

¡Cargad!

ACTUALIZACIÓN WARHAMMER

Personajes
antiguos

Nagash, Be'lakor, Valten, Arbaal el Invencible...





¡Cargad!

Número 31 : Agosto 2011 / Especial

WARRIORS

[Altos Elfos]

Aislinn, Señor de los Mares.....	4
Alarielle, la Reina Eterna.....	4
Alatar, Príncipe Sombrio.....	5
Ardath, General Asur.....	5
Fendar de Tol Enroth.....	5
Imrallion.....	6
Kelendar.....	6
Liandra Athinol.....	7
Salendor de Tor Achare.....	7

[Bretonia]

Abad de la Maisontaal (Bagrian).....	8
Aloys de Montjoie, Barón de Quenelles.....	8
Agravain de la Noble Gesta.....	8
Amalric de Gaudaron (+ <i>Elfos Silvanos</i>).....	8
Armand de Aquitaine.....	9
Bertrand el Bandido.....	10
Bohemond "Matabestias".....	11
Caballero de la Lanza Invencible.....	12
Caballero Santo.....	12
Gilon, Duque de Aquitaine.....	13
Guillaume de Grenouille.....	13
Iselda, Guardiana de la Torre.....	13
Jasperre el Hermoso.....	14
Odo el Cruzado y Sulimán el Sarraceno.....	14
Repanse de Lyonesse.....	15
Reynard le Chasseur.....	16
Richemont.....	16
Tancred, Duque de Quenelles.....	17
Tristán el Trovador y Jules el Juglar.....	17

[Condes Vampiro]

Dieter Helsnicht.....	18
El Duque Rojo.....	19
Heinrich Kemmler.....	19
Krell.....	20
Luthor Harkon.....	20
Melkhior.....	21
Neferata.....	22
Walach.....	23
Zakarías el Eterno.....	24

[Demonios del Caos]

Amon'Chakai.....	26
Azazel, Príncipe de la Condenación.....	27
Be'lakor, el Señor Oscuro.....	28
Scyla Anfinngrim (+ <i>Bestias</i> , + <i>Guerreros</i>).....	29

[Elfos Oscuros]

Rakarath, Señor de las Bestias.....	30
-------------------------------------	----

[Elfos Silvanos]

Ariel, Reina Maga de Loren.....	31
Durthu el Milenario.....	32
Gruarth, Señor de las Bestias.....	33
Lothlann el Valiente.....	33
Naieth la Vidente.....	34
Scarloc.....	34
Skaw el Halconero.....	35
Thalandor.....	35

[Enanos]

Alrik Ranulffsson, Rey de Karak-Hirn.....	36
Bazrak Bolgan.....	37
Brok Puño Pétreo.....	37
Burlok Damminson, Maestro del Gremio.....	38

WARRIORS

Drong el Duro.....	39
Durzak Espinazo de Dragón.....	39
Garagrím Puñohierro.....	39
Grim "El Tuerto" Grunnson.....	40
Grombrindal, El Enano Blanco.....	40
Grung el Desagraviador.....	43
Helgar Trenzaslargas.....	43
Kadrin Melenarroja.....	44
Kazador, Rey de Karak-Azul.....	44
Khargrim el Chalado.....	45
Kragg el Gruñón, Señor de las Runas.....	45
Krudd, el Loco del Pico.....	46
Skag el Sigiloso.....	46
Skeggi Threkksón.....	46
Ungrim Puñohierro, Rey de Karak-Kadrin.....	47

[Guerreros del Caos]

Aekold Helbrass.....	48
Arbaal el Invencible.....	48
Egrimm van Horstmann.....	49
Harry el Martillo.....	51
Mordrek el Condenado.....	52
Valnir el Segador.....	53
Vardek Crom, Heraldo de Archaón.....	54

[Hombres Lagarto]

Coatl.....	55
Inxi Huinzi.....	56
Kroq.....	56
Lotl Botl.....	57
Ten-Zlati, Oráculo del Cacique Kroak.....	57

[Imperio]

Aldebrand Ludenhof.....	58
Ar-Ulric Emil Valgeir.....	58
Boris Todbringer.....	59
Boris Ursus, el Zar Rojo.....	59
Magnus el Piadoso.....	61
Manfred von Bok.....	61
Marius Leitdorf.....	62
Rutgar.....	62
Telnor Areal.....	63
Thyrus Gormann.....	63
Ulrich.....	64
Valmir von Raukov.....	64
Valten.....	64
Zarina Katarin, Reina del Hielo de Kislev.....	67

[Orcos y Goblins]

Badruk Rompekabezaz.....	68
Borgut Machakajetoz.....	68
Gobbo Negro.....	69
Gorfang Rotgut.....	70
Grotfang Garra'ierro.....	70
Grotsnag.....	71
Kapitán Skaben.....	71
Lerdo Tragaldabaz.....	72
Nazgob.....	72
Morglum Quiebracuellos.....	73
Oddgit.....	73

[Reyes Funerarios / Condes Vampiro]

Nagash.....	74
-------------	----

[Skavens]

Ghoritch, Castellano del Pozo Infernal.....	85
Nurglitch, Archiseñor de la Plaga.....	86



Editorial (o no)

Año VII. Número 31

Agosto 2.011

El Equipo ¡Cargad!

Coordinador: Daniel Miralles (Namarie)

Secciones y Maquetación: José Guitart (Pater Zeo), Manuel Cirujano (Lord Darkmoon), Daniel Miralles (Namarie).

Diseño revista: Enrique Ballesteros, Daniel Catalán.

Diseño Logotipo: Alberto Fernández

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

Portada

Paco Rico Torres

(guybrushthreehood@hotmail.com)

Artículos: articulos@cargad.com

Otras cosas: info@cargad.com

Un Especial para acabar el verano...



Hemos recibido más de un correo preguntando sobre dónde conseguir los Manuscritos de Nuth. Abandonamos la idea de "irlos renovando" cada edición. pero teníamos en el tintero la idea de ir sacando en Cargad el material "actualizado".

Así que he intentado coger todos los personajes especiales de Warhammer con un mínimo de importancia de los últimos... ¿20 años?, y he escrito reglas actualizadas para todos ellos. No, no están todos, en la web o en campañas han ido apareciendo más personajes especiales; pero en general, si no tenían un trasfondo mínimamente interesante y no tenían "miniatura", he optado por pasar de ellos.

Si os preguntáis, "¿pero estos personajes son oficiales?", la respuesta es que no. Oficial es sólo lo que publica Games Workshop en sus libros. No obstante, veréis que casi todas las razas tienen personajes (lo siento, no he encontrado ningún personaje "cabrito" pendiente de actualizar), y todos ellos se han "puntuado" siguiendo un baremo estándar (las runas enanas han ayudado mucho). Así que, oficiales, lo que se dice oficiales, no lo son... pero son tan equilibrados como los que hay en los libros de Games Workshop (¡o más!). La solución es fácil: o todos o nadie, es decir, o todos los jugadores (de la partida, de la campaña) pueden usar cualquiera de estos personajes especiales, o nadie puede. Insistimos que están equilibrados, aunque seguro que hay gente que opina que no (¿los mismos que se quejan de lo mal que está su libro de ejército y lo rebomba que son los nuevos ejércitos, siempre?).

Este "especial" no es sólo especial porque es el primero en que hablamos de un único juego (tranquilos, el próximo número será "como los de siempre" y hablaremos de varios juegos, varias compañías...), sino porque a medida que vayan saliendo libros nuevos, lo iremos actualizando. Es decir, es "una especie de MdN:Personajes", que iremos renovando (añadiendo, quitando y modificando personajes a medida que salgan los libros adaptados a Octava Edición).

Esperemos que os guste. Y si no jugáis a Warhammer, el próximo número no os defraudará.

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. 2000-2011, 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) 2001-2011 Privateer Press LLC. Cadwallon, Confrontation, Hybrid, AT-43 los logotipos de Hybrid y Rackham, Hybrid, Rag'narok, AT-43 y Wolfen son marcas registradas pertenecientes a Rackham. Todos los derechos reservados (c) 1996.2011 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) y haremos lo posible por retirar el material ofensivo o no permitido.

7. ¿Por que los enanos son tan bajitos? Por que gastaron toda la masilla en la barba y los cuernos y las hachas.

Aislinn, Señor De los Mares

El Señor de los Mares Aislinn es un veterano que lleva siglos realizando ataques relámpago desde sus navíos contra la orilla. Disfruta de un modo casi cruel al utilizar las brumas que invocan los magos marinos de Lothorn para efectuar ataques desmoralizantes contra sus enemigos antes de que éstos puedan llegar a forar una línea de batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Aislinn	5	7	6	4	3	3	8	4	10

Inclusión: Puedes incluir a Aislinn como Comandante en un ejército de Altos Elfos.

Coste: 310 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Equipo: Armadura pesada, arma de mano, *Arco del Mar*.

Magia: Aislinn es un mago de nivel 1 que usa el Saber de la Luz.

Reglas Especiales: Valor Familiar, Rapidez de Asuryan, *Señor de las Nieblas*.

Arco del Mar. El Señor de los Mares posee un arco mágico capaz de encontrar a su objetivo, sin importar los vientos que soplan en alta mar o el movimiento del navío. Se considera un Arco Largo. Repite las tiradas falladas para impactar. Si se obtiene un 6 en la tirada para impactar, puede repetir la tirada para herir en caso de fallar.

Señor de las Nieblas. Después del despliegue, pero antes del primer turno, todas las miniaturas del ejército de Aislinn que puedan disparar (p.e. arqueros, guardia del mar, lanzaviotes) pueden efectuar un disparo; en esta tirada de disparo todas las armas (incluidas las armas mágicas) doblan su alcance máximo e ignoran los penalizadores de cualquier tipo a la tirada para impactar (hostigadores, distancia...).

Alarielle, la Reina Eterna

Ulthuan está co-gobernada por la Reina Eterna, la representante elegida por Isha, la diosa élfica de la naturaleza, las plantas y los bosques. Alarielle es el nombre de la actual Reina Eterna. Dicen que es la más bella de las que ha recibido los favores de Isha desde los lejanos días de Astarielle. Por donde camina la Reina Eterna, los campos comienzan a florecer y las flores brotan de la tierra. Los blancos pájaro de Avelorn tienden a posarse en su mano, y su risa plateada resuena a través de los bendecidos claros del valle Gaen. Su ondulante melena es como una nube dorada, y se dice que su belleza es tal que puede conmovier a los dioses inmortales. Su poder es el de la propia naturaleza, por lo que cuando se lamenta, los cielos lloran con ella y cuando frunce el ceño el trueno resuena a lo largo del valle Gaen.

El reinado de Alarielle no ha sido pacífico ya que sus poderes fueron sometidos a una dura prueba cuando los ejércitos de los elfos oscuros y las legiones del caos invadieron Ulthuan y arrasaron Avelorn. Durante un tiempo se creyó que había muerto en combate. Para los elfos, la Reina Eterna representa el espíritu de Isha, y su pérdida podía presagiar la destrucción de todo Ulthuan. En realidad no había perecido, sino que estaba escondida y protegida por el príncipe Tyrion, aunque sus poderes se habían reducido considerablemente, mientras que los poderes del caos se alimentaban por las matanzas de la batalla. El poder del caos crecía incesantemente a causa de la devastación que se propagaba por la tierra. Finalmente, la Reina Eterna consiguió escapar para tomar parte en la batalla de la llanura de Finuval, donde el caos fue derrotado. La Reina Eterna y su guardia de doncellas regresaron a Avelorn, donde vive actualmente junto a su paladín, el príncipe Tyrion. La Reina siempre va con una guardia de doncellas que la protegen de todo mal, mientras defiende a su pueblo de todos los que intentan amenazar su paz.



Alarielle, Reina Eterna

Miniatura pintada por GriffinPainting:

<http://griffinpainting.co.uk/>

Foto de Cool Mini Or Not

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Alarielle	5	4	4	3	3	3	5	1	9

Inclusión: Puedes incluir a Alarielle como Comandante en un ejército de Altos Elfos.

Coste: 425 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Equipo: Armadura pesada, arma de mano, *Estrella de Avelorn*, *Piedra de Isha*, *Báculo de Avelorn*.

Magia: Alarielle es una hechicera de nivel 4 y siempre usa Alta Magia.

Reglas Especiales: Valor Familiar, Rapidez de Asuryan, Señora del Conocimiento (Alta Magia), *Guardia de Doncellas*, *El Toque de la Reina Eterna*.

Estrella de Avelorn. La diadema de puro ithilmar en su noble frente lleva una gema que, se dice, lleva una estrella, y fue encerrada por Aenarion para Astarielle, la primera Reina Eterna. La unidad en la que esté Alarielle obtiene una tirada de salvación especial de 6+ y se considera Inmune a Desmoralización.

Piedra de Isha. La joya que lleva Alarielle en su pecho es de una belleza indescriptible. Tan vieja como Ulthuan misma, la Piedra de Isha parpadea con luz y puede llegar a desconcentrar al enemigo. Proporciona una Salvación Especial de 4+.

Báculo de Avelorn. El símbolo de la Reina Eterna, de su condición sobre los Elfos. Es un bastón que data anterior a Aenarion, aunque casi todo su poder se ha perdido a causa del vórtice creado para retener al Caos. Al principio de cada fase de magia, elige un hechizo del Saber de la Luz; este hechizo es un Hechizo Vinculado.

Guardia de Doncellas. El ejército debe contener al menos una unidad de Guardia del Mar; esta unidad se considerará la Guardia de Doncellas. La unidad tiene HA5 y HP5 de forma gratuita (no puede llevar escudo, pero sí Grupo de Mando). Alarielle debe estar en esta unidad desde el principio y no puede abandonar la unidad.

El Toque de la Reina Eterna. Alarielle nunca lucha, ya que es la personificación de la paz y no de la Guerra. A pesar de eso, su toque puede cegar a su enemigo. Cuando Alarielle impacta a una miniatura enemiga, ésta ve reducido a 0 su atributo de Ataques hasta final de turno (puede seguir haciendo Golpetazos, etc.)

Alatar, Príncipe Sombrio

Alatar es uno de los líderes de los siniestros Guerreros Sombrios. Algunos dicen que es un pariente consanguíneo de Alith Anar, el Rey Sombrio. Es increíblemente sigiloso y de pies ligeros. Posee una legendaria reputación entre los Guerreros Sombrios, pese a ser aún joven según las estimaciones de los Elfos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Alatar	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Inclusión: Puedes incluir a Alatar como Héroe en un ejército de Altos Elfos.

Coste: 160 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Equipo: Armadura ligera, dos armas de mano, *Arco de Jade*.

Reglas Especiales: Explorador (puede unirse a una unidad con la regla Explorador desde el principio de la partida), *Odio Eterno (Elfos Oscuros)*, *Baile de espadas*.

Arco de Jade. Se considera un Arco Largo con impactos de F4. Además, por cada baja causada con el Arco de Jade, Alatar puede volver a disparar en la misma fase (sin penalizador por disparos múltiples). Podrá seguir disparando hasta que no queden miniaturas en la unidad o sobreviva una miniatura.

Odio Eterno (Elfos Oscuros). Siempre repite las tiradas para impactar cuando combate contra miniaturas Elfos Oscuros o del libro de Elfos Oscuros.

Baile de Espadas. Alatar posee un estilo de combate único. Es tan ágil y rápido que puede esquivar los golpes en combate cuerpo a cuerpo. Dispone de una tirada de salvación especial de 5+ en combate cuerpo a cuerpo.

Ardath, General Asur

Ardath es un guerrero veterano que se ha enfrentado muchas veces a los Enanos. Llegó a Tol Eldroth con su familia después que su colonia fuera asediada y conquistada por los Enanos. Siente una profunda antipatía hacia los Enanos, y está decidido a conseguir que Tol Eldroth no sufra el mismo destino que su antiguo hogar.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ardath	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Corcel Elfico	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Ardath como Héroe en un ejército de Altos Elfos.

Coste: 160 puntos

Tipo de unidad: Caballería.

Montura: Ardath monta un corcel élfico con barda.

Equipo: Armadura pesada, escudo, arma de mano, *Gema de Hoeth*.

Magia: Ardath es un mago de nivel 1 que utiliza uno de los ocho Saberes de la Magia.

Gema de Hoeth. La Gema proporciona unos leves conocimientos mágicos a su portador. Ardath se considera un hechicero de nivel 1, y puede lanzar hechizos aunque lleve armadura.



Fendar de Tol Eldroth

Fendar es un veterano guerrero de Tol Eldroth, famoso por su determinación y valentía en combate. Este Elfo es el embajador de Eldroth en la corte de la Reina Helgar. Ha dado su palabra de honor de Noble Elfo de defender el trono de la Reina Helgar como aliada de su señor, Eldroth.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Fendar	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Corcel Elfico	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Fendar como Héroe en un ejército de Altos Elfos.

Coste: 160 puntos

Tipo de unidad: Caballería.

Montura: Fendar monta un corcel élfico con barda.

Equipo: Armadura pesada, escudo, arma de mano, *Espada de Hierro Punzante*.

Espada de Hierro Punzante. Fendar está equipado con un arma mágica que es una ancestral herencia familiar. Fendar tiene un +1 a las tiradas para impactar y causa Heridas Múltiples (1d3).



Imrallion

Imrallion es un viejo y torvo veterano con largos años de experiencia en combates entre Altos Elfos y Elfos Oscuros. Él y sus hermanos de armas sirvieron en la Guardia del Mar de Lothorn a las órdenes del viejo señor Melenar, y muchos de los hombres que defienden el paso son veteranos de las tropas de élite de la Guardia del Mar.

Toda su vida ha servido a la Casa Coraith, y es un firme apoyo del Señor Caladain, a quien ve como la mejor opción con que cuenta Ulthuan para recuperar definitivamente las Tierras Sombrías.

Imrallion jamás se ha retirado de una batalla o ha abandonado su puesto sin haber recibido órdenes al respecto. Tiene la confianza y el respeto de sus hombres, quienes ven reforzado su coraje con su formidable presencia.

Kelendar es un veterano y astuto guerrero que está al mando de los fuertes costeros de las Tierras Sombrías. Tan pronto como vio la fuerza de desembarco de los Elfos Oscuros, se dio cuenta de que planeaban destruir el Faro y conducir con ello a tantos Altos Elfos como pudieran a la muerte. Kelendar estaba decidido a aplastar la fuerza de desembarco de los Elfos Oscuros y a hacer señales a los buques de guerra de los Altos Elfos con el Faro. Después tiene intención de marchar en ayuda de Caladain tan pronto como él y sus tropas estén preparados.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Imrallion	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Inclusión: Puedes incluir a Imrallion como Héroe en un ejército de Altos Elfos.

Coste: 180 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Equipo: Armadura de Hierro Meteórico, arma de mano, arco largo, lanza.

Reglas Especiales: Valor Familiar, Rapidez de Asuryan, *Voluntad de Hierro*, Señor de la Guardia del Mar.

Armadura de Hierro Meteórico. Imrallion está equipado con una armadura que ha sido forjada a partir del mineral de un meteorito. Imrallion tiene una tirada de salvación por armadura de 1+.

Voluntad de Hierro. Imrallion tiene una voluntad tan férrea que se considera Tozudo.

Señor de la Guardia del Mar. Si Imrallion se une a una unidad de Guardia del Mar de Lothorn, mientras esté en ella pueden repetir los chequeos de desmoralización fallados como si estuvieran cerca del Portaestandarte de Batalla.

Kelendar

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kelendar	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Corcel Élfico	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Kelendar como Héroe en un ejército de Altos Elfos.

Coste: 170 puntos

Tipo de unidad: Caballería.

Montura: Kelendar monta un corcel élfico con barda.

Equipo: Armadura pesada, escudo, arma de mano, *Lanza de la costa*.

Lanza de la Costa. Esta arma es la herencia ancestral de la familia de Kelendar. Sólo puede ser usada en el turno en que Kelendar declare una carga. Se considera una Lanza (+1 a la Fuerza) que, además, proporciona 2 ataques adicionales a su portador.



Liandra Athinol

Liandra fue la única chica y el último hijo que tuvo la desgraciada familia de los Athinol de Caledor. Tanto su padre como su hermano murieron en la guerra contra los Enanos, lo que dejó a Liandra como la última heredera de la saga de los Athinol. Trastornada y llena de rabia por lo ocurrido, se vistió con la armadura de dragón finamente decorada de su hermano y se fue a la batalla disfrazada de Príncipe Dragón a lomos del poderoso dragón Borgash, la montura de su padre.

Desgraciadamente, el linaje de los Athinol murió con ella, ya que sacrificó su vida por defender al Rey Fénix. Un inmenso virote atravesó el corazón de su dragón y el cuerpo de Liandra fue despedazado por un sinfín de hachas.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Liandra Athinol	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Borgash	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Inclusión: Puedes incluir a Liandra como Comandante en un ejército de Altos Elfos.

Coste: 475 puntos

Tipo de unidad: Infantería, montada en Monstruo.

Montura: Liandra monta el dragón lunar Borgash.

Equipo: Armadura de dragón, arma de mano, lanza de caballería, Escudo de Ithilmar, Sello de Athinol.

Escudo de Ithilmar. El escudo de Ithilmar es una herencia familiar que primero llevaba el padre de Liandra en la batalla y que llevó su hermano tras él. El dragón que tiene grabado en la superficie parece estar en constante movimiento, dando vueltas y girando en espiral, con lo que consigue desorientar a los adversarios de Liandra. Escudo (TSA+1). Los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos a Liandra tienen un penalizador de -1 a las tiradas para impactar.

Sello de Athinol. Como última representante de la familia Athinol, Liandra lleva el Sello de Athinol, que es una piedra preciosa enorme e impresionante. Una barrera de energía protege a la gema, con lo que se reduce la fuerza de los ataques dirigidos contra Liandra. Todos los impactos contra Liandra o Borgash que utilicen un valor de Fuerza reciben un penalizador de -1 a la Fuerza (hasta un mínimo de 1).

Borgash. El dragón de Liandra sigue todas las reglas de los Dragones Lunares (consulta el libro de Altos Elfos, página 62).

Salendor de Tor Achare

Además de ser una persona imponente y con un carácter muy noble, Salendor fue un gran espadachín muy versado en las artes mágicas. Poseía un poder premonitorio natural y era un estratega nato, aparte de tener unos reflejos sobrenaturales. Al ser el único general élfico que estaba a la altura de Brok Puño Pétreo durante la Guerra de la Barba en lo que a estrategia y combate personal se refiere, los dos sentían un respeto mutuo el uno por el otro y lucharon entre sí con gran ferocidad en numerosas ocasiones.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Salendor	5	7	6	4	3	3	8	4	10

Inclusión: Puedes incluir a Salendor como Comandante en un ejército de Altos Elfos.

Coste: 320 puntos.

Tipo de unidad: Infantería.

Equipo: Dos armas de mano.

Magia: Salendor es un mago de nivel 2 que utiliza Alta Magia

Reglas Especiales: Valor Familiar, Rapidez de Asuryan, Experto estratega, Reflejos rápidos, Golpe Crítico.

Experto Estratega. Tras el despliegue, el jugador que controle a Salendor puede resituar una de sus unidades. Dicha unidad podrá colocarse en cualquier sitio dentro de su zona de despliegue.

Reflejos rápidos. Sus reflejos son tan rápidos que puede esquivar muchos disparos y ataques mientras su cuerpo se transforma en un torbellino de movimientos. Salendor dispone de una tirada de salvación especial de 4+ contra proyectiles y en combate cuerpo a cuerpo (pero no contra hechizos).

Golpe Crítico. Salendor posee una gran habilidad a la hora de hacer que sus ataques atraviesen las defensas del oponente. Los ataques de Salendor tienen Poder de Penetración.



Bagrian, Abad de la Maisontaal

Bajo su apariencia de sabio viejo, se esconde una de las más poderosas encarnaciones de las fuerzas de la naturaleza: Bagrian, el Abad de la Maisontaal. Su obsesión por luchar contra todas las fuerzas que puedan desestabilizar el equilibrio de la naturaleza, lo ha conducido incluso a capturar artefactos Skaven.

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

Inclusión: Puedes incluir a Bagrian como Comandante en un ejército de Bretonia.

Coste: 405 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Equipo: *Báculo de la Lechuza*, Talismán de Salvación, Pergamino de dispersión.

Magia: Bagrian es un hechicero de nivel 4 y usa siempre Saber de las Bestias.

Báculo de la Lechuza. Este objeto canaliza la magia de las fuerzas de la naturaleza e infunde nuevas fuerzas sobre los hechizos de su portador. El báculo proporciona a Bagrian un +1 a la tirada para lanzar hechizos.

Aloys de Montjoie, Barón de Quenelles

Aloys es el barón más arrogante e impetuoso del ducado de Quenelles. También es profundamente religioso y muy valiente, hasta el punto de rayar la temeridad. No hace falta decir que es muy respetado en Quenelles como paradigma de la virtud bretoniana. Aloys ha sido un gran benefactor de la Capilla del Grial de Quenelles. Hace algunos años renunció a sus propiedades y partió en búsqueda del Grial. Cuando regresó, traía con él varias reliquias sagradas que había recuperado personalmente. Actualmente defiende la capilla que hay en Quenelles, por lo que no sorprendió a nadie que se uniera al peregrinaje y le otorgaran el mando de éste.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Aloys	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Aloys de Montjoie como héroe en un ejército de Bretonia.

Coste: 160 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Equipo: Armadura pesada, arma a dos manos.

Montura: Agravain va montado en un Caballo Bretoniano con barda

Votos: Agravain tiene el Voto del Grial.

Virtudes: Agravain tiene la Virtud del Ardor Caballeresco

Reglas Especiales: *Temeroso y arrogante.*

Temeroso y Arrogante. Aloys siempre debe lanzar y aceptar desafíos. Además, mientras luche en un desafío podrá repetir las tiradas para impactar.

Agravain de la Noble Gesta

Originalmente conocido como Agravain de Beaumarchais, hijo del Barón de Beaumarchais, que murió en la batalla de Malmerre, Agravain no heredó las tierras de su padre, sino que lo hizo un Caballero Novel rival, que las consiguió junto a la mano de Isabelle, la hermana de Agravain. Sin embargo, Agravain había demostrado ser un Caballero merecedor de serlo, y noblemente optó por emprender la búsqueda del Grial. Este noble estallido de devoción hacia la Dama del Lago inspiró a Isabelle, que lo rebautizó como Agravain de la Noble Gesta. Agravain ha experimentado diversas visiones que le conducían a buscar la Capilla perdida de la Dama de Chalotte. Si lo consigue, podrá convertirse en un Caballero del Grial.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Agravain	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Agravain como héroe en un ejército de Bretonia.

Coste: 120 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Equipo: Armadura pesada, arma de mano, escudo, *Espada de Beaumarchais.*

Montura: Agravain va montado en un Caballo Bretoniano con barda

Votos: Agravain tiene el Voto de la Búsqueda.

Virtudes: Agravain tiene la Virtud de la Pureza

Espada de Beaumarchais. Aunque las tierras de Agravain fueron a parar a su hermana, Agravain conserva esta reliquia familiar, lo que no sólo le inspira confianza sino que además le ayuda en las batallas. Agravain tiene un +1 a las tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo.

Sir Amalric de Gaudaron

De todos los caballeros del grial al servicio de Bretonia, pocos son tan famosos como Sir Amalric del Castillo de Gaudaron, azote de los No Muertos y santificado campeón de la Dama del Lago. Cuando era joven, Amalric pasó varios años al servicio del Barón Prithard de Carcassonne como un guerrero más. Prithard, aunque noble y justo, necesitaba el apoyo de valerosos caballeros si quería defender sus dominios, puesto que, aunque estaba bien educado en los asuntos de la corte, la diplomacia se escapaba a sus habilidades. Esto provocaba que acostumbra a estar enemistado con sus iguales y no recibiera su apoyo a menudo. A pesar de ser joven, Amalric no tardó en demostrar gran habilidad con las armas y su valía como caballero del reino, y fue nombrado señor del Castillo de Gaudaron, un viejo pero funcional castillo en las lomas de las Cuevas.

Poco después de que el joven caballero se instalase en sus dominios, el nigromante maldito Hardakh despertó de su letargo en su cripta de las Cuevas y se puso al mando de un ejército de No Muertos para atacar los territorios de Carcassonne. Amalric fue uno de los caballeros que se enfrentaron a Hardakh en el campo de batalla. Parecía que la bendición de la Dama

protegiere a Amalric y le otorgara un vigor inusitado hasta para él, pues los No Muertos no resistían sus envites. La magia del nigromante parecía dispersarse allí donde combatía Amalric. Los guerreros esqueleto se convertían en polvo y las huestes espectrales salían huyendo ante su mera presencia. Incluso el vampiro Sir Morten el Negro, que tantos desastres había causado en las tierras de Gaudaron durante doscientos años, envejeció y murió nada más desafiar a Amalric. Ahora que su ejército se estaba desintegrando y los bretonianos se envalentonaban, a Hardakh no le quedó más remedio que retirarse de la batalla (aunque a menos de una legua sufrió un desagradable encuentro con el hipogrifo preferido del Barón Prithard: Dagonet). El barón supo apreciar el papel de Amalric en la victoria y le ofreció más rango y muchas riquezas. Una recompensa como esta hubiera supuesto la tranquilidad para la pobre familia de Amalric, pero el joven caballero, animado por sus visiones y su fe, prefirió encomendarse a la senda de la Dama.

Hoy en día, se cantan canciones sobre las gestas de Sir Amalric, de la fama de las cuales se beneficia enormemente su familia. Aunque algunas de las cosas que se dice que ha hecho no son más que mitos (nunca se

batió en un juego de adivinanzas con un hada y el paladín del Caos Karnak tan solo tenía tres cabezas, no cinco), es cierto que ha llevado a cabo grandes gestas. En las faldas de las Montañas Grises, Amalric derrotó al feroz caudillo Shadeflench y obligó a dispersarse a sus seguidores. Fue Amalric en solitario quien defendió la Torre del Peligro de los incursores goblins; y quien venció en dos ocasiones al rey tumulario Bracht el Eterno. En los últimos tiempos, y gracias a la guía de su consejera y compañera,

la Dama del Lago, la búsqueda de Amalric ha sido muy exitosa. En la ribera del Brienne, Amalric bebió del grial y se convirtió en el verdadero elegido de la Dama. Lo que él no sabía es que la peor prueba de su vida llegaría poco después, cuando la Dama le indicó que se internase en el peligroso bosque de los duendes y las hadas (el de Athel Loren), donde tendría que enfrentarse a uno de los nigromantes más peligrosos que jamás haya caminado por todo el Viejo Mundo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Amalric	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Amalric de Gaudaron como héroe en un ejército de Bretonia o en un ejército de Elfos Silvanos.

Coste: 170 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Equipo: Armadura pesada, escudo, maza (arma de mano), *Icono de la Dama*.

Montura: Amalric va montado en un Caballo Bretoniano con barda

Votos: Amalric tiene el Voto del Grial (Inmune a psicología; ataques mágicos; en un ejército de Bretonia siempre comienza con la Bendición de la Dama).

Virtudes: Amalric tiene la Virtud del Estoicismo (Amalric y la unidad donde esté son inmunes a desmoralización).

Reglas Especiales: *Maldición de los No Muertos*.

Icono de la Dama. Se trata de una reliquia sagrada que protege a Amalric de todo mal. El icono proporciona un +1 a su tirada de salvación especial (es decir, salvación especial de 6+ si juega en un ejército de Elfos Silvanos) y Resistencia a la Magia 1.

Maldición de los No Muertos. La presencia de Amalric es horrible para cualquier tipo de criatura no muerta, pues es capaz de deshacer la magia que las ata a este mundo. Amalric siente Odio hacia cualquier miniatura con la regla Inestable.

Armand De Aquitaine

El Portaestandarte de Batalla de Bretonia es siempre un caballero de valor excepcional, ya que tiene el honor de portar el sagrado Estandarte de Batalla de Bretonia. Este estandarte representa a la Dama del Lago y se cree que es el mismo estandarte que fue portado por Gilles el Bretón hace más de mil años.

Armand de Aquitaine consiguió el honor de portar este sagrado y venerable estandarte, derrotando a todos los demás caballeros que aspiraban a este honor en el gran Torneo de Couronne. Armand es uno de los caballeros más jóvenes que han conseguido convertirse en Caballeros del Grial tras partir en su búsqueda en cuanto realizó la hazaña para ser armado caballero, renunciando así a toda aspiración al Ducado de Aquitaine a favor de su hermano mayor. Armand custodia el estandarte día y noche en el Santuario del Grial de Couronne, durmiendo en el umbral con un escudo como almohada.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Armand	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Armand de Aquitaine como Comandante en un ejército de Bretonia.

Coste: 325 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Equipo: Armadura pesada, arma de mano. Porta el Pabellón de la Dama (Cualquier unidad enemiga trabada en combate cuerpo a cuerpo con el portador se considera que está Apabullada, con lo que no tendrá bonificador por filas).

Montura: Armand va montado en un Caballo Bretoniano con barda

Votos: Armand tiene el Voto del Grial.

Virtudes: Armand tiene la Virtud del Ardor Caballeresco

Reglas Especiales: Portaestandarte de Batalla (sólo puede haber un Portaestandarte de Batalla en todo el ejército). Armand no puede ser el General del ejército, a no ser que sea el Personaje con mayor Liderazgo del ejército.

Bertrand el Bandido y los Arqueros de Bergerac



Bretonia tiene muchos héroes "populares", pero ninguno como Bertrand el Bandido. La historia cuenta que Bertrand era un campesino en el dominio feudal de Bergerac, y que su maestría con el arco era de gran renombre. Cuando el Barón de Bergerac fue a buscar el Grial y no volvió, el hijo del Barón asumió el control de las tierras. Animado por la baronesa (de la que se rumoreaba que era una malvada hechicera), empezó a subir los impuestos hasta que el pueblo no podía casi ni comer.

Fue entonces cuando Bertrand agrupó a los campesinos de Bergerac y les empezó a enseñar cómo usar el arco. De esta forma, consiguieron vencer una incursión pielverde. Bertrand incluso se ganó el favor de la hija del Barón, pero ésta estaba encerrada en la torre del castillo por su hermano.

Un día el pueblo se despertó oyendo unos gritos de ayuda que provenían del castillo; los campesinos vieron una enorme bestia de 30 metros de alto con un único ojo, volando con la hija del barón en sus garras por encima de las ruinas del castillo. Bertrand apuntó con su arco y disparó una única flecha, que acertó en el ojo del monstruo. La damisela fue salvada y el monstruo cayó encima de las ruinas del castillo; los campesinos de Bergerac lanzaron cientos de flechas incendiarias a las ruinas, y el monstruo finalmente murió.

La hija del Barón declaró a Bertrand como su salvador, y se desposaron ese mismo día; pero Bertrand no podía ascender a Caballero, pues no tenían ningún castillo para protegerse. Cogiendo únicamente unas pocas reliquias de la Capilla del Grial, Bertrand lideró a los campesinos fuera del pueblo, en dirección a los bosques; y ahí siguen viviendo hoy en día, luchando por los derechos de los

campesinos y por los Caballeros honrados. En ocasiones luchan contra otros caballeros o barones que han subido demasiado los impuestos. La nobleza de Bretonia, desde entonces, está dividida entre los que consideran a Bertrand un héroe del reino, y los que opinan que es un bandido que debe ser perseguido y juzgado.

Desde entonces, cualquier miembro de los Arqueros de Bergerac es capaz de ir a otros ducados para explorar y ayudar a la gente común siempre que sea posible. Algunos incluso se embarcan con otros aventureros a tierras lejanas, con tal de derrotar a las fuerzas malignas que hay por el Viejo Mundo o Arabia. Quizá esperan volver con Bertrand años más tarde con alguna buena historia para contar alrededor del fuego mientras disfrutan de un buen vino.

Además de Bertrand, dos célebres personajes en los Arqueros son Gui "le Gros" y Hugo "le Petit". Gui destaca por su enorme barrigón, que no deja de estar relacionado con su considerable apetito por el venado, los pasteles de carne, los capones y la cerveza (entre otras cosas). Hugo le Petit es famoso por su gigantesco tamaño y su descomunal fuerza. Es la mano derecha de Bertrand, y siempre lucha con un enorme garrote y un gigantesco arco largo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bertrand	4	4	5	4	3	2	4	3	8
Gui le Gros	4	2	4	3	3	1	3	1	5
Hugo le Petit	4	3	4	4	4	1	4	2	5

Inclusión: Puedes incluir a Bertrand el Bandido, Gui le Gros y Hugo le Petit como héroes en un ejército de Bretonia.

