al final de pequeños apéndices.

|               | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
|---------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Guerrero Galg | 3  | 5  | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 7  | 4+ |

**Coste:** 100 puntos

**Composición:** Una Escuadra está compuesta por 5 Galgs.

**Tipo de Unidad:** Infantería

**Equipo:** *Cañón Necrótico* (Un Cañón Necrótico está diseñado para ser disparado por criaturas con múltiples brazos, y tiene dos opciones de disparo; elige una de ellas en cada fase de disparo)

**Opciones:** Puedes incluir hasta 5 Galgs más por +20 puntos cada uno

**Equipo adicional:** Hasta cuatro Galgs pueden cambiar su *Cañón Necrótico* por *Miasma Necrótico* (+10 puntos)

| Arma                                | Alcance   | Fuerza | FP | Tipo     | Especial |
|-------------------------------------|-----------|--------|----|----------|----------|
| Cañón Necrótico (Disparo de Asalto) | 45cm      | 5      | 5  | Asalto 4 |          |
| Cañón Necrótico (Disparo Pesado)    | 90cm      | 5      | 5  | Pesada 4 |          |
| Miasma Necrótico                    | Plantilla | 7      | 4  | Asalto 1 |          |

## Ataque Rápido: Recolectores Enoulians

Los Enoulians son una raza humanoide original de las Estrellas Halo, pero que se encuentra habitualmente en el Sector Calixis.

Son de tamaño inferior al de un humano, cercano al metro y medio. Tienen una piel amarilla que excreta una sustancia lubricante que les hace difíciles de atrapar. No tienen oídos exteriores, sino una simple apertura en el cráneo. Visten con ropas simples, lo que ha llevado a muchos humanos a creer que son primitivos, cuando la realidad es que su tecnología es mucho más avanzada. Los Enoulians tienen un odio racial profundo hacia el Imperio, bordeando lo irracional, llegando a reaccionar con una furia incontrolable ante los iconos y símbolos imperiales. Pero este odio no se extiende hacia los humanos como especies, por lo que en ocasiones han trabajado junto a cultistas.

Un factor interesante de la cultura Enoulia es que no valoran los metales preciosos o elementos de trueque. En vez de eso, aceptan como pago elementos aparentemente sin valor, como huesos, plantas o basura. El Ordo Xenos piensa que los Enoulians están utilizando estos objetos como parte de terribles y oscuros rituales.

|              | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
|--------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Recolector   | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7  | 5+ |
| Gran Maestro | 3  | 3  | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 9  | 5+ |

**Coste:** 110 puntos

**Composición:** 1 Gran Maestro y 9 Recolectores

**Tipo de Unidad:** Infantería Retropropulsada

**Reglas Especiales:** Despliegue Rápido

**Equipo:** *Rifle de Fragmentación*, *Línea Susurrante*, Granadas de Perforación y Perforantes. Los Recolectores Enoulians tienen una tirada de salvación por armadura de 5+ y además una tirada de salvación invulnerable de 5+

**Opciones:** Puedes incluir hasta 10 Recolectores adicionales por +10 puntos cada uno

**Equipo adicional:** El Gran Maestro puede cambiar su *Línea Susurrante* por *Escudo Refactor* (otorga una tirada de salvación invulnerable de 4+) y *Disruptor Mononeural*. El Gran Maestro puede equiparse además con *Sensores de Localización* (+5 puntos; la unidad puede medir la distancia hacia cualquier objetivo antes de elegir a quién disparar) o *Magnarrayo* (+15 puntos; la unidad puede desplazarse 15 cm hacia cualquier vehículo una vez por partida en la fase de movimiento. Este movimiento es gratuito).

Hasta 4 Recolectores pueden cambiar su *Rifle de Fragmentación* por:

- *Fragmentador de Precisión* (+5 puntos)

- *Deslizador Térmico* (+15 puntos)

- *Munición Estroboscópica* (+10 puntos). La *Munición Estroboscópica* es un arma con dos perfiles de disparo; elige una de ellas en cada fase de disparo

| Arma                                    | Alcance | Fuerza | FP | Tipo               | Especial  |
|---|---------|--------|----|--------------------|---|
| Rifle de Fragmentación                  | 45cm    | 3      | -  | Asalto 3           |   |
| Línea Susurrante                        |         |        |    |                    | La Línea Susurrante es un metro de alambre monomolecular que utilizan como látigos o garrotes. Se considera que están armados con dos armas de combate cuerpo a cuerpo.                                 |
| Disruptor Mononeural                    |         | 8      |    |                    | Arma de energía de F8   |
| Fragmentador de precisión               | 60cm    | 4      | -  | Fuego rápido       |   |
| Deslizador térmico                      | 60cm    | X      | -  | Pesada 1, Acoplada | Si una escuadra es golpeada por un Deslizador Térmico, tira 1D6 por cada uno de los miembros integrantes de la unidad. Con un resultado de 5+, ese miembro es deslizado 15 cm en una dirección al azar. |
| Munición estroboscópica (Asalto)        | 45cm    | 3      | -  | Asalto 3           |   |
| Munición estroboscópica (Francotirador) | 45cm    | 3      | -  | Asalto 1           | Francotirador   |

## Orkoz Hacha Zangrienta

El Clan de los Hacha Sangrienta fue el primer clan Orko que se encontró el Imperio. Durante las batallas que siguieron fueron capaces de recoger muchas tácticas humanas, como el uso del camuflaje (normalmente tan brillante que no oculta al Orko) y retirarse cuando están perdiendo. Comercian con humanos por equipo y vehículos, y en ocasiones han trabajado como mercenarios para el Imperio (como en la Batalla del Río Big Toof. Todos estos sucesos han llevado a los seguidores de otros clanes a considerarlos peligrosamente traicioneros, cobardes y muy poco Orkos. Su símbolo de clan son dos hachas cruzadas



**Trabajan para:** Cualquiera excepto Demonios del Caos (demasiado sutiles para ellos)

**Reglas especiales:** Consulta el Códex: Orkos para perfiles, armamento y reglas especiales. Se consideran Orkos.

### Cuartel General: Kaudillo

Consulta el Códex: Orkos. Sólo 1 por ejército.

### Elite: Peña de Komandoz

|         | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
|---------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Komando | 4  | 2  | 3 | 4 | 1 | 2 | 2 | 7  | 6+ |
| Noble   | 4  | 2  | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 7  | 6+ |

Consulta el Códex Orkos para ver las opciones y equipo que pueden llevar. No puedes incluir al Jefe Snikrot en la Peña de Orkos.

### Línea: Chikoz Duroz



|            | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
|------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Chiko Duro | 4  | 2  | 3 | 4 | 1 | 2 | 2 | 7  | 6+ |
| Noble Duro | 4  | 2  | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 7  | 4+ |

**Coste:** 175 puntos

**Composición:** La Peña está formada por 11 Chikoz Duroz y un Noble.

**Transporte:** Van montados en un Kamión.

**Tipo de Unidad:** Infantería

**Reglas Especiales:** Sólo 1 por ejército. Consulta el Códex Orkos para ver las opciones y el equipo que pueden llevar

### Apoyo Pesado: Vehículo Zakeado

Sólo puedes llevar un Vehículo Zakeado por cada Peña de Komandos o Chikoz Duroz que lleves. Consulta el Codex Orkos para ver las opciones y el equipo que pueden llevar.

**Orkoz Bukaneroz**

Los Bukaneroz son Orkos que han elegido separarse de sus clanes, y largarse a vivir la vida de un pirata y mercenario. Estos Orkos viajan por la galaxia en Kruzeros, naves espaciales armadas hasta los dientes que buscan incansables presas a las que saquear. Los Bukaneroz están satisfechos con el pillaje y saqueo donde y cuando quieren (es decir, casi en cualquier lugar).

Los Tipejz Vazilonez que consiguen demasiados Piñoz incluso para otros Tipejz Vazilonez (una habilidad nada despreciable) a menudo se convierten en Bukaneroz para aterrorizar la galaxia en cualquier otro lugar.



**Trabajan para:** Cualquiera excepto Demonios del Caos

**Reglas especiales:** Consulta el Códex: Orkos para perfiles, armamento y reglas especiales. Se consideran Orkos.

**Cuartel General: Kapitán Bukanero**

|         | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
|---------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Kapitán | 5  | 2  | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 10 | 4+ |

**Coste:** 65 puntos

**Composición:** 1 (único)

**Tipo de Unidad:** Infantería

**Reglas Especiales:** Personaje Independiente, Azalto Rabiozo, La Peña Triunfará, ¡Waagh!

**Equipo:** Armadura Pezada, Piztola o Akribillador, Granadaz de Mano, Rebanadora

**Equipo adicional:**

- Puede reemplazar su Rebanadora por una Gran Rebanadora por +5 puntos o una Garra de Kombate por +25 puntos.

- Puede reemplazar su Akribillador o Piztola por un Kombiarma Akribillador/Kohete, Akribillador/Kemakema o Akribillador Acoplado por +5 puntos

**Cuartel General: Kapitán Baddruk**

Consulta el Códex Orkos, pero añádele la regla Personaje Independiente.

**Ataque Rápido: Motoriztaz**

Consulta el Códex Orkos

**Ataque Rápido: Kópteros**

Consulta el Códex Orkos

**Línea: Tipejz Vazilonez**

Consulta el Códex Orkos

**Apoyo Pesado: Tipejz Vazilonez**

Consulta el Códex Orkos

## Loxatl

Los Loxatl son una raza de cuadrúpedos no humanoides de aspecto sinuoso que han evolucionado a partir de formas anfibias. Son encontrados comúnmente al servicio de ejércitos del Pacto Sangriento. Su entorno natural está bajo el agua y fuera de ella, su visión, oído y sentido del olfato están muy apagados, por lo que tienen que depender de su poderoso sentido del gusto y de las vibraciones para cazar y acorralar a su presa. En apariencia se asemejan a un viscoso dragón de Komodo sin escamas, con una gran cabeza achatada y ojos rojos sin pupilas.

Son ligeramente mayores que los humanos, y tremendamente rápidos y ágiles. Utilizan garras adicionales para poder moverse por cualquier superficie, permitiéndoles correr sobre las paredes e incluso los techos. Su presencia es detectada a menudo por el nauseabundo olor a leche rancia y menta aplastada.

El único arma que utilizan los Loxatl son unos lanzadardos que llevan, junto a bandoleras de munición, montados en arneses mecánicos que disparan las armas mediante un impulso mental. Esto deja los miembros de los Loxatl libres para trepar. Los lanzadardos disparan mortíferas salvas de millones de filamentos afilados que pueden destrozarse las armaduras y causar terribles heridas en la carne del objetivo.

Se cree que los Loxatl operan en pequeños "grupos progenitores" de parientes, comunicándose por vibraciones y llamadas subsónicas, usualmente lideradas por una Matriarca única. Habitualmente son de color gris, pero cuando están próximos a otros de su especie pueden comunicarse con pautas iridiscentes que son capaces de desplazar por su piel.





Trabajan para: Guardia Imperial (traidora), Marines Espaciales del Caos, Eldars Oscuros

### Cuartel General: Matriarca Loxatl

|           |    |    |   |   |   |   |   |    |    |
|-----------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|           | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
| Matriarca | 6  | 4  | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 | 10 | 3+ |

**Coste:** 120 puntos

**Composición:** 1 Matriarca Loxatl

**Tipo de Unidad:** Bestias

**Reglas Especiales:** *Matriarca del Clan*, Personaje Independiente, Moverse a través de Cobertura, Sigilo. Dispone además de una tirada de salvación invulnerable de 5+

**Equipo:** Lanzadardos, Granadas de fragmentación

**Descripción de las Reglas Especiales:**

*Matriarca del Clan:* Puedes elegir hasta dos Progenies de Loxatl como Tropas de Línea. Estas dos Progenies deben tener 3 Loxatl cada una. Además, la Matriarca puede estar acompañada por una escolta de dos Loxatl por +80 puntos.

### Ataque Rápido: Progenie de Loxatl

|        |    |    |   |   |   |   |   |    |    |
|--------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|        | HA | HP | F | R | H | I | A | Ld | Ts |
| Loxatl | 6  | 3  | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 8  | 3+ |

**Coste:** 40 puntos / miniatura

**Composición:** 1-3 Loxatl.

**Tipo de Unidad:** Bestias

**Reglas Especiales:** Moverse a través de Cobertura, Sigilo

**Equipo:** Lanzadardos, Granadas de fragmentación

| Arma        | Alcance | Fuerza | FP | Tipo     | Especial                      |
|-------------|---------|--------|----|----------|-------------------------------|
| Lanzadardos | 45cm    | 3      | 5  | Asalto 2 | Acerada, Causa Acobardamiento |



# Rogue Traders

Por: Matt Keefe & Nate Montes / Traducción: Namarie

*Publicamos aquí una lista experimental de Rogue Traders que apareció en el BFG Magazine 19.*

## **Trasfondo**

Es un hecho conocido que gracias al valor y la fuerza de la Armada Imperial, hay muchos aliens y heréticos que infestan la galaxia en millones de mundos que con el tiempo han pasado a beneficiarse del Imperio. La mayor representación de esa fuerza, la Humanidad, son los cargueros imperiales, que han conseguido transportar tropas y maquinaria a todos los rincones. Sólo una pequeña fracción de los mundos del Imperio son autosuficientes, así que el resto depende de los mercantes. Mientras la Armada constantemente está defendiendo todos los mundos, la responsabilidad de mantener las líneas de comercio recae en ellos y sus naves, muchas veces lentas y pobremente equipadas.

De la misma forma que la Armada Imperial, las Flotas Mercantes están bajo el auspicio de los Adeptus Terra, que raramente permiten la posesión privada de naves interestelares. Entre otras cosas, les conceden ciertos derechos y libertades; algunos gremios de comerciantes, sindicatos y familias mercantes operan pequeñas flotas garantizados por el Adeptus Terra, permitiéndoles navegar por el Immaterium y registrándolos en

varios Administratum en toda la galaxia. Aunque estos derechos pueden ser revocados en cualquier momento por la autoridad Imperial, en algunos casos duran cientos o incluso miles de años. Casi todas las rutas más lucrativas se gestionan mediante Licencias de Ruta, compradas por algunos Mercantes para poder llevar las naves por una ruta, a un planeta concreto, o un sistema o grupo de sistemas. Incluso hay rutas muy valiosas (y caras) que permiten rutas entre los mundos primarios, y no es raro ver a diferentes Mercantes operando por la misma línea.