Coste: 60 puntos (más los Arqueros)

Tipo de unidad: Infantería

Equipo: Bertrand el Bandido y Gui le Gros van equipados con arma de mano. Hugo le Petit con un enorme bastón (cuenta como alabarda). Todos ellos llevan arco largo. Además, Gui le Gros porta un enorme *Barril de vino*, y Bertrand tiene la *Flecha Negra*.

Reglas Especiales: *Arqueros de Bergerac*.

Barril de Vino. *Gui carga en su espalda con un gran barril de vino para refrescar a los arqueros en el transcurso de la batalla.* Un sólo uso. Cuando Gui abra el barril de vino, la unidad pasa a ser Inmune a Psicología pero todas las miniaturas de la unidad tienen un -1 a la Habilidad de Proyectiles (esto incluye a Bertrand, Gui y Hugo).

La Flecha Negra. *La punta de la Flecha Negra es un diente de dragón, y las plumas de la cola son plumas negras de cuervo. Bertrand sólo utiliza una Flecha Negra en cada batalla, que se reserva para el objetivo apropiado.* Un sólo uso. Debes declararlo antes de realizar la tirada para impactar. Si impacta, hiere automáticamente, anula armaduras y tiene Heridas Múltiples (1d3).

Arqueros de Bergerac. *Los Arqueros de Bergerac están bastante mejor entrenados que los Arqueros normales; suelen practicar su puntería en los bosques y con un excelente maestro como es Bertrand.* Debes incluir una unidad de 10-15 Arqueros en tu ejército; esta unidad contará como unidad básica (a su coste normal), y puede incluir Músico). Bertrand, Hugo le Petit y Gui le Gros deben estar en esa unidad y no pueden abandonarla. La unidad tiene HP4 y es Hostigadora. A todos los efectos, los tres son Personajes Especiales (desafíos, etc.). Bertrand es el Campeón.

Bohemond "Matabestias", Duque de Bastonne

Bohemond de Bastonne es el Duque del extenso Ducado de Bastonne, situado en el corazón de Bretonia. Este Ducado es quizás el más viejo del reino, y el Duque es tradicionalmente uno de los nobles más importantes del Rey. Bohemond completó su búsqueda del Grial antes de acceder al Ducado, y el Rey en persona le pidió que aceptara el señorío de estas ancestrales tierras en vez de convertirse en un caballero ermitaño en el Santuario del Grial de Bastonne.

Las grandes posesiones de Bohemond son rurales prácticamente en su totalidad. Su castillo de Bastonne está situado en un alto promontorio rocoso desde donde domina el Bosque de Chalons. Desde él, Bohemond y su poderoso séquito de caballeros mantienen una guerra constante contra los Orcos, Skaven y otras criaturas malignas que infestan las montañas salvajes del corazón de Bretonia.

El Duque Bohemond luce el símbolo de un dragón en su heráldica, ya que pertenece a la estirpe del propio Gilles el Bretón. Gilles adoptó esta heráldica tras acabar con el viejo dragón Smearghus, cuya piel llevó encima a partir de aquel momento.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bohemond	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Bohemond como Comandante en un ejército de Bretonia.

Coste: 345 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Equipo: Armadura pesada, arma de mano, *Lanza de Bastonne*, *Escudo de Bohemond*, *Capa de Smearghus*.

Montura: Bohemond va montado en un Caballo Bretoniano con barda

Votos: Bohemond tiene el Voto del Grial.

Virtudes: Bohemond tiene la Virtud del Ardor Caballeresco

Reglas Especiales: *Matabestias*.

Maza de Bastonne. La enorme *Lanza de Bastonne* es un arma temible, tan cargada de magia como pesada. Su mango ha sido tallado del fémur de un Dragón cazado por Bohemond, y su punta fue forjada con hierro meteórico por Herreros Rúnicos enanos. Es una Lanza de Caballería (+2 a la Fuerza de Bohemond cuando carga) con la regla Heridas Múltiples (1d3).

Escudo de Bohemond. Cuando Bohemond encontró finalmente el Grial, la Dama del Lago le pidió que limpiase la sangre de dragón de su escudo. Las aguas del lago limpiaron el escudo y lo imbuyeron de poder mágico. Se considera un Escudo (tirada de salvación por armadura de 6+). Además, las miniaturas enemigas en combate cuerpo a cuerpo con Bohemond se considera que llevan arma mundana (no mágica). Considera cualquier arma mágica afectada como un arma normal de su mismo tipo; por ejemplo, una espada mágica es un arma de mano; una lanza mágica una lanza normal, etc.

Capa de Smearghus. Este reverenciado objeto todavía se guarda en el castillo del duque, cuidado por un cónclave de sacerdotisas, y el duque se lo pone en las ceremonias y en las batallas. La Capa le proporciona a Bohemond inmunidad al fuego (es inmune a todo tipo de ataques flamígeros).

Matabestias. Bohemond es famoso por su habilidad para matar todo tipo de bestias; de ahí ganó su apodo. Bohemond tiene la regla Golpe Letal Heróico



El Caballero de la Lanza Invencible

Nadie sabe la verdadera identidad de este caballero. Ha participado en los mejores torneos que tienen lugar en Bretonia, y jamás ha sido desmontado. Nunca levanta su visor, y ningún adversario ha sido capaz de alzarlo para ver su rostro. Su heráldica no da tampoco ninguna pista acerca de su origen, pues no tienen ningún símbolo y su único color es el negro, como el de los caballeros deshonorados o desheredados, o como la mítica figura del folclore bretoniano. Corre un rumor popular entre la plebe que dice que este caballero está sujeto a un juramento que le obliga a ocultar su identidad y vagar de torneo en torneo hasta que haya derribado a setecientos caballeros o roto dos mil lanzas.

La vez que el caballero ha estado más cerca de morder el polvo fue cuando se enfrentó al propio Rey de Bretonia, Louen Leoncoeur, en el torneo anual de Couronne. Tras seis lances (y sus correspondientes lanzas rotas) ambos caballeros permanecían aferrados en sus sillas pero bastante magullados. El heraldo dio por finalizada la justa ante el temor de que alguno de los poderosos caballeros resultase malherido, y concedió la victoria a ambos. El Rey desmontó y se acercó a su rival, exigiendo conocer el nombre de tan bravo caballero. Éste, sin desmontar siquiera de su caballo (lo cual causó cierto malestar al resto de caballeros del torneo), contestó que no le estaba permitido desvelar su identidad, tras lo cual volteó a su caballo y picando espuelas se alejó del torneo.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
C. de la Lanza Invencible	4	7	3	4	4	2	5	3	8
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir al Caballero de la Lanza Invencible como héroe en un ejército de Bretonia.

Coste: 135 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Equipo: Armadura pesada, escudo, lanza de caballería.

Montura: Caballo Bretoniano con barda

Votos: Se desconoce qué votos tiene dicho Caballero... Se puede unir a cualquier unidad de Caballería (incluida del Grial) pero no tiene ningún voto.

Virtudes: Se desconocen las virtudes del Caballero.

Reglas Especiales: *La Lanza Invencible, Interponer Escudo.*

La Lanza Invencible. El Caballero de la Lanza Invencible se ha ganado su nombre a causa de su excepcional habilidad para la justa. El caballero posee la prodigiosa habilidad de apuntar su Lanza de Caballería al punto más débil de su adversario y evitar el escudo de éste en el momento del impacto. Cuando carga, puede repetir las tiradas para impactar y para herir falladas. Además, siempre debe lanzar y aceptar desafíos.

Interponer Escudo. El Caballero de la Lanza Invencible también posee una habilidad sin igual empleando su escudo. Es especialmente hábil bloqueando el arma del adversario en combate cuerpo a cuerpo. Puede repetir las tiradas de salvación por armadura falladas en combate cuerpo a cuerpo.

El Caballero Santo

El Caballero Santo es el último de su orden, establecida hace 1.000 años por la Guardiania de la Torre de Hechicería. El Caballero Santo ha renunciado a su nombre y a sus posesiones terrenales, a excepción de su nombre y su armadura. Vive sólo, reverenciado por los habitantes de Mercal, dedicando su tiempo a rezar y cuidar de la Capilla de la Serenidad. Su deber es vigilar las tumbas de los Caballeros que una vez sirvieron al Duque Rojo. Allí canta las chansons de la Dama del Lago, para que descansen en paz. Ahora el Duque Rojo ha regresado, y ha llegado el momento de demostrar su temple. El Caballero Santo debe luchar contra los viles sirvientes del Duque para proteger el descanso de los muertos, para que no se conviertan una vez más en instrumentos de maldad.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero Santo	4	5	3	4	4	2	5	3	8

Inclusión: Puedes incluir al Caballero Santo como héroe en un ejército de Bretonia.

Coste: 218 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Equipo: Armadura pesada, escudo, *Furia Virtuosa*.

Votos: Voto del Grial (el Caballero Santo encontró el Grial, pese a que luce a pie)

Virtudes: Virtud de la Empatía

Reglas Especiales: *Virtud de la Serenidad Absoluta.*

Furia Virtuosa. El Caballero Santo está equipado con un martillo mágico llamado *Furia Virtuosa*, que está imbuido de poder divino. Arma de mano. +2 a la Fuerza. Contra No Muertos y miniaturas con la regla Inestable, hiere automáticamente.

Serenidad Absoluta. Sólo un Caballero de la Santa Orden puede poseer esta Virtud, y puesto que el Caballero Santo es el último de ellos, esta virtud sólo la posee él. Todas las miniaturas a 6" del Caballero Santo ganan Resistencia a la Magia (2).

Gilon, Duque De Aquitaine

El Duque Gilon de Aquitaine es un gran líder de hombres y un hábil guerrero. En una acción desesperada para salvar el ducado, ha reunido a sus hombres para enfrentarse a las huestes de No Muertos. Al hacerlo está corriendo un gran riesgo, ya que si los Bretonianos no consiguen la victoria, no quedará nadie para defender Aquitaine de los No Muertos. La responsabilidad descansa pesadamente sobre sus hombros, y sabe que no debe mostrara ni miedo ni ansiedad ante sus hombres.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gilon	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Pegaso Real	8	3	0	4	4	3	4	2	7

Inclusión: Puedes incluir a Gilon como Comandante en un ejército de Bretonia.

Coste: 306 puntos.

Tipo de unidad: Infantería (Gilon) en Bestia Monstruosa (Pegaso Real)

Equipo: Armadura pesada, Espada Gigante, escudo, Armadura de Aquitaine.

Montura: Pegaso Real

Votos: Voto del Grial.

Virtudes: Virtud de la Audacia

Armadura de Aquitaine. Junto a la Espada Gigante, esta Armadura ha estado en poder del ducado de Aquitaine desde tiempos muy remotos. Armadura pesada. Permite repetir las tiradas de salvación por armadura falladas.

Guillaume De Grenouille, Castellano De Quenelles

Guillaume de Grenouille es un hombre muy fornido, con una larga cicatriz que recorre su cara, y es famoso por su terrible temperamento. Su deber es defender el castillo, las puertas y las murallas de Quenelles en nombre de su Duque, y lo hace muy bien. Está al mando de una gran mesnada de Hombres de Armas, Arqueros y Escuderos, ¡y todos ellos normalmente le tienen más miedo a él que al enemigo!

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guillaume	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir al Castellano de Quenelles, Guillaume de Grenouille, como héroe en un ejército de Bretonia.

Coste: 145 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Equipo: Armadura pesada, mangual, escudo.

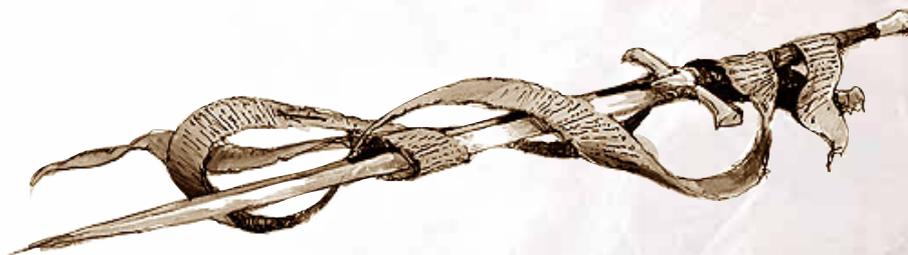
Montura: Caballo Bretoniano con barda

Votos: Voto del Caballero.

Virtudes: Virtud del Ardor Caballeresco

Reglas Especiales: Respeto al Castellano.

Respeto al Castellano. Aunque Guillaume no es siempre quien manda, todos los plebeyos le tienen muchísimo respeto y temen fallar sus órdenes. Aunque no sea el General, cualquier unidad de Plebeyos puede utilizar el Liderazgo de Guillaume como si fuera la Presencia Inspiradora del General, pero en vez de a 12" es a 18".



Iselda, Guardiana De la Torre

La Dama Imelda es una Hechicera de considerable poder. Como hija única del Barón Artrange, cuando todavía era una niña fue enviada a Altdorf para que estudiara magia. Cuando regresó, decidió no casarse y dedicar su vida a la magia y a ayudar a los habitantes de Aquitaine. Es la hechicera más poderosa de Aquitaine, y es consejera del Duque Gilon.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Iselda	4	3	3	3	3	2	3	1	7

Inclusión: Puedes incluir a Iselda como héroe en un ejército de Bretonia.

Coste: 210 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Equipo: Arma de mano, Amuleto Ambar, Pergamino de Dispersión

Magia: Iselda es una hechicera de nivel 2 que usa Saber de la Vida

Regla Especial: Estudiosa de Altdorf

Amuleto Ambar. Este talismán de defensa está saturado del poder de la Dama del Lago. Iselda gana una tirada de salvación especial de 4+.

Estudiosa de Altdorf. Iselda estudió con los más grandes hechiceros de la capital imperial, y se conoce un par de trucos. Iselda canaliza dados de energía y dispersión con 4+ en vez de 6. No obstante, si se obtiene un doble 1 en una tirada para canalizar dados, Iselda no podrá lanzar hechizos esa fase de magia.

Jasperre el Hermoso, Castigo de Malgrimace

Jasperre es el más famoso Matadragones del reino de Bretonia. Fue él quien acabó con el Dragón Malgrimace y rescató de sus fauces a Isabeau, la hija del Rey. Este tan sólo fue uno de los monstruos muertos por Jasperre en su inacabable búsqueda del Grial. Jasperre monta un Pegaso, lo cual es una sabia elección para alguien que tiene las costumbres de matar Dragones y rescatar damiselas de altas torres.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jasperre	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Pegaso Real	8	3	0	4	4	3	4	2	7

Inclusión: Puedes incluir a Jasperre como héroe en un ejército de Bretonia.

Coste: 185 puntos.

Tipo de unidad: Infantería en Bestia Monstruosa

Equipo: Armadura pesada, arma de mano, escudo, Lanza de la Virtud, Yelmo del Matadragones.

Montura: Pegaso Real

Votos: Voto de la Búsqueda.

Virtudes: Virtud de la Audacia

Lanza de la Virtud. Cuando Jasperre inició su búsqueda del Grial. Tomó Lanza de la Virtud del Santuario del Grial de Sancerre, suponiendo que su larga asta de acero y su afilada punta harían de ella un arma ideal para luchar contra Dragones. Jasperre fue bien guiado la Dama en su elección, ya que el arma nunca le ha fallado y son muchos los dragones que han sentido como su afilada punta atravesaba sus escamas. La lanza está festoneada con las prendas de varias a damas atadas a ella por las agradecidas doncellas rescatadas por el vigoroso Jasperre. Se trata de una Lanza de Caballería. Contra Objetivos Grandes, posee la regla Golpe Letal Heróico.

Yelmo del Matadragones. El Yelmo de Jasperre está ennegrecido por el fuego de sus numerosos combates, pero todavía mantiene las bendiciones de la Dama del Lago, y seguirá protegiéndole mientras mantenga sus votos de Caballería. Mientras porte el Yelmo, Jasperre será inmune a los alientos de los Dragones. Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de Jasperre, y le hace inmune a ataques flamígeros.

Barón Odo el Cruzado y Sulimán el Sarraceno

Odo fue uno de los muchos caballeros de Bretonia que marcharon a Arabia para hacer la guerra al malvado Sultán Jaffar. Odo participó en la batalla que supuso la derrota del ejército de Jaffar en Estalia, y se unió a la gran persecución hasta el mar. Cuando los caballeros de Bretonia decidieron seguir a Jaffar hasta sus propias tierras desérticas, Odo estaba allí. Impasible bajo el sol abrasador, e insensible a la sed y a las moscas, Odo buscó sin descanso a Paladines de Arabia a los que desafiar y matar. Aunque estos se escondieran en sus aislados oasis, Odo les seguía y les obligaba a luchar bajo un sol despiadado.

Odo era tan caballeroso como decidido, y respetaba el valor y el coraje del enemigo. Cuando encontró y derrotó a Sulimán, quedó tan impresionado por el coraje del Sarraceno que le perdonó la vida. Los dos guerreros se hicieron grandes amigos, especialmente por que Sulimán, un hombre de honor, no amaba ni respetaba al déspota Jaffar. Cuando Odo regresó de Arabia trajo consigo a Sulimán, como su leal hermano de armas.



Barón Odo el Cruzado

Miniatura pintada por Fitz Chevalric:

Foto: <http://www.roundtable-bretonnia.org/>

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Barón Odo	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Sulimán	4	3	3	3	3	1	3	2	7
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir al Barón Odo el Cruzado y Sulimán el Sarraceno como héroe en un ejército de Bretonia.

Coste: 100 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Equipo: El Barón Odo lleva armadura pesada, escudo, y el Flagelo de Fracasse. Sulimán lleva una cimitarra (arma a dos manos), armadura ligera y escudo.

Montura: El Barón monta en un Caballo de Guerra con barda, y Sulimán en un corcel de Arabia sin barda (mismo perfil que el Caballo Bretoniano).

Votos: Odo tiene el Voto de la Búsqueda (pero no tiene Virtudes).

Flagelo de Fracasse. Esta mortífera arma mágica consiste en una bola con pinchos que cuelga de una cadena y puede hacerse oscilar con una sola mano. Esta arma tiene voluntad propia y siente una profunda aversión hacia la magia, heredada de su primer propietario, Fracasse Lengoustine, Azote de Arabia. Es un mayal (sigue las reglas de Mayales). Además, contra miniaturas con nivel de magia, con ataques mágicos o la regla Inestable, puede repetir las tiradas para impactar.

Sulimán el Sarraceno. Aunque Sulimán no sea Bretoniano, acompaña al Barón dondequiera que vaya. Debes incluir a Sulimán en la misma unidad donde esté el Barón (incluso si es de Caballeros). Se considera un Campeón a todos los efectos.

Repanse de Lyonesse

Repanse de Lyonesse se labró su fama como la temida *Damoiselle de Guerre* que reagrupó a los maltrechos ejércitos de Bretonia en los momentos de mayor desesperación del reino, cuando el Rey Louis el Valiente murió en combate a las puertas de Couronne enfrentándose con una gigantesca horda del Caos que había invadido Bretonia, procedente de más allá del Mar de las Garras. El ejército de Louis estaba prácticamente destruido. Couronne estaba sitiada, y para empeorar todavía más la situación, el heredero del Rey era todavía un niño incapaz de dirigir la nación.

Los incursores del Caos habían penetrado en el país quemando y destruyendo. Por todas partes, los caballeros estaban siendo aniquilados, ya que se enfrentaban valerosamente a fuerzas muy superiores. En estos momentos de desesperación, entre las humeantes ruinas de una pequeña aldea en la lejana Lyonesse, Repanse vio a la Dama del Lago. La Dama le dijo “¡Repanse, Repanse, libera mi tierra de estos repugnantes enemigos, que me ofenden con su presencia!”.

Repanse no tenía más de diecisiete años, era una humilde pastorcilla de ovejas devotamente religiosa. Inspirada por su visión se ciñó la armadura de un caballero muerto que encontró, y sujetó por las riendas a un aterrorizado Caballo de Guerra que corría sin rumbo. Irrumpió en el relicario del Santuario del Grial de la aldea, y tomó la espada que encontró en su interior. Arrancando un tapiz que colgaba sobre el muro, lo ató a una lanza, y cabalgó para reorganizar a los dispersos y descorazonados caballeros de Lyonesse.

Cuando los caballeros en retirada vieron a una simple damisela, que seguramente contaba con la protección de la Dama del Lago, avanzando sin temor para atacar a los poderosos guerreros del Caos, quedaron avergonzados y tomaron como una cuestión de honor seguirla hasta la muerte o la gloria. Cuando las murallas de Couronne empezaban a ceder bajo los impactos de los arietes del Señor del Caos, llegó la noticia de que un nuevo ejército de Bretonia estaba aproximándose rápidamente, aplastando bajo sus cascos a todos los enemigos que encontraba en su camino.

Cuando las grandes puertas estaban a punto de ceder, pudo verse el Pabellón de la temida *Damoiselle* al



frente de una gran hueste de caballeros formados en una única unidad en cuña. Se abrieron paso a través de las líneas de los malignos, aniquilando a las tropas del ejército del Caos, hasta que Repanse se encontró cara a cara frente al Señor del Caos. Cuando éste levantó su gigantesca espada por encima de su repulsivo rostro, quedó momentáneamente cegado por la radiante Aura de Repanse, y ella lo decapitó de un sólo golpe.

Couronne había sido salvada, y los restos del ejército enemigo fueron perseguidos hasta el mar y exterminados con furia justiciera. Como muestra de gratitud, Louis el joven no sólo concedió a Repanse todos los honores de la Caballería, sino que además le concedió el Ducado de Lyonesse.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Repanse	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Repanse en un ejército de Bretonia como Comandante. Repanse siempre es el Portaestandarte de Batalla del ejército..

Coste: 350 puntos.

Tipo de unidad: Caballería.

Equipo: Armadura pesada, escudo, arma de mano, lanza de caballería, *Espada de Lyonesse*, *El Pabellón de la Fleur de Lys*.

Montura: Repanse siempre monta un Caballo Bretoniano con barda.

Votos: Voto del Caballero

Virtudes: Virtud de la Pureza,

Reglas Especiales: *La Ira de la Doncella*. Portaestandarte de Batalla (sólo puede haber un Portaestandarte de Batalla en todo el ejército). Repanse puede ser el General del Ejército además del Portaestandarte de Batalla (siempre y cuando sea el personaje con mayor Liderazgo)

Espada de Lyonesse. *La Dama del Lago* guió a Repanse a un Santuario del Grial de donde tomó esta antigua espada, el arma de un devoto y honorable caballero del pasado. La Dama premió bien a Repanse, ya que el arma posee un gran poder contra la magia del enemigo. Arma (espada). Esta arma posee un gran poder contra la magia del enemigo, así que proporciona Resistencia a la Magia (3). Además, los objetos mágicos de cualquier miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador no funcionarán y pasarán a ser sus versiones mundanas (por ejemplo un una lanza de caballería mágica será una lanza de caballería normal, una armadura pesada mágica será una armadura pesada normal, etc). En caso que no especifique qué objeto “normal” es en realidad, simplemente ignora sus efectos.

El pabellón de la Fleur de Lys. Este pabellón luce la *Fleur de Lys* de la Dama del Lago y fue arrancado de los muros del mismo Santuario del Grial en que Repanse encontró la *Espada de Lyonesse*. Gracias al poder de la Dama del Lago, el pabellón es tan radiante y brillante como el día en que fue tejido por las doncellas de Lyonesse. Estandarte de Batalla. Este pabellón es el estandarte de batalla del ejército, por lo que deben aplicarse todas las reglas habituales de los estandartes de batalla. Además, el Pabellón de la Fleur de Lys permite al jugador bretoniano sumar un bonificador de +1 al resultado de todos los combates que se libren a 12” del portador (Repanse).

La Ira de la Doncella. El poder de la Dama del Lago se manifiesta en Repanse en forma de halo. Su espada y armadura brillan con el fulgor del favor divino. Sus ojos brillan con una temible mirada inquisitiva, y su voz exige la muerte de sus enemigos. Repanse causa Miedo.

Reynard le Chasseur

Reynard es conocido a lo largo y ancho de Bretonia por su pasión por la caza. Reynard ha llegado a ser tan experto en el uso de su gigantesca lanza para jabalís, que en combate prefiere utilizar esta arma en vez de la tradicional Lanza de Caballería. Cabalga con un halcón aferrado en su muñeca, y siempre está acompañado por sus leales perros lobo Groffe y Griffé, cuya ferocidad y lealtad no tienen igual entre los perros de caza en toda Bretonia. Nada le gusta más a Reynard que seguir el rastro de una banda de invasores Orcos y azuzar a sus perros contra ellos.



Sir Richemont es el hijo del Duque Gilon. Sir Richemont decidió avanzar al encuentro del ejército No Muerto, con la esperanza de destruir el puente sobre el río Morceaux y ganar un tiempo precioso para que su padre pudiera reunir más tropas.

Sir Richemont es joven, valiente, algunos dirán que temerario, y un poderoso Caballero, invicto en los torneos. Su devoción a la Dama del Lago es tan profunda como su convicción de que Bretonia es una tierra sagrada que debe ser defendida a toda costa.

El Duque Gilon está preocupado por su hijo, ya que sabe que un gobernante debe tener otras cualidades, además del valor y la devoción. Espera que los años enseñen a Sir Richemont la sabiduría necesaria para que un día sea un hábil gobernante de Aquitaine.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Reynard	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Reynard como héroe en un ejército de Bretonia.

Coste: 145 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Equipo: Armadura pesada, arma de mano, escudo, Lanza para Jabalís, Halcón de Reynard.

Montura: Caballo Bretoniano con barda

Votos: Voto del Caballero.

Virtudes: Reynard no posee aún ninguna Virtud

Reglas Especiales: Groffe y Griffé.

Lanza para Jabalís. La Lanza para Jabalís de Reynard es un arma enorme, tan grande como una Lanza de Caballería, con una ancha hoja con una barra horizontal para evitar que se clave tan profundamente en su presa que Reynard no pudiera extraerla. Se considera una Lanza de Caballería que, cuando carga, tiene la regla especial Heridas Múltiples (1d3).

Halcón de Reynard. Como buen cazador, Reynard posee una gran variedad de aves de presa para practicar la cetrería. En la batalla, Reynard acude con alguna de estas aves de presa aferrada en su puño, y en el combate puede lanzarla contra su adversario. Se considera un arma arrojada de F3.

Groffe y Griffé, Chiens de Guerre. Groffe y Griffé son los favoritos de Reynard entre todos sus perros de caza. Son un cruce entre los grandes perros de la nobleza y los temibles lobos de los bosques de Bretonia con lo que han obtenido el tamaño de los primeros y la ferocidad de los segundos. Reynard acostumbra a llevar a sus perros a las batallas, donde acosan con gran destreza a los enemigos que se batan en retirada como lo harían con las presas de su señor. Groffe y Griffé hostigan a las tropas que se batan en retirada, permitiendo a Reynard y a la unidad a la que se ha unido repetir la tirada para perseguir. Se pueden representar con dos modelos de perro pero no se consideran en juego ni bloquean línea de visión. A efectos de juego "no están".

Sir Richemont

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sir Richemont	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Sir Richemont como héroe en un ejército de Bretonia.

Coste: 170 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Equipo: Armadura del Defensor, arma a dos manos.

Montura: Caballo Bretoniano con barda

Votos: Voto de la Búsqueda.

Virtudes: Virtud de la Confianza

Reglas Especiales: ¡Viva Bretonia!.

Armadura del Defensor. Sir Richemont está equipado con la armadura tradicional de los herederos de Aquitaine, la Armadura del Defensor. Es una armadura pesada; la protección de esta armadura no se anula por la Fuerza del impacto, así que su portador siempre podrá efectuar salvación por armadura; gracias al caballo con barda, tendrá salvación de 3+ contra impactos de F3 o menos, de 4+ contra impactos de F4 o menos, y de 5+ contra impactos de F5 o superiores. No se considera una salvación especial, y los impactos que anulen armadura también anulan la Armadura del Defensor.

¡Viva Bretonia! Sir Richemont está decidido a conseguir la gloria en el campo de batalla, y no está dispuesto a consentir que se lo impidan un montón de huesos andantes. Una vez por partida, al inicio de turno del jugador Bretoniano, puede declarar que Sir Richemont lanza su famoso grito. Durante ese turno, la unidad es inmune a psicología y puede lanzar 4 dados (en vez de 2) y quedarse con los 2 más altos en la tirada para declarar una carga.

Tancred, Duque De Quenelles

El Duque de Quenelles, vencedor de la batalla de la Maisontaal, es un acérrimo enemigo del Señor de Nigromantes Kemmler. Este ser infernal acecha en las Montañas Grises e infecta la frontera oriental de Bretonia, reconcomiéndose por su derrota a manos del ejército del Duque. El Duque ha jurado perseguir y matar al Señor de Nigromatnes y aniquilar a sus seguidores. Para ayudarlo, el Rey le ha entregado unas reliquias muy poderosas contra los No Muertos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tancred	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Tancred como Comandante en un ejército de Bretonia.

Coste: 285 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Equipo: Armadura pesada, arma de mano, lanza de caballería, *Espada de Couronne*, *Escudo del Grial*.

Montura: Caballo Bretoniano con barda

Votos: Voto del Grial.

Virtudes: Virtud de la Pureza

Espada de Couronne. Esta arma ancestral fue encontrada en las ruinas de un templo en Couronne. Sin lugar a dudas, fue forjada para empuñarse contra las hordas no muertas de Settra que asediaban la tierra durante la Edad Oscura de Bretonia. Anula tiradas de salvación por armadura. Contra miniaturas No Muertas, hiere automáticamente.

Escudo del Grial. Este escudo lleva una imagen del Grial que brilla con la más pura luz blanca y que hace que ninguna criatura diabólica pueda mirarlo. Se considera un Escudo (tirada de salvación por armadura de 6+). Además, todas las miniaturas con la regla Inestable (p.e. Demonios, No Muertos...) que estén en contacto peana con peana con el portador del Escudo al principio de su fase de combate Cuerpo a Cuerpo obtendrán la regla Siempre Ataca Ultimo y serán impactadas automáticamente en combate cuerpo a cuerpo.

Tristán el Trovador y Jules el Juglar

Sir Tristan de Bordeleaux era un nombre famoso en las cortes de Bretonia antes de que emprendiera su búsqueda del Grial. Todo aquél que oía su voz, pura (y casi mágica), no tenían duda que estaba poseído por la Bendición de la Dama; por ello tenía mucha demanda en los ducados, llamado a cantar épicas baladas de Bretonia en los mayores salones del reino. Cuando Tristán abandonó su vida para buscar el Grial (acompañado de su bufón Jules) su fama incluso creció. Tristán y su compañía fueron por toda Bretonia, aceptando la hospitalidad de duques y barones, dándoles canciones como compensación.

Durante la búsqueda de Tristán, el dúo ha visto muchas cosas extrañas y ha combatido innumerables peligros, desde el relativamente pequeño jefezillo Goblin Gawbuj a luchar contra el Caudillo Hombre Bestia Brax el Cornudo.

Y, desde entonces, conducido por las apariciones en sus sueños de la Dama del Lago, Tristán va de batalla en batalla, donde sus inimitables talentos son más que bienvenidos, ya que sus canciones pueden elevar los espíritus de aquellos que luchan y conducir el ejército bretoniano a la victoria.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tristán	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Jules	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Caballo Bret.	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Tristán el Trovador y Jules el Juglar como héroes en un ejército de Bretonia.

Coste: 200 puntos. No se obtienen puntos por matar a Jules, sólo a Tristán.

Tipo de unidad: Caballería (Tristán), Infantería (Jules).

Equipo: Tristán el Trovador lleva una espada, una lanza (él cree fervientemente que la Dama le dijo que no la abandonara, por eso no lleva arma a dos manos), armadura pesada y escudo. Jules el Juglar lleva una maraca (arma de mano).

Montura: Tristán monta en un Caballo de Guerra con barda; Jules en un caballito de juguete de madera (no le proporciona ninguna regla adicional).

Votos: Tristán tiene el Voto de la Búsqueda. Jules es un juglar, no tiene votos.

Virtudes: Tristán es uno de los escasos casos en que un campesino ha llegado a Caballero. Aunque tiene una excelente voz, no tiene Virtudes. Jules tampoco, claro.

Reglas Especiales: *Chansons de Tristán*, *Jules el Juglar*.

Chansons de Tristán. Tristán posee un repertorio de Cantares Gesta Bretonianos, denominados *Chansons*. Si Tristán se une a un regimiento y canta una de estas canciones llenará de orgullo los corazones de los caballeros, e inspirará a la unidad para llevar a cabo grandes actos, de valor. Cualquier unidad que contenga a Tristán se considera que tiene Músico (¡obviamente!). Tristán suele cantar canciones de batalla o de Gilles, lo que anima a los caballeros: se considera que pueden repetir los chequeos de desmoralización fallados, y además siempre tendrán un +1 adicional a la resolución del combate.

Jules el Juglar. Jules acompaña siempre a Tristán y, a pesar de ir a pie, siempre consigue mantenerse al lado de su señor. Cuando Tristán se traba en combate, Jules se burla de su adversario lanzando chanzas y comentarios que pueden herir el orgullo de incluso los guerreros más temibles. Aunque Jules va allá donde va Tristán, en una batalla no puede seguir su ritmo, con lo que se queda con los campesinos para entretenerlos. Jules es un personaje independiente de Tristán y puede estar en cualquier unidad de infantería con la regla El Deber del Campesino. Si dicha unidad está trabada en combate cuerpo a cuerpo con una unidad enemiga, ésta se pondrá nerviosa (y enfadada); por ello tendrá un -1 a sus tiradas para impactar a la unidad donde esté Jules.

Dieter Helsnicht

Dieter Helsnicht, el Señor de la Muerte, fue un gran y temido hechicero que tuvo que huir de la ciudad de Middenheim cuando se descubrió que era un Nigromante. Construyó una fortaleza secreta en el Bosque de las Sombras, tan bien oculta que jamás fue descubierta por los cazadores de brujas que lo buscaron durante años. Allí recuperó lentamente sus fuerzas y planeó sus venganzas.

Después de décadas de preparativos, acabó de completar sus malignos planes, y el Señor de la Muerte de Middenheim (como se le conoce desde entonces) avanzó a la cabeza de un gran ejército de criaturas No Muertas para atacar Middenheim con la intención de destruir la ciudad que lo vio nacer. Después de una larga campaña y muchas victorias, al final fue detenido en la Batalla de Beeckerhoven. Sin embargo, el cuerpo del Señor de la Muerte no fue hallado y se supone que escapó a lomos de la Manticora que monta en las batallas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dieter Helsnicht	4	3	3	3	4	3	3	1	9
Manticora	6	5	0	5	5	4	5	4	5

Opción: Puedes incluir a Dieter Helsnicht como una opción de Comandante en un ejército de Condes Vampiro.

Coste: 480 puntos.

Tipo de unidad: Infantería montado en Monstruo

Magia: Dieter Helsnicht es un hechicero de Nivel 4 que usa siempre el Saber de los Vampiros.

Armas y equipo: Dieter lleva la *Espada Rúnica del Caos* y el *Báculo Llameante de la Muerte* (ver libro Condes Vampiro página 85). Monta en una Manticora.

Reglas Especiales: No Muerto, *Maestro de Magia Negra*. La Manticora Vuela, es un Objetivo Grande, causa Terror y tiene Golpe Letal. *Manticora de Helsnicht*.

Espada Rúnica del Caos. Esta arma fue forjada por Grungni Corazón de Hierro, un Herrero Rúnico Enano que fue corrompido y descarriado por los Dioses del Caos. Dieter gana HA+1, F+1 y A+1 (no incluido en el perfil).

Maestro de la Magia Negra. Dieter es un Gran Nigromante; por ello, puede generar hechizos de la misma forma en que lo haría un Vampiro (no debe comprar hechizos como los Nigromantes). Sin embargo, en un ejército que incluyas a Dieter no puedes incluir ningún Vampiro de tipo Comandante.

Manticora de Helsnicht. Dieter posee una fuerza de voluntad de hierro, lo que le permite doblegar a su autoridad incluso a las criaturas más poderosas. Mientras Dieter viva, se pueden repetir las tiradas para impactar de la manticora de Helsnicht. Además, si Dieter muere, la Manticora no tiene que hacer un chequeo en la tabla de reacción de monstruos, sino que se considera que saca automáticamente un resultado de "¡Raaargh!".



El Duque Rojo

Antaño, el Duque Rojo fue uno de los más leales y valientes Caballeros de Bretonia, hasta que sucumbió a la maldición del vampirismo durante las Cruzadas en Arabia. Ahora está al mando de un terrible ejército de No Muertos en un intento por dominar toda Aquitania e instaurar de nuevo el Reino de Sangre.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
El Duque Rojo	6	7	5	5	5	3	7	4	10
Pesadilla	8	3	0	4	4	1	2	1	3

Opción: Puedes incluir al Duque Rojo como una opción de Comandante en un ejército de Condes Vampiro.

Coste: 315 puntos

Tipo de unidad: Caballería

Magia: El Duque Rojo es un Mago de nivel 2 y usa el Saber de los Vampiros.

Armas y equipo: Arma de mano, escudo, *Armadura de la Sangre*, *Espada de Oro Fulgurante*.

Montura: El Duque Rojo monta una Pesadilla con barda.

Reglas Especiales: No Muerto, Vampiro.

Espada de Oro Fulgurante. *El Duque Rojo tomó esta espada de un Emir de Arabia al que derrotó en combate singular.* La espada posee un poderoso hechizo que proporciona a quien la empuñe tres ataques adicionales en combate cuerpo a cuerpo. Además, en el turno en que carga, el Duque tiene un +2 a la Fuerza.

Armadura de la Sangre. *El Duque Rojo está equipado con la Armadura de la Sangre, una armadura que posee poderes místicos.* Se considera una Armadura Pesada (armadura de 5+; junto a la pesadilla con barda y el escudo se queda en 2+) que además proporciona una tirada de salvación especial de 5+ y permite a su portador lanzar hechizos.

Heinrich Kemmler

Heinrich Kemmler fue un gran Nigromante, temido por todos, pero sus rivales juraron no descansar hasta destruirle. Casi consiguieron matarlo; pero aunque al final derrotó a todos sus oponentes, su cuerpo quedó destruido y su mente afectada por la batalla. Heinrich vagó durante muchos años por las Montañas Grises y los Reinos Fronterizos como un pordiosero medio loco. Por un golpe de suerte descubrió la tumba del Guerrero del Caos Krell. Allí hizo un terrible pacto con los Dioses del Caos. Ellos le devolvieron su anterior poder y Heinrich, a cambio, juró matar y destruir en su nombre.

Cuando Heinrich Kemmler descubrió la tumba de Krell, lo liberó a cambio de su lealtad. O al menos eso creía: los vagabundos de Kemmler habían sido dirigidos sutilmente por Nagash, como parte de un plan astuto y maligno que liberaría a Krell y uniría a éste con el Señor de Nigromantes, enviando a estos dos poderosos paladines contra el reino de Bretonia. Los planes de Nagash quedaron abortados por las graves pérdidas sufridas por las fuerzas de Krell y el Señor de Nigromatnes en la Batalla de la Abadía de la Maisontaal, pero confía en que, con el tiempo, se complete con éxito.

Heinrich mide un poco menos de un metro ochenta, y tiene un pelo largo y sucio de color blanco. Bajo sus ropajes, su cuerpo está cubierto de pequeñas cicatrices, cortes y quemaduras de sus años de locura. Se cubre con una larga capa oscura que se arremolina y mueve con vida propia. En una mano sostiene la Espada Funeraria del Caos que le fue otorgada cuando selló su innombrable pacto con las fuerzas del Caos; en la otra sostiene su Báculo de Cráneo, un mortífero objeto mágico rematado en un cráneo que parlotea y balbucea constantemente.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Heinrich Kemmler	4	3	3	3	4	3	3	1	9

Opción: Puedes incluir a Heinrich Kemmler como Comandante en un ejército de Condes Vampiro.

Tipo de unidad: Infantería

Coste: 350 puntos

Magia: Heinrich Kemmler es un hechicero de Nivel 4.

Armas y equipo: Heinrich Kemmler tiene la Espada Funeraria (libro Condes Vampiro página 84), el Báculo del Cráneo (libro Condes Vampiro página 86) y la *Capa de Niebla y Sombras*.

Reglas Especiales: No Muerto, *Maestro de Magia Negra*

Capa de Niebla y Sombras. *Esta capa otorga a Heinrich una forma etérea. Libre del vínculo que le une al mundo material, el Nigromante puede moverse a través de objetos sólidos como un fantasma.* Heinrich Kemmler se ve sujeto a la regla Etéreo.

Maestro de la Magia Negra. Heinrich Kemmler es un Gran Nigromante; por ello, puede generar hechizos de la misma forma en que lo haría un Vampiro (no debe comprar hechizos como los Nigromantes). Sin embargo, en un ejército que incluyas a Heinrich Kemmler no puedes incluir ningún Vampiro de tipo Comandante.

Krell



Krell, antes de la fundación del Imperio, cuando sólo existían algunas tribus de hombres dispersas, era el gobernante de una tribu bárbara que había sido corrompida por Khorne. En poco tiempo formó un imperio entre las tribus bárbaras del Norte y dirigió su atención contra los Enanos del Sur. El héroe enano Grimbul Yelmo de Hierro finalmente lo mató durante su asalto a Karak-Kadrin. Los seguidores de Krell se llevaron su cuerpo y lo enterraron en una tosca tumba en los Desiertos del Caos. Nagash llegó a su tumba casi mil quinientos años después mientras buscaba su Corona de la Hechicería. Allí, Nagash animó al poderoso guerrero y lo puso al mando de una legión de No Muertos, cuando lo mandó a luchar contra Sigmar en la batalla del río Reik. Cuando Sigmar mató a Nagash, sólo Krell y sus tropas sobrevivieron, y fueron capaces de abrirse camino a través de las líneas de los Enanos y escapar. Sigmar lo persiguió y finalmente lo acorraló en la Batalla del Lago Glaciar, donde Krell fue enterrado en una tumba mágica... hasta que Heinrich Kemmler, cientos de años después, hizo un trato con él.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Krell	4	4	0	4	5	3	4	3	9

Opción: Puedes incluir a Krell como Héroe en un ejército de Condes Vampiro.

Tipo de unidad: Infantería

Coste: 170 puntos.

Armas y equipo: Krell lleva arma de mano, la *Armadura del Defensor*, y el Hacha Negra de Krell (libro Condes Vampiro página 84); su coste ya está incluido.

Reglas Especiales: Krell es No Muerto y tiene Golpe Letal.

Armadura del Defensor. Esta armadura está cubierta de runas de protección que imposibilitan que los ataques puedan atravesarla. Se considera una Armadura Pesada que, además, proporciona una tirada de salvación especial de 4+.

Luthor Harkon

La extensión de costa lustriana conocida como la *Costa del Vampiro* debe su nombre a un desgraciado grupo de incursores norses que, tal y como es costumbre entre los de su gente, atacaron un barco mercante del Imperio y saquearon todos los objetos de valor de sus bodegas. Por desgracia para los incursores, también se llevaron el sarcófago de Luthor Harkon, un vampiro de origen desconocido, de modo que cuando la quilla del drakkar se hizo finalmente pedazos contra las costas de Lustria, toda su tripulación ya había sufrido un cambio radical tanto de líder como de señales vitales.

A pesar de encontrarse a miles de kilómetros de su hogar, Luthor decidió imponerse a las circunstancias y liderar a sus recién reclutados vasallos en una campaña de conquistas con la que logró levantar su propio reino en la costa oriental del continente. Los vientos y las corrientes de aquella zona de la costa resultaron ser increíblemente peligrosos para los navíos desprevenidos y, con el tiempo, el ejército de Luthor fue engrosando sus filas con los cadáveres sin vida de toda clase de marineros desventurados. Y, en muy poco tiempo, la *Costa del Vampiro* contaba ya con una gran flota.



Harkon podría haber llegado a amasar un grandísimo poder de no ser por su gran orgullo y avaricia. Así, con la firme intención de potenciar sus habilidades mágicas, Luthor organizó una expedición hacia la ciudad en ruinas de Huatl con el fin de encontrar algún objeto arcano secreto que pudiera hacerle más poderoso. Durante la tercera semana de las excavaciones, sus sirvientes desenterraron una cámara cerrada y sellada con unos glifos que parecían tener milenios de antigüedad y albergar un enorme poder. Convencido de que aquella cámara subterránea contenía grandes secretos, Luthor ordenó a sus sirvientes que derribaran las puertas, pero el poder de los glifos se lo impidió. Cada vez que los zombis de Luthor arremetían contra el portal, la llama mágica de sus ojos se iba apagando hasta extinguirse del todo, pues los glifos de las puertas absorbían la magia que los animaba. Luthor montó en cólera y acometió contra la cámara con su propia magia negra, pero aquellos sellos habían sido colocados allí para resistir los ataques de hechiceros mucho más poderosos que él y, al verse víctimas de un asalto directo, reaccionaron con la misma fuerza. Cuando la cámara empezó a derrumbarse a su alrededor, Harkon descubrió horrorizado que no solo no podía romper el vínculo mágico que se había creado entre él y los glifos sino que los glifos le estaban absorbiendo la energía mágica y la fuerza vital.

Tras realizar un esfuerzo sobrehumano, Harkon consiguió liberarse y salir tambaleándose a la superficie justo cuando el pasillo se derrumbaba tras él sepultando de nuevo la entrada de la cámara, pero la convulsión mágica resultante le destruyó la mente y lo separó para siempre del contacto con los Vientos de la Magia. Desde entonces, Luthor vive al borde de la locura y con la personalidad dividida en una docena de facetas que luchan constantemente por hacerse con el control de sus acciones. A partir de aquel momento, el único objetivo en el que las múltiples personalidades de Harkon han podido ponerse de acuerdo es en el de hallar una cura

para su locura. Por ello, Harkon se ha lanzado a saquear un templo de los slann tras otro para encontrar artefactos mágicos con los que poder deshacer el mal que pesa sobre él.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Luthor Harkon	6	7	5	5	5	3	7	4	10

Opción: Puedes incluir a Luthor Harkon como Comandante en un ejército de Condes Vampiro.

Coste: 270 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Arma de mano, dos pistolas.

Reglas Especiales: No Muerto. Vampiro, Vacío mágico, Personalidad Múltiple, Ejército Pirata.

Vacío Mágico. Las desastrosas consecuencias de la búsqueda de Luthor lo separaron para siempre de los Vientos de la Magia. Por ello, y al contrario que el resto de vampiros, no tiene más habilidades mágicas que el control que ejerce sobre sus hordas de muertos vivientes. Su extraña condición le proporciona un peculiar campo antimagia. Luthor (y la unidad donde esté) tienen Resistencia Mágica (3).

Personalidad Múltiple. Las distintas personalidades de Luthor están siempre peleándose dentro de su psique, por lo que sus acciones las guía la voz que en cada momento se haya impuesto a las demás. En caso de que ninguna de las personalidades logre imponerse, Harkon se quedará prácticamente inmóvil mientras se libra una batalla en su mente. Luthor tiene Estupidez y Furia Asesina.

Ejército Pirata. Todo el ejército de Luthor está compuesto por los cadáveres animados de piratas. El ejército de Luthor no puede incluir Nigromantes, ni otras miniaturas con la regla Vampiro. No obstante, el ejército gana Resistencia Mágica (1) y la habilizada de Cruzar cualquier terreno acuático (ríos, marismas, lagos, mar...)

Melkhior

Los Necrarcas son los más solitarios e incomprensibles de los Vampiros, pero ninguno lo es tanto como Melkhior, el más viejo de los Necrarcas. Vive alejado de cualquier asentamiento humano, y su torre secreta está oculta a la vista en el gran Bosque de las Sombras por medio de poderosos hechizos. El más antiguo de los Vampiros trabaja solo en la planta superior de su torre. Está medio podrido, es irremediabilmente maligno, y está completamente loco. Melkhior experimenta con los vivos, intentando descubrir alguna forma de hacerles comprender las ventajas de unirse a los No Muertos, y cómo superar su miedo a la muerte. Innumerables hombres han muerto a causa de esta obsesión de Melkhior, pero aún no ha conseguido descubrir la solución. El dolor, el sufrimiento y el horror fascinan a esta demente criatura. Los subterráneos y las salas de tortura de su oscura torre están llenas de prisioneros que sufren indecibles agonías para satisfacer su curiosidad. La fortaleza de Melkhior es un monumento al sufrimiento y al terror, que rebosa con los resultados de sus experimentos: zombis que están medio vivos y medio muertos, cabezas cortadas que gritan constantemente en la oscuridad, miembros que se arrastran por los oscuros corredores e innumerables horrores más creados por los arcanos experimentos de Melkhior. Habitualmente el dominio de la magia nigromántica que poseen los Vampiros se ve limitada por su condición de No Muertos. Sin embargo, Melkhior posee prácticamente los mismos conocimientos en las artes nigrománticas que el más poderoso de los nigromantes vivos, no en vano tiene miles de años de experiencia en estos temas. Está tan imbuido de magia negra que pertenece más al mundo de los muertos que al de los vivos, y su cuerpo está tan descompuesto que parece un horror esquelético y fétido. Sus dos ojos son pozos de oscuridad que reflejan el mal en su estado más puro en todo lo que miran, y le rodea profundamente un aura de muerte. En la total oscuridad de su fortaleza infernal, este anciano Vampiro pinta sobre piel humana. Sus pinturas son horripilantes escenas de un mundo donde no existe la vida, donde los muertos caminan sobre la tierra, y donde ajados árboles No Muertos agostan el desolado paisaje. Melkhior afirma que pinta el futuro, visiones fugaces de un tiempo que está por llegar. Tal vez sus visiones sean verdaderas y el mundo como lo conocemos está condenado a convertirse en la horrible existencia de la no vida. Hay quien dice que Melkhior fue recientemente derrotado por un aprendiz; nadie duda que está recuperándose para su venganza.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Melkhior	6	7	5	5	5	3	7	4	10
Terror Abismal	6	4	0	5	5	4	2	3	4

Opción: Puedes incluir a Melkhior como Comandante en un ejército de Condes Vampiro.

Coste: 575 puntos

Tipo de unidad: Infantería montado en Monstruo

Magia: es un Mago de nivel 4 y usa el Saber de los Vampiros.

Armas y equipo: Arma de mano, escudo. Tiene la *Portadora de Dolor* y lleva el *Grimorium Necronium* y la *Capa Negra de Lahmia*.

Montura: Un Terror Abismal (No Muerto, Volar, Terror, Objetivo Grande).

Reglas Especiales: No Muerto, Vampiro, Maestro de la Magia Negra (poder).

Portadora de Dolor. La espada negra de Melkhior; dicen que está construida con la esencia viva de los dementes. El mero toque de esta espada conlleva a la locura y a un dolor insostenible. Una miniatura que resulte herida por Melkhior y no muera deberá hacer un chequeo de Liderazgo; si lo falla aplica Heridas Múltiples (1d6).

Grimorium Necronium. Escrito por Melkhior en persona, este libro es una de las grandes obras sobre Nigromancia. Melkhior es Señor del Conocimiento.

Capa Negra de Lahmia. Esta capa es uno de los grandes tesoros de Lahmia, la ciudad de los Vampiros. Con sólo mirar la capa es posible que los ojos de la víctima empiecen a sangrar y desaparezca su cordura. Melkhior tiene una tirada de salvación especial de 4+.



Neferata

Las leyendas hablan de una antigua Reina Vampiro que reside en lo alto de las Montañas del Fin del Mundo. Muchos creen que no es más que un cuento de viejas. Sin embargo, algunos estudiosos saben la verdad. La Reina de los Misterios realmente existe, y aquellos que la conocen la llaman Neferata, que significa "la que es bella en la muerte" en el idioma de la antigua Nehekara, la Tierra de los Muertos.

Se dice que es la misma decadente Reina Vampiro que huyó del saqueo de Lahmia. Si esto es verdad es terriblemente anciana, pues el Gran Río Mortis ha fluído durante más de tres mil años desde que tuvieron lugar estos eventos. Las leyendas dicen que ella creó la hermandad vampírica Lahmia para servirla, y es por su culpa que todas estas vampiresas hayan sido corrompidas por su sangre.

Físicamente se dice que Neferata es divinamente bella. Sus negras trenzas flotan alrededor de su hermosa cara, tan bella ahora como en su juventud, a pesar de que su piel es blanca como el alabastro, y que sus largos años haciendo el mal han borrado cualquier rastro de piedad y compasión de su cara. Tiene el aspecto de una doncella joven, y tan sólo en sus ojos amarillos puede leerse su corrupta e inmortal sabiduría y crueldad, pues sus recuerdos se remontan a una era antigua en que Zandri y Numas todavía eran grandes metrópolis y los habitantes del Gran Río aún construían pirámides.

El refugio de Neferata, denominado el Pináculo de Plata, está situado en lo más alto de las Montañas del Fin del Mundo. Desde allí controla a sus sirvientes no muertos y realiza expediciones de caza en busca de sangre. Su guarida en la montaña está llena de corredores, pasadizos y salas que se entrecruzan, creando un gigantesco laberinto. Trampas para atrapar a los intrusos y una horda de criaturas no muertas hacen de este lugar uno de los más peligrosos del mundo conocido.

En el corazón del laberinto del Pináculo de Plata están situadas las habitaciones particulares de Neferata. Estas opulentas salas son un eco del esplendor de su palacio real en Lahmia. Tesoros olvidados de la antigüedad, máscaras de oro y gemas raras brillan en la penumbra, iluminadas tan solo por la débil luz de las calaveras bañadas en playa que sirven de lámparas. Allí Neferata yace en un diván, bebiendo

sangre de bellas jóvenes en copas doradas, y escuchando cómo sus cortesanas no muertas tocan arpas, flautas y laúdes para entretenerla. Las vampiresas de la hermandad Lahmia son sus ojos y oídos en el mundo exterior. A partir de sus informes traza sus planes y teje su telaraña de intrigas, pues el sueño de la Reina es esclavizar a todos los vampiros del mundo conocido y regresar a Lahmia al frente de un ejército no muerto, reclamar su trono y reconstruir el Gran Templo de la Sangre.

Neferata se deleita seduciendo a los mortales de corazón puro y

causando su caída. Está especialmente orgullosa de los Caballeros Bretonianos, pues considera que su Código de la Caballería es muy fácil de explotar. Neferata conserva algunas de sus víctimas como amantes, mientras que a otras simplemente les chupa toda la sangre. A los mejor dotados de entre ellos los transforma en sirvientes no muertos, aunque pocos le divierten el tiempo suficiente para que llegue a plantearse la posibilidad de concederles el Beso de Sangre.

A veces los Cazadores de Brujas o los Caballeros de Bretonia reúnen algunas tropas para purificar el Pináculo de Plata, el refugio de Neferata situado en lo más alto de las Montañas del Fin del Mundo. Cuando llegan los ejércitos a sus puertas, Neferata abandona su hedonista indolencia para dar órdenes a sus lacayos no muertos. En estas ocasiones puede llegar a reunir un ejército de miles de zombis, tumularios y otras siniestras y malignas criaturas. Nadie que haya atacado el Pináculo de Plata ha regresado, excepto como sirviente no muerto de Neferata.



Neferata encuentra pocos rivales dignos de ella en combate, pues ella es la antigua Reina de los Misterios y su furia es terrible. Neferata conserva la mayor parte de los conocimientos mágicos perdidos durante la destrucción de Lahmia, antiguos rituales y misterios que sólo ella conoce



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Neferata	6	7	5	5	5	3	7	4	10

Opción: Neferata puede estar en un ejército de Condes Vampiro como Comandante.

Coste: 375 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Magia: es un Mago de nivel 3 y usa el Saber de los Vampiros.

Armas y equipo: Arma de mano. Lleva la *Daga de Jade*, el *Rubí de Lahmia* y va acompañada de *Bastet*, su gato.

Reglas Especiales: No Muerto, Vampiro, *Beso de Sangre*.

Daga de Jade. *Con esta daga se sacrificaron incontables vidas en los altares de Lahmia cuando Neferata era la gran sacerdotisa de la muerte. Se utilizaba para cortar los cuellos de aquellos que habían sido condenados a alimentar la aristocracia vampírica de esta ciudad maldita.* Neferata hace Ataques Envenenados.

Rubí de Lahmia. *El símbolo del dominio de Neferata sobre la Ciudad de los Vampiros es una diadema de oro en forma de serpiente con un gran rubí en su boca, que reposa sobre su cruel y hermosa cabeza. Esta joya única late con el poder de la vida eterna, y nutre a Neferata con su casi ilimitada energía.* Salvación especial de 4+.

Bastet. *Bastet es el familiar de Neferata, un escurridizo gato negro de Khemri que fue enterrado con su amada Reina. Ahora no es más que una sombra felina que sigue a Neferata y la protege de cualquier peligro. En el Viejo Mundo se dice que los gatos negros presagian la mala suerte, y posiblemente en este caso sea verdad...* Puedes situar a Bastet como "marcador" de cualquier unidad situada a 6" como mucho de Neferata; dicha ciudad debe repetir las tiradas de salvación por armadura exitosas, siempre que Bastet siga ahí. Bastet es un marcador, así que no puede ser atacado ni dañado por ningún medio; pero desaparece cuando Neferata muera.

Beso de Sangre. *Cuando Neferata mata a enemigos valiosos, les concede el Beso de Sangre, ritual por el cual se convierten en vampiros a su servicio.* Si Neferata mata algún personaje enemigo de infantería o caballería en un desafío, el jugador Conde Vampiro puede colocar un Héroe Vampiro (tal y como aparece en la página 91; no puede tener objetos, poderes, montura, etc.) en contacto peana con peana con Neferata, por ejemplo en su misma unidad). Esto funcionará incluso sobre personajes que no estén literalmente "vivos" (Condes Vampiro, Reyes Funerarios, Demonios...).

Walach

Desde la parte superior de la torre en ruinas Walach, Gran Maestro de la Orden del Dragón Sangriento, observó la noche. Estaba solo, sumido en sus pensamientos, con su férrea fuerza de voluntad concentrada en su interior; su mente divagaba por los oscuros senderos de un pasado distante.

Los recuerdos pasaron junto a él como cirios. Todavía recordaba la ridiculez de sus sentidos humanos. Se preguntaba cómo sería poder volver a respirar, sentir cómo la sangre fluía por su venas. Cómo sería ahora el mundo si lo observara con los limitados sentidos de los vivos. Cuánto más podía ahora ver y oír. La noche estaba llena de sonidos y formas. Podía ver cómo la oscilante niebla de magia negra envolvía la Torre Sangrienta como si fuera un sudario, formando imágenes de pesadilla. Podía oír los aullidos de los lobos en las montañas, a más de cien kilómetros de donde se encontraba. Sí, podía verlo y oírlo todo. Cuando sus dedos tocaron el filo de su antigua espada, los recuerdos fluyeron a su mente. Muchos había muerto por esa espada. Recordaba la gloria de las grandes guerras de antaño. En esa época la sangre había fluido como el vino. Había matado innumerables enemigos: señores enanos, princesas élficas, condes del Imperio, todos habían muerto bajo el poder de su espada. "Eran buenos tiempos"-pensó. Pero otros recuerdos no eran tan agradables. También recordaba el día en que los templarios del Lobo Blanco habían derribado las puertas de la Torre Sangrienta. Mikael, su hijo favorito, fue empalado por un fanático sacerdote guerrero de Sigmar. Aurora, su esposa, había sido decapitada durante la batalla por el Reiksmarshall, sin que él pudiera evitarlo. Sus dedos atenuaron con fuerza la empuñadura de su espada carmesí. "Un día-pensó-la venganza será mía. Tengo toda la eternidad para conseguirlo." Y tenía razón. Era inmortal. Disponía de tiempo más que suficiente.

Walach se volvió hacia la puerta del balcón y penetró en la tenue luz rojiza de las antorchas. El gran salón de la orden estaba abarrotado. Guerreros tumultuosos montaban guardia, mientras los dieciséis inmortales, los últimos de sus caballeros vampíricos y sus extraterrenalmente bellas mujeres se sentaban alrededor de la gran mesa. A la tenue luz de las salas en ruinas sus ojos brillaban con un hambre indescriptible, pues esa noche era la fiesta de la sangre. Como un solo hombre, se giraron hacia él y le hicieron una reverencia. Walach les indicó que siguieran con lo que estaban haciendo y ocupó su lugar en la cabecera de la mesa.

La sala se llenó de sonidos fantasmagóricos cuando los lamentos de las doncellas espectrales surgían de las catacumbas. Mientras que su lamento representaba la muerte inmediata para cualquier humano vivo, para los inmortales vampiros eran una música muy agradable, llena de la solitaria belleza de la fría de la tumba. Con una sola palabra de Walach la sala quedó en silencio. El Cáliz de la Sangre, la gran reliquia de la orden vampírica, fue depositado te él por sus leales sirvientes. Walach cogió la antigua copa con ambas manos y bebió con avidez. Una profunda sensación le sacudió, era un dolor más fuerte que el de la herida de una espada, un éxtasis más intenso del que ningún sentido humano podía resistir, y todo su cuerpo se estremeció de placer. Notó cómo el poder y la euforia le reconfortaban. Era un dios, invencible, letal. Cuando pasó el Cáliz de la Sangre, estudió a sus caballeros no muertos mientras bebían. Los antiguos votos de la hermandad se renovaban a medida que el Cáliz pasaba de mano en mano. El esplendor de las armaduras y las sobrevestas de sus caballeros recordaban las glorias pasadas, reforzando sus creencias en que ningún poder en el mundo podía oponerse a ellos.

Los guerreros se habían reunido. El estandarte de la Orden del Dragón Sangriento ondearía una vez más sobre sus ejércitos. Doblegarían la voluntad de los gobernantes mortales de este mundo. ¿Pues quién se atrevería a enfrentarse a ellos? Ya no quedaban verdaderos guerreros en este mundo. Había luchado y derrotado a los más poderosos de ellos durante eras pasadas, cuando ser un guerrero significaba alguna cosa. Ahora el mundo estaba caduco y no quedaban héroes. Las antiguas razas de los enanos y los elfos se habían vuelto débiles, mientras que los humanos eran decadentes, gandules y blandos. En cambio, la fuerza de Walach no había dejado de crecer con los años. Había llegado el momento de saldar viejas cuentas. Había llegado el momento de ir a la guerra.

Walach la Estrella Negra. Walach el Odiado. Pocas leyendas son tan infames como la del Gran Maestro de los Caballeros Sangrientos. Fue este poderoso vampiro quien llevó la maldición de la no muerte a una de las mayores órdenes de caballería, y construyó un reino del terror, en el que su voluntad era impuesta por sus guerreros inmortales. Pero su vida en la muerte no es tan sencilla. Perdió a Mikael, su favorito, durante el asalto al templo de Sigmar de Gottenburgo. La fortaleza-monasterio de la Orden fue asediada y arrasada por las tropas imperiales; y la esposa de Walach, Aurora, fue asesinada. La mayor parte de los vampiros de su Orden fueron destruidos por los sacerdotes de Sigmar o los fanáticos cazadores de brujas de Reikland y Wissenland. Pero algunos sobrevivieron y se dispersaron por el Viejo Mundo. El propio Walach desapareció, y se pensó que había muerto, pero el mundo no ha tenido esta suerte. El señor de los vampiros sobrevivió.

Walach es un guerrero orgulloso. Su palabra es una atadura más fuerte que el acero, y aunque considera a los humanos como si fuesen ganado, un hombre de poder y valor excepcionales puede llamarle la atención, y es probable que le desafíe a combate singular. Aquellos que le impresionan

suficiente (y sobreviven) son invitados a unirse a las filas de los Caballeros Vampiro. Aquellos que no son rivales dignos reciben una muerte rápida. Los caballeros de la Orden del Dragón Sangriento son muy parecidos a su maestro: orgullosos, poderosos y extremadamente confiados en sus habilidades marciales. Se dice que Walach ha regresado a la Torre

Sangrienta, y que sus ejércitos de no muertos vuelven a reunirse bajo sus estandartes. Cada cien años los Caballeros Sangrientos se reúnen en la Torre para contar sus hazañas y renovar su juramento de lealtad a Walach. Un día Walach volverá a dirigirlos a la guerra y se vengará de su derrota, una deuda que tan solo puede ser pagada con sangre.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Walach	6	8	5	5	5	3	8	5	10
Pesadilla	8	3	0	4	4	1	2	1	3

Opción: Walach puede ser incluido en un ejército de Condes Vampiro como Comandante.

Coste: 360 puntos

Tipo de unidad: Caballería.

Magia: es un Mago de nivel 3 y usa el Saber de los Vampiros.

Armas y equipo: Arma de mano, escudo, armadura pesada, *Espada Carmesí*, *Cáliz de la Sangre*, *Estandarte Dragón Sangriento*.

Montura: Pesadilla con barda (No Muerto)

Reglas Especiales: No Muerto, Vampiro. Walach es el Portaestandarte de Batalla (y deberá ser el General si no hay nadie con más Liderazgo en el ejército).

Espada Carmesí. Esta es la espada que Walach utilizó para matar al verdadero Maestro de la Orden del Dragón Sangriento. Su afilada hoja es capaz de realizar cortes muy profundos en sus enemigos. Walach tiene Golpe Letal.

Cáliz de la Sangre. El Cáliz contiene la fuerza vital de los enemigos que Walach ha matado en combate. Su sangre noble y pura es una potente fuente de poder para cualquier Vampiro que beba de ella. Un sólo uso. Walach recupera todas las heridas perdidas hasta ese momento (vuelve a tener 3 heridas)

Estandarte Dragón Sangriento. El estandarte de la Orden del Dragón Sangriento era portado por Mikael, el lugarteniente de Walach. Después de su muerte, el Gran Maestro ha portado el estandarte de la orden para recordar a sus caballeros la justicia de su venganza. Además de ser el Portaestandarte de Batalla, este Estandarte permite a su portador (y la unidad en la que se encuentre) repetir las tiradas para impactar falladas.

Zakariás el Eterno

Se sabe poco acerca de la vida de Zakariás antes de que sucumbiese al encanto de las artes nigrománticas. Estudió bajo la tutela de Dieter Helsnitch y, posiblemente, fue gracias a la influencia de este gran nigromante que Zakariás logró descubrir la localización secreta de la torre del señor Necarca Melkhior. Su intención era entrar a hurtadillas en la cripta de la torre y hacerse con el Libro de Nagash que Melkhior había obtenido en algún momento de sus largos años de no-vida. Cuando se disponía a entrar en la torre, Zakariás fue capturado por los sirvientes de Melkhior. Esa misma noche, en lugar de acabar con el excesivamente curioso nigromante, Melkhior le concedió el beso del vampiro, y decidió tomarlo como discípulo.

Al principio, Zakariás estaba horrorizado por su nueva forma vampírica y juró vengarse del señor Necarca; pero, con el transcurso de los años, comenzó a entender el poder que

Melkhior le había otorgado. Cada noche, los dos se despertaban y Melkhior amonestaba a Zakariás; quien, probablemente, acabó aburriéndose de la compañía de Melkhior y se juraba a sí mismo que acabaría con él antes de que amaneciese. Pero no ocurrió así. Zakariás era un discípulo atento y constantemente sorprendía a Melkhior con su capacidad de aprendizaje. Melkhior enseñó a su acólito todo lo que sabía, pero nunca le dejó acercarse al Libro de Nagash.

A menudo, Melkhior caía en accesos de locura en los que mataba a sus sirvientes vivos y bebía su sangre en un gran festín, pero Zakariás era sabio y siempre evitaba la ira de su maestro. Fue durante una de aquellas ocasiones cuando Zakariás logró entrar en los aposentos de Melkhior. Allí, sobre un gran atril, se encontraba el tomo maldito. Desafortunadamente para Zakariás, Melkhior regresó a su cámara mientras su pupilo estaba todavía

leyendo el libro, y se enfrentaron en una gran pelea. Melkhior se había vigorizado gracias a la sangre de los esclavos muertos y, en ese estado, era demasiado poderoso para Zakariás, que a duras penas consiguió escapar. Herido de gravedad, huyó hacia las montañas Centrales. El año que siguió a su huida, Zakariás fue perseguido por los servidores de Melkhior. Huyó de un cueva que le servía de escondite a otra, y estaba cansado y muy demacrado por la falta de sangre. Apenas acababa de encontrar un lugar adecuado para esconderse con seguridad, volvía a ser descubierto por los sirvientes de Melkhior. Finalmente, encontró una enorme y oscura cueva con un pequeño nicho en su interior, y allí se sumió en un profundo sueño. Totalmente exhausto debido a la gran lucha con Melkhior y a la persecución sin tregua de los oscuros sirvientes de este, Zakariás descansó durante una década.

Durante ese tiempo, un dragón negro también descubrió la cueva. Ignorante de la abominación que dormía dentro, construyó allí su nido y, como suelen hacer todos los dragones, reunió en él su pequeño tesoro. Cuando Zakarías despertó, su sed era enorme, y el dragón dormido era una fuente perfecta de la que alimentarse. Encontró la carne expuesta del dragón y clavó sus colmillos en el monstruo dormido. La sangre de la gran bestia recorrió las venas de Zakarías, reforzándolo con un inusitado vigor. Tal es la fuerza de un vampiro que ni tan solo un dragón es capaz de reaccionar ante su letal mordisco. Durante todo un mes, Zakarías bebió de la gran bestia hasta que, al final, la dejó exangüe. Las leyendas cuentan que, al beber la sangre de un dragón, los vampiros sacian su sed de sangre para el resto de su vida eterna. Si esto resultase cierto, quién sabe qué otros poderes obtuvo Zakarías de la sangre del dragón. Utilizando los poderes nigrománticos que había aprendido de Melkhior, retornó al dragón de la muerte y montó en su grupa para volar de regreso a la guarida secreta de Melkhior, donde los dos hechiceros libraron una gran batalla. Se dice que los poderes desplegados eran tan potentes que la torre quedó totalmente destruida. Cuando el polvo se asentó, los restos dejaron entrever al ganador del duelo: Zakarías.

Se desconoce qué le ocurrió a Melkhior. Algunos dicen que Zakarías acabó con él y que, después, bebió su sangre para hacerse más fuerte y ganar más poderes. Otros son de la opinión de que Melkhior está escondido lamiéndose las heridas mientras trama una venganza para deshacerse de su antiguo discípulo. Cualquiera que fuese el destino de Melkhior, Zakarías se apoderó de todas las riquezas que su maestro había reunido y atesorado durante su largo reinado de terror, incluyendo el Libro de Nagash. Actualmente, Zakarías gobierna en el bosque de las Sombras, donde tanto los orcos de las montañas como los habitantes del bosque viven aterrorizados ante la posible venganza de Zakarías el eterno.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zakarías el Eterno	6	7	5	5	5	3	7	4	10
Dragón Zombi	6	6	0	6	5	5	2	5	4

Opción: Zakarías puede estar en un ejército de Condes Vampiro como Comandante.

Coste: 775 puntos

Tipo de unidad: Infantería montado en Monstruo

Magia: es un Mago de nivel 4 y usa el Saber de los Vampiros.

Armas y equipo: Arma de mano. Tiene el *Báculo de Kaph-Amón*, la *Corona de Rathek*, los *Pergaminos de Semhtep* y uno de los *Libros de Nagash*.

Montura: Dragón Zombi (ver libro Condes Vampiro)

Reglas Especiales: No Muerto, Vampiro.

Báculo de Kaph-Amón. Este ancestral artefacto fue encontrado por los nómadas de Arabia bajo las arenas del Gran Desierto. Es un objeto con el Hechizo Vinculado *Mirada Ardiente* de Shem del Saber de la Luz.

Corona de Rathek. La joya engarzada en el centro de este objeto arcano tiene el poder de invocar la protección de los dioses de la perdida *Nehekhara* para su portador. Tirada de salvación especial de 4+.

Pergaminos de Semhtep. Las largas fórmulas escritas en este papiro arcano desencadenan poderosos contrahechizos. Un sólo uso por turno. Actúa como un Pergamino de *Dispersión* (es decir, Zakarías puede dispersar un hechizo por turno).

Libros de Nagash. Los nueve *Libros de Nagash* contienen los secretos fundamentales de la nigromancia. Por fortuna, Zakarías posee únicamente uno de los *Nueve Libros*. Zakarías es Señor del Conocimiento. Además, siempre que Zakarías lance una *Invocación de Nehek*, recupera 2d6 *Heridas* en vez de 1d6. El resto de modificadores al hechizo se siguen aplicando (p.e. los Zombis serían 2d6+4)

Amon 'Chakai

Amon'Chakai es el más sabio y viejo de todos los Señores de la Transformación. Mientras los demás de su tipo son inteligentes más allá de la comprensión humana, sólo Amon'Chakai posee el conocimiento final sobre el destino. Este Gran Señor de la Transformación desprecia el orden y la civilización, y se recrea conduciendo el mundo a la ruina y el Caos. Puede imponer su omnipotente voluntad sobre los inocentes mortales, deformando el curso de los acontecimientos y llevando el desastre y la miseria a sus vidas. Nada le agrada más que ver el mundo desmoronado y reconstruido, en un infinito flujo de transformación.