Debido al elevado precio de estas Licencias, hay pequeñas corporaciones, familias mercantes y algunos Comerciantes Libres que operan en una línea sin licencia, forzados a una vida de peligro, con unas pocas naves llevando cualquier carga que les pidan, yendo a las más remotas y peligrosas zonas con la esperanza de ganar lo suficiente para mantenerse. Por si fuera poco, en cualquier momento su carga y su nave puede ser requisada por la Armada Imperial o un Inquisidor que lo requiera; eso cuando no se encuentran con unos cuantos piratas Orkos, corsarios Eldar o una incursión del Caos. También hay algunos capitanes mercantes que prefieren irse de las seguras rutas, arriesgarse para

(quizá) obtener una recompensa, o para explorar nuevos mundos. Aunque lo más habitual es que no suela haber noticias de estos intrépidos aventureros, los anales del Imperio están llenos de capitanes que han vuelto con tremendas riquezas o incluso con un nuevo mundo para el Imperio. Algunos otros tienen contacto con razas extraterrestres y traen consigo nueva tecnología o preciados artefactos entregados a los Adeptus Mechanicus por una buena recompensa. Todos ellos son conocidos como los Rogue Trader.

## **Las flotas de los Rogue Trader**

Los Rogue Trader viajan como pueden, desde naves Imperiales a otro tipo de naves (algunas hechas a medida, naves mercantes "afinadas", o incluso naves de mundos no imperiales). Aunque sus motivos sean propios, en ocasiones los Rogue Traders disponen de toda una flota con, en ocasiones, naves del Imperio (sobre todo si se trata de conquistar un nuevo mundo). En estas ocasiones, el negocio de los Rogue Traders es más violento de lo habitual, y aunque lo hacen de forma altruista, si pueden obtener beneficio lo harán.



*Bajo protección, un Rogue Trader se acerca a un puesto Tau*

**CRUCERO ROGUE TRADER .....180 puntos**

Los cruceros de los Rogue Trader son únicos, exóticos, con muestras de sus coloridas aventuras. Aunque usan el mismo chasis que el típico crucero imperial, tienen multitud de adornos (en muchos casos de origen alienígena) que hacen que cada crucero sea único. Los negocios de un Rogue Trader pueden llevarlo a la otra punta de la galaxia, donde este tipo de diseño es desconocido (o asociado a la flota Imperial), pero los adornos y llamar la atención no es algo que los comerciantes libres eviten.



| Tipo/Impactos                | Velocidad | Giros             | Escudos             | Blindaje          | Torretas |
|------------------------------|-----------|-------------------|---------------------|-------------------|----------|
| Crucero/6                    | 20 cm     | 45°               | 2                   | 5+                | 2        |
| Armamento                    |           | Alcance/Velocidad | Potencia de Fuego/F | Ángulo de disparo |          |
| Batería de armas de proa     |           | 30 cm             | 4                   | Frontal           |          |
| Batería de armas de babor    |           | 30 cm             | 4                   | Derecho           |          |
| Batería de armas de babor    |           | 45 cm             | 4                   | Derechol          |          |
| Batería de armas de estribor |           | 30 cm             | 4                   | Izquierdo         |          |
| Batería de armas de estribor |           | 45 cm             | 4                   | Izquierdo         |          |

**BUQUE XENOS .....60 puntos**

El contacto con razas alienígenas es algo muy común en los Rogue Traders, y ganan muchos puntos si en su flota hay una nave de su misma especie, por lo que muchas veces los contratan como mercenarios.



**Armamento Xenos (1d6)**

- Sensores de Largo Alcance.** Dobra el bono para chequeos de Liderazgo por contacto enemigo de +1 a +2
- Matriz de puntería.** Cuando se usa la tabla de disparo, todos los objetivos se considera que están Aproximando. Además, cuando dispara con Lanzas puede repetir una tirada fallada por turno.
- Escudos avanzados.** Suma +1 a los escudos.
- Parrilla de defensa.** Suma +1 al número de Torretas.
- Tecnología de alta velocidad.** Suma +5cm a la Velocidad.
- Elige una de las anteriores

| Tipo/Impactos     | Velocidad | Giros             | Escudos             | Blindaje          | Torretas |
|-------------------|-----------|-------------------|---------------------|-------------------|----------|
| Escolta/1         | 25 cm     | 45°               | 1                   | 5+                | 1        |
| Armamento         |           | Alcance/Velocidad | Potencia de Fuego/F | Ángulo de disparo |          |
| Batería de armas  |           | 30 cm             | 2                   | Frontal/Izq./Der. |          |
| Batería de Lanzas |           | 30 cm             | 1                   | Frontal           |          |

**Nota:** No hay una única raza que sea contratada por los Rogue Trader, así que sería imposible incluir todos los buques. Por ello incluimos aquí un perfil genérico para el buque Xenos, aunque cada Buque tiene un efecto aleatorio como se indica en el cuadro adjunto (sin coste extra).

**BUQUE DE CARGA ARMADO .....20 puntos**



Uno de los tipos más comunes de naves en una flota de Rogue Trader son los buques de carga. Aunque generalmente los Buques están a los topes de mercancías, siempre sacrifican parte del espacio a cambio de armamento. Claro que dicho armamento no puede ser muy complicado de usar, ya que generalmente es operado por la misma tripulación.

Puedes usar cualquier Buque de tipo Fragata o parecido y añadirle algunas armas adicionales para representar un buque de carga armado.

| Tipo/Impactos    | Velocidad | Giros             | Escudos             | Blindaje          | Torretas |
|------------------|-----------|-------------------|---------------------|-------------------|----------|
| Escolta/1        | 25 cm     | 45°               | 1                   | 5+                | 1        |
| Armamento        |           | Alcance/Velocidad | Potencia de Fuego/F | Ángulo de disparo |          |
| Batería de armas |           | 30 cm             | 3                   | Frontal/Izq./Der. |          |

**BUQUE RECOMISIONADO .....30 puntos**



Hay veces en las que un Rogue Trader "recomisiona" un buque en malas condiciones (generalmente a muy bajo precio), lo reparan y "mejoran" con tecnología muchas veces distinta a la original.

Los buques recomisionados son muy comunes en las flotas de Rogue Trader, porque les permite acceder a los Torpedos (una tecnología a la que raramente pueden acceder).

| Tipo/Impactos    | Velocidad | Giros             | Escudos             | Blindaje          | Torretas |
|------------------|-----------|-------------------|---------------------|-------------------|----------|
| Escolta/1        | 30 cm     | 90°               | 1                   | 5+                | 1        |
| Armamento        |           | Alcance/Velocidad | Potencia de Fuego/F | Ángulo de disparo |          |
| Batería de armas |           | 30 cm             | 2                   | Frontal/Izq./Der. |          |
| Torpedos de proa |           | 30cm              | 2                   | Frontal           |          |

**BUQUE AUXILIAR .....Variable**



Es común que un Rogue Trader pida como pago de un servicio que parte de la flota lo escolte, y en ocasiones pide las naves de forma permanente, y más de un Almirante está orgulloso de ceder algunos buques a un Rogue Trader (sobre todo para deshacerse de la tripulación).

Hasta la mitad de las Escoltas de la flota pueden ser Escoltas de otra lista de ejército elegidas de la forma habitual y a su coste indicado.

**Usando naves de Rogue Trader como mercenarios:** Cualquier flota (excepto Necrones y Tiránidos) pueden incluir un único crucero Rogue Trader, acompañado por un único escuadrón de 2 a 6 Escoltas y cualquier número de Buques de Carga Armados. Las flotas de Tau y el Imperio (NO Marines Espaciales) pueden incluir un Crucero (y su escolta) por cada 1.500 puntos.

**Trama secundaria:** La presencia de un Rogue Trader no suele ser gratuita, seguro que tiene algo que ganar formando una alianza temporal. Si usas Rogue Traders en tu flota DEBES elegir una trama secundaria para el juego (sé imaginativo). Si no consigues los objetivos de la trama secundaria, el oponente recibirá los puntos de victoria como si el Rogue Trader y sus escoltas hubieran sido destruidos.

**Lo mejor que puede comprar el dinero:** habitualmente los Rogue Traders usan su dinero en mejorar sus naves. El Crucero Rogue Trader puede hacer una tirada en la tabla de Armamento Xenos y una en la tabla de Habilidades de la Tripulación.

# Lista De Ejército: Mercenarios

Por Namarie

Os presentamos una lista de ejército de Mercenarios. Está basada en las listas existentes, por lo que aunque no sea oficial no debería suponer ningún problema a tu adversario si quieres utilizarlas.

## Mercenarios

| Tropa               | Tipo                | Ataques    | Impactos | Armadura | Mando | Tamaño | Puntos | Min/max | Especial |
|---------------------|---------------------|------------|----------|----------|-------|--------|--------|---------|----------|
| Piqueros            | Infantería          | 4          | 3        | 6+       | -     | 3      | 60     | 2/-     |          |
| Ballesteros         | Infantería          | 3/1        | 3        | 0        | -     | 3      | 55     | 2/-     |          |
| Caballería Pesada   | Caballería          | 3          | 3        | 4+       | -     | 3      | 110    | -/-     |          |
| Caballería Ligera   | Caballería          | 3/1        | 3        | 6+       | -     | 3      | 80     | -/-     | 1*       |
| Duelistas           | Infantería          | 4          | 3        | 0 ó 6+   | -     | +1     | 25     | -/-     | 2*       |
| Guardia del Pagador | Infantería          | 4          | 3        | 6+       | -     | 3      | 75     | 1       | 3*       |
| Incursores Norse    | Infantería          | 4          | 3        | 0        | -     | 3      | 60     | -/2     | 4*       |
| Enanos              | Infantería          | 3          | 4        | 4+       | -     | 3      | 110    | -/-     |          |
| Ogros Mercenarios   | Infantería          | 4          | 4        | 5+       | -     | 3      | 105    | -/1     | 5*       |
| Cañón               | Artillería          | 1 / 2+ reb | 2        | 0        | -     | 2      | 85     | -/1     | 6*       |
| Gigante Mercenario  | Monstruo            | 8          | 8        | 0        | -     | 1      | 150    | -/1     | 7*       |
| General             | General             | +2         | -        | -        | 9     | 1      | 125    | 1       | 8*       |
| Héroe               | Héroe               | +1         | -        | -        | 8     | 1      | 80     | -/2     | 8*       |
| Mago                | Hechicero           | +0         | -        | -        | 7     | 1      | 45     | -/1     | 8*       |
| Pegaso              | Montado en Monstruo | +2         | -        | -        | -     | -      | +20    | -/1     | 9*       |

### Reglas especiales

**1. Caballería ligera.** La Caballería Ligera tiene un alcance de disparo de sólo 15 cm., sin embargo pueden disparar a todo su alrededor. Sólo tienes que medir la distancia desde cualquier punto de cualquier borde de la peana, ya sea frontal, lateral o trasero. La Caballería Ligera puede disparar contra enemigos que le carguen desde cualquier dirección.

**2. Duelistas.** Los Duelistas están entrenados para acosar al enemigo a corta distancia y proporcionar apoyo adicional a la infantería en combate. Son espadachines expertos, armados con espadas y pequeños escudos llamados rodela. Las peanas de Duelistas nunca combaten como unidades independientes; en vez de ello, puedes incorporar una peana de Duelistas a cualquiera de tus unidades de infantería. Esto aumenta el tamaño de la unidad hasta cuatro peanas, es decir, tres más la peana de Duelistas. Siempre tienen el mismo atributo de Armadura que el resto de la unidad. Combaten como parte de la unidad y pueden ser retirados como una baja si el jugador lo desea. Las bajas de los Duelistas no se tienen en cuenta a la hora de impartir órdenes, lo que quiere decir que no se aplica la penalización normal para las unidades que sufren una baja. Tampoco se tienen en cuenta cuando se determina si la unidad debe

moverse a marcha o media marcha debido a su formación, por lo que tampoco se tienen en cuenta para determinar si la unidad tiene una formación regular. Como resultado, los Duelistas son a la vez más adaptables y más asequibles que el resto de las tropas.

**3. Guardia del Pagador.** La Guardia del Pagador suele estar formada por la élite del ejército mercenario, y suele apoyar al Pagador y proteger el cofre de la Paga. Para reflejar ésto, la unidad es Disciplinada, por lo que obedece automáticamente la primera orden que recibe cada turno.

**4. Incursores Norse.** Borrachos, presos de una furia asesina, y únicamente pensando en luchar y beber. Como consecuencia, proporcionan un torbellino de ataques, y no les afecta lo que podría afectar al resto de mortales. Los Incursores Norse son inmunes al miedo, por lo que son inmunes a las tropas que provocan Terror y no se retiran nunca.

**5. Ogros.** Los Ogros son famosos por su afición a la carne humana, aunque la verdad es que comen cualquier cosa que alguna vez estuviera viva (o que todavía lo esté). Para representar esto, una unidad de Ogros debe utilizar su iniciativa para cargar contra una unidad de

humanos (literalmente humanos... hombres, y no Enanos, Elfos, etc.), si se halla a 20 cm o menos al inicio de su fase de mando y los Ogros pueden alcanzarla. Esto ocurre automáticamente, ¡y no hay nada que el General pueda hacer para impedirlo!

**6. Cañones.** Consulta la sección Artillería y Máquinas de Guerra del manual de Warmaster.

**7. Gigante Mercenario.** Se comporta igual que el Gigante de Orcos y Goblins (ver manual de Warmaster página 137).

**8. Personajes Mercenarios.** El General, Héroe y Mago mercenario se comportan igual que sus homónimos del ejército del Imperio (ver manual de Warmaster página 129). Es decir, usan la misma magia y tienen acceso a los mismos objetos mágicos.

**9. Pegaso.** Los personajes pueden ir montados en Pegaso. Los Pegasos pueden volar, incrementando el Movimiento de su jinete de 60cm a 100cm, y suman +2 ataques a los de su jinete (como está representado en su perfil).