Amon'Chakai puede ver las hebras del destino tan claramente como un mortal puede ver el camino que tiene delante de sí. Puede destruir o favorecer tanto a sus seguidores como a sus enemigos, por lo que parece ser un mero capricho, pero los motivos que se ocultan detrás de las acciones de los demonios no pueden ser comprendidos por los simples mortales.

Durante más de mil años, Amon'Chakai se ha sentado inmóvil en su trono en la Fortaleza Imposible, estudiando con fascinación los hábitos insensatos de los mortales. Por fin ha sido despertado de su letargo, quizás por el capricho de Tzeentch o quizás por su propio designio. Ha invocado a la batalla a sus vasallos demoníacos, y ahora está al mando de la mayor legión

demoníaca que jamás se haya reunido en el Reino del Caos. Su ambición no termina aquí, puesto que ahora ha vuelto sus ojos diamantinos sobre el reino mortal. Los locos encerrados en los sanatorios del Viejo Mundo tienen visiones del Gran Demonio Alado, y gritan que el final del mundo ha llegado.

En el lejano Norte del reino de los Elfos Oscuros de Naggaroth, las hechiceras del Rey Brujo que estudian el Reino del Caos leen sus augurios y profecías, y tiemblan aterrorizadas, puesto que estos indican una promesa de entropía y destrucción traída por Amon'Chakai.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Amon 'Chakai	8	6	4	6	6	5	6	5	9

Opción: Puedes incluir a Amon 'Chakai como una opción de Comandante en un ejército de Demonios del Caos.

Coste: 730 puntos.

Tipo de unidad: Personaje / Monstruo

Magia: Amon 'Chakai es un Hechicero de nivel 4 que usa Saber de Tzeentch

Armas y equipo: Báculo (arma de mano mágica).

Recompensas Demoníacas: Ojo que Todo lo Ve, Mano del Destino.

Reglas Especiales: Demonio, Volar, Objetivo Grande, Terror, Ataques Flamígeros, Señor del Conocimiento.

Ojo que Todo lo Ve. La amenazadora mirada de Amon 'Chakai revela las esperanzas y temores más internos de cualquiera que sucumbe a ella. Al inicio de la partida, antes del primer turno pero tras haber desplegado a los Exploradores, designa una unidad (puede ser un personaje independiente). El oponente debe revelar todo lo "oculto" de dicha unidad, como Fanáticos, Asesinos, Estandartes Mágicos, etc. Además, si en la unidad se incluye un Personaje, debe revelar todo lo referente a dicho Personaje (objetos mágicos, poderes, etc.)

La Mano del Destino. Amon 'Chakai puede profetizar que cualquier mortal morirá en combate. El poder de Amon 'Chakai es tan grande, que es casi seguro que la profecía se cumpla. Al inicio de la partida (antes del primer turno, etc) designa una miniatura enemiga. El jugador que controla a Amon 'Chakai puede obligar a repetir cualquier tirada que afecte directamente a dicha miniatura durante toda la partida (tiradas para impactar, para herir, tiradas de salvación, disfunciones, chequeos de Liderazgo, etc.). Esto sólo afecta a la miniatura, no a las unidades (p.e. no se podría obligar a repetir un chequeo de desmoralización a la unidad donde esté el personaje, sólo a las tiradas de dicho personaje; o si por ejemplo es el General y una unidad usa Presencia Inspiradora, no se puede obligar a repetir, etc).



Azazel, Príncipe de la Condenación

Cuándo Azazel abandonó la humanidad y consagró su alma mortal al servicio de Slaanesh nadie podría decirlo, pero se rumorea que en el remoto pasado era el líder de la Tribu de Gerreon, una de las doce grandes tribus que seguían a Sigmar, el Primer Emperador. La leyenda dice que traicionó a su Señor y escapó a los Desiertos del Norte, jurando lealtad a Slaanesh, el joven Príncipe del Caos.

Azazel fue grandemente recompensado por su señor, y se ganó rápidamente su estimación. Tras haber matado a Artahr, el consagrado Paladín de Khorne en combate individual, Slaanesh se fijó en Azazel y lo elevó al estatus de Príncipe Demonio, nombrándole comandante de las Legiones Démoniacas del Príncipe del Caos.

Se dice que la belleza de Azazel sólo se ve superada por la de su amo y señor. Pero su belleza irresistible tiene una contrapartida mortífera. Aquellos que lo han mirado nunca olvidan la tentación sensual que despierta su presencia. Es una belleza que evoca la alabanza, y una tentación que enferma el alma.

El pelo de Azazel es largo, negro como el azabache, y fino como el lino. Dos grandes cuernos lacados coronan su hermosa frente. Sus ojos desbordan inocencia, y sin embargo resultan cureles, calculadores y despiadados. Su suave piel es blanca, del color de la porcelana más fina. Sus movimientos son gráciles, y sus miembros largos y delicados. En su mano derecha empuña

una espada mágica que se estremece como si estuviera viva, y su mano izquierda es una garra quitinosa, delicada pero mortífera.

Sus alas son del blanco más puro, de una belleza inalcanzable por los cisnes o cualquier otra creación de la naturaleza. Con ellas Azazel planea sobre el campo de batalla, a veces lanzándose en picado para atacar a sus enemigos, y sin embargo jamás llega a posar sus pies en el suelo. Azazel viste ropajes tejidos con las más puras sedas, y su cuerpo está cubierto de resplandecientes joyas y brillantes piedras preciosas.

Azazel está al mando de una de las Legiones Démoniacas de su amo, y bajo sus órdenes los ejércitos del Príncipe del Caos han disfrutado de una gran victoria tras otra. La mayor parte de sus enemigos abandonan el combate incluso antes de que éste comience, ya que pocos pueden llegar a dañar un ser tan encantador y maravilloso como Azazel.

Él, por su parte, no tiene tantos escrúpulos...

Azazel ve en el interior de las almas y los corazones de los hombres, e incluso sus más profundos deseos y sus pasiones secretas le resultan evidentes. Con su voz argentada Azazel susurra a sus oponentes, prometiéndoles que

tendrán todo lo que deseen si abandonan la insensatez de oponerse a Slaanesh y en vez de ello se libran a la piedad del Príncipe del Caos.

Y hay muy pocos que puedan resistirse a sus tentaciones. Todos los que conocen su existencia temen enfrentársele en batalla, pues el precio de caer a los pies de Azazel no es sólo la muerte corporal, sino que también comporta la perdición del alma.

En la batalla de los Yelmos, una compañía de fanáticos Templarios de Ulric había jurado ante la llama de Ulric en Middenheim que acabarían con Azazel o morirían en el intento. Pero antes de haber finalizado la batalla, los Templarios habían quedado convertidos en imbeciles balbuceantes, esclavos del más mínimo capricho de Azazel. Éste les puso collares en sus cuellos y les hizo caminar a cuatro patas como perros para divertir a su amo Slaanesh. El Caballero Andante Guido de Brionne buscó a Azazel con la intención de desafiarle a un combate singular para completar así su búsqueda del Grial, pero finalmente terminó arrodillado ante el Príncipe Demonio, solicitando que aceptara su sumisión más absoluta. Riendo a carcajadas, Azazel cercenó la cabeza del Caballero Bretoniano que se mantuvo quieto en pie, convencido de la justificación del acto. ¡Desdichados de aquellos que se enfrenten a Azazel, la mano derecha de Slaanesh!

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Azazel	8	8	0	5	5	4	7	6	9

Opción: Azazel puede estar como Comandante en un ejército de Demonios del Caos.

Coste: 675 puntos.

Tipo de unidad: Personaje / Monstruo

Magia: Azazel es un Hechicero de nivel 2 que usa Saber de Slaanesh

Armas y equipo: *Espada infernal*, *Garra Gigantesca*. Azazel lucha con ambas (3 ataques cada una), pero debes usar dados de dos colores para diferenciar los 3 ataques de la Espada Infernal de los 3 ataques de la Garra Gigantesca. Todos los ataques deben ir contra el mismo objetivo (p.e. un personaje, una unidad, etc.).

Recompensas Démoniacas: *Tentador*, *Mano del Destino*. Siempre Ataca Primero.

Reglas Especiales: Demonio, Volar, Terror, Cola Bífida.

Espada Infernal. Azazel empuña una poderosa espada mágica, una mortífera arma viviente contra la cual son inútiles todas las armaduras de los mortales. Los ataques efectuados con la Espada Infernal anulan tiradas de salvación por armadura.

Garra Gigantesca. El brazo izquierdo de Azazel termina en una gigantesca y lustrosa garra. Los ataques efectuados con la Garra Gigantesca tienen Golpe Letal.

Tentador. Aquellos que llegan a enfrentarse a la impresionante presencia de Azazel se arriesgan a perder sus almas. Muchos de los que lo miran pierden su voluntad y se vuelven incapaces de oponérsele. Las víctimas de este poder son utilizados como juguetes por Azazel, hasta que se aburre de ellos y dispone de ellos como le place. En los desafíos entre Azazel y un personaje enemigo, dicho personaje debe hacer un chequeo de Liderazgo al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Si lo falla, la miniatura enemiga no podrá atacar (se considera que tiene A0 hasta final de turno), y será impactada automáticamente en combate cuerpo a cuerpo.

Halo Oscuro. Azazel está coronado por el Halo Oscuro de Slaanesh, que lo distingue como el favorito del Príncipe del Caos. Tirada de salvación especial de 4+.



Be'lakor, el Señor Oscuro

Be'lakor fue el primer mortal del mundo de Warhammer en recibir el regalo de la demonicidad. Tras su ascensión, Be'lakor sostuvo el mundo en un puño del hierro, comandando legiones de demonios en batalla en nombre del caos. Como regidor absoluto del mundo, Be'lakor comenzó a mirar a los mortales con desdén, y su poder aumentó tanto que comenzó a verse como igual a los cuatro dioses del caos, y no como su criado.

Su arrogancia condujo a su caída, incurriendo en la ira de los dioses oscuros cuando comenzó a desafiarlos, considerándose como su igual. Tzeentch, el señor de la magia, maldijo a Be'lakor con la locura, y los cuatro dioses del caos lo despojaron de su energía, negándole la forma física y forzándolo a un estado de impotencia semiconsciente. Como una retorcida maldición final, los Poderes Runosos forzaron a Be'lakor a convertirse en el Herald de la Tormenta, el que coronaría al Elegido. Tzeentch le concedió el acceso a través de las sendas secretas hacia la Corona de la Dominación - un despojo antiguo de la batalla que era el símbolo del Elegido, alcanzable solamente reuniendo un grupo de objetos demoníacos y recibiendo la Fuerza del Caos en la primera capilla del caos, profundamente enterrada en las montañas del Fin del mundo. Pero Be'lakor nunca podría usarlo, debido a su incorporeidad.

Be'lakor coronó a varios elegidos mucho antes de la subida al poder de Archaon. El primer Elegido, Morkar, había levantado un gran ejército y, con las bendiciones de los dioses oscuros, le fue dada la tarea de hacer el mundo un mar permanente del caos. Gritando con rabia a los vientos, Be'lakor descendió en su propio reino de la locura, sin ver las batallas ganadas por Morkar.

Debido a la naturaleza voluble del caos, Be'lakor pudo escapar de su maldición incorpórea y poseyó el cuerpo de Kharduun el Glorioso (el segundo Elegido, antes de Asavar Kul). Con un cuerpo físico, Be'lakor se transformó en una criatura letal conocido como el Señor Oscuro. Creyendo que había escapado de la maldición de los dioses oscuros, Be'lakor se enfureció (para diversión de los dioses) cuando vio que no podía alcanzar la Corona de la Dominación con su forma física. Su furia y su locura destruyeron su cuerpo físico eventual, y fue forzado nuevamente

dentro de las sombras para guardar la corona de la dominación.

Centenares de años más adelante, Asavar Kul se convirtió en el siguiente Elegido, dirigiendo una campaña de muerte y destrucción a través de las tierras decadentes y corruptas del Imperio. Sin embargo, como en ocasiones anteriores, un campeón de la luz se levantó para desafiar al Caos en la hora más oscura de la humanidad. Magnus el Piadoso, el futuro Emperador del imperio de Sigmar, junto con Ar-Ulric Kriestov, el Zar de Kislev, y con el Alto Rey Alrikson de los enanos, se opusieron a las hordas de Asavar Kul. En el momento álgido del asedio de Kislev, Magnus y Asavar Kul se enfrentaron en combate, y una vez más el Elegido fue derrotado por el campeón de la luz. Be'lakor, mirando a los cielos, gritó de furia mientras el Elegido elegido cayó otra vez en el combate, pues él sabía que si los dioses oscuros no lo hubieran maldecido, él hubiese salido victorioso.

Be'lakor estaba destinado a coronar a otro Elegido del final de los tiempos: Archaon comenzó a subyugar las tribus norteñas, mientras buscaba las reliquias necesarias para ser

nombrado Elegido. Be'lakor tenía la Corona de la Dominación, y era el único que podía conducir la coronación - y solamente el Elegido podía recibir la Corona.

Be'lakor, como Señor Oscuro en Mordheim, había acumulado bastante energía, y después de apretar Albion en sus garras había ganado todavía más. Se encontraba con poder suficiente para asumir forma física, y había planeado adquirirla al coronar a Archaon, devorar su alma y tomar la Corona para sí. Sin embargo, no pudo escapar a su maldición, y se vio obligado a coronar a Archaon. Descendió como un ángel oscuro y se arrodilló ante Archaon, con su alma llena de odio y rabia.

De nuevo era corpóreo, y la energía acumulada le había impedido caer de nuevo en la locura, por lo que reunió una legión demoníaca y partió hacia el sur. Be'lakor resucitó al anterior Gran Teogonista de Sigmar, Volkmar el Despiadado, muerto a manos de Archaon, y lo encadenó a su estandarte de batalla. Be'lakor condujo una horda de demonios a través del Imperio, haciendo frente al ejército personal del emperador Karl Franz.



Sin embargo, los altos elfos bajo de la bandera de Teclis, el emisario del rey Fénix, llegaron al Viejo Mundo. Teclis había traído con él trescientos Maestros de la espada de Hoeth. Superados en número por sus enemigos, las muertes de los elfos comenzaron producirse en gran cantidad, hasta que Teclis caminó adelante y realizó un poderoso conjuro. El mago elfo invocó una esfera que brillaba intensamente en lo alto, su energía vibrando con el poder de la Alta Magia, y la lanzó. Una marea de llama perfumada engulló todo demonio en el campo de batalla; en momentos, todos se desvanecieron de vuelta al Reino del Caos, salvo uno: Be'lakor, el Señor Oscuro, que se retiró de nuevo hacia el norte.

En el pasado Scyla, de la Tribu del Mastín, disfrutó del favor de su Dios del Caos. Hace años, los Invasores de Scyla infestaban las costas del Norte del Imperio. Su nombre era pronunciado con terror por los mercaderes de Erengard. Muchos recuerdan los audaces ataques nocturnos que convirtieron los muelles de Lysnk en un infierno de destrucción. Pero un poder como el suyo tiene un precio, y Scyla pagó el precio más alto por su ambición.

Al principio su cuerpo se cubrió de placas quitinosas. Este regalo le hizo todavía más poderoso, pero significó el principio del fin de Scyla. En un año, su cabeza creció y fue alargándose como la de un reptil, y de su espalda surgió una cola reptiliana que acababa en una boca. Sus extremidades perdieron su definida forma humana, convirtiéndose en unos miembros largos y peludos como los de un gorila. Pronto ya no pudo empuñar su espada y empezó a andar sobre cuatro patas como una bestia. Finalmente, su mente no pudo soportarlo más, y Scyla se perdió en lo más profundo de una babeante abominación. Se había convertido en un Engendro del Caos. La horda de Scyla se apiadó de él. De hecho, algunos le honraron en su nueva forma y le adoraron como a un dios viviente. Posteriormente, su lugarteniente de confianza, Erlock el Tuerto, fue elegido como Paladín de Khorne y colocó alrededor de la cabeza de Scyla el poderoso Collar de Khorne. Cuando Erlock conducía a sus guerreros a la batalla, siempre llevaba a Scyla con él, tirando de la horrorosa bestia como si se tratara de un animal doméstico. Nadie sabe dónde está ahora Scyla, aunque se dice que murió en la batalla de las Puertas de Kislev, la titánica batalla con la que acabó la Gran Guerra contra el Caos. Sí, eso dicen, pero...

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Be'lakor	6	8	0	5	5	4	7	5	9

Opción: Be'lakor puede ser Comandante en un ejército de Demonios del Caos.

Coste: 520 puntos.

Tipo de unidad: Personaje / Monstruo

Magia: Be'lakor es un Hechicero de nivel 4 que usa Saber de las Sombras.

Armas y equipo: Espada enorme (arma de mano mágica), Sudario de las Sombras.

Reglas Especiales: Demonio, Volar, Terror, Señor del Conocimiento, Furia Asesina, Protección Mágica, Susurros en la Oscuridad, Señor del Caos Absoluto.

Sudario de las Sombras. Todos los disparos enemigos dirigidos contra Be'lakor que utilicen HP reciben un -1 a la tirada para impactar.

Protección Mágica. Be'lakor dispone de Resistencia a la Magia (2).

Susurros en la Oscuridad. Todas las miniaturas enemigas a 6" o menos de Be'lakor reciben un -1 a todos sus chequeos de Liderazgo.

Señor del Caos Absoluto. Be'lakor es seguidor del Caos Absoluto, por lo que los demás demonios recelan de sus órdenes. Ninguna miniatura del ejército de Demonios del Caos puede usar su Presencia Inspiradora en caso de ser General.

Scyla Anfinngrim



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Scyla Anfinngrim	6	5	0	5	5	4	2	5	10

Opción: Puedes incluir a Scyla Anfinngrim como unidad Singular en un ejército de Demonios del Caos, Guerreros del Caos o de Hombres Bestia.

Coste: 210 puntos.

Tipo de unidad: Personaje / Monstruo

Armas y equipo: Garras (Armas de mano)

Objetos Mágicos: Collar de Khorne.

Reglas Especiales: Miedo, Indesmoralizable, Piel dura como el hierro, Señor de Scyla.

Collar de Khorne. Este collar se lo colocó Erlock el Tuerto. Scyla tiene una tirada de salvación de 6+ y, además, Resistencia a la Magia (3).

Piel dura como el hierro. Scyla tiene la piel tan dura como el hierro, una de las muchas mutaciones que ha recibido. Scyla tiene una tirada de salvación por armadura de 4+.

Señor de Scyla. Scyla obedece la voluntad de su Señor, y debe ser controlado como cualquier otro monstruo. Al inicio de la partida designa un personaje a 6" o menos de Scyla; éste será el personaje que lo ha traído. Si el personaje muere, Scyla pasa a tener M=2d6, A=1d6+1 (como el resto de Engendros).

Rakarth, Señor de las Bestias

Los Elfos Oscuros siempre han utilizado monstruos esclavizados, tanto en sus flotas como en sus ejércitos terrestres, pero aunque en el pasado han existido muchos Señores de las Bestias famosos, ninguno ha conseguido acercarse a la habilidad consumada o la experiencia de Rakarth. Dicen que las mazmorras de Karond Kar están llenas de las criaturas que Rakarth ha domado, y que entre ellas pueden encontrarse uno o más ejemplares de todas las criaturas conocidas en el Mundo de Warhammer.

Cuando era un niño, Rakarth ya poseía una habilidad casi sobrenatural para poder dominar a las criaturas salvajes. Cuando Rakarth sólo tenía ocho años de edad, su padre le regaló un Corcel Oscuro especial. La bestia se llamaba Bracchus, y era más rápido y fuerte que cualquier otro corcel de las cuadras de Rakarth, pero tenía un temperamento violento; se encabritaba y saltaba salvajemente cuando alguien intentaba montarlo.

El padre de Rakarth intentó domar a Bracchus y fue rápidamente tirado al suelo, casi pisoteado hasta morir bajo los cascos del animal. Fuera de sí por la rabia, el padre de Rakarth ordenó que sacrificaran a Bracchus, pero Rakarth se adelantó y le preguntó si podía intentar montar a la criatura y quedárselo si lo conseguía. El padre de Rakarth consintió rápidamente, pues a los Druchii les gustan todas las formas de juego violento, incluso más que la seguridad de sus propios hijos.

Rakarth caminó lentamente hacia Bracchus, paralizando al corcel con su fría mirada. Bracchus quedó visiblemente afectado por la gélida mirada del niño, reconociendo instintivamente que éste le superaba en crueldad y capacidad de causar dolor. Bajando la cabeza, Bracchus permitió que Rakarth le montara fácilmente y mansamente obedeció todas las órdenes de Rakarth. A partir de ese día, Bracchus fue la fiel montura de Rakarth, sirviéndolo bien hasta que murió en la Llanura de Finuval unos 30 años después.

El Dragón Negro que Rakarth monta actualmente se llama Bracchus en honor al corcel que montó en su juventud.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rakarth	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Bracchus	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Inclusión: Puedes incluir a Rakarth como Héroe en un ejército de Elfos Oscuros.

Coste: 505 puntos

Tipo de unidad: Infantería, montado en monstruo

Montura: Rakarth siempre monta a Bracchus. Bracchus es un Dragón Negro y sigue todas las reglas de los Dragones Negros (volar, objetivo grande, terror, etc.)

Equipo: Rakarth lleva la *Armadura de la Suerte*, un arma de mano y el *Látigo de la Agonía*.

Reglas Especiales: *Señor de las Bestias*.

Armadura de la Suerte. Se considera una Armadura Pesada que permite a su portador repetir las tiradas de salvación por armadura falladas.

Látigo de la Agonía. Arma de mano (con lo cual Rakarth gana un ataque adicional, subiendo a 4). Sigue las reglas del Látigo del Señor de las Bestias (poder de penetración) pero, además, si consigue impactar, las miniaturas impactadas que no mueran verán su atributo de Ataques reducido a 0 hasta final de turno (no incluye Golpetazos, ataques especiales como los del Gigante). Si dichas miniaturas han atacado antes, no se aplica esta última regla (ya que Rakarth ha atacado después).

Señor de las Bestias. Rakarth es un experto dominando monstruos salvajes y haciendo que le obedezcan. Ninguna miniatura enemiga que sea un animal (tipo Bestia Monstruosa, Bestia de Guerra, Enjambres y Monstruos, así como las bestias de tiro de los carros y las monturas de las unidades de caballería o caballería monstruosa) puede atacar a Rakarth ni a Bracchus.

Ariel, Reina Maga De Loren

Ariel es la Reina de Athel Loren, que gobierna el reino junto a Orión. Ariel se convirtió en la encarnación de Isha, la antigua Diosa Élfica de la Naturaleza, gracias a los extraños poderes mágicos del Roble Eterno, a la vez que Orión se convirtió en la encarnación de Kurnous. Por tanto, la fuerza de la naturaleza fluye a través de Ariel como si fuera la propia Isha.

Ariel posee el inmenso poder de la naturaleza, empleándolo a voluntad, ordenando a los árboles del bosque que crezcan y a la vegetación que brote del suelo. Es ella la que lanza los hechizos que protegen el Bosque de Loren, retrasando el avance de los intrusos y desorientándolos, o llevándoles a la muerte. Al igual que Orión, la inmortalidad de Ariel está relacionada con las estaciones, y aunque muere al llegar el solsticio de invierno, renace al año siguiente. Si Ariel muere en combate, los Elfos se la llevarán del campo de batalla para enterrarla en el Roble Eterno, donde renacerá al llegar la primavera.

Cuando el enemigo penetra en el Bosque de Loren, Ariel se metamorfosea, adoptando la forma de una silfide guerrera. Su tamaño aumenta hasta el doble de un Elfo normal, y crecen de su espalda unas alas gigantescas similares a las de una mariposa nocturna, cubiertas por delicadas escamas de brillantes colores. Sobre sus alas aparecen los extraños símbolos denominados Ojos de Isha y Espiral de Isha. En algunas ocasiones, sobre las alas de Ariel también puede apreciarse el símbolo de una cabeza de mariposa muerta, que indica que Ariel está muy furiosa y quiere vengarse.

De la cabeza de Ariel surgen antenas de mariposa, pero su cara mantiene la belleza élfica y sus penetrantes ojos. La parte superior del cuerpo está cubierta de brillantes escamas de color verde incandescente, y la mitad inferior del cuerpo se extiende hacia el infinito como una criatura etérea o un elemental. Ariel parece brillar con una luz interna y deja un rastro de magia pura en forma de brillantes motas de energía mágica. Como encarnación de Isha, Ariel puede volar alrededor del campo de batalla, lanzando sus hechizos y aterrorizando al enemigo con el sonido del aleteo de sus gigantescas alas.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ariel	5	4	4	4	4	4	7	3	10

Inclusión: Puedes incluir a Ariel como Comandante en un ejército de Elfos Silvanos.

Coste: 550 puntos

Tipo de unidad: Infantería Monsturosa (Personaje)

Equipo: Báculo del Olmo, Bellotas del Roble Eterno.

Reglas Especiales: Espíritu del Bosque, Terror, Vuela, Encarnación de Isha.

Magia: Ariel es una hechicera de nivel 4, siempre utiliza el Saber de Athel Loren y tiene la regla Señora del Conocimiento.

Báculo del Olmo. El Báculo de Olmo es un báculo largo y nudoso que ha sido cortado de los escasos y mágicos olmos. Al ir creciendo, el olmo absorbe la energía mágica del suelo, acumulándola en la madera. Cualquier báculo construido con la madera de este árbol puede tener acumulada en su estructura la energía mágica absorbida durante siglos. Arma de mano. El Báculo permite a Ariel canalizar con un 4+ en vez del habitual 6+.

Bellotas del Roble Eterno. Ariel recolecta estos frutos cada Otoño, puesto que conoce sus propiedades mágicas. Cuando se deja caer una de estas bellotas al suelo, inmediatamente crece un Olmo que crece rápidamente, convirtiéndose en árbol gigantesco en pocos segundos. Objeto Hechizado, un sólo uso. En cualquier fase de magia del jugador Elfo Silvano, Ariel puede activar las Bellotas del Roble Eterno; crea un bosque de 15cm de radio centrado en Ariel. Este hechizo no puede ser dispersado y el bosque permanece ahí durante todo el juego.

Encarnación de Isha. Cuando Ariel adopta la forma de Isha, se convierte en una criatura mágica como la propia diosa, consiguiendo un aura de protección divina y adoptando una forma de otro mundo que atemoriza a los enemigos; Ariel es realmente legendaria y los Elfos Silvanos sienten su poder. Ninguna unidad de Elfos Silvanos puede lanzar hechizos, disparar, atacar ni dañar de ninguna forma a Ariel. Las unidades amigas a 6" o menos son inmunes a psicología. Ariel puede Cruzar todo tipo de terreno. Además, la tirada de salvación especial de Espíritu del Bosque mejora a 4+ y puede aplicarse incluso contra ataques no mágicos.

Durthu el Milenario

Entre los más ancianos milenarios de todo Athel Loren, Durthu es uno de los pocos que pueden recordar los tiempos en los que a los Elfos les daba miedo entrar en el bosque. Al igual que muchos de los suyos, soñaba con el día en que en Athel Loren no hubiera ningún extraño. Sin embargo, a lo largo del tiempo, lo que antaño fue una ardiente ira se ha convertido en una mera irritación; lo que demuestra que hasta la criatura más tozuda puede cambiar de idea si hay tiempo suficiente para ello. En realidad, los Enanos tienen parte de culpa de que Durthu suavizase su actitud hacia los Elfos. Poco después de que los Elfos empezasen a vivir en Athel Loren, una banda de exploradores enanos entró bruscamente en el bosque y llegó hasta los claros de Durthu. A su paso habían dañado muchos árboles e incluso se habían atrevido a hachear al propio milenario, al pensar que no se trataba más que de un enorme roble que ardería bien.

A Durthu todavía no le han cicatrizado las heridas que sufrió aquel día, aunque es evidente que es quien mejor parado salió de aquel encuentro, pues ninguno de los Enanos sobrevivió para contarlo. Lo más probable es que Durthu empezase a sentir cierta simpatía hacia los Elfos a partir de aquel día; esto podría deberse a que entendiera que ellos eran respetuosos con el bosque (en comparación con los mortales). También es posible que se deba a que algunos Elfos llegaron hasta el claro y se quedaron observando cómo el árbol se vengaba de quienes le habían atacado. No interfirieron y se mantuvieron en silencio, a excepción de los gritos de alegría que daban cuando Durthu acababa con alguno de los Enanos. Sin embargo, Durthu no ha vuelto a ser el mismo desde entonces y, mientras otros milenarios pueden dormir varios años seguidos, él permanece alerta por si aparece algún enemigo.

Durthu parece un viejo roble nudoso y azotado por los elementos. Es inmensamente viejo y ha vivido en lo más profundo del bosque, durante un tiempo incalculable. Si el Bosque de Loren es invadido, furioso recorre el bosque en busca de intrusos, atacándoles con una ferocidad que desafía toda descripción.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Durthu	5	6	0	6	6	6	1	5	8

Inclusión: Puedes incluir a Durthu el Milenario como Comandante en un ejército de Elfos Silvanos.

Coste: 450 puntos

Tipo de unidad: Monstruo (Personaje)

Equipo: Enormes brazos nudosos.

Reglas Especiales: Espíritu del Bosque, Piel escamosa (2+), Tozudo, Estrangulamiento, Inflamable, Objetivo Grande, Cántico de los Árboles, Terror, Corteza Dura, Todo un bosque en sí mismo, Baile de los Duendecillos, El porrazo.

Todo un bosque en sí mismo. A lo largo de eras, Durthu ha visto cómo su bosque era atacado una y otra vez. Desafortunadamente, su ansia por vengar a sus congéneres hace que se obceque y se centre en atacar a un enemigo que, a sus ojos, es el responsable de la incursión. Durthu siempre puede repetir todas las tiradas para impactar fallidas. Además, al principio de la partida, el oponente debe elegir una de sus unidades como causante de la ira de Durthu. Al inicio de la fase de movimientos obligatorios del jugador elfo silvano, si Durthu tiene línea de visión hacia esa unidad, debe hacer un chequeo de liderazgo. Si lo falla y está a distancia de carga, deberá declarar carga; si no está a distancia de carga debe avanzar directamente hacia la unidad causante de su ira.

Baile de los duendecillos. Durthu está infestado por una serie de duendes que poseen una malévolos energía y un afán cleptómano que llevan al extremo. Cuando estos duendes se lanzan contra su objetivo, le roban con sus afiladas garras todo lo que les interesa. Estos duendes se consideran un arma de proyectiles con un alcance de 12" que siempre impacta con un resultado de 4+ e inflige 1D6 impactos de Fuerza 2 (con estos ataques se puede elegir como objetivo una unidad diferente a la del ataque de estrangulamiento). En combate cuerpo a cuerpo, los duendes le confieren a Durthu 1D6 Ataques de Fuerza 2 adicionales. Toda unidad que sufra heridas provocadas por estos seres se verá sujeta a los efectos del hechizo Transmutación del Plomo durante el resto de la partida.

El porrazo. Durthu resulta imparable y es capaz de aplastar de un solo golpe cosas que otros ni siquiera serían capaces de abollar. Durthu puede sacrificar sus 5 ataeues para efectuar 1 Ataque de Fuerza 10 con Heridas Múltiples (1d6).

Gruarth, Señor de las Bestias

Se dice que originalmente su nombre era Gruarth, pero la mayoría de Elfos le conocen únicamente como el "Señor de las Bestias". Gruarth ha olvidado su nombre e incluso las palabras de la lengua élfica, si es que algún día las conoció. Actualmente sólo habla con las bestias del bosque, utilizando su propio idioma y gestos. Vive al margen de la sociedad de los demás Elfos Silvanos, en las profundidades del bosque. De noche, comparte las guaridas de las bestias salvajes; de día, se dedica a cazar con sus fieros hermanos de sangre, alimentándose de las mismas presas.

El Señor de las Bestias tiene dos compañeros: Colmillo y Garra, dos feroces Tigres Diente de Sable. Colmillo y Garra son una pareja, macho y hembra, los últimos de su raza en Loren. Cuando el bosque se ve amenazado por el enemigo, los Elfos llaman al Señor de las Bestias, que acude con sus tigres para luchar junto a sus hermanos Elfos. Gruarth lucha solo, controlando a sus animales mientras acechan en busca de presas para sus largos y afilados colmillos. Después de la batalla, satisfechos de carne, Elfo y Tigres desaparecen de nuevo entre los árboles.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gruarth	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Tigres	8	4	0	4	4	2	4	3	4

Inclusión: Puedes incluir a Gruarth como Héroe en un ejército de Elfos Silvanos.

Coste: 140 puntos.

Tipo de unidad: Infantería (Gruarth) y Bestia Monstruosa (Tigres)

Equipo: Gruarth va equipado con dos armas de mano, sus *Boleadoras* y unas capas de pieles que actúan como armadura ligera. Los Tigres Dientes de Sable tienen dientes y muy mala leche (arma de mano).

Reglas Especiales: Gruarth es *Señor de las Bestias*. Los Tigres Dientes de Sable causan miedo y tienen Golpe Letal (sus colmillos no es que sean pequeños).

Boleadoras. Las *Boleadoras* están compuestas por tres tiras de cuero unidas por un extremo; del extremo libre de cada cuerda cuelga una pesada esfera de piedra. Las *Boleadoras* se lanzan haciéndolas girar por encima de la cabeza, sujetando el arma por el nudo de las tres tiras de cuero, y lanzándolas en dirección al objetivo. Las tiras de cuero se enredan alrededor de las piernas del objetivo, derribándole al suelo. Las esferas de piedra también pueden llegar a causar graves heridas. Se trata de un arma arrojada. Si impacta pero su objetivo no muere, la unidad (o miniatura) no podrá mover durante su siguiente fase de movimiento. NO se consideran arma mágica.

Señor de las Bestias. Gruarth siempre va acompañado de sus Tigres Dientes de Sable. Gruarth y sus Tigres se consideran una única unidad y siempre van juntos. No se les puede unir ningún personaje. A efectos de Movimiento, se considera que Gruarth tiene M8 (se monta encima de uno de los tigres para correr más rápido hacia la batalla).



Lothlann el Valiente

Lothlann consiguió su apodo de "El Valiente" en la Batalla del Tejo Crujiente. En ella recogió el estandarte de batalla de las manos del cadáver de Arhtyn el Fuerte, cuando los Elfos estaban en una situación desesperada ante los Skaven. Cuando los Elfos vieron que su estandarte volvía a ondear y que Lothlann galopaba decididamente hacia el enemigo, golpeando a diestro y siniestro, los Elfos Silvanos renovaron su avance con una fuerza imparable. Finalmente los Elfos derrotaron a los Skaven, que huyeron en desorden por el bosque, donde fueron presa fácil para las hambrientas bestias salvajes durante el invierno de ese año. Desde entonces, Lothlann ha sido distinguido como Portador del Estandarte Sagrado de Athel Loren.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lothlann	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Corcel Elfico	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Inclusión: Puedes incluir a Lothlann como Héroe en un ejército de Elfos Silvanos.

Coste: 200 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Equipo: Lothlann lleva armadura ligera y arma de mano. Porta el Estandarte Sagrado de Athel Loren.

Montura. Lothlann monta en un Corcel Elfico.

Reglas Especiales: Lothlann es el Portaestandarte de Batalla del ejército.

Estandarte Sagrado de Athel Loren. Este estandarte está tejido con el cabello procedente de incontables doncellas élficas que han sacrificado algunas de sus trenzas doradas, plateadas o pelirrojas para que sirvieran de hilo al tejer el estandarte. Cada generación se tejen más hilos en el estandarte, que aumenta su belleza y poder. Todas las unidades amigas a 12" o menos del Estandarte son Tozudas y tienen Resistencia a la Magia (2).

Naieth la Vidente

Naieth la Vidente domina el arcano arte de los augurios. Tan sólo un selecto grupo de Magos posee estos conocimientos secretos. Estos Magos, por medio de unos báculos obtenidos de ciertos árboles mágicos, son capaces de “sentir” el flujo de la magia en las entrañas de la tierra. Cuando detectan un punto en el que las corrientes de la magia transcurren próximas a la superficie, los Elfos de su estirpe erigen en ese punto un gigantesco monolito con espirales arcanas grabadas para dirigir el flujo de la magia. De esta forma, los Magos Elfos Silvanos han creado una red de protección mágica alrededor del Bosque de Loren. Utilizando un Báculo de los Augurios pueden detectarse las variaciones en los vientos de la magia, prediciendo el peligro o la presencia de intrusos en el bosque. Naieth ha conseguido un dominio tan grande de estos conocimientos que en todo Loren se la conoce como “la Vidente”. Mientras otros magos se dedicaban a estudiar los elementos, los árboles y los animales, Naieth se dedicó exclusivamente a estudiar el arte de la adivinación. Aunque existen Magos con un poder muy superior sobre el campo de batalla, Naieth a veces acompaña a los ejércitos Elfos Silvanos para ayudar a los suyos con sus extraordinarios poderes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Naieth	5	4	4	3	3	2	5	1	8

Inclusión: Puedes incluir a Naieth como héroe en un ejército de Elfos Silvanos.

Coste: 155 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Equipo: Arco largo, arma de mano, *Báculo de los Augurios*.

Magia: Naieth es una hechicera de nivel 1 que utiliza Saber de los Cielos

Reglas Especiales: *Othu el Búho*.

Báculo de los Augurios. Naieth posee un largo báculo fabricado con ramas de sauce procedentes de varios árboles mágicos, entrelazadas y enrolladas entre sí. El báculo tiene el poder de atraer hacia la superficie la energía mágica que fluye por el interior de la tierra cuando se golpea el suelo con él. Naieth puede utilizar esa energía para lanzar un hechizo, o canalizar la energía hacia otro Mago. Tanto Naieth como el resto de magos amigos a 12” pueden repetir las tiradas para Canalizar falladas.

Othu el Búho. Naieth siempre está acompañada por su inseparable compañero, Othu el Búho. Si no está volando por encima del campo de batalla, Othu siempre descansa sobre la muñeca de Naieth. Naieth puede interpretar lo que le dice Othu, y sabe interpretar su extraña sabiduría. Dicen que muchas de las profecías de Naieth proceden en realidad del búho, pues Othu lo ve todo y lo sabe todo. En combate, Naieth envía a Othu a sobrevolar el campo de batalla para detectar los puntos en que el combate es más encarnizado, y el peligro es mayor. Por lo tanto, el jugador Elfo Silvano tiene un +1 adicional a la tirada de dados para determinar quién despliega primero sus exploradores, ya que Othu sobrevuela el campo de batalla antes de ésta e informa sobre dónde es mejor desplegar. Algunas veces, Othu se posa sobre el estandarte de un regimiento o sobre la espalda de su líder. Los Elfos Silvanos consideran esta acción un augurio de buena suerte. Cuando Othu se posa sobre una unidad de Elfos Silvanos, ésta parece contagiarse de la agudeza visual del búho y sus disparos se hacen más certeros. Al inicio de la fase de disparo designa una unidad amiga; ahí se posará Othu. Dicha unidad puede repetir las tiradas para impactar falladas (en disparo).

Scarloc

Scarloc es conocido dentro y fuera del bosque de Lorn. Al mando de un grupo de Forestales, Scarloc se aventura muchas veces en las tierras próximas al reino de los Elfos Silvanos para obtener información y detectar peligros potenciales. Scarloc es un gran experto interpretando rastros y augurios. Algunas veces incluso ha alertado a los Bretonianos si ha encontrado evidencias del ataque de algún enemigo común. De esta forma, ha conseguido la amistad de muchos Barones Bretonianos, siendo bienvenido en sus castillos, ¡especialmente cuando trae consigo la excelente carne de Venado de Loren!

Scarloc normalmente es el encargado de actuar como emisario del Rey y la Reina del Bosque, y quien guía a los emisarios amigos a través del bosque hasta el Claro del Rey. La misión de estos grupos no es tan sólo actuar como Forestales, sino también proteger a los Hombres Árbol y las Driades que todavía viven en estos bosques. Se conocen numerosos casos de Guerreros de Scarloc que han aparecido por sorpresa en campos de batalla muy lejanos.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Scarloc	12	6	6	4	3	2	7	3	9

Inclusión: Puedes incluir a Scarloc como héroe en un ejército de Elfos Silvanos.

Coste: 190 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Equipo: Arco largo, arma de mano, *Flecha Lluvia de Muerte*.

Reglas Especiales: *Experto Forestal*.

Experto Forestal. Scarloc no sólo conoce el Bosque de Loren, sino que a lo largo de sus expediciones de exploración también ha recorrido a fondo todos los grandes bosques del Viejo Mundo. Según algunos rumores, en muchos de estos bosques viven en secreto algunos grupos pequeños de su estirpe, sin que los gobernantes y habitantes del país tengan conocimiento de ello. Scarloc pertenece a la Estirpe de Forestales. Scarloc PUEDE usar la Flecha Lluvia de Muerte junto a la regla Disparo Letal. Además, tanto Scarloc como su unidad pueden repetir las tiradas (de disparo) para impactar falladas.

Skaw el Halconero

Se dice que el Halconero vive en un nido situado entre las ramas más altas de un viejo pino, en compañía de sus halcones. Allí habla con águilas y otras aves de presa. Skaw evita la compañía de otros Elfos, pero luchará a su lado si el bosque está en peligro. Si el bosque se ve amenazado, los exploradores caminarán hasta los lugares más peligrosos para encontrarle y pedirle que les acompañe a la batalla. Skaw dirige a sus halcones mientras estos vuelan, dándoles órdenes mediante graznidos para que se lancen en picado para atacar. Estos proyectiles vivientes, de visión certera, son más mortíferos que las flechas, y siempre regresan junto a su señor con sangre goteando de sus letales picos curvados y de sus afiladas garras.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skaw	12	6	6	4	3	2	7	3	9

Inclusión: Puedes incluir al Skaw como héroe en un ejército de Elfos Silvanos.

Coste: 120 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Equipo: Halcones, *Flagelo de Garras*. Skaw pertenece a la Estirpe de Exploradores.

Halcones. Skaw posee tres halcones que guía hacia su objetivo en pleno vuelo. En la fase de disparo, elige una unidad a 24" o menos de Skaw (en su línea de visión). Dicha unidad recibe 3 impactos de F4.

Flagelo de Garras. Esta arma es un flagelo con tres tiras de cuero, con la garra de un ave de presa gigantesca ya extinguida en el extremo de cada tira. En vez de estar construido con cadenas pesadas y bolas de pinchos como los flagelos ordinarios, este flagelo es muy ligero al empuñarse en combate, y desgarrar la carne de la víctima. Se considera un Mangual mágico que, además, proporciona a su portador la regla Siempre Ataca Primero. Los ataques efectuados con el Flagelo tienen Poder de Penetración.



Thalador

Thalador es conocido como "Cometa de Muerte" porque recorre el bosque de noche, cazando a los Goblins que intentan penetrar en Athel Loren al amparo de la oscuridad. Si detecta algo sospechoso desde las alturas, se lanza en picado entre los pinos para atacar sin compasión. Thalador monta en Gwador la Negra, la más famosa de las Águilas Gigantes. Esta poderosa ave era la montura de Thalador en la batalla contra las hordas No Muertas de los Condes Vampiro de Sylvania, donde la valentía y la fuerza de Gwador salvó la vida de Thalador en ese aciago día. Un contingente de Elfos Silvanos fue sorprendido por una numerosa horda de esqueletos. Después de la muerte de su general, los Elfos iniciaron una retirada organizada: la mayoría de los supervivientes consiguieron escapar. Heroicamente, Thalador detuvo con su magia a las hordas No Muertas hasta que los Murciélagos Vampiro le rodearon. Gwador luchó ferozmente para rescatar a su Señor y escapar con el herido hacia la seguridad de Loren, donde la magia de Ariel logró sanarlo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Thalador	5	4	4	3	3	3	5	1	9
Gwador	2	5	0	5	4	3	4	2	7

Inclusión: Puedes incluir a Thalador como Comandante en un ejército de Elfos Silvanos.

Coste: 215+50 puntos.

Tipo de unidad: Infantería montado en Bestia Monstruosa

Equipo: Arma de mano, arco largo, *Lanza de Daith*, *Talismán de Qwarr*.

Montura. Thalador siempre monta a Gwador, un Águila Gigante.

Magia: Thalador es un hechicero de nivel 3. Puede usar el Saber de la Vida, de las Bestias o de Athel Loren.

Reglas Especiales: Gwador vuela.

Lanza de Daith. Esta lanza fue construida por Daith, un legendario maestro artesano de Loren. Daith grabó sobre el arma unas espirales místicas que proporcionan voluntad propia al arma. Sobre la punta de cobre endurecido, Daith grabó unos ojos que permiten a la Lanza ver los ataques del enemigo para interceptarlos con su indestructible mango de madera. Lanza. El enemigo debe repetir las tiradas para impactar exitosas contra Thalador.

Talismán de Qwarr. Qwarr fue la más poderosa de todas las Águilas Gigantes que nunca han existido, y un antepasado de Gwador. Fue Qwarr quien mató al voraz dragón Grathgol cuando éste intentaba robarle los huevos. Aunque el Dragón fue abatido por las garras de Qwarr, Qwarr también murió en el combate. Los Elfos observaron el terrible combate que tenía lugar en el aire, y conservaron las garras y el pico de Qwarr como un talismán de gran poder. Si este Talismán se cuelga del cuello de un jinete de Águila Gigante, ambos quedarán protegidos por el espíritu de Qwarr, rechazando los ataques del enemigo. Talismán. Proporciona tanto a Thalador como a Gwador una tirada de salvación especial de 4+.

Alrik Ranulfsson, Rey De Karak-Hirn

De los pocos Enanos nobles que conservan el modo de hacer las cosas de los viejos tiempos está el Rey Alrik Ranulfsson de Karak-Hirn.

Aunque tiene que estar en contacto con todas las razas menores que acuden a comerciar con él, el Rey Alrik ha permanecido fiel al espíritu de la antigüedad. El ejército del Rey Alrik de Karak-Hirn es algo de lo que podemos sentirnos orgullosos; con filas y filas de Guerreros del Clan y de Rompehierros respaldados por leales Enanos con ballestas. Tal y como eran los antiguos ejércitos. Nada de esa basura moderna compuesta por cañones lanzallamas y girocópteros que no hacen más que ensuciar el lugar y viciar el aire puro de las montañas con sus humos. No sé en qué estaban pensando los Ingenieros

Karak-Hirn es una de las fortalezas de más reciente creación, ya que fue fundada tras los Grandes Terremotos. Fue una época trágica y lo que nos hacía falta eran grandes líderes. El fundador de Karak-Hirn, el tataratataratataratatarabuelo de Alrik, fue uno de estos Enanos. Kurgaz fue, probablemente, el más alto y fuerte de los nuestros que jamás haya derrotado a un Elfo. Era una cabeza y dos hombros más alto que los suyos y era capaz de levantar un carro cargado de mineral sin ayuda de nadie. Cuando huyó de los desastres de aquella época oscura con su ejército, encontró la montaña que sería su nuevo hogar: Karak-Hirn, la Ciudadela del Cuerno. Kurgaz acampó con sus hombres en la superficie de un pequeño valle; una práctica inusual y problemática, pero necesaria cuando la tierra no deja de temblar y derrumba incluso los mejores túneles excavados por los Enanos. Mientras caía la noche, sonó un cuerno de guerra enano. Pensando que los suyos se encontraban en peligro, Kurgaz reunió a su guardia personal y se dirigió al lugar del que procedía el sonido. Escalaron durante horas, aumentando su decisión a medida que se acercaban al lugar de donde procedía el sonido. Al despuntar el alba llegaron a una gran cueva donde se detuvieron a descansar.

Sin previo aviso, una ráfaga de viento atravesó la entrada de la cueva, bajando hacia los pasadizos y rodeándoles, produciendo el mismo sonido que les había llevado hasta allí. Kurgaz se rió estruendosamente y poco después las lágrimas corrían por las mejillas de los Enanos, que no podían dejar de reír. "Es una señal de Grungni -dijo Kurgaz-, para mostrarnos cómo

reírnos incluso en tiempos tan adversos como estos. Y también para enseñarnos un lugar seguro". Y así es como empezaron a explorar su nuevo reino.

Con el paso de los años, las cavernas han ido creciendo. El viento todavía sopla a través de la Sala del Cuerno de Karak-Hirn. Las puertas están sabiamente construidas: al ser



abiertas, el aire sube por los huecos excavados, calentado por unas lámparas astutamente colocadas, amplificando y propagando el ruido que significa la llamada a los guerreros para la batalla o ahuyentando a los Trolls.

El joven Alrik es aún más tradicional que su padre Ranulf; y la simple visión de sus ejércitos alegraría el corazón de un viejo guerrero. Pero hay más sobre él, como que está decidido a borrar todas las anotaciones del Libro de los Agravios de Karak-Hirn. Para ello, lucha constantemente contra pielesverdes, Skavens y Elfos, a los que hace pagar en sangre sus antiguas ofensas. Muchas veces se oye hablar de algún agravio contra nuestra raza, pero muy pocos buscan tan ardientemente la venganza como Alrik. Quiere borrar todas las afrentas cometidas contra su clan y, si vive lo bastante, ¡por Grungni que lo hará! Ahora mismo lleva uno de los volúmenes de este libro, completamente abarrotado de deudas de sangre pendientes. Esto llena a sus seguidores de esperanzas, como a mí y como también debería pasarte a ti.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Alrik Ranulfsson	3	7	4	4	5	3	4	4	10
Porteadores	3	5	-	4	-	-	3	2	-

Opción: Puedes incluir a Alrik como Comandante en un ejército de Enanos.

Coste: 300 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Hacha del Justo Castigo, Hrappi-Klad, Gran Escudo de Kurgaz, Yelmo Ojo de Halcón, Libro de los Agravios de Karak-Hirn.

Reglas Especiales: Sangre Real, Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, Porteadores del Escudo, Señor de la Fortaleza, Ejército a la antigua usanza.

Hacha del Justo Castigo. Mientras los Enanos de Karak-Hirn luchan contra sus enemigos, puede verse fácilmente el brillante destello de la plata del Hacha del Justo Castigo cuando se eleva y desciende trazando arcos mortales. Alrik ordenó construir este hacha especialmente para su cruzada de venganza por las afrentas realizadas contra su clan; cruzada de la que ha jurado no descansar hasta que todas las afrentas hayan sido borradas del Libro de los Agravios. Arma de mano. Lleva la Runa de los Agravios y la Runa Magistral de la Destrucción.

Hrappi-Klad. Una armadura de pesado oro constituye el atuendo tradicional para la batalla del Rey de Karak-Hirn y sus Porteadores. Tales armaduras son funcionales y sin ningún tipo de adorno, en un estilo muy propio de los Enanos; no obstante, la protección que ofrecen es mucho mayor que la de cualquier armadura élfica finamente labrada. Armadura de Gromril con Runa de la Protección.

Gran Escudo de Kurgaz. Este escudo ancestral contiene una runa de protección, pero, debido a su gran tamaño y peso, no suele utilizarse. Sin embargo, al tratarse de una herencia de sus fundadores, los Reyes de Karak-Hirn todavía siguen llevándolo al combate, aunque actualmente lo llevan dos de sus seguidores más fuertes. El escudo proporciona a Alrik una tirada de salvación especial de 5+.

Yelmo Ojo de Halcón. Las runas grabadas en este ancestral yelmo proporcionan a su portador la aguda visión de un halcón cuando vuela en busca de presas. Ni siquiera los asesinos más hábiles pueden esconderse de él, ningún secreto escapa al portador de este yelmo. Al inicio de turno, designa una unidad enemiga a 12" o menos de Alrik. El jugador enemigo debe decir todo lo "oculto" que haya en esa unidad (fanáticos, asesinos, objetos mágicos de los personajes o unidad, etc.).

Señor de la Fortaleza. Si incluyes a Alrik en tu ejército, deberá ser el General. Además, en el ejército no puede haber unidades Singulares.

Bazrak Bolgan

Bazrak es uno de los maestros cerveceros enanos más viejos de la población enana de expatriados del Espinazo del Dragón. Sus cervezas impresionan incluso al gran Bugman, aunque nunca podrá compararse con su maestro. Bazrak, que es un veterano de avanzada edad que ya combatió en las primeras Guerras Goblins, se ha retirado de los combates para llevar una vida tranquila, aunque sigue conduciendo los carros de cerveza de la cervecería siempre vigilando cualquier señal de emboscada con sus agudos sentidos.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bazrak Bolgan	3	4	3	4	5	2	2	2	9

Opción: Puedes incluir a Bazrak como Héroe en un ejército de Enanos.

Coste: 120 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Arcabuz enano, Hacha rúnica con la Runa de los Agravios y la Runa de Ataque. *Cerveza Especial de Bolgan.*

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, *Muy mal genio*, *Enorme barrigón.*

Cerveza Especial de Bolgan: Según se dice, esta variedad especial de la reserva personal de Bolgan es capaz de dar ánimos y fortalecer a todo el que la beba. Únicamente un Enano es capaz de beber esta soberbia cerveza y permanecer en pie. Bolgan puede tomar un trago de esta cerveza al inicio de cualquier turno de los Enanos. Durante ese turno, y hasta el principio del siguiente turno de los Enanos, su Fuerza aumenta en +1. Cada vez que bebe de esta cerveza hay que tirar 1D6. Con un resultado de 1 se termina la cerveza y ya no puede usarse más durante el resto de la batalla.

Muy mal genio: Bolgan es un Enano viejo y cascarrabias famoso por su mal genio. Muy pocos son los que osarían enfrentarse a él cuando está furioso. Al estar bajo los efectos de la cerveza, es inmune a la psicología.

Enorme barrigón: ¡el descomunal barrigón cervecero de Bolgan es tan enorme que le confiere cierta protección contra las heridas que podrían derribar a cualquier otro Enano! Bolgan cuenta con una tirada de salvación especial de 5+. Por otra parte, debido a su gran tamaño, Bolgan y la unidad de la que pueda formar parte persiguen y huyen 1" menos de lo habitual (es decir, 2d6-2).

Brok Puño Pétreo

Brok Puño Pétreo fue un guerrero muy poderoso que alcanzó la fama por su gran conocimiento de los túneles que se extienden por debajo de la tierra y que unen los antiguos Karaks de los Enanos. Luchó y derrotó a los Elfos en muchas batallas durante la Guerra de la Venganza y dirigió al ejército de Karak-Azgal con gran ingenio y valentía. Al negarse a rendirse jamás, acabó muriendo en la lucha contra su némesis, el Noble Elfo Salendor. Aunque ninguno llegó a superar a su oponente, el infierno de fuego y llamas de la ciudad de Athel Maraya acabó por cobrarse la vida de estos dos grandes héroes.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Brok Puño Pétreo	3	7	4	4	5	3	4	4	10

Opción: Puedes incluir a Brok como Comandante en un ejército de Enanos.

Coste: 460 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: *Garaz Makaz*, *Armadura Rúnica de Karak-Azgal*, *El Talismán de Piedra.*

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, *Señor de los Túneles.*

Garaz Makaz. Se trata de un arma muy antigua y poderosa y también de una herramienta de minería. *Garaz Makaz* es el legado familiar del bisabuelo de Brok, que fue un minero de gran fama. Este pico es un arma a dos manos con la Runa Magistral de Alaric el Loco, la Runa Magistral de Kragg el Gruñón y la Runa Magistral de la Destrucción. Es decir, ataca primero, +2F, anula armaduras y heridas múltiples (1d6).

Armadura Rúnica de Karak-Azgal. Esta es una armadura muy reverenciada, de un diseño muy intrincado e inscrita con las mejores runas. Tras la muerte de Brok, la armadura ennegrecida fue recuperada y se llevó ceremoniosamente de vuelta a Karak-Azgal, donde ha permanecido desde entonces, en la profundidad de sus cuevas subterráneas. La Armadura lleva inscritas la Runa Magistral de Gromril (tirada de salvación por armadura de 1+) y la Runa Magistral del Acero (los ataques de F5 o superiores se consideran ataques de F5).

El Talismán de Piedra. Este talismán es un objeto rúnico que un Señor de las Runas de Karak-Azgal le regaló a Brok cuando éste salvó a su sobrino. Le proporciona un gran poder que le cura, de manera increíblemente rápida, de las heridas que de otro modo serían fatales. Brok tiene Regeneración.

Señor de los Túneles. En un ejército liderado por Brok, las unidades de Mineros se consideran unidades básicas.

Burlok Damminson, Maestro Del Gremio

El Gremio de Ingenieros Enano es un ancestral y famoso gremio de artesanos. Estos gremios son clanes especiales, en los que los padres pasan a sus hijos sus conocimientos y habilidades. Burlok, hijo de Dammin, es el Maestro Ingeniero de todo el Gremio de Ingenieros, el líder y el Enano más importante de todo el Gremio. Son los ingenieros los que construyen las máquinas que evitan que las minas Enanas se inunden, y quienes construyen las máquinas de guerra más sofisticadas.

Los ingenieros tienen puntos de vista muy tradicionales y están muy orgullosos de su trabajo, las máquinas Enanas, obras de ingeniería de gran precisión. Ante ellas, los artesanos derraman lágrimas de alegría, y Burlok no es una excepción a este respecto. También es un gran tradicionalista, que rechaza las innovaciones y cree firmemente que las antiguas formas de ensayar y probar son las mejores, actitud típica del Gremio. Naturalmente, algunos de los Ingenieros más jóvenes se oponen a este punto de vista, y a veces presentan sorprendentes y extravagantes invenciones, pero estos Enanos siempre acaban mal.

Aunque no lo sabe mucha gente, Burlok fue un poco rebelde en su juventud y junto a su impetuoso amigo Sven Hasseltriesian se dedicó a todo tipo de innovaciones ilícitas. Entre sus invenciones se encuentran la destilería de fuego de disformidad, el sorprendente cohete aéreo, y el legendario radiófono a vapor. Cuando un recipiente experimental a presión explotó y arrancó el brazo de Burlok, se tranquilizó un poco. Sven Hasselfriesian acababa de inventar el motor a vapor de alcohol y construyó un barco propulsado con él, aunque finalmente el Gremio de Ingenieros estuvo obligado a expulsar al anárquico Sven, que fue obligado a pasar por el vergonzoso Ritual de la Bajada de Calzones. Su brazo izquierdo fue reemplazado por un instrumento mecánico, perfeccionado a lo largo de los años, de forma que ahora es mucho mejor que un miembro normal. Es este artefacto el que le proporciona su gran fuerza.

Burlok ha logrado grandes éxitos y si nunca ha deseado volver a los salvajes y técnicamente innovadores días de su juventud, nunca lo ha dejado entrever. Durante su larga vida ha acompañado al Gremio a la batalla en numerosas ocasiones.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Burlok Damminson	3	7	4	4(6)	5(6)	3	4	4	10

Opción: Puedes incluir a Burlok como Comandante en un ejército de Enanos.

Coste: 255 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Martillo de Burlok, Armadura de Burlok, Brazo B.I.O.N.I.C.O.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, Maestro del Gremio de Ingenieros.

Martillo de Burlok. Arma de mano con la Runa Magistral de la Rapidez

Armadura de Burlok. Armadura de Gromril con la Runa Magistral Adamantina (+1R, ya incluido en el perfil).

Brazo B.I.O.N.I.C.O. El brazo B.I.O.N.I.C.O. (Brazo de Ingeniero Ortopédico Neumático Integrador de Capacidades Operativas) le da a Burlok +2 a la Fuerza (ya incluido en el perfil). No se considera equipo mágico.

Maestro del Gremio de Ingenieros. Al ser el Maestro del Gremio de Ingenieros, si incluyes a Burlok en un ejército, éste debe contener al menos una unidad de Atronadores y todas las máquinas de guerra que puedan contener un Ingeniero deben tenerlo. Además, si Burlok está incluido en una máquina de guerra que utilice dado de artillería, un resultado de "Problemas" puede ser substituido por cualquier otro valor del dado (sin ningún efecto; no se considera repetición)



Drong el Duro



Drong el Duro es un descendiente de Thrund el Furioso. Thrund murió a manos de su archienemigo, Bronn, cuando intentaba conquistar Krag Bryn. Su estirpe, el Clan Thrund, hizo el sagrado juramento de defender sus dudosas aspiraciones al trono de Krag Bryn. Drong está decidido a proseguir con este conflicto y sentarse en el trono de Krag Bryn por las buenas o por las malas, jaunque tenga que casarse con la Reina Helgar! Si este plan falla, está decidido a conquistar la fortaleza por la fuerza. Odia a todos los elfos y tiene la intención de expulsar a los Elfos de la colonia de Tol Eldroth.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Drong el Duro	3	6	4	4	5	2	3	3	9

Opción: Puedes incluir a Drong como Héroe en un ejército de Enanos.

Coste: 135 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Martillo de Thrund, armadura de Gromril, escudo.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable. Odio a Elfos.

Martillo de Thrund. Este martillo mágico es una herencia ancestral del Clan Thrund. Ha pasado de generación en generación desde el propio Thrund hasta Drong, su lejano descendiente. Es un martillo rúnico a dos manos con la Runa Magistral de Kragg el Gruñón y dos Runas de la Fuerza.

Durzak Espinazo de Dragón



Durzak Espinazo de Dragón es un enano joven pero valiente que ha librado muchas batallas contra los Orcos y Goblins de las montañas. Es el guardián de la cervecería y del asentamiento del Espinazo de Dragón cuando Bugman marcha de viaje. Durzak, además de fuerte y poderoso, es un avezado guerrero cuyas acciones sirven de inspiración a todos los que le rodean. Con el yelmo del Espinazo de Dragón sobre su cabeza y el estandarte del clan en su mano, es el símbolo de la valentía y la fortaleza para los Enanos del clan.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Durzak	3	6	4	4	5	2	3	3	9

Opción: Puedes incluir a Durzak como Héroe en un ejército de Enanos.

Coste: 155 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Arma de mano, armadura de Gromril, Yelmo de Durzak.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable. Portaestandarte de Batalla (Durzak debe ser siempre el Portaestandarte de Batalla del ejército donde esté presente).

Yelmo de Durzak. El yelmo del Espinazo de Dragón es una reliquia ancestral del clan. Lleva inscrita la Runa Magistral de Gromril (tirada de salvación por armadura de 1+) y dos Runas del Hierro (tirada de salvación especial de 5+).

Garagrim Puño Hierro

Durante cinco generaciones, los Reyes Matadores de Karak-Kadrin han tenido que ejercer sus dos votos. Sin embargo, el hijo de Ungrim, Garagrim Puño Hierro, ha ideado un modo de sobrellevar esta carga. Tras consultar al más viejo y sabio de los Enanos de la fortaleza, Garagrim tomó una decisión importante. Si podía cumplir el voto de matador que había heredado, antes de la muerte de su padre, las generaciones futuras no tendrían que saldar esta vieja deuda de honor. Si Garagrim moría, salvaba la honra de su padre. Sin votos reales que le frenasen, Garagrim abrazó la vida de matador y abandonó la corte de su padre para irse a vivir entre los fríos muros del Santuario de Grimnir. Cuando se desató la Tormenta del Caos, Garagrim corrió hacia al Norte a encontrar la muerte frente a un enemigo digno. Con la expansión de los Reinos del Caos, todo tipo de bestias mutantes y deformes llegaron procedentes de los Desiertos del Caos y del Territorio Troll. Engendros de garras afiladas, dragones con dos cabezas, poderosos Shaggoths y todo tipo de criaturas monstruosas rondaban por Kislev.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Garagrim Puño Hierro	3	7	3	4	5	3	5	4(5)	10

Opción: Puedes incluir a Garagrim como Comandante en un ejército de Enanos.

Coste: 250 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Hachas de Kadrin.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, Matador, Inmune a Desmoralización, Solitario. Señor de Matadores.

Hachas de Kadrin. Garagrim lleva estas hachas encadenadas a sus muñecas para no perderlas nunca. Se trata de unas hachas gemelas que le regaló su padre al alcanzar la mayoría de edad. Son dos armas de mano (+1A, ya incluido en el perfil) con la Runa Magistral de Skalf Martillonegro y Heridas Múltiples (1d6).

Señor de Matadores. Garagrim puede estar en una unidad de Matadores. Cada Matagigantes de dicha unidad puede llevar una arma rúnica de hasta 25 puntos.

Grim "El Tuerto" Grunnson



Grim "El Tuerto" Grunnson lleva navegando muchos años por los ríos imperiales. Antaño era ingeniero en Barak Varr, pero fue expulsado del gremio por beber aceite de motor y por su excesiva afición por construir barcos de madera. Finalmente, abandonó la fortaleza y se puso a trabajar como barquero en el Imperio junto a otros Enanos que hacían lo mismo. Allí Grim encontró por fin la paz o al menos así lo creyó. Hasta que un día aciago Grim y sus Enanos fueron atacados por piratas goblins en una emboscada cuidadosamente planeada. En la cubierta de aquella barcaza que se hundía El Halcón del Mar, Grim se encontró a su némesis. En el enfrentamiento entre Grim y el Capitán Goblin Skaben, este último le arrancó un ojo a Grim. Pero esto ocurrió después de que el valeroso Enano le cortase la mano a la altura de la muñeca. Mientras los dos contendientes se recuperaban de las heridas, los Enanos expulsaron a los Goblins, aunque pagaron un precio muy alto. Desde aquel nefasto día, Grim ha estado buscando a Skaben en todos los cursos de los ríos imperiales para saldar su vieja deuda.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grim "El Tuerto"	3	6	4	4	5	2	3	3	9

Opción: Puedes incluir a Grim "El Tuerto" como Héroe en un ejército de Enanos.

Coste: 140 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Ristra de pistolas, armadura de Gromril, Telescopio Enano.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable.

Telescopio Enano. Este objeto lleva inscrita la Runa de la Camaradería y una Runa Magistral del Rencor.

Grombríndal, el Enano Blanco

Este legendario Enano es conocido en khazalid, la lengua de los Enanos, como Grombríndal, que se significa más o menos "el antepasado de barba blanca". A lo largo de los siglos ha recibido varios nombres, pero este es por el que se le conoce más.

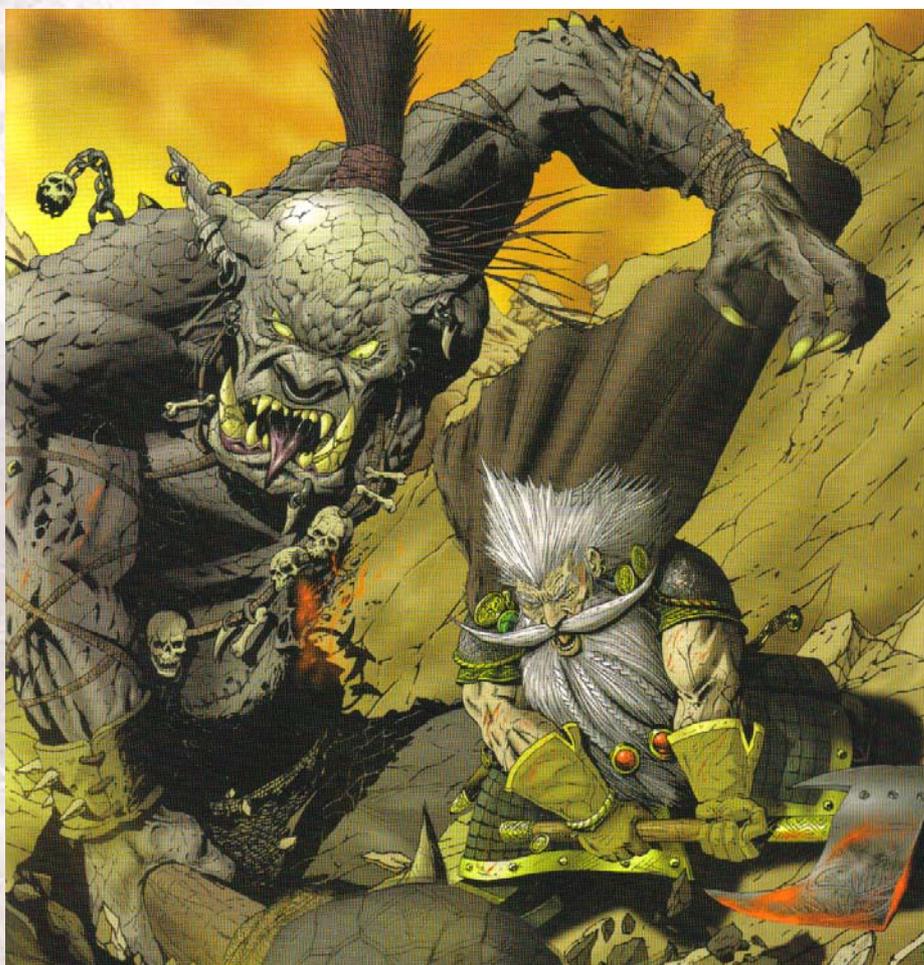
Nadie sabe dónde encontrar al Enano Blanco. Aparece cuando y donde su pueblo se ve en graves dificultades. Cuando todo parece ir mal para los Enanos, llega él. Se le ha visto muchas veces a lo largo de la extensa historia de los Enanos y se tiene constancia de su misteriosa e inesperada aparición en los momentos más aciagos de la batalla en multitud de sagas. Cada vez que ha aparecido, las tornas han cambiado a favor de los Enanos. En una ocasión, Umthi el Maldito y sus camaradas quedaron rodeados por los Goblins. Cuando todo parecía estar perdido, la horda goblin se retiró presa del pánico y se pudo escuchar a los guerreros de Umthi susurrar "el Enano Blanco" llenos de admiración.

En el centro mismo del ejército enemigo se podía ver al de barba blanca blandiendo su poderosa hacha, abriéndose paso a tajos a través de las innumerables filas del enemigo. Ante aquella motivadora visión, el pueblo de Umthi, a pesar de estar sangrando por múltiples heridas y de estar totalmente exhausto, sacó fuerzas de flaqueza y se lanzó hacia delante una última vez en un esfuerzo desesperado por llegar. junto al Enano Blanco, que se erguía solo entre los Goblins. Cuando consiguieron

la victoria y Umthi echó una ojeada alrededor del campo destrozado, el Enano Blanco había desaparecido y no había ni rastro de él, excepto por los montones de enemigos muertos. En aquel mismo lugar se levanta hoy día un altar en honor a Grombríndal, aunque

existen muchísimos más por los reinos de los Enanos.

Hay quien dice que el Enano Blanco no es otro que Snorri Barbablanca, el rey enano de Karaz-a-Karak, que fue el único enano en recibir



el debido y merecido respeto por parte del Rey Fénix de los Altos Elfos de Ulthuan. Pero de eso hace ya mucho tiempo, antes de la Guerra de la Barba, y si fuera cierto el Enano Blanco podría considerarse un auténtico antepasado que, sin lugar a dudas, consiguió de alguna forma misteriosa traspasar los límites de la mortalidad.

En la Saga de Grombrindal se cuenta que éste vaga por las Montañas del Fin del Mundo siguiendo los antiguos caminos enanos disfrazado de viejo prospector y cubierto con un gran manto. Siempre acepta un trago de buena cerveza enana de cualquier viajero que se encuentre en su camino y, a cambio, le obsequia con una profecía.

Se ha avistado en multitud de ocasiones a un extraño y solitario Enano que concuerda con esta descripción en un campamento enano la víspera de una gran batalla, a solas consigo mismo. A veces se ha visto su silueta caminando por las almenas de una fortaleza asediada, lo que se considera un buen augurio que porta la victoria y la esperanza. Al día siguiente, el Enano Blanco ha hecho su aparición en la batalla revestido con toda su panoplia real de guerra, como un antiguo rey legendario, como un verdadero Antepasado, como una figura que haya cobrado vida de los antiguos grabados enanos.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grombrindal	3	7	4	4	5	4	4	4	10

Opción: Puedes incluir a Grombrindal, el Enano Blanco como Comandante en un ejército de Enanos.

Coste: 526 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Grombrindal lleva el *Hacha Rúnica de Grimnir* y va equipado con la *Armadura de Escamas de Glimril*, el *Yelmo Rúnico de Zhufbar* y el *Manto Rúnico de Valaya*.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, *Disfraz*, *No conoce el miedo*.

Yelmo Rúnico de Zhufbar. Aquellos Enanos que han logrado posar la vista sobre el impresionante casco que lleva el Enano Blanco sobre su fruncida frente han descrito la deslumbrante visión que contemplaron. Los herreros rúnicos han identificado este magnífico casco como el *Perdido Yelmo Rúnico de Zhufbar*, que desapareció hace muchísimos años cuando dicha fortaleza fue ocupada por las fuerzas enemigas. Toda unidad de Enanos que esté huyendo siempre se reagrupará automáticamente si se encuentra a 12" o menos del portador del Yelmo Rúnico de Zhufbar, incluso aunque esté por debajo del 25% de sus efectivos iniciales.