## Regimientos de Renombre

| Tropa                      | Tipo       | Ataques | Impactos | Armadura | Mando | Tamaño | Puntos | Min/max | Especial |
|----------------------------|------------|---------|----------|----------|-------|--------|--------|---------|----------|
| Ogros de Golgfag           | Infantería | 4       | 4        | 5+       | -     | 3      | 105    | 1       | 1*       |
| Compañía Maldita           | Infantería | 3       | 3        | 6+       | -     | 3      | 80     | 1       | 2*       |
| Montaraces de Bugman       | Infantería | 3/1     | 4        | 5+       | -     | 3      | 110    | 1       |          |
| Matadores Piratas          | Infantería | 5/1     | 4        | 0        | -     | 3      | 95     | 1       | 3*       |
| Hombres Oso                | Infantería | 3       | 3        | 5+       | -     | 3      | 60     | 1       |          |
| Bárbaros del Tigre Blanco  | Caballería | 3       | 3        | 5+       | -     | 3      | 90     | 1       |          |
| Vengadores de Voland       | Caballería | 3       | 3        | 4+       | -     | 3      | 110    | 1       |          |
| Incursores de Tichi Huichi | Caballería | 4       | 3        | 4+       | -     | 3      | 145    | 1       | 4*       |
| Hobgoblins de Oglah Khan   | Caballería | 2/1     | 3        | 6+       | -     | 3      | 60     | 1       |          |
| Hombres Pájaro             | Volador    | 2/1     | 3        | 6+       | -     | 3      | 85     | 1       |          |

### Reglas especiales

Estos Regimientos de Renombre nos han llegado de una fuente (al parecer oficial) pero no sabemos exactamente de dónde. No obstante, recomendamos que hables con tu oponente antes de incluir Regimientos de Renombre en un ejército. Una buena forma es aceptar que ambos jugadores puedan incluir Regimientos de Renombre en sus ejércitos.

Regla especial. Todos los Regimientos de Renombre que no sean humanos sufren un penalizador de -1 a las tiradas de Mando.

**1. Ogros.** Los Ogros son famosos por su afición a la carne humana, aunque la verdad es que comen cualquier cosa que alguna vez estuviera viva (o que todavía lo esté). Para representar esto, una unidad de Ogros debe utilizar su iniciativa para cargar contra una unidad de humanos (literalmente humanos... hombres, y no Enanos, Elfos, etc.), si se halla a 20 cm o menos al inicio de su fase de mando y los Ogros pueden alcanzarla. Esto ocurre automáticamente, ¡y no hay nada que el General pueda hacer para impedirlo!

**2. La Compañía Maldita.** Esta unidad causa Terror. Además, siguen las reglas de los No Muertos: sólo se mueve si recibe órdenes en la fase de mando, ignoran la penalización de -1 al Mando por tener un enemigo a 20 cm o menos, ignoran la penalización de -1 Ataque por luchar contra un enemigo terrorífico, e ignoran las reglas de Desorganización, ya que no les entra el pánico y no les preocupa el hecho de ser heridos. Además, esta unidad siempre hace cargas por iniciativa a unidades de No Muertos. No puede formar Brigadas. Por último, esta unidad regenera heridas de la misma forma que los Trolls: en cada

ronda de combate, después de que se hayan retirado peanas enteras, la unidad regenera automáticamente un impacto que sobre. Si no quedan impactos después de retirar peanas enteras, entonces la regeneración no ha tenido efecto. Los impactos regenerados se tienen en cuenta a la hora de determinar el resultado del combate de esa ronda.

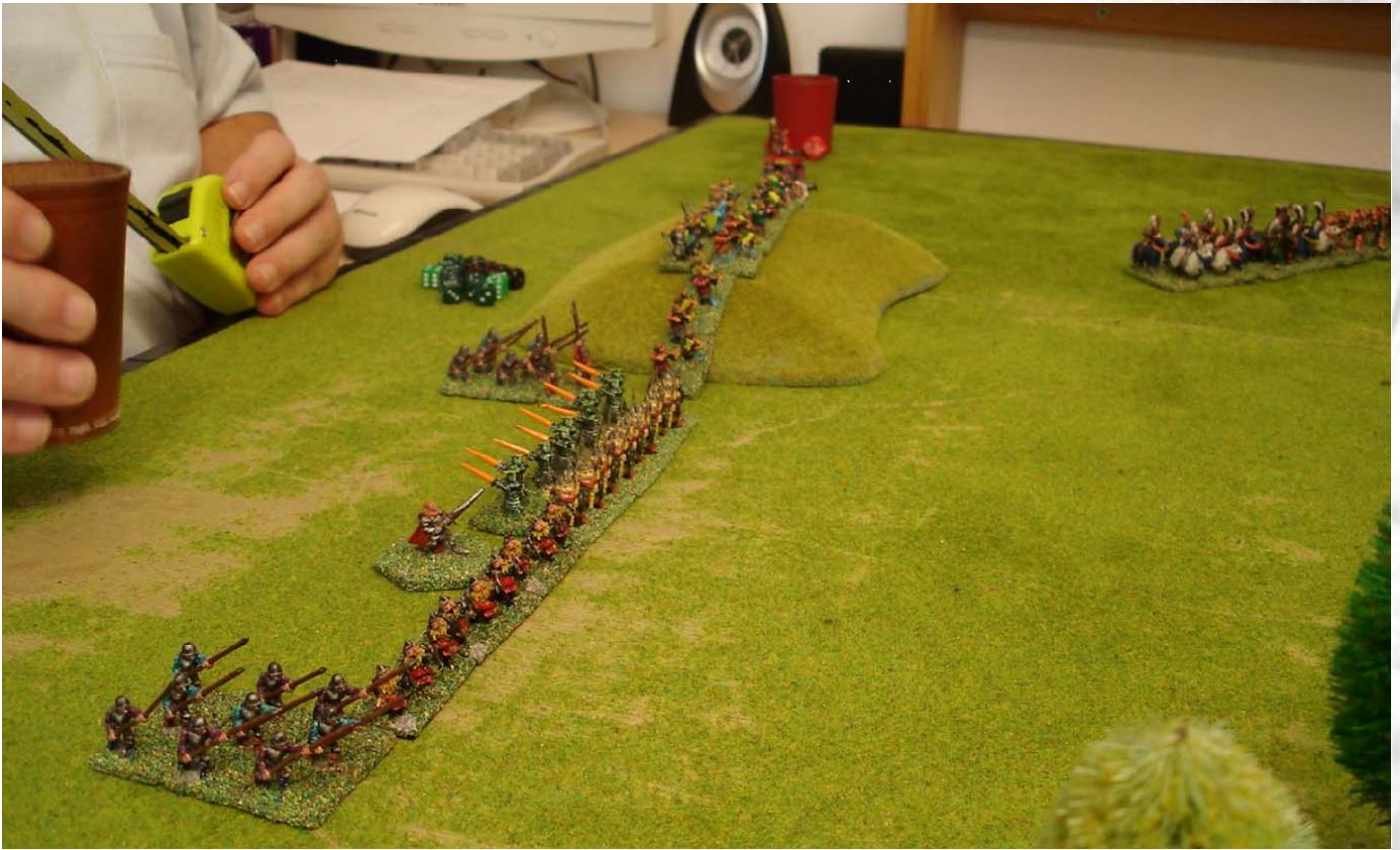
**3. Matadores Piratas.** Como todos los Matadores, la unidad siempre utilizará su iniciativa para cargar contra el enemigo si es posible, y no podrá recibir órdenes para evitarlo. Nunca utilizará su iniciativa para rehuir un combate. No puede ser repelida por disparos y nunca retrocede. Si vence un combate, debe perseguir o avanzar si es posible. Los Matatrolls no se ven afectados por un enemigo que cause terror en combate, por lo que no sufren la penalización de -1 Ataque. Están tan enloquecidos que en realidad prefieren combatir contra monstruos enormes que es más probable que los maten; de hecho, cuanto más grande sea

el monstruo, mejor. Son tan expertos a la hora de combatir contra monstruos que las peanas de Matatrolls reciben un modificador especial de +1 Ataque cuando luchan contra una peana de monstruos. Cualquier unidad de Matatrolls que permanezca con vida al final de la batalla se considera destruida, lo que le proporciona al oponente sus puntos de victoria. Igualmente, cualquier unidad de Matatrolls completamente destruida por el oponente no le proporciona ningún punto de victoria. Por último, los Matadores Piratas son capaces de disparar en su fase de disparo una distancia máxima de 15cm en cualquier dirección (se considera que tienen 360 grados de visión para disparar).

**4. Incursores de Tichi Huichi.** Las unidades que luchan contra los Incursores no pueden perseguir en la segunda ronda de combate por ningún motivo.



Conversión de los Vengadores de Voland. Fotos de AzraelEzequiel, obtenidas del foro Warseer ( <http://www.warseer.com/forums/showthread.php?p=1756265> )



## Campana: Sicilia 264 aC

Por Endakil (incluidas miniaturas y mapa), del blog DBA Hispano (<http://dbahispano.blogspot.com/>)

*Un punto estratégico en mitad del Mediterráneo, un granero a las puertas de casa o unas fértiles y codiciadas tierras. Todo esto -y mucho más- es la Sicilia del 264 a.C.*

En el siglo VIII a.C. los griegos desembarcaban en Sicilia fundando varias colonias. La más importante de ellas era Siracusa, fundada por dorios de Corinto, que dedicaron la ciudad a Artemisa y la llevaron a convertirse en una de las principales urbes del mundo mediterráneo.

Años más tarde llegarían los cartagineses que matuvieron luchas constantes con los tiranos siracusanos por el control de la isla en una incesante carrera bélica y de contratación de mercenarios.

No mucho tiempo después la situación daría un vuelco con la llegada de los romanos. La ciudad había ido creciendo, subyugando a los distintos pueblos itálicos y se extendía ahora hasta Sicilia desencadenando así las Guerras Púnicas.

### Los Contendientes

Tres ejércitos participan en esta campaña: la Ciudad Estado de Siracusa, la República de Roma y la República de Cartago. Cada uno de ellos tiene su hogar natal desde el que buscarán extender sus dominios, Cartago tiene su hogar natal en la antigua colonia fenicia de Kart-Hadast y los griegos siciliotas tienen su centro de poder en Siracusa, en el caso de los romanos su punto de inicio será Neapolis en esta campaña, al encontrarse más cercano a la zona de los acontecimientos en la lucha por Sicilia.

### Los ejércitos

Los ejércitos participantes en esta campaña son: II/9. Syracusan. 410BC-329BC., II/32. Later Carthaginian. 275BC-146BC y II/33 Polybian Roman. 275BC-105BC.

La campaña está pensada para tres jugadores, aunque es posible jugarla entre dos (Roma y Cartago o Cartago y Siracusa antes de la llegada de los romanos). También es posible aumentar el número de jugadores incluyendo nuevas facciones, como otras colonias griegas, pueblos itálicos o nómadas. En cualquier caso estos ejércitos estarán presentes como



"facciones no jugables" de las que hablaremos más adelante.

Cada jugador tendrá un ejército de campaña y una guarnición en cada ciudad. Las guarniciones no tendrán otra función que la defensa de sus enclaves, será el ejército de campaña el que utilizará para extender sus dominios.

### Organización de la campaña

El juego se organiza en años, cada año de juego se divide en cuatro estaciones: primavera, verano, otoño e

invierno. Las tres primeras son hábiles para la campaña pero, durante el invierno, los ejércitos deberán permanecer acantonados bien en una ciudad, con el fin de asedio en el caso de que estén participando en uno, o en una fortificación provisional si la estación fría les ha sorprendido en tierras extrañas.

El invierno será la estación de reclutamientos y contratación de mercenarios. De estos puntos hablaremos más tarde.

### Turno de juego

Al inicio de cada estación los jugadores escribirán en secreto los movimientos de sus ejércitos y los mostrarán simultáneamente. Los movimientos se efectúan a razón de una provincia por estación. Un ejemplo sería: Lucio, el jugador romano, decide mover su ejército desde Lucania hasta Calabria, por lo que escribirá "Lucania - > Calabria".

Si este movimiento lleva a un ejército a una región controlada por un enemigo o una facción neutral deberá combatir ese mismo turno.

También es posible mover por mar haciendo uso de la flota. En este caso los turnos de movimiento contarán por cada región que tenga que







atravesar, es decir, Bomilcar, jugador cartaginés, quiere llevar su ejército de África a Sicilia Medius, así que la ruta será "Africa=>Mare Africanus, Mare Africanus=>Mare Graecus, Mare Graecus=Sicilia Medius", a razón de un desplazamiento por estación. No es posible pasar el invierno en el mar, así que los viajes largos deberán ser cuidadosamente planificados.

### **Combate**

Cuando dos ejércitos enemigos se encuentren en una región combatirán en una batalla normal de DBA.

Cuando un jugador invada una región neutral combatirá contra una facción no jugable.

En el caso de las facciones no jugables (FnJ), si el jugador logra vencer añadirá esa región a sus posesiones.

Cuando un jugador es derrotado (por otro o por una FnJ) su ejército sufrirá las consecuencias. Si un ejército es derrotado por un resultado de 4-3 ó 4-2 retrocederá a una región propia adyacente (de no existir embarcará automáticamente en una flota y quedará

situado sobre ese mar). Si un ejército es derrotado por un resultado de 4-1 ó 4-0 o si su general muere, la catástrofe será tal que regresará automáticamente a su capital (en una retirada ordenada o tal vez en una alocada huida en pequeños grupos) y no podrá efectuar ninguna otra acción con su ejército en lo que resta de año.

### **Combatir con Facciones No Jugables**

Las facciones no jugables representan a las tropas lugareñas de una región que no controla ningún jugador, como pueden ser los númidas, los pueblos itálicos, los sardos o los siculos y sicanos.

Cuando un jugador tenga que combatir con una FnJ será otro de los participantes el que asuma el papel de los pueblos libres. Lo ideal sería que los jugadores contasen con esos ejércitos en su colección pero, de no ser posible diseñarán unas listas proxy con miniaturas de su colección (ojo, diseñad esas listas antes de empezar la campaña para evitar discusiones).

### **Asedios**

Aunque podría resultar fascinante la idea de diseñar unas reglas para jugar asedios complicarían demasiado el sistema de campaña. Los destinos de las ciudades se decidirán mediante asedios por hambre que podrán ser evitados por salidas de los defensores.