Armadura de Escamas de Glimril. Tras la batalla de Thraag, en la que el Enano Blanco acabó con diez mil guerreros del Caos para rescatar al temerario Ungi Sin Riesgo y a sus compañeros, se encontró una sola escama de armadura clavada en los dientes del comandante del Caos. Se trataba de un metal completamente desconocido para la raza enana. Los herreros rúnicos quedaron totalmente atónitos y la llamaron *glimril*, pensando que quizá la habían forjado ¡los propios Dioses Antepasados! Esta armadura proporciona al Enano Blanco una tirada de salvación por armadura de 1+ y una tirada de salvación especial de 4+.

Manto Rúnico de Valaya. Esta enorme capa con runas bordadas que lleva el Enano Blanco fue, sin duda, tejida por la propia Valaya. Como mínimo en una de las sagas, se cuenta que Valaya, la diosa enana de los Antepasados Enanos y protectora de la raza enana, se enamoró del Enano Blanco por su magnífica barba blanca y le regaló la capa como muestra de su estima. Proporciona Resistencia a la magia (3).

Hacha Rúnica de Grimnir: La poderosa hacha que blande el Enano Blanco coincide con la descripción del *Hacha Rúnica de Grimnir* que aparece en varias sagas y leyendas. Tal vez Grimnir otorgara su legendaria arma al Enano Blanco... Esta hacha concede a su portador +2 a la Fuerza y requiere ambas manos. Permite al Enano Blanco repetir las tiradas para impactar y herir falladas. Además, los oponentes deben repetir toda tirada de salvación por armadura exitosa.

Disfraz. El Enano Blanco siempre va disfrazado hasta que considera necesario desvelar su verdadera identidad. Dicho disfraz suele consistir en una enorme capa con la que se envuelve para ocultar su poblada barba blanca, ¡que es una clara señal de que se trata de un Antepasado! Si lo deseas, el Enano Blanco puede empezar la partida oculto en cualquier unidad de infantería de Enanos. Si se encuentra oculto de esta forma, el Enano Blanco no se sitúa sobre el tablero, sino que se supone que avanza junto con la unidad en la que se encuentra escondido. Al inicio de la partida, anota en qué unidad está oculto. Si la unidad acaba siendo arrasada o huye, el Enano Blanco aparecerá y aguantará firme aunque el resto de la unidad esté huyendo o haya sido aniquilada. El Enano Blanco puede revelar su verdadera identidad al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo. En este momento, debe situarse inmediatamente en la fila frontal de la unidad que haya elegido desplazando a una de las miniaturas normales. Si no existe ningún soldado raso en la primera fila, entonces deberá situarse en la segunda. Una vez haya hecho su aparición, el Enano Blanco actuará como cualquier otro personaje. Cabe destacar que, si el Enano Blanco es el general del ejército, las unidades solo se beneficiarán de su atributo de Liderazgo después de que haya revelado su identidad.

¡No conoce el miedo! El Enano Blanco tiene tantos años y tanta experiencia en combate que es indomorable y puede unirse a cualquier unidad, que también pasará a ser indomorable.

Tiempo ha, los mejores historiadores enanos pusieron por escrito el legendario encuentro entre Josef Bugman, Gotrek Gurnisson y el Enano Blanco que hoy día puede leerse en los libros de historia de varias fortalezas. Esta impresionante reunión tuvo lugar en la Batalla de Cragmere, cerca del bastión enano de Karak-Varn.

En la batalla de Cragmere, un pequeño contingente de tan solo cien enanos, la mayoría de ellos jóvenes sin experiencia o veteranos fatigados, se enfrentaron a una horda infinita de Goblins, Orcos y maléficos Hombres Bestia del Caos. Era una batalla que los Enanos nunca podrían haber ganado y, aún así, cuando ya prácticamente habían perdido toda la esperanza, ésta se vió reavivada con la llegada de un héroe legendario. Josef Bugman atravesó muy sigilosamente las filas enemigas para acudir en ayuda de los suyos.

La llegada de Bugman encendió una pequeña llama de valor en los corazones de los Enanos que estaban rodeados por montañas y enemigos monstruosos por todos los frentes. Cuando los Goblins empezaron a tocar los tabores de guerra rítmicamente, entró en juego un nuevo héroe. Con una mirada fría como el acero y un pelo brillante como el fuego, Gotrek Gurnisson, el más famoso de todos los Matadores enanos, surgió de las sombras y juró morir junto a sus hermanos Enanos. El hacha de Gotrek brillaba bajo la luz de la luna y su ojo bueno desprendía un fulgor lleno de malicia.

Todos los allí reunidos conocían la destreza de Gotrek en combate y muchos aseguraron entre susurros que aunque los Enanos no pudieran ganar la batalla, todavía podrían alcanzar una muerte heroica. Pero entonces incluso el barbalarga más pesimista tuvo motivos para saltar de alegría cuando, momentos después, apareció el último participante en la batalla. Tras deshacerse de una capa muy sucia, un Enano milenarío de una barba blanca como la nieve se presentó en el lugar. Era Grombrindal, el mismísimo Enano Blanco, ¡y no había venido a morir junto a los suyos, sino a luchar y vivir!

La batalla que se produjo fue breve y sangrienta y los tres héroes se cubrieron de gloria y honores. Las canciones que cuentan lo que ocurrió aquél día narran cómo Grombrindal acabó con cinco mil orcos y cómo Gotrek acabó sumergido hasta los muslos en sangre negra y rodeado de cadáveres de hombres bestia. Cuentan

también cómo cada Enano de los allí presentes luchó como un Dios Ancestro y cómo no pereció ni uno de ellos gracias a los poderes curativos de la cerveza de Bugman.

Por supuesto, se desconoce cuánta parte hay de verdad en estas historias, pues acontecimientos de tal magnitud suelen embellecerse y exagerarse mucho. Sin embargo, sí parece existir un poso de verdad, pues todo aquél que afirma haber participado en la batalla dice haber sido testigo de dos hechos: que tras la batalla se

celebró un banquete como no se ha visto nunca uno igual, y que Grombrindal, Bugman y Gotrek forjaron una alianza inquebrantable al realizar un juramento sobre el legendario Escudo de los Ancestros de Karaz-a-Karak. Los tres hicieron la solemne promesa de que siempre acudirían en ayuda de la raza enana, aunque para ello tuvieran que romper con las ataduras de la muerte, para combatir al lado de los suyos. ¡Lucharían como un sólo ser, y tal como habían hecho aquél día en Cragmere, triunfarían sobre las fuerzas del mal!

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grombrindal	3	7	4	4	5	6	4	4	10
Josef Bugman	3	6	-	5	-	-	4	4	-
Gotrek Gurnisson	3	7	-	4	-	-	5	4	-

Opción: Puedes incluir a Grombrindal llevado por Gotrek y Bugman como Comandante en un ejército de Enanos.

Coste: 925 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Grombrindal lleva el Hacha Rúnica de Grimnir y va equipado con la Armadura de Escamas de Glimril, el Yelmo Rúnico de Zhufbar y el Manto Rúnico de Valaya (ver página anterior para efectos de los objetos), El Escudo de los Ancestros, La jarra de cerveza de Josef Bugman.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, No conoce el miedo (ver página anterior). Porteadores (Gotrek y Josef Bugman).

El Escudo de los Ancestros. El aura que rodea al escudo crepita de energía cada vez que su impresionante poder desvía las flechas, los virotos y hasta las balas de cañón. La fuerza de todo ataque a distancia que se dirija contra el Enano Blanco (incluyendo disparos, flechas, balas de cañón, proyectiles mágicos, etc.) se ve reducida a la mitad. Esto no tiene efecto sobre disparos que no usen atributo de Fuerza (como por ejemplo el grito de una Doncella Espectral).

Porteadores. Gotrek y Josef han tenido el honor de llevar a Grombrindal. Las tres miniaturas se consideran una única miniatura con el perfil indicado arriba. Todos los ataques deben ser dirigidos hacia Grombrindal. El hecho de llevar porteadores NO mejora la tirada de salvación de Grombrindal que le proporciona la Armadura de Escamas de Glimril. Todos los ataques (de Grombrindal y de sus porteadores) se consideran siempre ataques mágicos. Además, los ataques de Gotrek anulan armaduras y tienen Heridas Múltiples (1d3).

La jarra de cerveza de Josef Bugman. Al inicio de cada turno Enano, Grombrindal recupera una herida que haya perdido con anterioridad.



Grung, el Desagraviador

Grung es un anciano Herrero Rúnico bastante gordinflón y gruñón, que arrastra el peso de un penoso agravio. Es conocido como el Desagraviador porque odia a los Elfos e intenta contagiar a todo el mundo éste mismo rencor.

Odia a los elfos porque atacaron la fortaleza en la que vivía y además la saquearon. Desde entonces, Grung ha sido un fugitivo y un refugiado, buscando asilo en la corte de cualquier Señor Enano que quisiera darle cobijo. A dondequiera que va, explica su historia de rencor hacia los Elfos. En realidad fueron los Elfos Oscuros quienes saquearon la fortaleza de Grung, pero Grung no distingue entre Elfos buenos y Elfos malos; para él todos son iguales: ¡traicioneros y despreciables!



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grung	3	5	4	4	4	2	2	2	9

Opción: Puedes incluir a Grung como Héroe en un ejército de Enanos.

Coste: 200 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Martillo con dos Runas de Ataque y una Runa de la Agilidad; Armadura de gromril con una Runa de la Fortaleza; *Anillo llameante de Thori*.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable. Odio a Elfos (de todo tipo).

Anillo Llameante de Thori. El Anillo Llameante de Thori puede emplearse tan sólo una vez por batalla. Sus poderes pueden emplearse en cualquier momento en el turno del jugador Enano, siempre y cuando no haya ningún enemigo a 6" o menos de Grung. El anillo crea un muro de llamas a 6" frente a Grung y la unidad en la que éste se encuentre, extendiéndose a lo largo de toda la longitud de la unidad. Las llamas permanecen en el campo de batalla hasta el inicio del siguiente turno Enano. El muro no puede crearse encima de miniaturas enemigas. Tan sólo los enemigos inmunes a ataques flamígeros pueden cruzar la línea; si una miniatura no inmune al fuego lo intenta, se detendrá al llegar al muro de fuego. Eso incluye a las criaturas voladoras (como por ejemplo las Águilas Gigantes, no se arriesgarán a chamuscarse las plumas). El muro debe considerarse tan alto como un hombre, así que bloquea la línea de visión. Hay que tener en cuenta que el muro no se extiende por los flancos ni por detrás, sólo por delante.

Helgar Trenzaslargas

La Reina Helgar es la soberana de Krag Bryn. Es la última descendiente de Bronn el Impetuoso, el fundador de la fortaleza. En sus tierras no queda con vida ningún miembro de su clan, el Clan Bronn, con la excepción de ella misma. Todos han muerto en la interminable guerra que la enfrenta al Clan Thrund, el Clan de los descendientes del archienemigo de Bronn, Thrund el Furioso.

Helgar es famosa por su orgullo y determinación. Sus largas trenzas merecen el mismo respeto que la barba de un Rey Enano. Maneja además el hacha y la jarra de cerveza con la destreza suficiente como para impresionar a cualquier otro guerrero Enano.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Helgar Trenzaslargas	3	7	4	4	5	3	4	4	10

Opción: Puedes incluir a Helgar como Comandante en un ejército de Enanos.

Coste: 253 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Helgar lleva el *Hacha de Bronn*, una armadura de Gromril, un escudo y el *Yelmo de Helgar*.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable.

Hacha de Bronn: Esta hacha era la que empuñaba Bronn cuando mató a Thrund. Es un arma rúnica que tiene grabadas la Runa Magistral de la Destrucción (cada herida no salvada provoca 1d6 heridas) y la Runa de la Fuerza (+1 a la fuerza de Helgar).

Yelmo de Helgar: Este yelmo, que han llevado todas las Reinas del Clan Bronn, protege a su soberana de los efectos de la magia enemiga. Este amuleto tiene grabada la Runa de Salvaguarda.

Kadrin Melenarroja

El Clan Melenarroja puede trazar las raíces de su linaje hasta la época de las primeras crónicas enanas, y Kadrin Melenarroja es, sin duda, el más famoso de esta prestigiosa línea familiar. Se ganó el renombre de gran guerrero en la Batalla de las Tres Torres, pero fueron sus habilidades las que llamaron la atención de un Herrero Rúnico, que le tomó como aprendiz. Siglos después se convirtió en el Señor de las Runas de Karak-Varn, y ejerció como Señor de la Fortaleza, hasta que las Montañas del Fin del Mundo se vieron sacudidas por terremotos. Muchos de su clan murieron, Kadrin escapó a duras penas. Él y los escasos supervivientes buscaron refugio en Karaz-a-Karak, que adoptaron como nuevo hogar. Allí enseñaron a los demás Enanos el arte de la forja rúnica. Durante esta época Kadrin creó el Escudo de Piedra y su Martillo de Guerra. En -1185 del Calendario Imperial volvió a Karak-Varn, su antiguo hogar, en busca de las valiosas reliquias y artefactos familiares perdidos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kadrin Melenarroja	-	6	4	4	5	3	3	2	9
Yunque Rúnico	-	-	-	-	10	5	-	-	-
Guardián del Yunque	-	5	3	4	5	1	2	1	9

Opción: Puedes incluir a Kadrin como Comandante en un ejército de Enanos.

Coste: 410 puntos.

Tipo de unidad: Máquina de Guerra

Armas y equipo: Kadrin es un Señor de las Runas con el Martillo de los Eones, armadura de Gromril y el Escudo de Piedra. Utiliza un Yunque Rúnico con dos Guardianes del Yunque con arma de mano, escudo y armadura de Gromril.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, Yunque Rúnico, Indesmorralizable.

Martillo de los Eones. Lleva grabada una antigua runa familiar. Kadrin era el único enano que conocía el secreto. Este martillo lleva inscritas dos Runas de la Fuerza y una Runa de la Furia.

Escudo de Piedra. Está forjado con el gromril más puro de Karak-Varn. El propio Melenarroja forjó este escudo, grabando en él prodigiosas runas de protección arcana. Este escudo proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura y, además, tiene grabada la Runa de la Protección.

Kazador, Rey de Karak-Azul

Kazador es el anciano Rey de Karak Azul. Se trata de un Enano fornido e increíblemente fuerte, incluso en comparación con la norma habitual de los reyes Enanos. Se dice que una vez levantó un poni totalmente cargado de mineral que había tropezado y había caído quedando atrapado en una grieta. En sus años mozos repetía alegremente la proeza cuando se le desafiaba. Se dice que podía beber más que cualquier Enano del reino (y lo demostraba con frecuencia). Sus días de juventud estuvieron llenos de fiestas y lucha, de canciones obscenas y de humor áspero, y naturalmente de batallas. Montones de batallas, ya que los Orcos pronto empezaron a evitar por completo los territorios del feroz rey Enano. Gobernar sobre un reino rodeado por goblinoideos preocupaba poco a Kazador. De hecho le parecía perfecto, y se pasaba los meses de verano cazando Goblins en las montañas. Desgraciadamente, esos días pasaron hace mucho. En la actualidad, nada alegre ya a Kazador. Ya no tiene apetito y la comida nunca le satisface. La cerveza siempre es demasiado suave e incapaz de levantar su espíritu. Ya no caza Goblins en las montañas o ríe a grandes carcajadas por cualquier broma. Actualmente se sienta en la penumbra de la sala del trono de Karak Azul y medita. Sus amigos achacan su declinar al ataque Orco en que Gorfang, el Señor de la Guerra de Peñasco Negro, se infiltró en la fortaleza, saqueando y cometiendo actos de pillaje. Aunque los Orcos fueron rechazados tomaron a muchos cautivos, incluyendo a varios miembros de la familia de Kazador. Aunque Kazador sabe que su gente se está pudriendo en las mazmorras de Peñasco Negro, hasta ahora ha sido incapaz de rescatarlos o de vengar sus muertes (si es que están muertos).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kazador	3	7(8)	4	4	5	3	4	4	10

Opción: Puedes incluir al Rey Kazador como Comandante en un ejército de Enanos.

Coste: 270 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Martillo de Karak-Azul, Armadura del Rey de Karak-Azul, Cuerno de las Tormentas.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable.

Martillo de Karak-Azul. El gran Martillo de Karak Azul ha sido propiedad de la familia real de Azul desde los tiempos de Grungni, y sólo pueden empuñarlo los miembros del clan de Kazador. Este poderoso martillo a dos manos está forjado con Gromril, y tiene grabada una combinación de runas inusualmente mortífera. El martillo tiene la Runa Magistral de la Destrucción (heridas múltiples 1d6) y la Runa de Ataque (HA+1, ya incluido en el perfil).

Armadura del Rey de Karak-Azul. Esta armadura fue forjada en épocas pasadas y es usada por los Reyes de Karak Azul siempre que van a la guerra. Está forjada con el Gromril más puro. La armadura de Gromril lleva grabadas la Runa de Piedra (+1 a la tirada de salvación por armadura, dejándolo en 3+) y una Runa de la Resistencia (puede repetir las tiradas de salvación por armadura falladas).

Cuerno de las Tormentas. El Cuerno de las Tormentas está esculpido a base de un antiguo colmillo que fue traído del lejano Sur en el pasado por los Enanos. Ha sido usado en combate por los Señores de Azul desde que se fundó Karak Azul. El cuerno es un objeto mágico que lleva inscrita la Runa Magistral del Desaliento (el enemigo debe efectuar un chequeo de Liderazgo para cargar).



Khargrim el Chalado

Khargrim el Chalado fue un Enano Matador muy poderoso que buscó desesperadamente su propia muerte desde el principio de la Guerra de la Barba. Siempre se lanzaba al combate temerariamente y así luchó contra poderosos héroes elfos y mató a varios dragones, hasta que un día los Elfos lo hicieron prisionero y lo encerraron. Al pasar muchos años encadenado y al haberse negado la oportunidad de morir en la batalla, fue perdiendo poco a poco lo que le quedaba de cordura y se transformó en una descerebrada máquina de matar. Un día arrancó las cadenas que lo mantenían preso a la roca y causó estragos en el interior de la fortaleza élfica al despedazar a un sinnúmero de guerreros con sus cadenas antes de lograr escapar. Sus compañeros Matadores lo condujeron a la batalla durante el resto de la Guerra de la Barba, pero no consiguió nunca hallar la muerte. Cuando la guerra terminó, desapareció por las montañas, en dirección al Norte, y no se mencionó nunca más su nombre en los libros de Historia.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Khargrim el Chalado	3	6	3	4	5	2	4	3	10

Opción: Puedes incluir a Khargrim como Héroe en un ejército de Enanos.

Coste: 115 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Cadenas de Atadura.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, Matador, Indesmoralizable, Solitario, Contracarga, Odio a pielesverdes, Odio a Elfos.

Las Cadenas de Atadura. Estas fueron las cadenas que los Elfos emplearon para mantener prisionero a Khargrim y que se forjaron para que pudieran resistir la magia, de manera que ni la hechicería lograra romperlas. Las Cadenas de Atadura proporcionan a Khargrim resistencia a la magia (2). Además, las cadenas cuentan como Hachas de Matador.

Contracarga. Como resultado de su confinamiento, Khargrim se volvió aún más loco para el estándar de un Matador, y desde entonces no para de mover sus cadenas aún cuando el peligro se acerca. Durante el primer turno de cualquier combate cuerpo a cuerpo, Khargrim tiene la regla Siempre ataca primero.

Kragg el Gruñón, Señor de las Runas

Kragg es el Maestro de los Señores de las Runas de Karaz-a-Karak. Es el más viejo y, con diferencia, el mejor Herrero Rúnico viviente; se trata de un viejo Enano curtido, robusto y fuerte como el roble azotado por los elementos. Su gran barba blanca le llega hasta los pies. Sus enormes y prominentes cejas cubren unos ojos profundos como pozos, que sobresalen de entre unos rasgos tan crudamente tallados como un acantilado granítico. Su expresión es de eterna desaprobación y disgusto. Esto es bastante normal para un Enano de su edad, que ha visto tantos prodigios y que ha observado el inevitable declinar de los valores del respeto y la artesanía. De todos los reinos Enanos llegan Herreros Rúnicos para sentarse a sus pies y escuchar sus sabias palabras. Conoce muchos de los secretos de antaño, que hace tiempo han sido olvidados por los demás, y es un nexo viviente con épocas remotas legendarias. Kragg raramente sale de las Cámaras Subterráneas de Karaz. En el interior de las mayores profundidades de la ciudad tiene lo que virtualmente constituye su reino personal: una red de minas y forjas cerca de la base de la montaña, donde trabajan muchos Herreros Rúnicos en grandes proyectos supervisados por Kragg. Kragg está equipado con las mejores armas que un Herrero Rúnico pueda fabricar. Su enorme martillo, que forjó cuando era un joven Maestro de Herreros Rúnicos, cuenta con la runa secreta y oculta de Kragg. El viejo Enano es muy receloso de divulgar sus conocimientos y protege su reputación, y hasta ahora no ha compartido el secreto de su runa especial con ninguno de sus aprendices, por lo que sólo puede emplearla él. Quizás el maestro la enseñará un día a su sucesor, pero hasta ahora no ha encontrado a un Herrero Rúnico lo suficientemente bueno como para heredar sus conocimientos.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kragg el Gruñón	3	6	4	4	5	3	3	2	9

Opción: Puedes incluir a Kragg como Comandante en un ejército de Enanos.

Coste: 195 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Martillo de Kragg, Armadura de Kragg, Bastón Rúnico de Kragg.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, Señor de las Runas.

Martillo de Kragg. Este martillo será el mayor legado del viejo Herrero Rúnico a los reinos Enanos cuando la transmita a alguien, si llega a hacerlo. Kragg diseñó este martillo para ayudarse al forjar. La runa calienta el martillo hasta que está al rojo vivo y entonces transfiere calor a todo lo que toca. El martillo está tan caliente que los enemigos a los que afecta el fuego son afectados por el martillo como si éste estuviera realmente ardiendo. Arma de mano. Este martillo rúnico lleva la Runa de la Furia y una Runa del Poder. Ataques flamígeros.

Armadura de Kragg. A lo largo de los años, el Señor de las Runas ha trabajado mucho y muy fondo en su armadura de Gromril, convirtiendo cada componente individual en una perfecta obra de arte. La armadura lleva la Runa Magistral de Gromril y una Runa de la Protección.

Bastón Rúnico de Kragg. Este antiguo bastón de roble está adornado con el cráneo de un minotauro que Kragg mató cuando era un joven de sólo cien inviernos. El cráneo ha sido revestido de cobre para que se conserve. Este bastón lleva inscrita la Runa de la Camaradería, la Runa Ígnea y una Runa Rompehechizos.

Krudd, el Loco del Pico

Krudd es pariente lejano de Drong, y un conocido agitador de masas. Finalmente ha aprovechado la oportunidad de dirigir una revolución contra la Reina Helgar y el colonialismo de los Elfos. Krudd considera que las minas deberían estar controladas por Drong, ya que éste defiende los valores tradicionales Enanos. Krudd es orgulloso y valiente, y está equipado con un gigantesco pico.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Krudd	3	6	4	4	5	2	4	3	9

Opción: Puedes incluir a Krudd como Héroe en un ejército de Enanos.

Coste: 135 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Pico de Krudd, Armadura de Gromril.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, Orgullo de Krudd, Capitán Minero.

Pico de Krudd. Krudd empuña su gigantesco pico con ambas manos. Este pico tiene inscrita la Runa Magistral de la Rapidez y una Runa de la Fuerza.

Orgullo de Krudd. Krudd es orgulloso y arrogante, y siempre está dispuesto a demostrar que es el mejor líder de la rebelión. Sabe que tiene que infundir valor en los otros rebeldes predicando con el ejemplo. Esto, sumado a la borrachera, le ha convertido en temerario y jactancioso. Krudd siempre aceptará los desafíos.

Capitán Minero. Krudd es un experto minero. Krudd siempre tiene que desplegar dentro de una unidad de Mineros (y no puede ser el General a no ser que sea el único personaje del ejército).

Skag el Sigiloso

Skag es uno de los lugartenientes de Drong, especialmente famoso por su habilidad para encontrar el camino hacia o desde absolutamente cualquier sitio y en cualquier situación. La mayor parte del tiempo invierte su talento saqueando tumbas o yendo en busca de tesoros perdidos. Antes de unirse a las tropas de Drong, Skag era un famoso mercenario, y una vez perdió un ojo en una batalla contra Orcos. Después de eso, pasó mucho tiempo a bordo de barcos Enanos en expediciones a lejanas colonias Enanas, antes de llegar a la fortaleza de Kazad Thrund.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skag el Sigiloso	3	6	4	4	5	2	3	3	9

Opción: Puedes incluir a Skag el Sigiloso como Héroe en un ejército de Enanos.

Coste: 119 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Hacha a dos manos, Armadura de Gromril, Yelmo de Skag.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, Sigiloso.

Yelmo de Skag. Se dice que este yelmo ayuda a su portador en casos desesperados. El Yelmo es un objeto con dos Runas de la Suerte.

Sigiloso. Skag es famoso por sus astutos planes. Siempre tiene un as en la manga. Skag puede desplegar dentro de una unidad de Montaraces o Mineros, de la misma forma que un personaje Enano con una Runa de la Camaradería.

Skeggi Threkkson

Skeggi es uno de los oficiales más antiguos y de más confianza de Bugman. Muchos años mayor que el maestro cervecero, Skeggi es un veterano de muchas batallas, puesto que incluso llegó a conocer a Zamnil, el padre de Bugman. Igual que Bugman, Skeggi se cambió de nombre cuando se asentó en el Imperio. Durante mucho tiempo se dedicó a viajar como mercenario y a comerciar y, a consecuencia de sus actividades, tuvo que cambiar de nombre en varias ocasiones. Con el tiempo se ha sabido que ha utilizado entre otros los nombres de "El viejo Tom Thyksson" y "Jjorg Ruddle". En la actualidad, Skeggi es demasiado viejo y cascarrabias para preocuparse de tales asuntos y ha adoptado su verdadera herencia enana para convertirse una vez más en Skeggi Threkkson. Skeggi perdió un ojo luchando contra los Orcos durante la migración del clan enano a las Montañas Espinazo de Dragón, aunque con esta pérdida no se ha visto resentida su precisión legendaria con la ballesta; este venerable enano es capaz de acertar a un Goblin a más de mil pasos de distancia.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skeggi Threkkson	3	6	4	4	5	2	3	3	9

Opción: Puedes incluir a Skeggi como Héroe en un ejército de Enanos.

Coste: 130 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Ballesta, Talabosques, Armadura de Gromril.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, Ojo de Lince.

Talabosques. El hacha rúnica de Skeggi es una herencia que se ha transmitido durante generaciones de la familia Threkkson. Su borde se mantiene tan afilado como el primer día. Hacha con la Runa de la Furia, Runa de la Agilidad y Runa de la Fuerza.

Ojo de Lince. Skeggi es increíblemente certero, a pesar de su lesión. Durante muchos años ha estado cazando en los bosques que rodean el asentamiento del Espinazo de Dragón. Skeggi tiene un +1 a las tiradas para impactar con su ballesta.

Ungrim Puñohierro, Rey de Karak-Kadrin

Hace muchos años, el cinco veces tatarabuelo de Ungrim, el Rey Baragor, sufrió una terrible pérdida que lo condujo a hacer el juramento de los matadores. Aquello que motivó esta repentina y drástica decisión no está contenido en el Libro de los Agravios de Karak-Kadrin ni en los Archivos Reales, ni siquiera en el Libro de los Días de la fortaleza. Existe la suposición de que la causa fue la muerte de su hija en las garras del gran dragón Skaladrak mientras se dirigía a Karaz-a-Karak para casarse con el hijo del Gran Rey. Fuera como fuera, Baragor se convirtió en el primer Rey Matador de Karak-Kadrin.

Atrapado entre dos juramentos contradictorios, el juramento como matador de buscar una muerte gloriosa y el que hizo como rey de proteger y cuidar a su gente, Baragor era incapaz de cumplir ambos adecuadamente. Al final, el sentido común de los Enanos prevaleció y Baragor encontró una forma de cumplir, hasta cierto punto, ambos juramentos. Fundó el Santuario de Grimnir, el Santuario de los Matadores de Karak-Kadrin; y mediante generosas aportaciones y donaciones para el culto estableció un refugio para los matadores de todos los reinos enanos. Poco después, Karak-Kadrin ya era conocida como el hogar del Culto de los Matadores, que hasta ese momento formaban un disperso grupo de individuos que vagaban por las montañas.

Aunque Baragor no podía cumplir su propio juramento mientras su gente le necesitara, podía ayudar a otros a lograrlo. Esto incrementó su honor y acabó siendo considerado por todos un Enano sabio y razonable. Baragor murió en el derrumbe de un túnel, en las profundidades de Karak-Kadrin, sin poder cumplir su voto de matador. Su hijo Dargo heredó no solo el reino, sino también el juramento de su padre, convirtiéndose así en el segundo de la línea de Reyes Matadores. Su descendiente actual es el Rey Ungrim Puñohierro, el actual Rey Matador de Karak-Kadrin.

Ungrim soporta la carga del juramento de su antepasado. Su propio nombre, Ungrim, significa 'ligado por la promesa' o 'rompedor de promesas' y es el recordatorio de su doble responsabilidad. Al igual que Baragor antes que él, posee un gran sentido común, un brazo fuerte y una lealtad total hacia la raza enana. Es un gran guerrero y se dice de él que es el mejor de entre todos los generales enanos y



un líder sin parangón. Fue él, acompañado del ejército de Enanos de Karak-Kadrin, quien derrotó y capturó al kaudillo orco Gnashrak en la Batalla del Barranco de la Pierna Rota. En esta batalla se conjuró el peligro que pesaba sobre Karaz-a-Karak y se salvó el reino del Gran Rey de los Enanos. Ungrim se ganó aquel día la eterna gratitud de su pueblo.

Ungrim ciñe en su cabeza la Corona de los Matadores. En la parte superior de este casco hay una brillante cresta naranja hecha con pelo de matadores. La barba del rey también es de color anaranjado muy vivo, teñida siguiendo la tradición de los matadores, y cuidadosamente anillada con sortijas de oro y cintas de colores brillantes. Su apariencia está a caballo entre la de un rey y la de un matador.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ungrim Puñohierro	3	7	3	4	5(7)	3	5	4	10

Opción: Puedes incluir a Ungrim como Comandante en un ejército de Enanos.

Coste: 350 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Hacha de Dargo, Corona de los Matadores, Capa de Dragón.

Reglas Especiales: Agravio Ancestral, Firmeza, Avance Imparable, Matador, Indesmoralizable, Rey de los Matadores.

Hacha de Dargo. Ungrim va armado con una poderosa y gigantesca hacha a dos manos y en el hacha se han grabado runas mortíferas. Esta es el Hacha de Dargo, reforjada a partir de la propia hacha de Baragor y con el juramento de los matadores inscrito en khazalid. Se trata de un arma que requiere ambas manos con la Runa Magistral de la Destrucción y la Runa del Poder.

Corona de los Matadores. Se trata de un pesado casco con cuernos y tocado por una corona de oro. La Corona de Ungrim tiene dos Runas Magistrales Adamantinas (¡otorgándole Resistencia 7!) y la Runa de la Salvación.

Capa de Dragón. Cuando Ungrim ayudó al pueblo de Karaz-a-Karak, el Gran Rey Thorgrim Custodio de los Agravios concedió a Ungrim una poderosa reliquia en pago por sus heroicas hazañas. Esta reliquia era la capa confeccionada con la piel del legendario dragón Fyrskar por el herrero rúnico Heganbor para el Gran Rey Finn Soursowl. Ungrim posee una tirada de salvación por armadura (piel escamosa) de 3+ contra proyectiles, además de inmunidad a ataques flamígeros.

Rey de los Matadores. Ungrim es a la vez Rey y Matador, por lo que en su reino lo más habitual es que los Enanos se hagan Matadores, como una obligación para con su reino. Ungrim DEBE ser el General del ejército. Las unidades de Matadores se consideran unidades básicas, y los personajes Matadores (Matademonios, Matadragones) se pueden unir a dichas unidades. El ejército NO puede tener nada que use pólvora o vapor (pistolas, arcabuces enanos, cañón, taladro de vapor, cargas explosivas, cañón órgano, cañón lanzallamas, girocóptero, etc.)

Aekold Helbrass

Aekold Helbrass, Paladín de Tzeentch, tiene el más extraño de los Regalos, el Regalo del Caos conocido como Aliento de Vida. Por allí donde pase Aekold, la hierba verdea y los prados se cubren de flores. Cuando camina por las arenas del desierto, o sobre rocas pétreas, la vida florece por doquier a su paso. Los seres vivos que toca crecen con renovado brío y vigor. La madera muerta de puertas y bastones echa raíces en cuanto Aekold la toca. Las criaturas agonizantes recobran la salud sólo con su toque; tan grande es el poder del Aliento de Vida. Su poder es tan indiscriminado como poderoso. Al avanzar, Aekold deja tras de sí una estela de vida nueva, y todo lo que toca queda afectado por su poder. Aunque dar la vida es el regalo de Aekold, él mata a sus oponentes sin la menor piedad o consideración por sus vidas, pues sabe que toda vida no es más que una danza cambiante sin final, dictada por Tzeentch, el Señor del Destino.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Aekold	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Inclusión: Puedes incluir a Aekold Helbrass como héroe en un ejército de Guerreros del Caos.

Coste: 240 puntos.

Tipo de unidad: Infantería.

Equipo: Armadura del Caos, Espada del Viento.

Magia: Aekold es un mago de nivel 1 que usa el Saber de Tzeentch.

Reglas Especiales: La voluntad del Caos, El Ojo de los Dioses, Siempre ataca primero, Aliento de Vida. Marca de Tzeentch (salvación especial de 6+).

La Espada de Aekold. La Gran Espada del Viento es la espada a dos manos de Aekold, una espada que le fue concedida por su amo Tzeentch. Como todos los favores concedidos por El Que Transforma Las Cosas, es un arma errática e impredecible. Requiere ambas manos, proporciona un +2 a la fuerza de Aekold. Además, Aekold puede lanzar la Espada durante la fase de disparo: se considera un arma arrojada que vuelve a su mano. No obstante, si se obtiene un 1 en la tirada para disparar la espada, ésta golpea a una miniatura de la unidad de Aekold (distribuida de forma aleatoria como si fueran proyectiles).

Aliento de Vida. El Aliento de Vida es uno de los misteriosos y extraños regalos que Tzeentch ha concedido a su seguidor favorito. Todas las miniaturas en contacto peana con peana (amigas o enemigas) con Aekold obtienen la regla especial Regeneración, incluido él mismo. Además, si Aekold tiene una única herida al inicio de su turno, pasa a tener dos heridas.

Arbaal el Invencible

De todos los héroes guerreros de Khorne, el Dios de la Sangre, pocos son tan devotos a su sediento amo como Arbaal. Miles de víctimas han sentido el filo de su hacha en su cuello y ahora sus blancos cráneos yacen a los pies de Khorne. En la ciudad de Praag, en las tierras del Norte, Arbaal encabezó el asalto de un centenar de demonios contra sus murallas. Fue Arbaal quien finalmente rompió las puertas de la ciudad y terminó el sitio. Las leyendas dicen que Arbaal ese día mató a mil guerreros. Arbaal es el favorito de su amo y su más ferviente servidor. Khorne le ha recompensado con el hacha Destructor, una Recompensa que es exclusiva de éste Paladín de Khorne. Solamente un guerrero puede tener el poder de Destructor. Si su paladín es derrotado, el furioso ojo de Khorne convertirá a su guerrero en un inmundo Engendro del Caos, ya que solamente los vencedores merecen servir a Khorne.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arbaal	4	8	3	5	5	3	7	5	9
Gran Mastín de Khorne	8	5	0	5	4	2	4	3	7

Inclusión: Puedes incluir a Arbaal el Invencible, Destructor de Khorne, como comandante en un ejército de Guerreros del Caos.

Coste: 350 puntos

Tipo de unidad: Infantería, montada en bestia monstruosa.

Equipo: Armadura del Caos, Destructor de Khorne.

Reglas Especiales: La voluntad del Caos, El Ojo de los Dioses, Marca de Khorne (Furia Asesina; sólo Arbaal). Resistencia a la Magia (3). Arbaal debe lanzar y aceptar desafíos siempre que le sea posible.