Si un asediador logra mantener una ciudad bajo estado de sitio durante todo un año la habrá conquistado y podrá sumarla a sus posesiones. Si es derrotado en una salida o por un ejército que ha acudido en socorro del asentamiento aplicará los resultados normales explicados en la sección Combate.

El asedio dura cuatro meses completos y durante este periodo los defensores podrán intentar hacer una salida durante el invierno (su situación es desesperada) esta es la única excepción a la obligada inactividad invernal.

La composición de los ejércitos de guarnición es diferente a la de sus variantes de campaña. Un ejército de

# DE BELLIS ANTIOVITATIS

guarnición solo podrá tener un único elemento de tropas montadas (Kn,Cv o Lh) además del elemento del general. Tampoco podrá contar con otro tipo de tropas que no sean de infantería, por lo que no dispondrán de carros de ningún tipo o elefantes.

Las guarniciones sustituirán estos elementos por las opciones de infantería base de su facción que, en el caso de esta campaña, serán Bd para los romanos y Sp para siracusanos y cartagineses.

Las guarniciones romanas se organizarán de forma diferente; al ser la caballería un tipo de tropa preciado y escaso para Roma no podrán contar con ella en las guarniciones y se sustituirá por otro elemento de Ps (quedando como 1Cv(Gen), 6x4Bd, 2x4Sp, 3x2Ps).

Las salidas se jugarán como una batalla normal de DBA en la que los asediados serán los defensores y los asediadores los atacantes. Además los defensores deberán contar obligatoriamente con una BUA que representará los arrabales de la ciudad (puede ser un grupo de casas, granjas, un templo...)

Cuando una ciudad es derrotada, el conquistador sumará 100 monedas a su arca en concepto de botín (debería ser más, pero las tropas reclaman su parte en el saqueo).

## **Ciudades, reclutamientos y mercenarios**

Al inicio de cada turno de invierno los jugadores recaudarán dinero de sus ciudades. Cada ciudad sumará 100 monedas (sólidos, dracmas, dáricos...) a las arcas del jugador.

Los jugadores podrán usar sus fondos para reforzar sus enclaves, reclutar tropas o contratar mercenarios.

Las ciudades pueden mejorarse con muros reforzados, sistemas defensivos y almacenes de alimento. Estas mejoras prolongarán el tiempo que la ciudad es capaz de resistir un asedio hasta seis estaciones completas. El coste de estas obras es de 3 estaciones (los constructores pueden trabajar en invierno) y tienen un coste de 400 monedas.

Los ejércitos pueden solicitar tropas a sus metrópolis a cambio de una cantidad de dinero en concepto de gastos de reclutamiento y sobornos varios. Las nuevas tropas se contratarán



en invierno y en primavera ya estarán con las tropas

- Los cartagineses pueden solicitar elementos de Sp (200 mo) , Cv (200 mo) o Ei (450 mo).
- Los romanos pueden solicitar elementos de Sp (200 mo), Bd (250 mo) o Ps (100 mo).
- Los siracusanos pueden solicitar elementos de Sp (200 mo), Lh (200 mo) o Art (250 mo).

También se podrán reclutar mercenarios. Los mercenarios, como los reclutamientos, se contratarán en invierno y en primavera ya estarán con las tropas. Los mercenarios que pueden contratarse son:

- Scutari iberos, Ax - 150 mo
- Guerreros galos, Wb - 200 mo
- Jinetes númeridas, Lh - 200 mo (solo Cartago)
- Honderos baleares, Ps - 100 mo
- Caetrari iberos, Ps - 100 mo
- Hoplitas mercenarios, Sp - 200 mo
- Caballería gala, Cv - 200 mo

Los elementos de reclutas y mercenarios pueden utilizarse para aumentar el ejército de campaña hasta un máximo de 14 elementos o para sustituir a uno de los elementos de una guarnición.



## **Ganando la campaña**

Cuando un jugador consiga conquistar toda Sicilia o eliminar al resto de adversarios, será el ganador de la campaña Batalla por Sicilia.

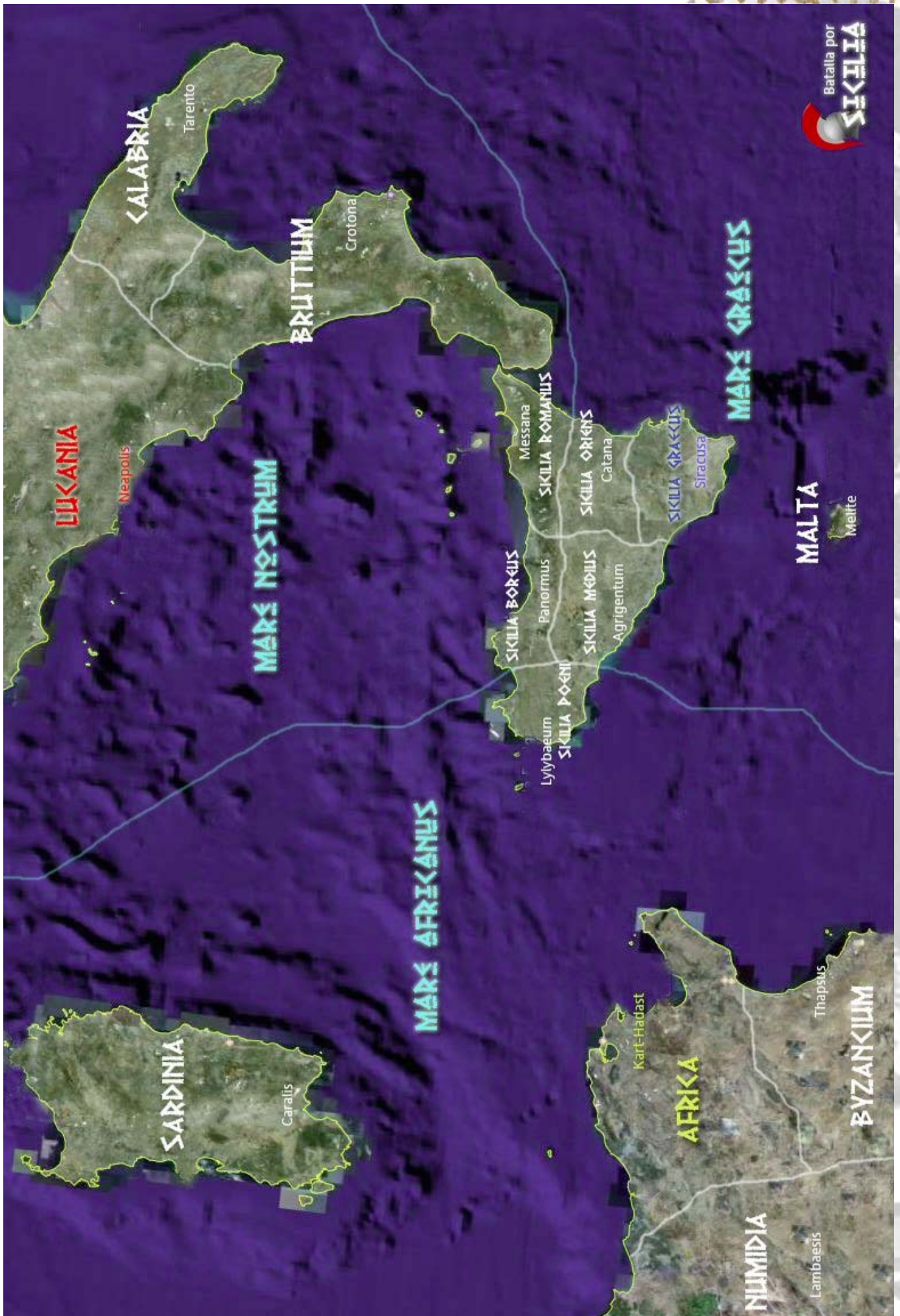
## **Notas**

El sistema Batalla por Sicilia busca crear un sistema de campaña atractivo y divertido, sin sumar demasiadas complicaciones innecesarias a los jugadores, conformado un leitmotiv de fondo a sus batallas.

Batalla por Sicilia cuenta con el sentido común y la deportividad de los jugadores para solucionar cualquier complicación que pudiera surgir. En cualquier caso, es recomendable que los previsibles puntos grises se discutan antes del inicio de la campaña.

Este sistema no es, ni mucho menos, ninguna ley inamovible, por lo que puede ser modificada al gusto, añadiendo reglas (aunque yo no lo recomendaría) o eliminando las que no sean del gusto de los jugadores. También queda a discreción de los jugadores el modificar el coste de reclutamiento de reclutas y mercenarios de modo que quede conforme a sus criterios personales o las miniaturas disponibles en su colección.

Sicilia es solo una excusa para diseñar esta campaña, este escenario puede ser jugado por bizantinos y normandos en la Edad Media o puede diseñarse un mapa nuevo en cualquier otra región.



Por Namarie

Muchos de vosotros es probable que hayáis oído hablar de Mantic Games. Esta empresa inglesa empezó haciendo miniaturas de plástico multicomponente (con varias poses, no 100% multipose), y decidió lanzar su propio juego con Alessio Cavatore como peso pesado a nivel de reglas (uno de los "peces gordos" de Warhammer durante muchos años). El producto se definía por ser un wargame de temática fantástica, usando básicamente miniaturas de plástico, basado en unidades, y a un precio más reducido que el del líder del mercado (Warhammer).

Y ni más ni menos eso es lo que ofrece dicha empresa con este **Kings of War**: es un juego de unidades de miniaturas, básicamente de plástico, de fantasía, y que en bastantes aspectos recuerda a nuestro querido (u odiado) **Warhammer**. De hecho me atrevo a definirlo claramente como "es **Warhammer** pero en barato, en todos los aspectos".

### Trasfondo

**Kings of War** es un juego que de momento se está gestando, y por tanto su trasfondo avanza poco a poco. No hay ningún libro donde expliquen su trasfondo. En la revista **Mantic Journal** (en inglés) es de momento en el único sitio donde se ha visto trasfondo de **Kings of War**. Debo avisaros que **Mantic Journal** tiene bastante "efecto Gamusino", (mira nuestros enanos, mira el trasfondo de los enanos, así puedes montar los enanos, te explicamos cómo pintar los enanos, y gratis un informe de batalla con, ¡oh sorpresa!, enanos...) pero también hay que decir que tampoco es que tengan mucha variedad de momento, por lo que es perdonable.

El trasfondo es más de lo mismo. Los elfos son frágiles y rápidos, los enanos lentos y tozudos y con armas de fuego, etc. En este aspecto la verdad es que **Mantic Games** se merecen un buen estirón de orejas: si quieren vender la idea de "eh, que somos un juego distinto" y no la de "eh, que sacamos minis para **Warhammer** en barato", por lo menos podrían currarse el trasfondo. No es necesario detallar un mundo como hicieron en su día **Privateer Press** con sus **Reinos de Hierro** (**Warmachine**, **Hordas...**) o **Rackham** con su **Confrontation**, o por supuesto **Infinity** con el trasfondo más fresco e innovador que se ha visto en juegos de temática cifi; pero es que hoy en día hay muchos juegos que ofrecen un excelente trasfondo alternativo, detallado (¡y gratuito!); los enanos siguen siendo tozudos pero al menos sabes por qué están en guerra con los elfos... En **Mantic Games** tienes la sensación de que el trasfondo "ya lo harán", como si no fuera prioritario.



### Que se vende

**Mantic** produce miniaturas "estilo **Games Workshop**"; elfos, enanos, no muertos, goblins y enanos del Khaos, la mayoría de plástico y escala **Warhammer**.

Actualmente tiene muchas cajas de plástico y unas pocas miniaturas de metal. Las cajas de plástico son de entre 5 y 40 miniaturas del mismo tipo, a un precio espectacularmente reducido respecto a la competencia (y no nos referimos sólo a **Games Workshop**). Las matrices son curiosas; en algunos casos son miniaturas estilo **Warhammer**, pero en otras no son matrices con cinco o diez miniaturas distintas multipose, sino que cada matriz



*Undead Warhost. Como podéis ver, en algunos casos las matrices son pequeñas y vienen repetidas y repetidas y repetidas... y eso que las de No Muertos son las mejores miniaturas...*

# KINGS OF WAR



Contenido de la caja de inicio: Mhorgoth's Revenge. Más de 100 miniaturas por (depende dónde lo compremos) 50 euros. Como en los buenos tiempos...

gran mayoría de **Rackham**, casi todos los bichos gordos de **Monsterpocalypse**), miniaturas de calidad "media" (como por ejemplo los Enanos y los Goblins del Paso de la Calavera de **Warhammer**), miniaturas malas (que no feas, esa es otra cosa; digo malas cuando pienso en los lanceros altos elfos de **Warhammer** de 1992 o los Ogros del Caos de GW o muchas de **Heroclix**) y miniaturas pésimas (muchas repintadas).

Y en el caso de **Mantic** me veo obligado a dividirlo según las razas disponibles.

En cuanto a los *No Muertos*, las miniaturas son buenas. Muy fáciles de montar, con gran detalle y gran sensación de movimiento. Además, por ese precio, están más que bien. Los esqueletos, necrófagos y zombis, pueden usarse perfectamente como miniaturas de **Warhammer** y hasta destacarán por calidad.

Los *Elfos* no me gustan (tengo muy pocas matrices, pero ya me he hecho la idea). Para empezar, son demasiado delgados y da sensación de que se rompen con sólo mirarlos; habrá quien diga que así son los elfos... lo acepto, es sólo una observación

tiene una o dos miniaturas donde a lo sumo podemos variar ligeramente la posición de los brazos, y hay tres o cuatro cabezas a elegir de cada. Esto hace que muchas miniaturas nos parezcan bastante iguales... y que veamos una misma matriz cinco veces si compramos la caja de 10, diez veces si compramos la de 20, etc.

También hay una caja de inicio llamada **Mhorgoth's Revente**, con muuuuchas miniaturas (más de 100) que enfrenta a los No Muertos y a los Enanos. Dicha caja incluye una "copia impresa" del manual y un puñado de

dados, y es perfecta para empezar en el juego; no es como la Octava de **Warhammer**, sino con suficiente cantidad de miniaturas para tener dos ejércitos completos. Como si en el Paso de la Calavera hubiera muchas más miniaturas para Enanos. Eso sí, resulta curioso (quizá tras habernos acostumbrado a las de **Warhammer**) ver que está la misma matriz de los enanos... veinte veces.