Montura. Arbaal va montado en un Gran Mastín de Khorne. A diferencia de los Mastines, el Gran Mastín no está sujeto a la regla Inestable, aunque sigue siendo un Demonio y le afectarán todas las reglas que afecten a Demonios, incluidas inmune a psicología, miedo, aura demoníaca (tirada de salvación especial de 5+) y ataques mágicos. Tan fuerte es el Aura Demoníaca del Gran Mastín de Khorne, que Arbaal se beneficiará también de ella mientras esté encima.

Destructor de Khorne. Esta hacha es el regalo que Khorne, el dios de la Guerra, concede a sus Paladines preferidos. Esta recompensa convierte a Arbaal en un huracán de muerte y destrucción. En vez de 5 ataques, Arbaal posee 2d3+1 ataques (que, junto al ataque extra por Furia Asesina le proporciona 2d3+2 ataques). Efectúa esta tirada al principio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Además, mientras Arbaal tenga la Destructor de Khorne, nunca perderá la Furia Asesina.

Egrimm Van Horstmann

Cuando Egrimm van Horstmann fue ordenado Gran Magistrado de la Orden Luminosa, fue aclamado como el hechicero más joven y más capacitado que nunca hubiera gobernado la orden mágica. Mientras se arrodillaba para jurar su obediencia al Emperador, nadie podía pensar que su lealtad ya había sido entregada a otro señor mucho más lejano y siniestro.

Como Cantor Aprendiz de los rituales de los Hechiceros de la Orden Luminosa, sirvió bajo las órdenes del Maestro Cantor Alric, el Salvador de Apesto, el cual le enseñó muchos de los secretos arcanos de la Orden. Pero a lo largo de todo el tiempo que sirvió en la Orden Luminosa, Horstmann seguía rezando a los Dioses del Caos, implorando el poder necesario para derrotar a sus compañeros. Su promoción dentro de la orden fue rápida; de día estudiaba la Magia Luminosa y por la noche estudiaba antiguos manuscritos que contenían conocimientos sobre los Dioses del Caos. Los demonios de Tzeentch susurraban secretos eternos en su mente dormida, y los malignos poderes de Egrimm fueron fortaleciéndose.

El Gran Magistrado incrementó su maldad en la oscuridad durante tres años. Las semillas de la corrupción penetraron en el corazón de los Acólitos de la Orden Luminosa. Los rituales fueron modificados sutilmente, y sus poderes fueron redirigidos. Bajo el Colegio, Egrimm trabajaba en las bóvedas selladas, destruyendo una a una sus cerraduras mágicas para descubrir los secretos prohibidos que contenían. Es imposible valorar los daños provocados, o los horrores liberados en el mundo por el Gran Magistrado antes de que su maldad fuera descubierta por los Inquisidores de Sigmar y el Gran Teogonista Volkmar.

La búsqueda y el descubrimiento de esta fuente de corrupción constituiría un relato largo y horripilante por sí solo. Al final, el Gran Magistrado liberó al dragón Baudross de su prisión eterna bajo la Pirámide de la Luz, y levantó el vuelo montado sobre el alado y bicéfalo Dragón del Caos, dirigiéndose hacia los Desiertos del Caos.

Con sus corruptos acólitos, Egrimm formó la Cábala, quizá la más poderosa de todas las Hordas de Tzeentch. Estos siniestros hechiceros-guerreros de Tzeentch veneran a Egrimm van Horstmann como su señor. Egrimm no ansía otra cosa que el

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Egrimm Van Horstmann	4	5	3	4	4	3	5	3	8
Baudros	6	6	0	6	6	6	3	6	8

Inclusión: Puedes incluir a Egrimm van Horstmann como comandante en un ejército de Guerreros del Caos.

Coste: 415 puntos por Egrimm + 360 por Baudros (775 en total).

Tipo de unidad: Infantería, montado en monstruo.

Equipo: Armadura del Caos, Arma de mano, *Espada Rúnica del Caos*, *Cráneo de Katam*, *Familiar Guerrero*. Tal es el poder de Egrimm que puede usar dos Objetos Arcanos a la vez.

Magia: Egrimm es un hechicero de nivel 4 que usa el Saber de Tzeentch.

Reglas Especiales: La voluntad del Caos, El Ojo de los Dioses. Egrimm tiene la Marca de Tzeentch (tirada de salvación especial de 6+, y +1 a las tiradas para lanzar hechizos).

Montura. Egrimm va montado en Baudros, un enorme Dragón del Caos. Como todos los Dragones del Caos, Baudros vuela, es un objetivo grande, causa terror, posee piel escamosa (3+) y puede efectuar dos ataques de aliento por partida (uno de F4, otro de F2 con -3 a la tirada de salvación por armadura).

Espada Rúnica del Caos. Esta maligna espada fue forjada con gromril negro por el Herrero Rúnico Grugni Corazón de Hierro, un adorador secreto de los Dioses del Caos. Egrimm gana +1 HA, +1 F, +1 A.

Cráneo de Katam. El cráneo pulido del demonólogo Katam susurra constantemente siniestras palabras de poder en las mentes de los que se hallan cerca de él. Egrimm y cualquier hechicero (amigo o enemigo) a 3" o menos de él sumarán un +1 a las tiradas para lanzar hechizos.

Familiar Guerrero. Un rapidísimo familiar, que usualmente tiene forma de Guerrero del Caos en miniatura o de un pequeño monstruo, acompaña a su amo y lucha para protegerlo. Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo, antes de resolver ningún ataque, el familiar puede infligir un impacto de F5 a una única miniatura en contacto peana con peana con Egrimm (o Baudros).

dominio del mundo. Es un gran conspirador, sólo inferior a su Amo Tzeentch. Sus acólitos están por todas partes, y muchos de los secretos, sectas y cultos del Viejo Mundo están controlados por Horstmann. Este tipo de tramas y conspiraciones satisfacen en gran medida a Tzeentch, que ha recompensado generosamente a van Horstmann, convirtiéndolo en su servidor favorito.

En el límite de las Colinas Aullantes se alzan las argénteas Torres de la Cábala. Allí los hechiceros de Tzeentch estudian la sabiduría arcana y los augurios, intentando predecir el momento en que la Tormenta del Caos volverá a levantarse, y cómo someterla a su voluntad. Los Hechiceros de la Cábala no hablan, en vez de ello se comunican por medio de la telepatía, incluso a través de las grandes distancias. De este modo nadie tendrá conocimiento de sus planes.

Los Guerreros del Caos de la Cábala reciben el nombre de los Siervos, pues son esclavos voluntarios de Van Horstmann. Tras unirse a la Cábala, un guerrero o un hechicero ha de jurar una lealtad sin límites al amo de la Cábala y a su señor Tzeentch. Tras ello es marcado en la frente con el

símbolo de Tzeentch, de forma que nunca pueda rebelarse contra la voluntad de sus amos. A cambio, será iniciado en los secretos de la Cábala.

La armadura de la Cábala es arcaica y ceremonial hasta el punto de estar impracticablemente cubierta de una masa de talismanes y sellos de advertencia. Sus armas muchas veces son mágicas, fabricadas por los hechiceros de la Cábala. En combate, sus espadas emiten un fulgor fantasmal que es amenazador y a la vez fascinante. La Cábala es un terrible enemigo: sus guerreros combaten en perfecta sincronía, guiados por el demente genio de sus hechiceros. Sus planes de batalla son infinitamente complejos y muchas veces parecen contradictorios, pero siempre resultan victoriosos. Sus adversarios sienten que forman parte de una obra en que sus papeles están predestinados, e intentar resistirse es como debatirse contra cadenas invisibles. El símbolo de la Cábala es el Ojo Fulminante de Tzeentch en una mano abierta. Su estandarte porta su símbolo, y es fuente de orgullo para ellos el que nunca haya sido capturado. Se dice que el que mire al interior del Ojo Fulminante envejecerá y se convertirá inmediatamente en polvo.



Harry el Martillo



El favor de los dioses dio fuerzas a Harry mientras luchaba; su martillo se elevó y cayó con monótona destrucción, machacando cráneos y cajas torácicas y convirtiéndolas en polvo. Los seguidores de Harald siguieron a su líder y formaron la punta de una cuña dirigida hacia los guerreros esqueletos. Después de un día y una noche de combate, al amanecer del día siguiente los No Muertos habían sido destruidos, y las pilas de huesos se amontonaban a un lado del camino seguido por los Guerreros del Caos.

Desde aquél día, Harald ha sentido un odio especial por los No Muertos. Y tanta es la determinación y eficiencia de Harry matando No Muertos que incluso sus espíritus atontados los temen; Harald es una fuerza elemental que hace retroceder a los No Muertos con su voluntad de hierro. Los muertos no descansan fácilmente en los Desiertos del Caos, y a Harald no le faltan los enemigos sobre los que descargar su ira.

En los relatos de los Norse y los Kurgan, existe una leyenda que trata de los mayores hechos de armas jamás vistos en las tierras del Norte. Narra la historia del gran guerrero Harald Martillo de Tormenta, conocido cariñosamente entre sus seguidores como Harry el Martillo.

Harald fue famoso por matar al demonio Rompecrismas durante la batalla de Khorsvold, cercenando la cabeza del príncipe demonio con tan solo un golpe de su martillo. Un día frío de invierno, mientras lideraba su partida por los Desiertos del Caos, Harry alcanzó el afloramiento de una ruina antigua que sobresalía en la nieve. Tras investigarlo, localizó una puerta antigua que conducía a un oscuro túnel. Pensando que en su interior podría haber un tesoro, Harald y sus guerreros descendieron a las bóvedas desmoronadas.

Su intrusión despertó un secreto que llevaba largo tiempo oculto bajo la nieve. Los guerreros antiguos habían jurado proteger los secretos de la ciudad funeraria hasta que despertaran de su sueño eterno; con sus armas oxidadas, dedos de hueso y unos ojos que brillaban con el fulgor de la brujería se lanzaron sobre los hombres del Norte.

Tambaleándose desde las profundidades, Harald y sus hombres quedaron horrorizados al comprobar cómo los esqueletos salían en su persecución. Las ruinas ahora resplandecían con el poder y la nieve derretida revelaba el contorno de

piedras prohibidas que ardían con la energía mágica. La partida del Caos se halló en medio de un gran asentamiento construido en el amanecer de los tiempos. Sabiendo que tenía que luchar para salir de allí con vida, Harald decidió enfrentarse a la legión que avanzaba en pos de él.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Harry el Martillo	4	8	3	5	5	3	7	5	9

Inclusión: Puedes incluir a Harry el Martillo como Comandante en un ejército de Guerreros del Caos. Ocupa una peana de 50x50mm.

Coste: 390 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Equipo: Armadura del Caos, Martillo de Harry.

Reglas Especiales: La voluntad del Caos, El Ojo de los Dioses, Indesmorizable, Odio (No Muertos), Golpe Letal (sólo contra No Muertos). Además, la unidad donde esté Harry también será Indesmorizable y tendrá Odio (No Muertos). Maldición de los Muertos.

Martillo de Harry. El Martillo de Harry ha sido bendecido por los dioses para que aniquile las almas de aquellos a los que ataca, y es lo bastante poderosa para mandar de vuelta a los espíritus de los No Muertos levantados de sus tumbas. No permite tiradas de salvación por armadura. Heridas múltiples (1d6). Además, su portador puede repetir las tiradas para herir contra miniaturas con la regla Inestable (Demonios, No Muertos, Espíritus del Bosque...).

Maldición de los Muertos. Tan fuerte es el aura del Caos que rodea a Harry que incluso los muertos temen enfrentarse a él. En algún lugar de los vestigios de sus almas, una chispa de conciencia despierta a la vida tras contemplar a Harry y también el recuerdo de sus muertes... Harry causa Miedo y Terror a las miniaturas No Muertas. Esto es una excepción a las reglas de No Muertos: cuando se enfrenten a Harry, trata todas las miniaturas de No Muertos como si no causarían miedo ni terror ni fueran inmunes a psicología cuando combatan con Harry (o la unidad en la que esté) o reciban una carga de Harry (o la unidad donde esté).

No Muertos. En las reglas referentes a Harry, se entiende por No Muertos tanto los Condes Vampiro como los Reyes Funerarios de Khemri, así como el resto de unidades No Muertas que pueda haber en otros ejércitos (p.e. la Compañía Maldita)

Mordrek el Condenado

¿Existirá alguien que recuerde cómo llegó el Conde Mordrek el Condenado a su terrible destino? ¿Habrá alguien entre los sabios del Viejo Mundo que recuerde a qué siniestro Dios sirvió? Si existe tal hombre, guarda celosamente sus conocimientos. Se cree que los Dioses recompensaron al Conde Mordrek con el regalo de la Condenación Eterna. Mordrek recorre el mundo a merced de la voluntad de los Dioses del Caos, sin morir jamás, pero tampoco ascendiendo nunca al Reino del Caos. Ha muerto en muchas ocasiones y cada vez ha resucitado para volver a servir a los Dioses del Caos. Ha tenido que sufrir la experiencia de muchas muertes, y ha sobrevivido durante muchas generaciones.

La maldición que padece el Conde Mordrek es sufrir cambios continuamente, así como vivir eternamente. En el interior de su Armadura del Caos su cuerpo se retuerce de dolor por las constantes mutaciones que sufre. Sólo los Dioses del Caos saben por qué han determinado este cruel destino para su sirviente, y sus razones no son algo que los mortales puedan comprender. É l mata en nombre de los Dioses Oscuros, con la vana esperanza de que un día

pueda liberarse de su maldición y alcanzar el pacífico descanso de la muerte. Envidia a aquellos que mueren bajo su espada o son convertidos en

Engendros, puesto que ellos gozan del olvido que él ansía.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Conde Mordrek	4	*	3	*	*	3	7	*	*
Corcel del Caos	4	3	0	4	3	1	3	1	5

Inclusión: Puedes incluir al conde Mordrek el Condenado, como comandante en un ejército de Guerreros del Caos.

Coste: 350 puntos

Tipo de unidad: Infantería, montada en bestia monstruosa.

Equipo: Armadura del Caos, Espada de la Transformación, Escudo Rúnico del Caos.

Reglas Especiales: La voluntad del Caos, El Ojo de los Dioses, Condenación eterna.

Montura: Mordrek va montado en un Corcel del Caos con barda.

Espada de la Transformación. La Espada de la Transformación tiene el poder de reducir sus víctimas a montones de carne sin mente. +1 a la Fuerza. Además, por cada herida no salvada causada por esta arma a un personaje o Monstruo enemigo, éste deberá hacer un chequeo de Resistencia. Si no lo supera, la víctima se convertirá en un repulsivo engendro del Caos y deberá retirarse del juego; todas las miniaturas enemigas en contacto con la víctima sufrirán un impacto de F4, pues los tentáculos del engendro les golpearán (las heridas no salvadas deben contabilizarse para la resolución del combate).

Escudo Rúnico del Caos. Este escudo fue creado por amargados señores de la forja enanos del Caos como defensa contra las armas rúnicas de los hijos de Grungni. Escudo. Niega el poder de cualquier arma mágica o rúnica que posean las miniaturas en contacto peana con peana con el portador (se consideran armas ordinarias de su mismo tipo).

Condenación Eterna. Bajo su Armadura del Caos, la forma física del Conde Mordrek cambia constantemente, arruinada por las terribles mutaciones causadas por el poder del Caos. Tras el despliegue, antes del primer turno, debes generar de forma aleatoria los siguientes atributos de Mordrek: HA = 4 + 1d6. F = 3 + 1d3. R = 3 + 1d3. A = 1 + 1d6.



Valnir el Segador

Hace unos doscientos años, el nombre de Valnir el Segador era temido a lo largo y ancho de las tierras de Kislev y el Imperio. Como gran guerrero de la Tribu del Cuervo tomó el camino entre las Montañas del Crepúsculo en dirección al Reino del Caos y se convirtió en un Guerrero del Caos, y posteriormente, con el paso del tiempo, en un temido y poderoso Paladín del Caos.

El Señor Nurgle lo convirtió en el Segador, el recolector de almas cuya misión era matar en nombre del Dios de la Pestilencia. Concedió a Valnir un arma demoníaca de gran potencia, un flagelo que podía arrancar las almas tan fácilmente como las vidas. Grande fue el número de inocentes cuyas almas cosechó Valnir el Segador.

Cuando llegó la Gran Guerra contra el Caos, Valnir respondió a la llamada a las armas como muchos otros Paladines del Caos. Combatió para su dios en el asedio de Praag y en la titánica batalla de las Puertas de Kislev. En el apocalíptico combate final cargó contra Alexis, el Zar de Kislev, pero fue derribado, mortalmente herido. De alguna forma consiguió abandonar a rastras el campo de batalla.

Sus seguidores llevaron su cuerpo hasta las tierras de los Bárbaros ya que ese era su último deseo. Los Bárbaros de la Tribu del Cuervo construyeron un gran trono de piedra desde donde Valnir pudiera vigilar sus tierras ancestrales. Así permaneció durante más de doscientos años. Pero la misión de Valnir todavía no había finalizado. Con el paso de los años el viento negro procedente del Reino del Caos empezó a soplar con más fuerza, y un día su descompuesto esqueleto se levantó una vez más. Valnir se alzó una vez más, ni vivo ni muerto, sino como una criatura demoníaca alimentada por el poder de Nurgle, el Dios de la Podredumbre. Su alma había regresado a su cadáver. Valnir el Segador volvía a caminar sobre la tierra. Los Guerreros de la Tribu del Cuervo cayeron de rodillas en cuanto le vieron,

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Valnir	4	7	3	5	4	2	6	4	8

Inclusión: Puedes incluir a Valnir el Segador como Héroe en un ejército de Guerreros del Caos.

Coste: 240 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Equipo: Armadura del Caos, Cosechador de Almas.

Reglas Especiales: La voluntad del Caos, El Ojo de los Dioses. Marca de Nurgle, Inmune a Psicología, Odio, Regeneración.

Cosechador de Almas. El Cosechador de Almas es un enorme flageo oxidado cargado con el corpulento poder de Nurgle. Sus golpes no sólo matan sino que además consumen las almas de sus víctimas. Gran parte de esta energía robada es transmitida a Nurgle, pero también refuerza a Valnir, volviéndolo más fuerte y más rápido en su misión de cosechar almas. Se trata de un arma a dos manos. Además, cuando Valnir cause una baja, puede lanzar 1d6; si se obtiene un 6, puede sumar un +1 a un atributo (HA, F o A); no puede sumar más de 1 en cada atributo a lo largo de la partida.

y lo veneraron como un semidiós. Para ellos era la prueba viviente de que el Señor de la Pestilencia estaba con ellos.

Allí por donde pasa Valnir, la plaga y la podredumbre lo acompañan. Pozos y fuentes se secan, y los ríos y torrentes se estancan. Los animales cogen la rabia y los hombres enferman y mueren. Muchas veces Valnir ha

ganado una batalla antes de que empezara, destrozando con sus fanáticos Bárbaros ejércitos formados por hombres enfermos, debilitados por el Aliento de Nurgle. Las tierras del Imperio y Kislev tendrán que pagar mil veces por la muerte de Valnir.

Sólo Valnir y Nurgle saben cuántas almas se tendrán que segar antes de que pueda volver a descansar. Con el paso del tiempo Valnir ha llegado a odiar a todos los seres vivos porque se aferran insistentemente a las almas en vez de rendirlas sin más a su amo Nurgle. Su carne está completamente corrompida. Su Armadura del Caos está hecha pedazo. Los gusanos se retuercen en las cuencas de sus ojos. Sus entrañas rezuman entre los huecos de su armadura. Pero una terrible fuerza subyace en su armazón esquelético. Su puño es como el hierro, y ningún enemigo alcanzado por su terrible flagelo logra recuperarse jamás. Cuanto más mata, mayor es su vitalidad. Su cuerpo ha sido destruido muchas veces, y pese a ello siempre ha vuelto a levantarse, incluso con mayores ansias de matar y dejar un rastro de cadáveres putrefactos vacíos de esencia, mientras envía sus almas al reino de Nurgle.



Vardek Crom, Heraldo de Archaón

Archaón no solo cuenta con su potencial militar y el poder del Caos para destruir al Imperio. Al haber sido un caballero de gran reputación y un comandante y estratega altamente respetado entre los de su orden, Archaón no ha perdido ni un ápice de sus conocimientos sobre tácticas y de su astucia premeditada. A pesar de que el ejército que ha reunido es inmensamente grande, no es más que una pequeña parte del total de las hordas del Norte. Archaón sabe que, si el Imperio se une en su contra y los Enanos y los Elfos apoyan al Emperador como ya hicieron durante la Gran Guerra contra el Caos, nunca podría ver cumplidas sus ansias de destrucción. Para evitar que sus planes sean frustrados, ha enviado a su autoproclamado heraldo, Vardek Crom, conocido como el Conquistador, a dirigir su horda kurgan por las Tierras Oscuras.

Este poderoso ejército ha combatido contra las masas de Orcos de Grimgor Piel'ierro y ha sobrevivido, ha atravesado las salvajes estepas de las Tierras Oscuras y se ha abierto paso por las Montañas del Fin del Mundo luchando por el Paso de los Picos. Su líder, Crom el Conquistador, trató una vez de retar en combate a Archaón, pero, al ver la Espada Matarreyes, se inclinó ante él en señal de respeto al Gran Elegido. El caudillo de los kul renunció a todas sus posesiones materiales y a su rango y acompañó a Archaón en su búsqueda del resto de los Tesoros. Mientras Archaón se embarcaba en la búsqueda de la Corona de la Dominación, Crom regresó a su tierra natal y venció a todos los líderes de las tribus uno por uno para unificar a los pueblos kurgan bajo el mismo estandarte y liderarlos contra el Imperio.

Su ofensiva desde el Este ha puesto en peligro Stirland, Ostermark y Averland, así como el reino halfling de La Asamblea. Su presencia en el Paso de los Picos ha obligado al Imperio a destacar en el Este muchos guerreros que ya no podrán prestar su ayuda a Middenheim en contra del ataque de Archaón. Se dice que el propio Crom nunca ha sido vencido en combate singular y que desafía a todo gran guerrero, ya sea hombre, Elfo o Enano a enfrentarse a él.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Crom	4	8	3	5	5	3	7	5	9

Inclusión: Puedes incluir a Crom como Comandante en un ejército de Guerreros del Caos. Crom DEBE ser el General del ejército, a no ser que éste incluya a Archaón (en cuyo caso Archaón será el General del ejército).

Coste: 260 puntos

Tipo de unidad: Infantería.

Equipo: Armadura del Caos, dos armas de mano, escudo.

Reglas Especiales: La voluntad del Caos, El Ojo de los Dioses, Señor del Caos Absoluto, Inmenso Orgullo, La Senda del Guerrero.

Señor del Caos Absoluto. Crom porta la Marca del Caos Absoluto y la gran mayoría de sus tropas adoran al Caos en su forma más pura. Ninguna unidad del ejército donde esté Vardek Crom puede llevar Marcas del Caos. Sin embargo, la devoción de los Guerreros de Crom es tal que cualquier unidad del ejército puede repetir los chequeos de psicología fallados (no únicamente las de pánico).

Inmenso Orgullo. Crom es un verdadero guerrero y un maestro en el combate singular. Ha derrotado a multitud de caudillos en duelo para hacerse con el liderazgo de sus tribus y cada victoria conseguida no ha hecho más que fomentar su ya de por sí enorme orgullo. Por todo esto, Crom debe siempre aceptar cualquier desafío que se le proponga. Además, cuando lucha en desafíos por cada herida que cause al enemigo (antes de efectuar tiradas de salvación) puede efectuar inmediatamente un ataque adicional. Estos ataques adicionales se benefician de la misma regla (así que si consiguen herir, Crom puede hacer ataques adicionales, que si consiguen herir sigue proporcionando ataques a Crom; así, hasta que no cause ninguna herida más).

La Senda del Guerrero. El Conquistador posee una inmensa destreza en multitud de estilos de combate, ya sea armado con espada y hacha o con espada y escudo. Por ello, Crom puede aplicar las reglas de atacar con dos armas (+1A) y contar a todos los efectos como si estuviera armado con arma de mano y escudo (dispondrá de un +1 a su tirada de salvación por armadura y podrá efectuar Salvación por Parada).



Coatl

Una de las criaturas más singulares y enigmáticas que pueden encontrarse en Lustria es el Coatl. Tal y como demuestra su largo y sinuoso cuerpo serpentino, su cabeza de dragón y sus alas repletas de plumas, el Coatl es mucho más que un extraño accidente evolutivo. Los Coatls son magos poderosos que, según se dice, tienen la capacidad de alterar la jungla que los rodea para despistar a los posibles invasores que buscan los lugares sagrados en los que habitan y conducirlos a pantanos infestados de sanguijuelas.

Según los pocos estudiosos y magos que cuentan con algún conocimiento sobre el tema, los Coatls están relacionados con el dios Tepok de los Hombres Lagarto. Se cree que los Hombres Lagarto veneran a este ser como el dios del aire, de la magia y de los lugares sagrados. Así pues, algunos adoran al Coatl como una manifestación, un mensajero o incluso un avatar de dicha deidad y los chamanes eslizón imploran su ayuda siempre que un sitio sagrado especialmente importante se ve amenazado por invasores extranjeros.

Cuando el Coatl hace su aparición, suele dejar pocos testigos, pero aquellos pocos afortunados que han sobrevivido para contarlo hablan de él como una terrible fuerza natural capaz de invocar el antiguo poder místico que impregna la jungla. Según se cuenta, el Coatl aparece en los cielos a lomos de un viento atronador con el que sobrevuela la vegetación de la jungla y hace que la maleza se agite violentamente. Los cielos se oscurecen y la jungla cambia y los invasores acaban pronto irremediamente desorientados y perdidos en una rugiente tormenta mágica. Es entonces cuando los hombres Lagarto lanzan su ataque para acabar rápidamente con los temerarios invasores.

Un tema de debate entre los entendidos es la naturaleza de la relación existente entre el Coatl y los demás habitantes nativos de Lustria. Es bien sabido que el Coatl siempre acude en ayuda de un ejército de Hombres Lagarto y, sobre todo, en defensa de un lugar sagrado. Sin embargo, se ha descubierto que estas criaturas no son especialmente amistosas con las tribus de gentes diminutas y de piel cobriza que habitan en muchas regiones del continente; de hecho, parece que estos nativos de algún modo se sitúan en un escalón más alto de la cadena alimenticia de Lustria que el Coatl y son

expertos en su caza. Se dice que las tribus ven al Coatl como un alimento de suma exquisitez y consiguen alimentar a todo un clan con los especímenes más grandes.

Es bien sabido que a las amazonas les gusta portar plumas de Coatl y que elaboran todo tipo de adornos rituales y tocados con ellas. Es altamente improbable que cacen a las bestias ellas mismas, por lo que, al parecer, preferirían permitir que los nativos hicieran el trabajo por ellas...



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Coatl	2	5	0	3	4	3	5	1	8

Opción: Puedes incluir un único Coatl en un ejército de Hombres Lagarto como Comandante.

Coste: 415 puntos.

Tipo de unidad: Personaje / Monstruo. Nunca puede ser el General del ejército.

Magia: El Coatl es un hechicero de nivel 4 que usa el Saber de la Luz, el Saber de la Vida o el Saber de los Cielos.

Armas y equipo: Ninguna.

Reglas Especiales: Sangre Fría, Volar, Objetivo Grande, Tormenta Mágica, Dominio de los Lugares Sagrados, Escudo de los Ancestrales, Terror.

Tormenta Mágica. Un Coatl aparece siempre a lomos de una extraña tormenta y los cielos se oscurecen al sobrevolar la vegetación de la jungla. Todas las tiradas para impactar contra un Coatl reciben un penalizador de -1 a la tirada para impactar.

Dominio de los Lugares Sagrados. Los Hombres Lagarto adoran a los Coatls como guardianes de las zonas más secretas y sagradas de la jungla, ya que son capaces de controlar el entorno para hacer que los invasores se pierdan irremediamente y que la jungla actúe en su contra. Tras el despliegue (pero antes del despliegue de Exploradores), el jugador que controle al Coatl puede recolocar 1d6 unidades (pueden ser tanto amigas como enemigas), siempre en la zona de despliegue que toque, pero pudiendo cambiar su orientación (hacia dónde miran).

Escudo de los Ancestrales. Los Coatls son criaturas mágicas protegidas por defensas arcanas y místicas de los Ancestrales. El Coatl dispone de una tirada de salvación especial de 3+.

Inxi Huinzi



Inxi Huinzi fue uno de los más sagaces y persistentes líderes Eslizones que encabezaron los ataques a la recién fundada colonia Nórdica. Nadie hubiera molestado a los Nórdicos de Skeggi de no haber sido por su avaricia de oro. La colonia se convirtió en una guarida de saqueadores, ansiosos por poner sus manos sobre las reliquias sagradas de los Slann. Inxi Huinzi fue designado para dirigir a las cohortes de Eslizones enviadas desde Hexoatl para presentar batalla a los invasores y devolverles al mar.

Pese a sus valerosos e implacables esfuerzos, los Nórdicos continúan allí, pero su expansión ha sido

contenida, y sus incursiones limitadas. El responsable fue Inxi Huinzi y sus Jinetes Gélidos, que patrullaron por la jungla ecuatorial y controlaron las rutas de las pampas y las llanuras herbáceas. Con frecuencia, Inxi Huinzi dirigió ataques a lo largo de las amplias playas, atacando al enemigo por sorpresa. Mientras los Jinetes Gélidos cargaban

ferozmente contra el enemigo, obligándole a formar un muro de escudos, otros Eslizones a pie podían abrirse paso a través de los manglares para hundir sus naves. Esto disuadió a los incursores de navegar a lo largo de la costa saqueando las cámaras selladas de los dispersos templos en ruinas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Inxi Huinzi	6	4	5	4	3	2	6	3	7
Gélido	7	3	0	4	4	1	2	1	3
Eslizón Jinete	6	2	3	3	2	1	4	1	6

Opción: Inxi Huinzi puede estar en un ejército de Hombres Lagarto como héroe. Además, puedes incluir una única unidad de Eslizones Jinetes como unidad Especial.

Coste: 90 puntos por Inxi Huinzi, 20 puntos por cada Eslizón Jinete.

Tipo de unidad: Caballería

Opciones: Mejorar un Eslizón Jinete a Portaestandarte o Músico cuesta +10 puntos.

Armas y equipo: Inxi Huinzi lleva arma de mano, lanza, armadura ligera, escudo y cerbatana. Los Eslizones Jinetes llevan lanza, escudo y cerbatana.

Montura: Inxi Huinzi y los Eslizones Jinete montan en Gélido

Reglas Especiales: Sangre Fría, Miedo, Estupidez, Venenos de la Jungla, *Lluvia de Dardos*, *Eslizones Jinetes*.

Lluvia de Dardos. *Inxi Huinzi lleva docenas de dardos envenenados detrás de su escudo y algunos más en su carcaj. Estos dardos están arponados e impregnados con un veneno extremadamente mortífero, producido por los venenosos peces lagarto de los pantanos de Lustria. Inxi Huinzi ha perfeccionado la técnica de lanzar varios dardos mientras carga o mientras un enemigo carga hacia él, justo antes de poner lanza en ristre para luchar en combate cuerpo a cuerpo. La cerbatana de Inxi Huinzi tiene las reglas especiales Disparos Múltiples x3 y Disparos Rápidos.*

Eslizones Jinetes. *No es habitual que los Eslizones nazcan con el desove de Itzl y monten en Gélido, pero no sería la primera vez. Inxi Huinzi consigue reunir a algunos jinetes. Si incluyes a Inxi Huinzi en el ejército, puedes incluir una única unidad de Eslizones Jinetes (como unidad Especial) formada por entre 4 y 9 Eslizones (más Inxi Huinzi). En tal caso, Inxi Huinzi debe estar en dicha unidad y no puede abandonarla.*

Kroq

A veces se producen algunas variaciones dentro de una misma generación de Saurios, y algunos individuos son más fuertes, más duros o más inteligentes que los demás. En estos casos no se trata de mutaciones, sino de variaciones naturales de la especie. Estos guerreros saurios excepcionales, y con frecuencia más peligrosos, se convierten habitualmente en los oficiales, paladines y héroes de las legiones de Saurios. Es fácil distinguirlo por su cabeza de cocodrilo con enormes fauces repletas de dientes afilados.



Kroq nunca tuvo miniatura. Sin embargo, si queremos un enorme héroe Saurio con fauces descomunales, creo que una de las mejores opciones sea el Lizardman Hero de Avatars of War

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kroq	4	5	0	5	5	2	3	4	8

Opción: Puedes incluir a Kroq como héroe en un ejército de Hombres Lagarto.

Coste: 135 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Kroq lleva arma a dos manos.

Reglas Especiales: Sangre Fría, Piel escamosa (4+), *Fauces Descomunales*, *Placas de Hueso*.

Fauces Descomunales. *Kroq es capaz de arrancar literalmente la cabeza a su enemigo de un mordisco. Uno de los cuatro ataques de Kroq lo realiza mordiendo a su oponente; ese ataque de mordisco tiene la regla Golpe Letal y Heridas Múltiples 1d3. Cuando Kroq ataque, utiliza un dado de un color distinto para representar el ataque de mordisco.*

Placas de Hueso. *Kroq posee una serie de grandes placas de hueso a lo largo de su espalda que le proporcionan bastante protección ante los golpes de armas y otros ataques. Kroq posee una tirada de salvación por armadura (piel escamosa) de 4+, además, puede repetir las tiradas de salvación por armadura falladas.*

Lotl Botl

Los veteranos más viejos y curtidos de entre los guerreros Saurios se convierten normalmente en los líderes de las legiones de Saurios de las Ciudades Templo. Uno de los más famosos de entre estos héroes es Lotl Botl, cuyo nombre podría traducirse como "muy duro". Lotl Botl y su legión de Saurios custodian a los ancianos y más reverenciados Magos Sacerdotes de Xlanhuapac, y los templos sagrados de esta ciudad. Lotl Botl no es demasiado inteligente, y sus conocimientos tácticos son prácticamente nulos, pero ninguna de estas virtudes es muy necesaria para un líder Saurio. Lotl Botl posee las grandes virtudes Saurias de la determinación, salvaje ferocidad, testarudez, lealtad incuestionable y un odio irracional hacia todos los enemigos de los Hombres Lagarto, habidos y por haber. Su fama entre los Saurios es realmente grande.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lotl Botl	4	5	0	5	5	2	3	4	8

Opción: Puedes incluir a Lotl Botl como héroe en un ejército de Hombres Lagarto.

Coste: 153 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Arma de mano, escudo, armadura ligera.

Reglas Especiales: Sangre Fría, Piel escamosa (5+), *Rugido escalofriante*, *Fría determinación*

Rugido escalofriante. El rugido escalofriante de Lotl Botl es excepcionalmente salvaje y feroz, incluso para un Sario. Lotl Botl causa Terror.

Fría Determinación. A Lotl Botl no le gusta ceder terreno en combate cuerpo a cuerpo. Si el enemigo le rodea por todas partes e intenta hacerle retroceder, lo único que conseguirá es enfurecerlo más. Se lanzará contra el enemigo, abriendo una brecha en el centro de sus filas, gritando a sus guerreros que lo sigan. Lotl Botl proporciona un bonificador de +1 a la resolución del combate.



Ten-Zlati, Oráculo del Cacique Kroak

La mayoría de los chamanes eslizón que han vivido la experiencia de ser poseídos por el Venerable Cacique Kroak han ganado cierto poder espiritual pero a la vez han quedado físicamente mermados. No es el caso de Ten-Zlati, Oráculo del Venerable Cacique Kroak.

Ten-Zlati es capaz de servir al Cacique Kroak especialmente bien porque, al contrario que la mayoría de chamanes eslizón, es un experto jinete de terradones. De este modo, Ten-Zlati viaja a lomos de su terradón por todos los confines de Lustria, y el espíritu de Kroak siempre puede actuar a través de él, por mucho que éste se aleje de Itza.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ten-Zlati	6	2	3	3	2	2	4	1	6
Terradón	2	3	0	4	3	1	2	1	3

Opción: Puedes incluir a Ten-Zlati como héroe en un ejército de Hombres Lagarto.

Coste: 175 puntos

Tipo de unidad: Caballería monstruosa

Armas y equipo: Arma de mano, Veneno de la ranita de luz (se aplica también a los ataques de su terradón).

Magia. Ten-Zlati es un hechicero de nivel 2 que usa Saber de los Cielos.

Montura. Terradón. Puede unirse sólo a unidades de Jinetes de Terradón.