Los más veteranos recordaréis la sensación de cuando abristeis la caja de Cuarta o de Quinta y ver aquellas minimatrices con un lancero y arquero alto elfo, o con un caballero bretoniano pudiendo elegir entre dos cabezas y la inclinación de la lanza, o de dos eslizones con arco que se repetían y se repetían. Al abrir la caja de **KoW** se tiene exactamente la misma sensación.

## Las miniaturas

No he tenido acceso a las miniaturas de metal, ya que me compré únicamente la caja de **Mhorgoth's Revenge** y tenía antes algunos Elfos de Mantic, así que me centraré en el plástico (que es una de las grandes bazas de **Mantic Games**). Empezaré diciendo lo más obvio: sí, es "escala **Warhammer**" (o mejor dicho, escala "entre **Señor de los Anillos** y **Warhammer**"), por lo que pueden valer para ambos juegos.

Considero que en el mundo de las miniaturas de escala 30mm, hay miniaturas espectaculares (todas las de **Avatars of War**, muchas de **Games Workshop**, muchas de **Reaper** - especialmente las de Werner Klocke-, la



Y aquí el Portaestandarte de Batalla del ejército



Personaje elfo de metal.

# KINGS OF WAR



La infantería élfica. Muy delgada. Y algo... sosilla.

personal, y pueden gustarte o no gustarte. Pero entrando en la calidad, las máquinas de guerra son extremadamente simples y en general las miniaturas son poco detalladas y con poses poco dinámicas y naturales. Es como si hubierais cogido los delgaduchos elfos de **Confrontation**, los hubierais simplificado y le hubierais eliminado todo el detalle, las runas, el movimiento de pelo y la pose de "estoy atacando" (aunque admito que no es un buen ejemplo a comparar; pocas miniaturas he visto con el dinamismo de **Rackham**). ¿Resultado? Elfos delgaduchos quietos y sosos.

Y llegamos a los *Enanos*. Son culpables de que la puntuación promedio de las miniaturas caiga a un suspenso rotundo; de hecho, si pudiera dar notas negativas se las daría. Son posiblemente las miniaturas de plástico peor esculpidas que he visto en lo que llevamos de siglo. No hablo de proporciones (los Enanos de **Rackham** eran totalmente desproporcionados pero son una pasada de miniaturas), ni de si tienen rodilla o no (los de **Warhammer** no tienen, los de **Avatars** sí, y ambos considero que son buenos), ni de que parezcan Locomia con esas hombreras (todo es cuestión de gustos, y hay quien ha comentado en el blog "es que son bajitos, la mayoría de golpes les vienen de arriba, es normal que estén acorazados por arriba"). Vale. Pero no hablo de todo eso. Hablo de la falta de expresividad, de la falta de detalle, falta de movimiento, y de unas barbas que hasta yo podría esculpir así... y eso es algo muy, muy malo. Si veis las fotos de los Enanos veréis que las barbas con

como hechas con un cutter encima de la masilla directamente; si os parecen feas, sin pintar son todavía más horribles. Y no es sólo la barba. Seguro que habrá quien los defienda (especialmente gente "anti-GW"); sólo diré que si **Games Workshop** hubiera sacado miniaturas de plástico como estos enanos, las críticas durarían años y años, y con razón. No entiendo cómo habiendo hecho esos no muertos, la habrán cagado tanto con los enanos.

En definitiva: la calidad es demasiado variable; los No Muertos bien (para ser plástico), los Elfos malos tirando a sosillos, y los Enanos un desastre. Podríamos decir que tienen la misma calidad que las miniaturas de plástico de **Games Workshop** de hace quince años. Sé que se acercan Goblins y los Enanos del Caos, habrá que ver, pero lo poco que he visto de los pielesverdes tira más hacia Enanos que hacia No Muertos, por desgracia.



Feo. Pero feo, feo, feo.

## El manual

Mantic se ha sumado a la cada vez más larga lista de compañías que ofrecen el manual de juego de forma gratuita. Además, avisan que tanto el manual como las "listas de ejército" se irán actualizando en su web, de forma gratuita... y de momento sólo en inglés.

Lo poco que hay de momento son una docena de páginas donde se explican las reglas básicas y las reglas especiales, así como un escenario para jugar. Si queréis probar el juego podéis descargaros el manual desde su página web. Por supuesto podéis jugar con vuestras miniaturas de **Warhammer**, y si os convence... pues adelante.

El manual es a todas luces, pobre. Tiene algunos diagramas y la maquetación es correcta, pero se echa de menos trasfondo, más imágenes y ALGO que haga que sea "un manual" y no "un folio plegado".

Es destacable la sección de Reglas Especiales. No porque haya muchas (bueno, hay relativamente bastantes) sino porque están escritas en un tono bastante cachondo.

Ah, se me olvidaba: en la caja de **Mhorgoth's Revenge** viene el manual "impreso"... que no es mucho, pero viene.

## Las facciones

De momento en **Kings of War** hay tres facciones bien definidas (Elfos, Enanos y No Muertos) y están confirmados los Goblins como cuarta facción y los Enanos del Khaos como quinta. Los enanos usan pólvora y son testarudos, lentos y con armadura; los no muertos huyen menos y tal; los elfos bla bla bla y me juego veinte shieldbreakers a que los goblins se pelean entre ellos o algo así.

Todo muy "fantasía clásica"; salvando algunos detalles como que los Enanos tengan perros tipo bulldog y los Elfos tengan "gatos grandes". Hay poca novedad, da la agrídulce sensación de "estoy cómodo porque me lo conozco pero aburrido porque no hay nada que me emocione". Supongo que cuentan que habrá mucho jugador de **Warhammer** que llegue a **Kings of War** como "necesito zombis más baratos que los de **Games Workshop**" y por ello lo han hecho "parecido"; espero que con el tiempo veamos algo más de innovación.

# KINGS OF WAR

## El juego

Las comparaciones con **Warhammer** aparecen por doquier cuando empiezas a leer el manual: turnos alternados de jugador, movimiento - disparo - combate, movimientos de marcha son el doble (y no puedes disparar), tirada para impactar y luego para herir, chequeo de desmoralización para el perdedor... Sí, la mano de Alessio Cavatore se nota muchísimo; da la impresión que Alessio haya cogido **Warhammer** y lo haya hecho "a su gusto", eliminando lo que no le gustaba y quedándose con las ideas principales.

Si ya sabéis de qué va **Warhammer**, os bastará con las diferencias:

- El número de miniaturas en la unidad es FIJO. Es decir, no creas "unidad de X" y multiplicas X por los puntos, sino que la unidad de 5 vale tanto, la de 10 otro tanto, la horda de 40 tanto... Siempre son frontales de 5 (10 si son Horda).
- Nunca se retiran miniaturas de la unidad. Es decir, se dejan las miniaturas y cada herida causada se añade como un "marcador" que, al acabar la fase, se usan para ver si se "desmoraliza" o no la unidad. Este marcador se mantiene a través de los turnos.
- En el turno de un jugador sólo mueve, dispara y combate ese jugador. Es decir, si es mi turno, yo pego y tú chequeas a ver si te desmoralizas, en tu turno tú pegas y yo chequeo.
- El número de ataques es FIJO según el tamaño de unidad. Es decir, una unidad de 20 enanos tiene 10 ataques, da igual cuantas "bajas" haya tenido.
- No hay "tablas" para impactar ni herir, sino que cada tropa tiene su propio "resultado para impactar" o "para herir".
- La línea de visión y la distancia de carga se mide desde el "campeón" de la unidad (es una de las reglas que más me gustan).

## LO BUENO

- Precio de las miniaturas
- Manual gratuito y que se va actualizando
- Juego ágil y rápido, y con algunas ideas muy divertidas. Fácil de enseñar (más que **Warhammer**).
- Se pueden aprovechar las miniaturas para **Warhammer** (especialmente si llevas No Muertos).

- Hay un TIEMPO LIMITE para cada jugador. Como si fuera una partida de ajedrez, el juego dura p.e. una hora por jugador, cuando es tu turno corre tu reloj, cuando es turno del otro corre el reloj del enemigo. Una buenísima idea que hace realmente que te lo pases bien jugando.
- La escenografía es mucho más simple
- Hay muchos efectos que ocurren en la fase de disparos y se tratan "como disparos", desde magia a lo que hacen perros y gatos. No, no bromeo: los enanos pueden "disparar un perro" y los elfos "disparar un felino", que causan impactos y tal. Obviamente no los disparan sino que les dicen que ataquen ahí, atacan y luego desaparecen del juego, es como un "un sólo uso".

Como podéis ver, para alguien que sepa jugar a **Warhammer** aprender **Kings of War** es realmente sencillo.

## El futuro

Hay marcas como **Gamezone** que se nota claramente que producen "miniaturas para **Warhammer**". Hay otras marcas que producen "miniaturas estética **Warhammer** aunque saquemos también un reglamento" como **Avatars of War**. Hay unas terceras que se arriesgan y hacen un juego completamente nuevo y una estética completamente nueva.

**Mantic Games** han empezado como una mezcla entre los primeros y los segundos. Es más que obvio que **Mantic** están focalizados en ofrecer miniaturas de plástico "escala **Warhammer**" a un precio más reducido, y han aprovechado para sacar un juego propio (que además da la casualidad que es parecido al de **Games Workshop**).

Así que, como fabricante de miniaturas, mientras siga con esos precios seguirá habiendo gente que compra sus miniaturas, y podemos augurar un buen futuro (sobre todo si mejoran su calidad, como parece que van a hacer con los Enanos del Khaos).

En cuanto a juego... **Kings of War** es un juego gratuito, rápido y barato, y con algunas ideas muy interesantes. Y hay muchas personas que están interesadas en tener esas miniaturas (¡y eso sin tener en cuenta que se puede jugar con los ejércitos de **Warhammer!**) con lo que es posible que pique la curiosidad.

Y, sin embargo, aunque las miniaturas de **Mantic** y las de

**Warhammer** sean "intercambiables" entre sus juegos, vemos a mucha más gente que usa las miniaturas de **Kings of War** para **Warhammer**, que gente que use las miniaturas de **Warhammer** para **Kings of War**.

Con ésto está todo dicho: actualmente, y aunque el juego sea gratuito y tenga bastantes ideas buenas, creo que el futuro de las miniaturas de **Mantic** es mucho más prometedor que el futuro de su juego **Kings of War**. Al menos, por ahora.

## Conclusión

Es fácil comparar **Kings of War** con **Warhammer**. Todo, desde el "trasfondo" al juego a la escala de las miniaturas, apunta que vayan de la mano, pero **Mantic Games** va con diez o quince años de retraso. En cuanto a juego, trasfondo y calidad de las miniaturas, hay muchos juegos (incluyendo **Warhammer**) que ganan por goleada: de momento, es como si fuera una película de serie B, un vino normalillo o un cassette de gasolinera: es más barato pero se nota por qué lo es.

**Kings of War** ha nacido intentando ser "un **Warhammer** más fácil y barato", algo que ha ido de la mano con menor calidad, y ha conseguido que la gente capte lo que es. Podría haber creado un universo completamente distinto, o un sistema de juego completamente distinto (como han hecho otras marcas), pero han tirado por aquí de momento. Claro que el juego aún está en pañales; tiene buenas ideas, es más rápido que **Warhammer**, es más barato (manual gratis, miniaturas muy baratas) y sigue siendo divertido; pero está a la sombra de **Warhammer** en más de un aspecto. Su apuesta de "que nos compren toneladas de miniaturas y el juego ya vendrá" a mi me deja un mal sabor de boca. El tiempo dirá si ha sido buena idea estar a su sombra o deberían haber creado algo nuevo.

## LO MALO

- Menos componente táctico de lo que estamos acostumbrados
- Mala calidad de algunas miniaturas
- Sólo en inglés
- Da la sensación de estar ante una "versión barata" de **Warhammer** más que de algo distinto.



# INTRODUCCION

Por Lluís Gimenez

Ron & Bones es un juego de piratas, barcos, islas, tesoros, aventuras y sobre todo...mucho ron!!!  
Si quieres el manual, lo encontrarás en <http://www.taleofwar.com/codigopirata.pdf>



## ¿Qué es Ron&Bones?

Este juego combina las miniaturas con los tableros y las tiradas de dados (2D8) y tiene un sistema muy intuitivo y visual de cartas con el que tendrás a mano todo lo que necesites saber de tu tripulación.

Cada jugador dirige unos seis o siete piratas sobre un tablero de barco cuadrulado, este es el que viene en la caja básica del juego.

Cada pirata tiene una serie de cartas propias en las que tendremos toda su información, ya sean sus habilidades especiales y características como sus acciones, con ellas realizaremos todo lo que queramos (saltar, correr, luchar, robar, disparar, insultar, lanzar objetos, abordar el barco enemigo.....) además de disponer de unas cartas genéricas de "heridas críticas".

Una de las mejores cosas y que poca gente es capaz de hacer, es que

tenemos todo el material necesario para poder jugar en descarga gratuita en el foro y el blog del juego.

Además encontraremos un montón de material adicional y una comunidad muy abierta.

## El trasfondo

No es que digamos que tenga trasfondo, en el reglamento tenemos pequeños relatos sobre algunos de los piratas mas entrañables de R&B y de ellos podemos hacernos una idea general de la situación.

Es un juego de piratas, abordajes y peleas de taberna, no existe un mundo especial para ellos pero si que cuentan con una historia que les da personalidad y carisma.

## ¿Qué se vende?

Por un lado, el juego básico viene en una caja en la que

encontraremos todo lo necesario para empezar a jugar, 4 miniaturas con sus correspondientes cartas, un tablero, un mazo de cartas de críticos, un reglamento y dos dados.

Normalmente sacan dos novedades al mes y las cartas salen en packs de 4 personajes cada dos meses. Aunque se pueden descargar desde el foro al poco de salir la miniatura.

## El tablero

Con una presentación excelente la única pega que se encuentra es el tablero, de cartón fino pero de muy buena calidad. Podemos encontrar un par de islas realizadas por los aficionados en su foro oficial además de un montón de escenarios diferentes.

## Las miniaturas

Son de un gran detalle, en metal y con gran variedad de posturas.

Cada pirata del juego Ron & Bones es representado por una miniatura de Tales of War. No todos los piratas son iguales y esto se refleja en el perfil de atributos, habilidades y armamento, que viene indicado en su Carta de personaje.

Cada miniatura tiene su propio perfil y sus cartas de gresca, algunas son genéricas y otras exclusivas.

Las Cartas de Personaje contienen toda la información necesaria sobre los piratas para el desarrollo del juego. Esto es todo lo que podrás encontrar en una Carta de personaje:

- Nombre del pirata
- Atributos: Veteranía (la experiencia del personaje, se utiliza mayormente en los combates), destreza (sus reflejos y agilidad), bravura (su valentía y entereza para soportar ciertas situaciones) y porte (su fuerza física y vida).
- Manos: representan la mano izquierda y la derecha del pirata. Se colocara en ellas lo que el pirata utilice para sus fines.
- Habilidades especiales y Taras: Aquí se indican las habilidades especiales que puede ejecutar el pirata, además de si cuenta con algún defecto físico





o psicológico. Todo se explica con detalle en la Carta de habilidades, las taras y el equipo que se adjunta con la Carta de personaje.

- Talega: La talega se compone de la vaina de las espadas, la mochila y los sacos o bolsillos de los que dispone un pirata para guardar sus objetos.
- Reputación: Representa la fama del personaje y su influencia sobre la tripulación.
- Coste: En la cara posterior de la Carta del personaje encontramos un cofre con el coste en doblones de ese personaje.
- Ron: El coste del pirata también puede incluir un gasto en barriles de ron, que es indicado con un número junto a una botella de ron en la cara posterior de la Carta de personaje.

Por ahora han salido solo tres capitanes y tienen la singularidad de añadir reglas especiales y conceptos únicos a su tripulación.

Miniaturas y cartas se venden por separado, con esto abaratan coste para la gente que solamente colecciona y pinta miniaturas.

### LO BUENO

- En la caja básica viene todo lo necesario para jugar
- ¡En español!
- Miniaturas de muy, muy alta calidad
- Buena mezcla entre juego de miniaturas, juego de tablero y juego de cartas
- Reglamento gratuito; si quieres puedes jugar con miniaturas que tengas y descargando material de su web
- Foro y comunidad bastante activa
- Buen nivel de dificultad



### Reglamento

Lo mas destacable, un reglamento de tamaño bolsillo multilingüe (Español/Ingles), de buena calidad aunque se le echa en falta un índice que nos facilite su uso durante el juego. Pero si buscamos por el foro encontraremos una tabla de referencia rápida con los conceptos más básicos y todas las tablas necesarias para el juego.

### Las reglas

Aquí nos encontramos un sistema de turnos dividido en tres fases: Sucesos, Acción y activación. Cada fase se resuelve de manera simultánea entre todos los jugadores y el orden del juego lo determina cada personaje con su carta de gresca para ese turno.

- 1º Fases de sucesos: En esta fase se resuelven muchas reglas especiales, como el nivel de Borrachera de la Tripulación, destrabarse de una presa, explosiones, y un largo etcétera, según se indica en las muchas reglas especiales con las que cuentan los personajes, sus bártulos o los propios escenarios. Al final de esta fase se retiran las cartas de gresca del turno anterior, a menos que se especifique lo contrario por alguna razón.
- 2º Fases de acción: Aquí se decide que hará cada uno de tus piratas. Los jugadores deben elegir secretamente una Carta de gresca de cada uno de sus personajes, y elegir uno de los Pergaminos de gresca impresos en la carta, ya que solo se puede usar uno en cada turno. Una vez que los jugadores han elegido un Pergamino de gresca para cada miembro de su tripulación, se desvelarán todos a la vez y se dejarán expuestos junto a la Carta de personaje del pirata que los va a ejecutar.
- 3º Fases de activación: Una vez revelados todos los Pergaminos de gresca de los distintos personajes, estos se irán activando según la Velocidad de Acción del Pergamino de gresca elegido para este turno.

Al principio puede ser un poco lento pero cuando estás familiarizado con la dinámica del juego y las cartas de gresca de los personajes empieza a ser muy intuitivo y rápido.

Solo con ver la situación ya deduces las dificultades y los mejores movimientos, pero claro, no sabes en que esta pensando tu contrincante.

### Conclusiones

Ron & Bones es un juego diferente y fresco con algo más de un año en el mercado que va creciendo poco a poco pero con una calidad muy buena.

### LO MALO

- No juega mucha gente
- Trasfondo mejorable
- Poca variedad de "bandos" (o llevas piratas, o llevas no muertos)
- El tablero "oficial" (de la caja de inicio) debería ser de mejor calidad
- La caja de inicio, teniendo sólo 4 miniaturas, debería ser más económica para poder penetrar en el mercado

# Mercenarios en Warmachine

Por Galeend

Los mercenarios de Warmachine siempre han tenido una naturaleza muy particular. Nacieron como miniaturas que podían complementar ejércitos de otras facciones, pero no estaban pensados para jugar con ellos en listas independientes. Hasta hace muy poco, los mercenarios no eran una facción en Warmachine. La verdad es que tuvimos que esperar a las primeras No quarter para encontrar "warcasters" mercenarios, y poder montar listas de juego con minis solo mercenarias. Pero no fue hasta la creación de los contratos mercenarios, cuando por fin pudieron empezar a jugarse normalmente.

Incluso así, los mercenarios no fueron facción oficialmente hasta la salida del beta del MKII, la reforma de reglas que empezó Privateer Press en 2009.

Pese a todo, hay que pensar que durante mucho tiempo los mercenarios fueron figuras descompensadas, pensadas más para complemento que para montar una lista en si misma.

## Tipos de perros de la guerra

La principal característica de los mercenarios de warmachine es su variedad.

Dentro de los mercenarios podemos encontrar de diferentes tipos, relativamente relacionados con los contratos mercenarios, aunque no exactamente correspondientes:

En primer lugar los **Mercenarios enanos**, que son los que pertenecen a esta raza, y suelen estar recogidos en el contrato Searforge, aunque también pueden trabajar para Highborn covenant e incluso otros contratos.

Históricamente los enanos no participaban en las guerras humanas, pero algunos de ellos se han ido uniendo a bandas de mercenarios para poner a disposición del mundo humano su tecnología.

En segundo lugar encontramos a los **Mercenarios piratas**, que aparecieron incluidos en el libro "piratas de la costa quebrada".

Suelen ser filibusteros que pertenecen a tripulaciones de alguno de los famosos barcos piratas que asolan las costas de Immoren, los cuales, por un módico precio, se ponen a las órdenes del mejor postor.

Pueden agruparse en el contrato del Talion, aunque también en otros contratos mercenarios.



Portada del libro de Mercenarios para MKII (segunda edición de Warmachine)

En tercer lugar, están los **Soldados de fortuna**.

Aquí encontramos a los perros de la guerra, unidades de mercenarios, individuos o warcasters que luchan en las guerras por dinero. De muchos tipos, razas y con diferente historial, son muy difíciles de definir.

Por último encontramos a los **Minions** (no a todos, solo a los que expresamente pueden actuar como

mercenarios en las listas de warmachine).

Vienen de "Hordes", un juego relativamente diferente a warmachine pero perfectamente compatible.

Estas figuras mixtas le dan mucho juego a la combinación de los dos sistemas, y añaden el toque especial de Hordes a las listas mercenarias.

## Contratos mercenarios

A la hora de hacer una lista de minis para jugar en warmachine, debemos atender a las restricciones que nos imponen estos contratos, que marcan qué minis pueden luchar en una misma lista de ejército y cuáles no.

### Highborn covenant

Los nobles pertenecientes a una nación conquistada, Llael, se encuentran bajo el asilo de Cygnar, y juntan grandes cantidades de dinero para pagar a mercenarios que defiendan sus intereses.

Es una lista más restrictiva de unidades, warcasters y solos, pero con muchas combinaciones muy interesantes.

Componentes: Mercenarios que puedan ir con Cygnar.

Actualmente se permite incluir en esta lista unidades de magos pistoleros y fusileros cygnaritas, como si fueran unidades mercenarias.

Como regla especial da despliegue avanzado a los solos.

### Four star syndicate

Pagados por sindicatos del crimen de Immoren. Es el contrato más genérico que permite la inclusión de casi todos los mercenarios.

Componentes: Mercenarios que pueden ir con Khador y Cryx y órdicos (Unidad de los Devil dogs, y Carvolo).

### The Searforge Comission

Es un contrato formado por fuerzas contratadas por Hammerfall (reinos enanos), así que básicamente son tropas Rhúlicas y Ogrun.

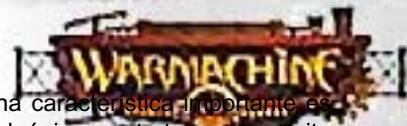
Como regla especial, el área de despliegue aumenta en 4 pulgadas.



### Talion Charter

El Contrato puramente pirata en el que solo puede incluirse miniaturas corsarias.

En principio se entiende que son las tripulaciones que luchan por sus propios intereses (o por los de sus empleadores, a cambio de un precio razonable).



Una característica importante es que es el único contrato que permite hacer listas con Shae, uno los capitanes piratas, e incluir el gran cañón comodoro, de un terrible poder destructivo.

Da un +1 a la tirada para empezar el juego, y permite la redistribución de todos tus solos, después del despliegue del contrario.

### Magnus Agenda

Recientemente ha sido configurada como una fuerza temática, con los efectos de reglas que conceden éstas.

Magnus siempre ha sido un warcaster un tanto especial. De los primeros mercenarios que aparecieron en la No Quarter, ha tenido siempre tanta relevancia que se le ha creado un "contrato" propio.

Magnus, apoyó al anterior rey de Cygnar, Vinter, en una guerra civil que asoló el reino.

El golpista, Leto, venció, y es el actual monarca de Cygnar. Todos los que apoyaron al anterior rey fueron declarados traidores.

Tras eso, Magnus se dedicó a vender sus servicios como mercenario, y en todo este tiempo ha conseguido amasar una considerable fortuna para financiar sus propios planes.

Las reglas actuales permiten a Magnus llevar unidades cingaritas e idrianos menithas, obteniendo ventajas según la alineación de la lista.

## Miniaturas mercenarias: Warcasters

Hagamos un pequeño resumen de lo que puedes jugar con mercenarios. No voy a incluir en este artículo ni piratas ni rhulicos, que por tener identidad propia necesitarían artículos particulares. Haré algunas excepciones con los que sí que he jugado, o con aquellos que he padecido mucho.

Empezaré con los Warcasters.

### Ashlynn D'Elyse

(Highborn Covenant)

En principio parece una warcaster ofensiva, pero mucho cuidado, es muy blandita, y cualquier daño procedente de deflagración, o de cualquier fuente que ignore la defensa del objetivo (y hay muchas, os lo



aseguro) puede, no solo dañarla, sino enviarla a la tumba.

Muy buena en combate, especialmente Cuerpo a cuerpo. Sin embargo su escaso valor de daño hace que tampoco llegue a ser decisiva si se

encuentra con enemigos de alto blindaje, como el Carnicero de Khador.

Lo mejor que tiene es la posibilidad de otorgar una gran movilidad al ejército que manda.

A través del hechizo Quicken (+2 SPD y DEF), podemos modificar el movimiento de las minis, y en un juego donde la carga es tan poderosa, los efectos son destructivos.

Además tiene una dote que es de las más efectivas del juego, aunque eso se pierde con la modificación de reglas que va a producirse con el Warmachine MKII.

Importante combinarla con Carvolo, porque multiplica el efecto de modificación del movimiento que tiene este gaitero.



(Four stars, Magnus agenda)

Mi warcasters favorito.

Es un caster de apoyo, aunque parezca que tiene buenos efectos para tenerlo en combate desde el principio de la partida, no es su mejor opción.

Lo mejor es acompañarlo con una combinación de tres siervos, a los que dará blindaje, defensa o ataque. Y si dos de esos tres son Renegades, mejor.

El Renegade es un jack ligero con nodo, y con una de las armas a distancia más potentes de este juego.

El Renegade permite solucionar una partida por kasterkill en dos turnos, dejando pocas opciones al contrario. Es un juego arriesgado, pero consigue más partidas de lo que se cree, sobretodo después de la salida del solo pirata douglas macnail, que modifica aun más el efecto de este jack.

A fecha de hoy, modificado definitivamente el MKII, y con la incorporación de un hechizo que modifica la distancia de los ataques de proyectiles dentro del arsenal de

Magnus, la efectividad del Renegade va a ser más que definitiva.



La dote de Magnus no parece gran cosa, pero es ideal para retiradas tácticas, porque permite correr sin gasto de foco y separarse sin ataques gratuitos. Recuerda que se aplica solo al grupo de batalla, Magnus incluido.

### Magnus Épico

(Four stars, Magnus agenda)

La versión épica de Magnus desarrollaba el efecto Renegade aun más.

El hechizo de "movilización" modificaba el movimiento de todo el grupo de batalla, lo que permitía avanzar el área de amenaza (distancia del arma+movimiento) del jack en varias pulgadas.

Su armamento mejoraba considerablemente, su espada penetra blindajes, potencia ataque y daño o te bloquea un warjack. Por otro lado ahora el puño te deja sin ataques y puede disruptar siervos.

La dote quedaba más pobre, pero es muy táctica, impidiendo el avance en momentos clave, puede dar partidas, o, como mínimo, un turno de descanso.

## Siervos de guerra Ligeros

Comentemos algunas cosas sobre los siervos mercenarios.

Señalar que no son lo mejor de la facción, pero cumplen su función y puede estar a la altura de los de las otras facciones, con un poco de apoyo.

En teoría son máquinas agrarias a las que se han incluido armas para utilizarlas en batalla, aunque con excepciones como los siervos de Magnus o el vanguard Llaelita.

Su mejor atributo es que son baratos a la hora de configurar la lista de ejército.

Empezaremos hablando de los Siervos Ligeros.

### Vanguard

Un jack muy versátil, que tiene un poco de todo y mucho de nada.

Dispone de una lanza y un cañoncito, pero poco más.

No es un nodo, no puede enfrentarse a pesados con igualdad, y al no tener carga poderosa tampoco puede ser un cazasolos. La verdad es que a pesar de ser un poco mejor de los



ligeros lanceros que se ven por el mercado, tampoco es una maravilla.

Por cierto, no lo pongas nunca al lado de un caster para dar bonos de defensa al caster, porque con todas las cosas que hay para golpear a una mini, y que el efecto se aplique a las que se encuentran cerca de ella (plantillas, hechizos como el cenizas a las cenizas, relámpagos, etc....) lo único que

conseguirás es hacer es hacer más vulnerable a tu caster.

Ahora ha obtenido una pequeña mejora, Shield guard, que permite interceptar ataque directos dirigidos contra miniaturas amigas a dos pulgadas de distancia.

Esperemos que con ello encuentre su sitio en los ejércitos mercs.



## Renegade

La estrella de los mercenarios.

Por lo que vale, causa un efecto demoleedor tanto a cuerpo a cuerpo como a distancia (aunque solo un disparo por partida). Y además es un nodo.

Se trata de un jack que solo puede utilizar Magnus.

El combo típico con dos Renegades es el siguiente, disparas el primero de manera que sepas que el warcasters enemigo resultará afectado, lo tiras al suelo y entonces viene el segundo disparo contra el pobre warcasters que tendrá DEF 5 y que recibirá un impacto directo de daño 16 potenciado.

Modificado con Macnail, que aumenta la distancia y el poder del arma, es la muerte para el 90% de los casters, si se logra impactar.

En MKII aumenta el valor de disparo a distancia del jack, y Magnus recibe Sniper (+4 a la distancia del arma). O sea que será un combo que aun veremos más.



## Talon

Barato, y muy efectivo. Con el efecto de paralizar a los siervos, reduciendo su defensa, puedes dejar inefectivo a siervos pesados por un bajo coste, y con su carga poderos que modifica su ataque cuerpo a cuerpo, puedes dedicarlo a cazar solos que suelen tener una defensa elevada y son difíciles objetivos para otros siervos.



## El bucanero/ buccaneer

Un jack ligero pirata, pero que puede usarse por cualquier warcasters humano.

Tiene un bichero con reach, y permite pegar a su peana a cualquier modelo igual o menor que él al que impacte. Tiene una red que alcanza 10", que si impacta reduce la def a 7 y te obliga a renunciar a acción o movimiento en tu siguiente turno. Puedes realizar un "asalto" con la red, lanzándola según cargas. Y ahora su red derriba directamente.

Muy útil como apoyo, o para cazar solos de defensas elevadas.

## Siervos Pesados



### Mangler

Muy caro en comparación con otros siervos que hacían lo mismo con más daño. Y solo lo podía jugar Magnus.

El golpe circular a 2 pulgadas con daño 17, permitía afectar a varios objetivos, aunque era difícil coordinarlo para que valiese la pena.

Los cambios de reglas para MKII le han venido muy bien, ya que se ha vuelto genérico y más barato, por lo que creo que se verá mucho más en los tableros.

### Nomad

Lo mejor de los siervos mercenarios pesados.

Un jack muy barato para ser un pesado, y que tenía un daño considerable. Permitía una potencia de daño considerable por pocos puntos. Y permitía tumbar a siervos enemigos con casi el doble de puntos.

En el MKII pierde un poco este efecto porque es más caro y reduce su valor de daño (pasa a 17, que no es poco), pero gana reach, lo que le permite 2 pulgadas más de efecto en combate cuerpo a cuerpo.



### Mariner

Un jack normalmente asociado con los piratas, aunque disponible para todos los casters mercenarios.

Su efecto es principalmente de distancia, con un arma de área, con mucha distancia, 15", y un daño respetable. Perfecto complemento para la mula. Lleva un ancla con ataque giratorio, que la hace muy parecida al Mangler.

El problema es que para hacer los ataques a distancia debe tener siempre a una miniatura guerrera peana con peana, un cargador.

No se derriba ni él ni el que esté con él peana con peana, y es anfibio.

### Filibustero/ Freebooter

No se derriba, tiene anclajes para que los modelos guerreros que estén peana con peana no se derriben, y es anfibio como el Mariner.

Los Puños hacen daño 14, con un dado adicional al daño contra los derribados. Consigue un +2 a la FUE en



los ataques potenciados y las tiradas para agarrar una cabeza o brazo o para soltarse de éstos. Puede gastar un punto de foco para conseguir +2 a la VEL pero se le daña una casilla de movimiento.

Lo peor su poco blindaje, aunque lo compensa con un valor de defensa respetable.



### Mula (Mule)

Este es el ejemplo de como un jack que en otras facciones sería considerado malo, es una estrella en mercenarios.

Su escasa distancia de combate a distancia, 8", 12" en caso de no moverse, hace que parezca realmente difícil colar un disparo en condiciones.

Nada más alejado de la realidad, al ser un disparo de área, permite una desviación en caso de fallo que puede causar efectos más allá de la distancia de la mula.

Y en caso de impactar, el daño es considerable, y el crítico permite deshacer la coherencia del ejército enemigo, que resulta derribado y catapultado en todas las direcciones. Muy bueno combinado con el solo douglas Macnail, y con casters como Bartollo o Magnus.





## Solos

Lo más amplio de mercenarios y lo más interesante.

Son tantos que voy a comentar solo aquellos con los que suelo jugar.



### Gorman di Wulfe

(Four stars, Highborn covenant)  
(Cryx, Cygnar, Khador, Menoth)

No lo he visto mucho por los tableros de juego, aunque dicen que es un complemento perfecto para Cryx.

Como Punto más Fuertes tenemos la gran capacidad que tiene a la hora de debilitar al enemigo o imposibilitar sus acciones. Y la posibilidad de generar bombas de humo que interrumpan la línea de visión del enemigo.

Pese a eso, su bajo ataque lo hace útil solo frente a listas con mucho Warjack.



### Eiryss, Cazadora de Magos de los

(Four stars, Highborn covenant)  
(Cygnar, Khador, Menoth, Scyrah)

El mejor ejemplo de solo mercenario imprescindible y por lo tanto sobre explotado (en todos los ejércitos). Una cazadora de warcaster y solos enemigos sin igual a un bajo coste.

Dada su polivalencia y el tipo de objetivo a la que se suele encarar, Eiryss puede combinarse con cualquier tipo de lista.

Su virote disruptor puede dejar al warcasters enemigo y su ejército totalmente indefenso, porque le hace perder el foco durante un turno sin posibilidad de recuperarlo.

Y su virote fantasma, le permite ignorar cualquier obstáculo entre ella y su objetivo.

Sin embargo es muy frágil, a pesar de su gran defensa, y en cuerpo a cuerpo ha perdido mucho.

Pese a ello, al ganar sigilo su posibilidades de sobrevivir han aumentado.



### Reinholdt, Especulador Gobo

(Four stars, Highborn covenant)  
(Cygnar, Khador)

Este carismático gobbo proporciona pequeñas mejoras para los warcaster mercenarios.

Desde medir la distancia entre dos puntos con su catalejo, hasta dar un ataque adicional o modificar alguna tirada.



### Ogrun Bokur

(Four stars, Highborn covenant, Searforge) (Cryx, Cygnar, Khador)

UN guardaespaldas que obtiene grandes beneficios mientras se encuentre cerca de su cliente (a 6 pulgadas).

Ha sido uno de los más perjudicados con el cambio al MKII. Ha perdido mucho de su potencial ofensivo

(ya que antes podía hacer hasta tres ataques), y su capacidad de daño adicional.

Pese a ello es un solo con mucho aguante, y con ataque elevado, siempre que permanezca cerca de su cliente, además de un daño nada desdeñable.

### Rhupert Carvolo



(Four stars, Highborn covenant)  
Cygnar, Menoth)

El complemento perfecto para tus unidades, obtienen audaces y resistentes, les da la habilidad de explorador, y aumenta su defensa.

Igualmente no es ni la mitad de lo que era. Ya no mejora el movimiento como antes, y sin duda desaparecerá de los tableros de juego.



### Kell Bailoch

(Four stars) (Khador, Menoth)

Un francotirador que actúa como un muy buen caza solos, que tiene una buena distancia de disparo, perfectamente complementable con Magnus.

Su arma es mágica.



### Dougal Macnail

(Four stars, Highborn covenant, Talion) (Cygnar, Khador, Menoth)

La estrella de las listas basadas en disparo de áreas. Aumenta la distancia del disparo con un efecto que se puede usar una vez por partida, pero que deja totalmente descompensado al rival.

Además aumenta la habilidad de disparo a distancia de una miniatura.

Tampoco es manco como cazasolos, ya que su ataque a distancia es considerable, y tiene una pistola de cuatro disparos que puede acabar con auténticas amenazas para tu ejército. Blindajes elevados abstenerse.



### Meg la sucia

(Four stars, Highborn covenant, Talion) (Cygnar, Khador, Menoth)

La Mecánica de las listas mercenarias. Ha aumentado su

capacidad de reparación, al coste de perder muchas de las habilidades de control de siervos que tenía anteriormente.

Pese a todo yo la solía utilizar para inutilizar temporalmente a los siervos enemigos, gracias a su cañón de mano. Ahora, con el MKII se les reduce su defensa a 7 y no pueden correr y cargar. Naturalmente no es el mismo efecto ni mucho menos, pero no carece de utilidad.



### Anastasia di Bray

(Highborn covenant) (Cygnar, Menoth)

Una espía Llaelita que trabaja para la resistencia contra las fuerzas de ocupación Khadoranas.

Su efecto estrella es el espionaje, que permite dar un movimiento y una carga a todos los modelos y unidades amigas en su distancia de mando, siempre que se encuentra a 5" del warcasters o warlock enemigo.

Es difícil de conseguir, pero si lo haces puedes causar efectos devastadores.

Además da un +1 a la tirada para inicio de partida.

Igualmente, no sirve para mucho más que para eso, por sus valores de ataque y daño bajos.

### Orin Midwinter, Rogue Inquisitor

(Four stars) (Cryx, Khador, Menoth. Minion Skorne)

Otra de las minis que resulta difícil de encuadrar en una lista.

Tiene algunos efectos mágicos interesantes, como el de anular magia y el del relámpago.



Pero mi experiencia de juego me dice que son difíciles de conseguir, porque la movilidad del enemigo suele impedirte un efecto completo (sobre todo el de anular magia).

Como no tiene combos obvios, no suele verse demasiado.



### Stannis Broker

(Four stars, Highborn covenant) Cryx, Cygnar, Khador, Menoth

Un perfecto complemento a las listas de steelheads, ya que esas unidades, tanto infantería como caballería, se ignoran a la hora de trazar línea de visión, o incluso al moverse, siempre que no te quedes en medio.



## Unidades

Por último las unidades mercenarias son el puntal en el que se apoyan las listas de ejércitos.

Su utilidad es muy variada, y en algunos casos tienes unos resultados muy buenos por pocos puntos.

### Steelhead Halberdiers

(Four stars, Highborn covenant)  
Cryx, Cygnar, Khador, Menoth

Unidad básica, con ataque combinado y poco más.

Para combinar con la caballería cabeza de acero, básicamente.

### Steelhead Heavy Cavalry

(Four stars, Highborn covenant)  
Cryx, Cygnar, Khador, Protectorate

Interesantes, sobretodo si los combinas con los alabarderos, porque ganan flanqueo (un +2 al ataque y un dado adicional al daño).

Las listas con Stannis aun ganan más, pudiendo combinar una carga con los alabarderos, con una demoledora carga de caballería, con un porcentaje de daño muy considerable.

### Alexia Ciannor & The Risen

(Four stars, Highborn covenant)  
Cygnar, Khador

Sin duda una de las mejores unidades que había en mercenarios. Y de las más vistas en juego. Ahora se ha visto muy recortada.

Alexia se incluye en la unidad de los risen (antes era un solo).

Su habilidad estrella es resucitar a los muertos del campo de batalla dentro de su distancia de mando,



levantando resucitados llamados "risen". No es automático, y se hace al final de tu siguiente fase de control, en la que conviertes los tokens que has ido obteniendo en risens.

Hay que ir con cuidado con Alexia, porque su muerte provoca la desaparición de toda la unidad.

Sus poderes permiten modificar los daños de los risen, y crear solos que

son maestros de armas, sacrificando un risen.

Ella misma los puede utilizar como si fueran puntos de foco, aumentando su daño y ataque, obteniendo ataques adicionales o previniendo daño.





### **Captain Sam MacHorne & The Devil Dogs**

(Four stars, Highborn covenant)  
Cygnar, Menoth

Una unidad difícil de llevar, pero que puede dar buenos resultados.

Lo primero es que la jefa, Sam, es jackmarshall, y puede modificar la efectividad de su siervo.

El arma a distancia de la unidad es muy poderosa, aunque tiene poca distancia de efecto. Además usan una red que puede derribar siervos y bestias.

Igualmente las posibilidades de que lleguen vivos a distancia de combate con un siervo son reducidas a menos que seas muy cuidadoso.

### **Degolladores de Croe (Croes Cutthroats)**

(Four stars) Cryx, Khador, Menoth

Traicioneros y mortales, los Degolladores de Croe son una de las unidades más sutiles de los mercenarios. Tienen despliegue avanzado, ignoran terreno difícil, pueden actuar y luego mover, tienen sigilo y las armas envenenadas.

Igualmente cuidado con las áreas, y otros efectos similares, porque son muy blandos.

El efecto del arma a distancia de Croe es muy interesante, porque impide realizar sortilegios al que haya sido goleado durante un turno.

### **Cylena Raefyll & Nyss Hunters**

(Four stars, Highborn covenant)  
Cryx, Cygnar, Khador, Scyrah

Otra unidad simplificada por el MKII.

Son los elfos Nysses, que, expulsados de sus territorios por las fuerzas de Everblight, ahora venden sus habilidades al mejor postor.

Son buenos a distancia, ya que tienen ataque combinado y con su habilidad de hunter, ignoran bosques, concealment y cover cuando determinan su línea de visión.

También lo son cuerpo a cuerpo, porque son maestros de armas.





## **Greygore Boomhowler & Co.**

(Four stars, Highborn covenant)  
Cryx, Cygnar, Khador

Y una unidad que era ignorada por cara y por su reducida jugabilidad, y que ahora tiene muy buena pinta. Son trolls mercenarios, aplicándoseles las reglas generales de los trolls (resistencia y peana media).

El jefe, greygore, tiene 3 llamadas que puede lanzar también en unidades amigas de facción. Eso permite unas combinaciones muy interesantes con Carvolo. Una de ellas da resistente con tiradas de 4 o más, la otra levanta a todos los modelos derribados, y la última obliga a los modelos enemigos a chequear por mando, o huir en el cmd del que berrea tienen que pasar cmd o huir. Los siervos y bestias sufren -2 al ataque durante una ronda.

## **Aiyana y Holt**

(Four stars, Highborn covenant, Talion) Cygnar, Khador, Menoth, Scyrah

Como última mención incluyo esta unidad pirata, pero que ha sido la estrella de los mercenarios, aunque ahora ha visto reducida considerablemente su efectividad.

Por un coste muy reducido, estos dos formaban una unidad muy desequilibrante. Lo primero, podían actuar invisibles sin problemas. La mitad de las miniaturas de warmachine no pueden atacar a minis invisibles, por lo que se paseaban por el campo de batalla con relativa impunidad (solo preocupados por áreas, o algunos hechizos). Además, mientras aiyana mantenía invisible a ambas figuras, Holt era libre para atacar con sus pistolas.

Otro elemento descompensante era el hechizo de Aiyana "el beso de Lyss" para conceder un dado adicional

de daño a todas las minis que atacasen a un objetivo. Esto ampliaba terriblemente la capacidad de daño de las miniaturas, y podía llegar a destruir a pesos pesados del juego.

Otra combinación la daba el hecho de que todos los ataques que realizase holt a minis que estuviesen peana con peana con aiyana (o que la hubiesen atacado), estaban modificados con un dado adicional en ataque y daño. Teniendo en cuenta que holt tenía 4 ataques, esto hacía que su efecto destructor fuera considerable.

Por eso, era de las minis más alineadas en ejércitos mercs y en otros que no lo eran (aiyana tenía un combo con Nemo, que se alimentaba de los hechizos que realizasen las minis en su área de control).

Todo ello ha hecho que sean de los más restringidos con la modificación del MKII. Ahora el velo da sigilo, no invisibilidad. El beso da +2 al daño, y no un dado de 6 adicional. Y Holt ha perdido sus modificadores cuando dispara a figuras que estén peana con peana con Aiyana.

## **Aliados**

Por último pequeña mención a los aliados. Son unidades aliadas a facciones concretas, pero que en determinadas ocasiones pueden actuar como unidades mercenarias en determinados contratos.

Podemos encontrar a los caballeros precursores, seguidores de Morrow y aliados de Cygnar, que pueden actuar en el contrato de los ilustres. Los Kayazy, aliados de Khador, asesinos al servicio de sindicatos del crimen, que pueden actuar en el contrato de las cuatro estrellas. Los Idrianos, un pueblo nómada aliado de Menoth, que pueden incluirse en las listas de Magnus. Y los Cephalyx, aliados de Cryx y que a fecha de hoy no pueden incluirse en ningún contrato. Lo cual me hace plantearme porque son aliados.

Con esto tenéis una visión de que podéis alinear en los ejércitos mercenarios de Warmachine, y unos pequeños consejos tácticos. Espero que os resulten de utilidad.



## MUJERES HIENA

Personaje y reglas por Zenit Miniatures. Trasfondo por Pater Zeo

Las Islas del Culto no son un lugar agradable donde vivir. Hay peligros tras cada árbol y la muerte acecha bajo cada roca.

Cada una de las familias encuentra su forma de sobrevivir y adaptarse. Todas y cada una de las familias de los Kerran gozan de la bendición de un rostro, y cada una de ellas porta su manifestación con gran orgullo. Los ojos penetrantes de los Halcones, la piel impenetrable de los Armadillos. Todos llevan su don con orgullo y placer.

Excepto las Hienas. Las Hienas son una de las familias más sanguinarias y crueles de entre los Kerran, puesto que su don no es otro que el de sobrevivir. Las Hienas son capaces de cualquier cosa con tal de sobrevivir. Al igual que las hienas de las islas, viven, cazan y pelean en manadas. Al igual que sus homónimos animales cazan y comen lo cualquier cosa, viva o muerta. Y al igual que las hienas de las islas, no tienen piedad ni remordimientos. Incluso entre ellas si se diera la necesidad.

Por que sobrevivir lo es todo.

El resto de clanes las teme y las desprecia por igual. Pocas guerreros hay más fieros y brutales que las Hienas.

Cuando los Kerran llegaron a las Islas guiados por las imágenes de los Rostros, éstos los pusieron a prueba. Una de esas pruebas fue una terrible plaga. Una peste como nunca antes habían visto los Kerran. Una peste que ningún curandero Kerran supo curar ni prevenir, y que se propagaba más rápido que el fuego.

Pronto los Kerran endurecieron su corazón. Los muertos por la enfermedad eran incinerados inmediatamente, junto con sus pertenencias e incluso sus casas. Y sus familias, señaladas por los Rostros por la plaga, fueron abandonadas en la selva.

Todos y cada uno de ellos murieron. Muchos enfermaron y se debilitaron, y eso dio a las bestias de la selva la oportunidad de devorarlos. Cada familia abandonada era un festín para los depredadores, especialmente para las hienas de las Islas. Unos cazadores especialmente crueles e inteligentes que sabían ver a los débiles humanos una oportunidad de oro.

Un día las hienas siguiendo su olfato llegaron a uno de los cúmulos de cadáveres que dejaba atrás la enfermedad humana. Pero cuando fueron a disfrutar de su festín, uno de las figuras humanas se alzó. Una mujer de ojos tan claros que parecían brillas. La mujer masticaba la carne de sus semejantes y miraba vigilantes a las hienas. Una de las hienas avanzó un paso y la mujer gruñó. No era un rugido, sino un gruñido de advertencia. Un gruñido tan cargado de amenaza que las hienas no osaron acercarse más. Las hienas sabían ser pacientes y

::: Mujeres hiena :::

|    |     |   |   |   |   |   |
|----|-----|---|---|---|---|---|
| 12 | 4/7 | 3 | 6 | - | 3 | 5 |
|----|-----|---|---|---|---|---|

Habilidades especiales  
Devorador



esperaron a que la mujer se saciara y se marchara. Y sólo entonces comenzaron su festín.

Aquella mujer era Heretha, la primera de los exiliados por la peste que no murió. No sucumbió ante la enfermedad ni antes la jungla. Por que suyo era el don de los Rostros. Uno de los primeros que fueron otorgados al pueblo de Kerran. El don de la Supervivencia.

Pronto las hienas aprendieron a seguir a Heretha, pues allá donde iba siempre había carne muerta que comer. Generalmente humanos. Aunque pronto Heretha dejó de estar sola, y donde antes había un humano hubo dos. Y pronto donde había dos hubo decenas.

Los exiliados, todos ellos con el don de la supervivencia, se dividieron en manadas y poblaron las selvas. Pronto los Kerran tuvieron noticias de ellos. Hombres y mujeres salvajes y de mirada cruel que corrían por la selva. Cazaban como hienas, comían como hienas y mataban otros hombres como hienas. Pronto los consideraron poco más que animales y una amenaza muy real. Pronto las llamaron las Hienas, puesto que pocas diferencias prácticas había con ellas, excepto que los hijos de Heretha eran más peligrosos que las propias hienas.

Estas hienas humanas fueron cazadas y perseguidas como si de otro tipo de depredador de la selva se trataran. Y eran despreciadas y temidas por igual por todos los Kerran. Hasta el punto que cuando nació un niño con los ojos claros como la luna, era inmediatamente abandonado en la selva. Si las otras Hienas lo recogían y lo criaban o si moría en la selva, poco le importaba al pueblo Kerran.

Y así los exiliados siguieron exiliados, hasta que la Gran Sacerdotisa Khiara, predecesora de Calo, forjó con ellas un pacto.



Khiara había recibido una visión de los Rostros. Los No Vivos vendrían a las Islas por los caminos secretos de la noche y se llevarían a muchos de los Kerran. Khiara vio en dichos sueños como una hiena masticaba huesos, y lo consideró un mensaje de los Rostros.

Khiara se adentró en la selva sola y sin escolta. Pasó fuera mucho tiempo, las horas pasaron y se convirtieron en días. Tras cuatro días la Gran Sacerdotisa volvió. Y para terror de todos los Kerran volvió con cientos de Hienas. Y por orden de Khiara, estas pasaron a ser parte de los guerreros Kerran.

Todos los Kerran se opusieron, pero Khiara había sellado un pacto con las Hienas. No dijo que les había prometido, y los Kerran no insistieron por que en el fondo no querían saberlo.

Pronto llegó el ataque, y las Hienas cumplieron su papel a la perfección. Cazaron en manadas a los No Vivos cómo habían cazado siempre en la selva. Aún sin armas eran letales. Y cuando los No Vivos caían, las Hienas se lanzaban al festín, ante la atónita mirada de los Kerran. Los habitantes de las Islas tuvieron que admitir la valía de las Hienas y a regañadientes las aceptaron entre ellos.

Muchos años han pasado desde el regreso de las Hienas a los Kerran. Siguen siendo despreciadas y temidas entre los Kerran, pero ya no muestran el comportamiento salvaje que tuvieron antaño. Luchan con armas en vez de con uñas y dientes. Y comen carne cocinada en vez de carne cruda. Pero es sólo una débil capa de civilización lo que les separa de la selva. De ser necesario matarán con uñas y dientes, y no es poco frecuente que tras un combate a muerte se abalancen a disfrutar del festín de carne del vencedor.

## GÁRGOLAS

Personaje y reglas por Zenit Miniatures. Trasfondo por Pater Zeo.

Los No Vivos no están terminados. Desde el día en que el mundo se rompió, los No Vivos nacieron incompletos. Sus creadores, los Serifan, no consiguieron terminarlos y existen en un limbo que está más allá del mundo, de la vida... y de la muerte.

Estas desdichadas criaturas se ven empujadas por un deseo irrefrenable de estar completas. Buscan sin cesar el conocimiento y los medios para terminarse a sí mismos. Pero... ¿Cómo puede alguien que no está vivo entender la vida? ¿Cómo puede comprender lo que es reír, llorar, sufrir? Pero ese vacío en el alma no parece frenar a los No Vivos.

Y de todos los experimentos y tentativas la que más cerca ha estado de su objetivo fueron las Gárgolas

Las Gárgolas fueron el primer y único intento hasta la fecha por parte de los No Vivos de terminarse a sí mismos. Creadas y diseñadas como una imagen distorsionada de sus creadores, los Serifan, fueron los primeros en ser lanzados al abismo de la vida y la muerte. Sus cuerpos son completos: tienen órganos, nervios, sangre, piel, músculo y huesos. Un cuerpo preparado para ser el receptáculo de un No Vivo para toda la eternidad.

Se crearon cien Gárgolas, preparadas para ser las primeras de muchas. Y en un ritual incomprensible y complejo cien No Vivos dejaron atrás su existencia anterior y entraron en los cuerpos de las Gárgolas sintieron el dolor de la existencia, la opresión de la carne y la cárcel que eran los huesos. Pero el instinto de toda vida es poderoso y por primera vez un No Vivo llenó sus

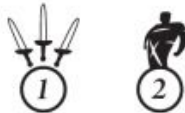


::: Gárgola :::

|      |     |   |   |   |   |   |
|------|-----|---|---|---|---|---|
|      |     |   |   |   |   |   |
| 8/10 | 4/9 | 5 | 7 | - | 4 | 0 |

**Habilidades especiales**  
Disciplinado(2), Inmune al miedo, Vampiro, Ermitaño, Vuelo(4)

**Ungüento de Embalsamar**  
Una vez por partida la Gárgola podrá repetir una tirada de FS, el segundo resultado será el válido.



pulmones y sintió la dulce alegría del aire.

Probaron sus nuevos cuerpos y se lanzaron al aire a volar. Podían sentir el gozo del vuelo, mientras sus hermanos esperaban imperturbables a que terminara la prueba. Sus cuerpos fluían en el aire en una danza de una belleza sin igual. Sintieron el deleite que les daba el vuelo, y sintieron la dicha de sentir por fin algo.

Pero entonces ocurrió un accidente. Una corriente de aire traicionera, o quizás una maniobra mal calculada. Una de las Gárgolas, los primeros No Vivos que se habían encarnado, cayó. Cayó de una gran altura y luchó desesperadamente con el instinto que da el miedo a la muerte. Y al llegar al suelo su sangre salpicó el suelo. Sus huesos destrozados, sus órganos rotos, su carne desgarrada.

Pero seguía vivo. Su corazón no latía, su cerebro estaba inerte, sus pulmones no bombeaban aire, y ni una de sus células parecía estar activa y aún así... estaba vivo. Sus hermanas Gárgolas podían notarlo y sus hermanos No Vivos podían sentirlo. Aún estaba vivo.

Pero la vida no tiene sentido sin la muerte: aún estaban incompletos.

La rabia del resto de Gárgolas fue infinita. Lo hecho, hecho estaba y no



podía deshacerse. No podrían nunca estar completos. Sabían el riesgo que corrían al dar aquel paso, pero lo dieron cuando aún no estaban vivos y no podían sentir ni dicha, ni alegría, ni odio, ni temor. Sin la muerte estarían encerrados eternamente en aquellas carcasas de carne hasta que llegara el fin de todo.

La Gárgola caída fue recogida por sus hermanos No Vivos. Su cuerpo fue restaurado. Al menos podían recuperarse de la muerte. Pero cada Gárgola sabe que en el fondo, al final, seguirán allí. Cuando las estrellas se hayan apagado y no quede más que frío y oscuridad, ellas seguirán allí, para toda la eternidad. Y cada bocanada de aire que toman, les acerca más a horrible destino.

Los No Vivos respetan y veneran a las Gárgolas, aunque ya no las puedan comprender. Son los más cercanos a la forma final de su raza, y por ello son una élite entre los No Vivos. Pero tampoco las Gárgolas pueden ya entender a los No Vivos, recuerdan cuando ellos aún no habían nacido en la carne, pero es un recuerdo vago y confuso. Por ello no toman parte en la sociedad No Viva, y no son los líderes que por derecho deberían ser.

La mayoría de los No Vivos no sienten odio y rabia. Pero las Gárgolas sí. Si existe un enemigo de todo aquello que está vivo, ese enemigo son las Gárgolas.