Reglas Especiales: Sangre Fría, Venenos de la jungla, Volar, Sueltapiedras, Caballería rápida, Cruzar bosques. *Oráculo de Kroak.*

Oráculo de Kroak. Ten-Zlati ha actuado como canal de los poderes del sacerdote reliquia en muchísimas ocasiones, nunca ha sufrido efectos dañinos y por lo que parece siempre ha servido excelentemente a su señor. Si incluyes a Kroak en el ejército, Kroak puede lanzar la Liberación de Itza desde el punto en que esté Ten-Zlati en vez lanzarlo desde el propio Kroak (es decir, el alcance del hechizo se puede medir desde Ten-Zlati en vez de desde Kroak). No obstante, si se obtiene una Fuerza Irresistible mientras se está lanzando el hechizo desde Ten-Zlati, será el eslizón quien sufra los efectos de la Disfunción Mágica, no Kroak.

Aldebrand Ludenhof, Conde Elector de Hochland



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

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Aldebrand Ludenhof	4	5	5	4	4	3	5	3	9
Caballo de Guerra	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Opción: Puedes incluir a Aldebrand Ludenhof, Conde Elector de Hochland, como Comandante en un ejército del Imperio.

Coste: 215 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Armadura de placas, Colmillo Rúnico.

Montura: Aldebrand monta un caballo de guerra con barda

Reglas Especiales: Reliquia Ancestral, Halcón.

Halcón. El halcón que Aldebrand lleva en su muñeca está entrenado para lanzarse contra su agresor y atacarle con el pico y las garras. Se considera un arco largo cuyos disparos impactan automáticamente y tiene la regla Disparo Rápido.

Ar-Ulric Emil Valgeir



Además de los Condes Electores, los mayores representantes de los cultos de Sigmar y Ulric tienen voz y voto en el Imperio. Ar-Ulric es el título que se otorga al sumo sacerdote del culto de Ulric, cuya sede está en la ciudad de Middenheim. El actual Ar-Ulric es Emil Valgeir.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ar-Ulric Emil Valgeir	4	5	3	4	4	3	4	3	9

Opción: Puedes incluir a Emil Valgeir como Comandante en un ejército del Imperio.

Coste: 300 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Armadura del Lobo, Hacha Martillo de Skoll, Daga de Hielo, Colmillo del Lobo Invernal.

Reglas Especiales: Muerte a los débiles, Plegarias a Ulric, Don del Lobo Invernal.

Armadura del Lobo. Armadura de placas que proporciona una tirada de salvación especial de 5+, resistencia a la magia (1) e inmunidad a ataques flamígeros.

Hacha Martillo de Skoll. Arma de mano. Antes de iniciar la batalla, debes tirar 1d6 y consultar la tabla que sigue para comprobar qué poder del Dios Lobo le ha sido conferido a esta arma. Independientemente del resultado, el Hacha Martillo es siempre un arma mágica.

- 1-3: +2 a la Fuerza.

- 4-5: Golpe Letal.

- 6: +2 a la Fuerza. Además, +1d3 ataques cuando carga.

Daga de Hielo. La Daga de Hielo no es un arma, sino un símbolo de Ulric que representa la dureza del frío del invierno. Normalmente se lleva colgada de una cadena alrededor del cuello. Para lanzar las Plegarias, Emil Valgeir suma el bonificador por filas de la unidad donde se encuentre.

Colmillo del Lobo Invernal. Un Colmillo de Lobo Invernal es un diente arrancado de uno de los lobos más grandes del Bosque de Drakwald que ha sido bendecido por el propio Ar-Ulric. Se dice que son talismanes muy potentes y poseer uno de ellos confiere al sacerdote una gran confianza. Un sólo uso. La plegaria es lanzada de forma automática como si se hubiera obtenido el valor mínimo para hacerlo, y no puede ser dispersada de ninguna forma (incluyendo Pergaminos de Dispersión).

Muerte a los Débiles. Ulric detesta la debilidad y la cobardía. Ar-Ulric y la unidad donde esté sienten Odio hacia todas las miniaturas con un atributo básico de Liderazgo de 6 o inferior (Liderazgo sin modificar).

Plegarias a Ulric. Las Plegarias a Ulric funcionan de la misma forma que las Plegarias a Sigmar de los Sacerdotes de Sigmar (ver recuadro a la izquierda para ver las Plegarias a Ulric). Como Ar-Ulric es el Archilector de Ulric, puede lanzar dos plegarias diferentes por turno.

Don del Lobo Invernal. Los poderes de Ar-Ulric son mucho mayores que los de cualquier otro Sacerdote de Ulric. Ar-Ulric NO se considera un hechicero a ningún efecto, pero proporciona dos dados adicionales de dispersión. Además, puede canalizar dos dados de energía por fase de magia.

Plegarias a Ulric

- **Aullido de Guerra.** El sacerdote y la unidad que dirijan añaden +1d3" a sus movimientos de carga hasta la siguiente fase de magia del jugador imperial.
- **Destrucción.** Todas las miniaturas enemigas que se encuentren en contacto peana con peana con el sacerdote sufren un impacto de F4.
- **Frío Invernal.** Todas las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo con el Sacerdote o su unidad deben hacer un chequeo de Liderazgo (incluyendo inmunes a psicología). Si lo fallan, -1L hasta la siguiente fase de magia del jugador imperial.
- **Cólera de Ulric.** El sacerdote y la unidad son inmunes a psicología hasta la siguiente fase de magia del jugador imperial.

Boris Todbringer, Conde Elector de Middenland

Boris es uno de los guerreros más feroces del Imperio, y la provincia de Middenland es una de las más poderosas e independientes de las que componen el Imperio. El Conde perdió el ojo derecho luchando contra las fuerzas del Caos en el bosque de Drakwald. Como Conde de Middenland, es un ferviente creyente del Culto a Ulric, cuyo templo principal se encuentra en Middenheim. Cuando Karl Franz fue elegido Emperador después de la muerte de su padre, sólo Boris se opuso a su elección, pero perdió la votación a pesar del apoyo del Ar-Ulric. Aún así, desde entonces ha sido el más leal y activo de los Condes de Karl Franz.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Boris Todbringer	4	5	5	4	4	3	5	3	9
Caballo de Guerra	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Opción: Puedes incluir a Boris Todbringer, Conde Elector de Middenland, como Comandante en un ejército del Imperio.

Coste: 250 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Armadura de placas, escudo, Colmillo Rúnico, Reliquia Sagrada (Talismán de Ulric)

Montura: Boris monta un caballo de guerra con barda

Reglas Especiales: Reliquia Ancestral.

Boris Ursus, el Zar Rojo

El zar Boris Bokha fue un feroz guerrero y un devoto adorador de Ursun, el dios oso. Fue conocido en su tiempo como Boris Ursus o Rarii Bokha (Bokha Rojo, en alusión a los océanos de sangre enemiga que derramaba en batalla). Al ocupar el trono en el 2.492 (968 según el calendario Kislevita) después de que su padre (el Zar Vladimir Bokha) muriera luchando contra los Goblins al este de Kislev, Boris heredó una nación que todavía no había podido recuperarse de la devastación sufrida durante la Gran Guerra contra el Caos de 2.302. Tras tomar una decisión que no agradó nada a la vieja guardia de la corte de Kislev, el Rarii Bokha acabó prácticamente con las arcas del tesoro al alquilar mercenarios para reestrenar el ejército de Kislev, reconstruir puentes, caminos, pueblos e importar pólvora e ingenieros del Imperio.

A pesar de que estuvo a punto de dejar sin blanca a su familia (y de paso a varias otras familias de la nobleza), el reinado del Zar Boris siempre será recordado por su espíritu dinámico y por su afán de recuperar las tierras que habían quedado plagadas de goblins, trolls, hombres bestia y demás criaturas malignas. También fue clave para el resurgimiento del culto del dios oso Ursun, que se había ido olvidando a favor de Ulric, Taal y otros dioses extranjeros. Para ello, llevó a cabo las pruebas de iniciación que deben superar todos los sacerdotes de Ursun y se fue a los bosques para domar a un oso. No se le vio ni oyó en 18 días y muchos temieron que hubiera perecido en lo profundo de los bosques helados. Ya se habían empezado las preparaciones



para la coronación de su hija Katarin (que en aquél entonces contaba con sólo 4 años de edad) cuando las partidas de búsqueda encontraron su cuerpo inconsciente. Un oso de proporciones gigantescas se encontraba protegiéndolo y no dejaba que nadie se le acercara. El zar estaba rodeado por los cadáveres de más de dos docenas de lobos y su sangre manchaba la nieve. Los miembros de la partida de búsqueda no pudieron conseguir por ningún medio que el oso se apartara de su gobernante ni convencerlo de que no querían hacerle daño. Finalmente, al cabo de un día, Boris se despertó y el oso dejó que los miembros de la partida de búsqueda se le acercaran y le curaran las heridas.

El relato de Boris a su regreso a Kislev pasó a formar parte de las leyendas locales a partir de entonces, aunque muy pocos dudan hoy de su veracidad. Cuatro días antes de que la partida de búsqueda lo encontrara y después de mucho caminar, se topó con el oso más grande que había visto en su vida, con unos dientes y garras tan largos como hojas de espadas. Considerándolo una señal de Ursun, se enfrentó a la bestia y ésta se abalanzó contra él haciendo temblar el suelo con la furia de su carga y lanzando un rugido espeluznante que retumbó por todo el bosque. El zar repelió los ataques de la criatura con las manos desnudas, pero sin lograr sobreponerse a ella. La lucha duró todo un día hasta que una manada de lobos, atraída por el olor de su sangre mezclada, se lanzó al ataque. Los lobos fueron inmediatamente a por el oso, pero Boris acudió en su ayuda y fue aplastando los cráneos de los lobos a puñetazos y arrancándolos de su lomo. Con todo, Boris quedó muy malherido, y cayó ante los ataques de los lobos. Cuando aquellas bestias se acercaron a él para darle el golpe de gracia, fue el oso el que se dedicó a proteger a su antiguo enemigo del enemigo común. Con el zar postrado a sus pies, el oso fue destrozando a los lobos con sus dientes y los atacó salvajemente con sus fuertes garras. Boris cayó en la inconsciencia, pero cada vez que se había despertado el oso estaba ahí, protegiéndolo de los lobos. El oso volvió a Kislev con el zar y, a partir de aquel día, siempre que Boris acudía a la batalla lo hacía a lomos de Urskin (que significa "hermano oso").

El zar Boris murió en batalla en 2.517 mientras lideraba un pulk hacia el norte del Lynsk para entrar en el Territorio Troll. En un vado sin nombre del río, el zar cargó contra las filas del ejército kurgan de Hetzar Feydaj, pero

pronto se vio rodeado y aislado del resto de su ejército. El y Urskin lucharon con toda la fuerza y la furia del mismísimo Dios Oso, pero ni siquiera Boris el Rojo logró triunfar en condiciones tan abrumadoras. Urskin consiguió abrirse paso entre los kurgans hasta escapar y transportar al zar de vuelta con el resto de su ejército, pero ya era demasiado tarde: el zar había recibido demasiadas

heridas y todas ellas mortales. No fue hasta que la batalla terminó en victoria cuando el zar se desprendió de lomos de Urskin y falleció. Su fiel montura rugió llorando a su amo durante toda la noche para luego perderse por entre las áridas tierras del Norte. Según cuenta la leyenda, Urskin sigue cazando hoy día las criaturas del Caos que acabaron con la vida de su señor.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Boris Bokha	4	5	5	4	4	3	5	3	9
Urskin	6	4	0	6	5	3	4	4	7

Opción: Puedes incluir a Boris Ursus el Zar Rojo, montado en Urskin, como Comandante en un ejército del Imperio.

Coste: 260 puntos.

Tipo de unidad: Infantería montado en Bestia Monstruosa

Armas y equipo: Cuchilla de Hielo, Armadura de Ursun, escudo.

Montura: Boris monta en Urskin. Urskin es un oso gigante (monstruo).

Reglas Especiales: Hijo del Dios Oso (Boris). Abrigo del Invierno, Miedo, Furia de Ursun (Urskin).

Cuchilla de Hielo. Boris porta una gran arma de asta con una hoja hecha del hielo extraído de los glaciares de Norsca y encantada mágicamente por los magos del hielo de Kislev para que permanezca siempre congelada. Cuando Boris golpea a un enemigo, unos fragmentos de agua gélida penetran en sus venas y le congelan la sangre. Se considera una lanza de caballería (+2 a la Fuerza en el turno en que carga). Además, causa Heridas Múltiples (2) excepto contra enemigos que tengan ataques flamígeros en combate cuerpo a cuerpo.

Armadura de Ursun. Forjada en el equinoccio de primavera, uno de los días más sagrados para el culto de Ursun, se mezclaron los huesos machacados de varios de los osos más grandes con el acero de la armadura antes de sumergirla en la mejor hidromiel. Esta armadura está imbuida con el poder y la fuerza del propio Ursun y quien se la pone siente el poder del dios fluyendo por sus venas. Armadura de placas (salvación por armadura de 4+). Además, por cada impacto causado por sus enemigos que sufra en combate cuerpo a cuerpo (aunque ya haya atacado esta fase), Boris puede hacer un ataque adicional tras resolver los ataques enemigos si aún está vivo.

Hijo del Dios Oso. Puedes designar cualquier unidad de infantería como Hijos del Dios Oso. Todas las miniaturas de dicha unidad tienen +1 ataque en el turno en que cargan.

Abrigo del Invierno. Urskin está totalmente recubierto por gruesas capas de grasa invernal y masa muscular que lo protegen de las peores condiciones del duro clima de Kislev, así como de los golpes de los enemigos. Urskin tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.

Furia de Urskin. La ferocidad de Urskin es tal que, cuando una unidad que esté luchando contra él se desmoralice, siempre perseguirá a su enemigo.



Magnus el Piadoso

Magnus el Piadoso es una de las figuras históricas más famosas del Imperio y uno de sus grandes Emperadores. Magnus era un genio con muchas ideas revolucionarias y extremistas, así como con una convicción fanática en el patriotismo del Imperio y en la divinidad de Sigmar. Su familia le envió a la gran Universidad de Nuln, confiando en que su exceso de energía se apaciguara gracias a los estudios académicos. Fue en vano: el joven estudiante pronto atrajo a numerosos seguidores que pensaban como él. Viarjaron por Reikland y pronto sus exaltados discursos atrajeron a gran número de seguidores entre la gente sencilla del Imperio.

Magnus marchó hacia el Norte, de ciudad en ciudad, hablando con la gente en los mercados y formando un gran ejército a su alrededor. Los Condes Electores y los Burgomaestres reconocieron en Magnus al líder que estaban dispuestos a seguir y pronto el ejército de ciudadanos fue engrosado con las tropas provinciales y las tropas de los Condes Electores. Cuando el ejército llegó a Middenheim, era el ejército más grande de la historia del Imperio, y Magnus tuvo que dividir su

ejército en dos porque ningún territorio podía alimentar a todo el ejército a la vez.

El primer ejército, compuesto principalmente por Kislevitas y tropas ligeras de caballería, marchó sobre Praag con la esperanza de poder romper el asedio al que estaba sometido por las hordas del Caos. Llegaron demasiado tarde para salvar a Praag, pero destruyeron una parte de la

retaguardia del ejército del Caos. El segundo ejército, al mando del propio Magnus, avanzó hacia Kislev, esperando poder reabastecerse en la capital antes de continuar al Norte. Sin embargo, llegaron a la ciudad para encontrarla bajo el ataque de las hordas del Caos y atacaron en seguida. En la batalla, las fuerzas del Caos fueron derrotadas y Magnus regresó a casa como vencedor.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Magnus el Piadoso	4	6	6	4	4	3	6	4	10
Caballo de Guerra	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Opción: Puedes incluir a Magnus como Comandante en un ejército del Imperio. Aquí se representa a Magnus cuando batalló contra el Caos, antes de ser Emperador.

Coste: 360 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Armadura de placas, escudo, arma de mano.

Montura: caballo de guerra con barda

Reglas Especiales: Ejército de Magnus, Liderazgo, El Poder de Sigmar.

Ejército de Magnus. Magnus vivió hace más de 200 años. Si incluyes a Magnus NO puedes incluir ningún otro personaje especial en el ejército Imperial.

Liderazgo. Tanto Magnus como la unidad en la que él esté, son indesmoralizables e inmunes a psicología. Además, las tropas a 18" o menos de Magnus pueden usar su Liderazgo, como si estuviera montado en un Objetivo Grande.

El Poder de Sigmar. Magnus aún no era Emperador, por lo que no disponía de objetos mágicos, pero ya estaba bendecido por Sigmar. Magnus tiene una tirada de salvación especial de 4+, puede repetir las tiradas de salvación por armadura falladas y sus ataques tienen Heridas Múltiples (1d3).

Manfred von Bok

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

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

Opción: Puedes incluir a Manfred von Bok como héroe en un ejército del Imperio.

Coste: 130 puntos.

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Armadura de placas, alabarda, Anillo de Volans.

Reglas Especiales: Duro como una roca, Maestro de Alabarderos.

Duro como una roca. Manfred von Bock tiene una reputación de inhumana determinación. Manfred es un hombre muy corpulento cuya mera presencia ensalza los ánimos de los guerreros. La unidad en la que esté Manfred tiene +1 a la resolución del combate y es inmune a pánico.

Maestro de Alabarderos. Manfred es un maestro en el uso de la alabarda, y en la batalla siempre lleva a sus mejores alumnos como una prueba más en su instrucción.. Manfred debe estar en una unidad de alabarderos; no puede abandonar la unidad, y ningún otro personaje podrá formar parte de ella (no es alumno de Manfred). Además, los alabarderos de dicha unidad tienen HA4.



Marius Leitdorf, Conde Elector de Averland



Marius Leitdorf es conocido como el Loco Señor de Averland. Es hosco y malhumorado, propenso a periodos de rabia durante los cuales nadie puede razonar con él. En otras ocasiones sufre periodos de profunda depresión en los cuales se encierra y no habla con nadie durante semanas. Sus intensos e imprevisibles cambios de humor le han ganado muchos enemigos por todo el Imperio. Ya no es bienvenido en las cortes de otros Condes Electores, ni en Altdorf. Su gusto por sedas finas, el terciopelo y las ropas exquisitamente confeccionada es legendario y es la causa que algunos le consideren (equivocadamente) un advenedizo. Dicen que está loco y quizás lo esté, pero su furia irracional queda contrarrestada por una mente artística y aguda. Espadero, poeta, pintor, ingeniero e inventor, destaca en todas estas habilidades y en muchas más. Su habilidad con la espada no tiene rival, excepto quizás el Mariscal Kurt Helborg, una rivalidad que nunca ha sido comprobada a pesar de los años de mútua enemistad.

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

Opción: Puedes incluir a Marius Leitdorf, Conde Elector de Averland, como Comandante en un ejército del Imperio.

Coste: 245 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Armadura de placas, Colmillo Rúnico, daga (ataque adicional que debe hacerse con un dado de otro color, ya que no sigue las reglas del Colmillo).

Montura: caballo de guerra con barda

Reglas Especiales: Furia Asesina, Reliquia Ancestral.

Rutgar

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



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

Opción: Puedes incluir a Rutgar como Comandante en un ejército del Imperio.

Coste: 130 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Armadura de placas, escudo, arma de mano, Lanza Estelar.

Montura: caballo de guerra con barda

Reglas Especiales: Reliquia Ancestral.

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

Telnor Aureal

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

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Telnor Aureal	4	5	5	4	4	3	5	3	9
Caballo de Guerra	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Opción: Puedes incluir a Telnor Aureal como Comandante en un ejército del Imperio.
Coste: 210 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Armadura de la Vida, Amuleto de Colars, escudo, Espada de Koulsnum.

Montura: caballo de guerra con barda

Espada de Koulsnum. Koulsnum fue el Capitán de la Guardia Personal de Sigmar. Su habilidad era tal que era capaz de eliminar a cualquier enemigo de un solo golpe. Los impactos de esta espada hieren a cualquier oponente con 4+ (excepto si la fuerza del atacante le permite herir con un resultado menor). Las tiradas de salvación por armadura se aplican normalmente, modificadas por la Fuerza del personaje. Además, anula la tirada de salvación por armadura proporcionada por piel escamosa.

Armadura de la Vida. Esta poderosa armadura fue fabricada por uno de los más poderosos Teogonistas de Sigmar. Se dice que cualquiera que la lleve será inmune a los ataques del enemigo. La Armadura de la Vida es una armadura de placas (4+) que puede combinarse normalmente con otras armaduras. Además, permite repetir cualquier tirada de salvación por armadura no superada.

Amuleto de Colars. Este amuleto perteneció a Colars, un antiguo mago del Colegio del Fuego y mago personal del Conde Elector de Ostland, ya que debía combatir junto a su señor en primera fila de batalla. El Amuleto de Colars permite a Telnor ignorar la primera herida que sufra durante la batalla.

Thyrus Gormann, Maestro del Colegio del Fuego



Cada siete años, los representantes de los ocho Colegios de la Magia en Altdorf se reúnen para decidir cuál de ellos será el Patriarca Supremo durante el siguiente período de siete años. Esta decisión es importante, porque los Vientos de la Magia soplarán con fuerza para el Colegio al que pertenezca el Patriarca Supremo, mientras que los otros colegios verán cómo su energía mágica

disminuye. La prueba para determinar el Colegio dominante es un violento enfrentamiento mágico, en el cual los hechiceros enfrentados y sus seguidores luchan para derrotar a sus rivales. Hace años este concurso no tenía reglas, y normalmente acababa con la destrucción de grandes zonas de Altdorf, y una gran matanza entre la población civil. Actualmente la competición tiene lugar dentro de unos límites estrictos, y se ha convertido en una de las festividades más espectaculares del calendario imperial.

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

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Thyrus Gormann	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Caballo de Guerra	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Opción: Puedes incluir a Thyrus Gormann, Maestro del Colegio del Fuego, como Comandante en un ejército del Imperio.

Coste: 435 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Espada del Fuego, Bastón de Marcar, Piedra del Fuego de Agni, Rubí Brillante.

Montura: caballo de guerra con barda

Magia: Thyrus es un hechicero de nivel 4 que usa Saber del Fuego.

Reglas Especiales: Señor del Fuego.

La Espada de Fuego. Es un arma de mano, proporciona Ataques Flamígeros.

Bastón de Marcar. Este bastón canaliza el Viento del Fuego y permite a Thyrus incrementar la distancia a la que se pueden lanzar los hechizos en 8".

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

Rubí Brillante. Proporciona una tirada de salvación especial de 5+.

Señor del Fuego. Señor del Conocimiento. Además, todos los hechizos que lance Thyrus que causen daño, tendrán +1F (por ejemplo Bola de Fuego será de F5).

Ulrich

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

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

Opción: Puedes incluir a Ulrich como Héroe en un ejército del Imperio.

Coste: 125 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Armadura de placas, escudo, arma de mano, *Cuerno de Urgok*.

Montura: caballo de guerra con barda

Reglas Especiales: *No fallaré, señor.*

Cuerno de Urgok. Rutgar entregó a Ulrich esta antigua reliquia, que había traído con él desde Wissenland. Quizá Rutgar esperaba que Ulrich tuviera problemas por el camino, y tomó precauciones; Ulrich pronto habrá de estarle muy agradecido por ello. Un sólo uso. Todas las unidades enemigas a 36" o menos de Ulrich deben hacer un chequeo de pánico.

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

Valmir von Raukov, Conde Elector de Ostland



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

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Valmir von Raukov	4	5	5	4	4	3	5	3	9
Caballo de Guerra	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Opción: Puedes incluir a Valmir von Raukov, Conde Elector de Ostland, como Comandante en un ejército del Imperio.

Coste: 250 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Armadura de placas, Colmillo Rúnico, Arco del Dragón.

Montura: caballo de guerra con barda

Reglas Especiales: *Maestro Arquero*, Reliquia Ancestral.

Maestro Arquero. Von Raukov es el mejor arquero del Imperio. Puede disparar el Arco de Dragón tres veces por fase de disparo, pero los tres disparos deben estar dirigidos hacia el mismo objetivo.

Valten

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

El caballo estaba a punto de caer exhausto cuando llegó a la aldea. La lluvia caía a cántaros y la gente de Lachenbad trataba de reconstruir tristemente sus destrozados hogares para poder refugiarse de la tormenta. Cuando vieron que Luthor era un sacerdote se agruparon a su alrededor y le suplicaron que los ayudara y bendijera, pero tenía tanta prisa que los ignoró para buscar al hijo del herrero. Entonces, en el exterior de lo que debió haber sido la forja de su padre, Luthor lo vio. El muchacho, si es que así se le podía llamar, era clavado a la imagen de Heldenhammer. Era ancho de espaldas y muy alto, tenía los brazos y piernas fuertes y los ojos brillantes. En el pecho tenía una extraña marca de nacimiento, con la misma forma que el cometa de

dos colas de Sigmar. Sostenía sin esfuerzo una enorme viga mientras su padre a ataba sobre la puerta de la forja y no mostraba ni un ápice del desánimo de los aldeanos, sino que se erguía con una seguridad y una calma que ningún hombre habría sido capaz de mantener entre aquella miseria tan grande.

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

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



Inclusión de Valten. Puedes incluir una única “versión” de Valten por ejército. Todas ellas tienen las siguientes reglas especiales.

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

Presencia imponente. Valten no es un oficial militar, así que no concede discursos conmovedores ni ninguna recompensa a los guerreros que lo rodean ni vocífera órdenes o amenazas en batalla. En vez de todo eso, a los demás les inspira su imponente presencia y combaten con mayor ferocidad al ver a Valten derribar un enemigo tras otro. Las heridas que Valten inflige en combate cuerpo a cuerpo se tienen en cuenta para la puntuación de la resolución de combate del Imperio de todos los combates que se estén produciendo a un radio de 12” de él y no sólo del combate en el que él mismo participa. Al blandir a Ghal Maraz (Valten Elegido y Valten Avatar), el número de heridas que afectan a otros combates será la cantidad infligida antes de multiplicarla por 1d3, aunque el número multiplicado sigue contando para el combate en el que participa Valten. Valten no puede ser el general del ejército a menos que sea la miniatura con mayor Liderazgo de todo el ejército, y si hay otros personajes en él con el mismo atributo de Liderazgo que Valten, uno de esos personajes deberá ser el general en su lugar. En el caso de que Valten sea el general, la regla Presencia Inspiradora no se aplica, sino que la regla Presencia imponente la reemplaza.

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

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Valten (Paladín)	4	5	5	4	4	2	5	4	9

Opción: Puedes incluir a Valten (Paladín) como Héroe en un ejército del Imperio.

Coste: 315 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Dos martillos de herrero (dos armas de mano).

Reglas Especiales: Valentía inmovible, Presencia imponente, Férrea determinación.



Valten, Paladín de Sigmar



Valten, Paladín de Sigmar

Ghal Maraz. *Ghal Maraz, Rompecráneos en la lengua de los Enanos, es el martillo legendario que blandió el propio Sigmar durante la formación del Imperio hace unos 2.500 años. El rey Kurgan le entregó Ghal Maraz a Sigmar en señal de agradecimiento por haber rescatado al Enano y a sus criados de los Orcos y es demasiado poderoso como para que ni siquiera los mejores herreros rúnicos de la actualidad puedan llegar a copiarlo. Arma de mano. Todos los impactos hieren automáticamente y anulan tiradas de salvación por armadura. Heridas múltiples (1d3). Si incluyes a Valten Elegido y a Karl Franz en el mismo ejército, Karl Franz deberá llevar su Colmillo Rúnico (no puede llevar a Ghal Maraz)*



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Valten (Elegido)	4	6	5	4	4	3	5	4	9
Caballo de Guerra	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Opción: Puedes incluir a Valten, Elegido de Sigmar, como Comandante en un ejército del Imperio.

Coste: 500 puntos

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Armadura de placas, *Ghal Maraz* (ver lateral)

Montura: Caballo de guerra con barda

Reglas Especiales: *Valentía inconvencible, Presencia imponente, Férrica determinación.*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Valten (Avatar)	4	7	5	4	4	3	5	4	9
Althandin	9	4	0	4	3	3	5	2	7

Opción: Puedes incluir a Valten, Avatar de Sigmar, como Comandante en un ejército del Imperio.

Coste: 560 puntos (+50 si va montado en Althandin)

Tipo de unidad: Infantería. Puede ir montado en Althandin (bestia monstruosa)

Armas y equipo: Armadura de Heldenhammer, *Ghal Maraz* (ver lateral).

Montura: Valten, Avatar de Sigmar, puede ir montado en Althandin, un corcel élfico especial con barda de ithilmar (Althandin tiene una salvación por armadura de 5+ y puede mover 9 pese a llevar barda)

Reglas Especiales: *Valentía inconvencible, Presencia imponente, Férrica determinación.*

Armadura de Heldenhammer. *Forjada hace unos dos mil quinientos años para el rey guerrero Sigmar, esta ancestral armadura de gromril nunca fue reclamada por el fundador del Imperio. Sus muchas runas le otorgan protección frente a los ataques y la magia enemigos. Tirada de salvación por armadura de 2+, Resistencia a la Magia (2). Además, ningún personaje en contacto peana con peana con el portador puede lanzar hechizos, hechizos vinculados o canalizar dados.*



Valten, Paladín de Sigmar (a la izquierda, edición limitada a pie; arriba, montado en Althandin)

Zarina Katarin, Reina Del Hielo De Kislev

Desde la fortaleza helada situada en la ciudad de Kislev, la Reina del Hielo Katarin gobierna su tierra con distante majestuosidad. Es la hija del fuerte y carismático Zar Boris y ascendió al trono en el 2.517 C.I. tras la muerte de su padre en combate mientras se encontraba dirigiendo un ejército hacia el norte del Lynsk en el Territorio Troll. Es la última de una larga línea de zarinas descendientes de las Reinas Khan de los gospodares de la antigüedad, la poderosa tribu que emigró hacia el Oeste hace siglos y que se convirtió en el pueblo dominante de lo que llegaría a ser la nación de Kislev.

Es una gran maga por derecho propio y se cuenta que su poder procede de la propia tierra de Kislev, de modo que su helada alma y la inhóspita tundra le otorgan el control de los elementos y el dominio de esa forma de hechicería llamada la Magia del Hielo. Hay quien dice que en realidad se trata de la viva reencarnación de la primera Reina Khan Miska, por el total dominio que posee de este tipo de magia. Tras la ascensión al trono de Kislev se rumorea que los Palacios Bokha se han ampliado con una nueva ala de casi un kilómetro de largo, hecha totalmente de hielo brillante. Esta sorprendente creación está más allá de las posibilidades de cualquier mago del hielo excepto de los más poderosos de todos y es allí donde Katarin pasa la mayor parte del tiempo, concediendo audiencias en una inmensa sala hecha de escarcha entrelazada mágicamente. Hay quien cree que simplemente es que prefiere el aire frío de esos pasillos helados, mientras que otros argumentan que es una demostración de su poder para impresionar a los enemigos potenciales y a embajadores extranjeros.

Mientras que el Zar Bokha fue un hombre fogoso que prefería dirigir a sus hombres desde el frente y que era muy conocido por su coraje y su liderazgo, la zarina, haciendo honor a sus poderes glaciales, es fría y distante y prefiere actuar a través de agentes y generales. La zarina sólo se une a sus ejércitos (llamados pulks en Kislev) en las circunstancias más apremiantes, pero cuando lo hace suele ir a lomos de una poderosa montura cuyos flancos rielan con brillantes cristales de hielo y cuyo aliento es el viento invernal, o monta un trineo acorazado tirado por un grupo de idénticas bestias. En las raras ocasiones que acude a la batalla a la cabeza de su ejército, la devoción que le demuestran sus soldados es muy superior a lo que se esperaría de un gobernante tan frío y



distante. Su control de los elementos es una clara prueba de que por sus venas corre la sangre de las Reinas Khan. Los ungols del Norte la temen y la respetan

como una de las hechiceras guerreras de los tiempos antiguos que aparecen en sus mitos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zarina Katarin	4	4	3	3	4	3	3	2	8
Caballo de Guerra	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Opción: Puedes incluir a Katarin como Comandante en un ejército del Imperio.

Coste: 370 puntos.

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Muerte Glacial, Capa de Cristal.

Montura: caballo de guerra con barda

Magia: Katarin es una hechicera de nivel 4 que usa Saber del Hielo. Para simplificar, considera el Saber del Fuego como Saber del Hielo, salvo que deberás ignorar la regla Ataques Flamígeros; a cambio, todos los hechizos que hacen impactos con atributo de Fuerza, ganan la regla Poder de Penetración.

Reglas Especiales: Devoción de sus Súbditos, Protectores de la Reina.

Muerte Glacial. Forjada por la legendaria Reina Khan Miska de los gospodares, esta espada ha ido pasando de zarina en zarina a lo largo de multitud de generaciones. Sólo una zarina es capaz de empuñar la espada, y si algún hombre llegara a tocarla moriría inmediatamente, congelado. La espada está imbuida con la magia del hielo, y el frío intenso que irradia puede provocar la muerte con el mero roce de su filo. Esta espada anula las tiradas de salvación por armadura. Además, su portador gana Golpe Letal.

La Capa de Cristal. La Zarina está siempre rodeada de una neblina de cristales de hielo que danzan a su alrededor protegiéndola de hasta las heridas más graves y entorpeciendo los intentos de sus enemigos de golpearla. La Capa de Cristal proporciona al portador una tirada de salvación especial de 4+. Además, todos los ataques dirigidos contra la Zarina en combate cuerpo a cuerpo reciben un penalizador de -1 a las tiradas para impactar y a las tiradas para herir.

Badruk Rompekabezaz



Más que luchar contra orejotaz, más que contra sus propios chicos cuando se pelean entre sí, más que todo eso junto, a Badruk lo que más le gusta es aplastar enanos. Como son tan bajitos disfruta partiéndolos y escuchando su resistente cabeza partirse en dos de un hachazo, como una fruta. Además, puede pasar rato hasta que los destroza completamente, o puede tirarlos contra rocas y siguen de una pieza (no como los patéticos y frágiles Elfos que se rompen enseguida). Y lo más divertido, que si intentan correr, son fáciles de atrapar, con lo que el juego se prolonga: los dejas correr un rato, los atrapas, les cortas la barba, los lanzas lejos, y los vuelves a dejar correr, y así hasta que haces un último Whaag! antes de partirlos en cachitos. Ese es el nuevo deporte de moda entre los Orcos Negros: lanzar y perseguir Enanos, y partirlos en trozos. Y Badruk va ganando la competición. Quizá por eso suele estar al mando de unos cuantos chicos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Badruk Rompekabezaz	4	6	3	4	5	2	3	3	8

Opción: Badruk puede estar en un ejército de Orcos y Goblins como héroe.

Coste: 140 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Arma a dos manos, armadura pesada.

Reglas Especiales: Rebanadora, Inmune a psicología, Aplacar la Animosidad, Golpe Letal, Baratija de loz taponez.

Baratija de loz taponez. Puede que para el Enano que lo llevara fuera algo útil, pero para Badruk es un juguete enano. No sabe para qué sirve, pero si se mueve hace ruiditos, así que debe dar suerte. Un sólo uso. Las miniaturas en contacto peana con peana con Badruk Rompekabezaz ven su atributo de ataques reducido a 0 hasta el final de turno (esto no afecta a Golpetazos, impactos por carga o ataques especiales como los del Gigante; simplemente tienen A=0).

Borgut Machakajetoz

Pocas veces Grimgor Piel'ierro queda impresionado por la destreza de otro guerrero. Pero todavía es más raro que no acabe con él sólo por no perder. Borgut Machakajetoz es una de esas raras excepciones. La primera vez que atrajo su atención fue cuando el poderoso señor de la guerra estaba en Karak-Ungor enfrascado en una guerra continua contra los Skavens del Clan Moulder. Grimgor ya estaba cansado de aniquilar Skavens y sus ojos sedientos de sangre ahora estaban concentrados en un jefe orco que estaba emulando sus hazañas en el Pozo Infernal. La curiosidad por conocerle le hizo descender hasta allí. Encontró a Borgut estrellando su martillo en el hocico de una enorme rata ogro y con su rebanadora daba cuenta de filas de Skavens. Lo que más agradó a Grimgor era que parecía disfrutar enormemente mientras lo hacía. Cuando Grimgor dejó Karak-Ungor para ir más allá de las Montañas del Fin del Mundo, Borgut estaba junto a Grimgor (el carnicero piel verde había encontrado la horma de su zapato). Borgut es una criatura simple y brutalmente directa, y en el fragor de la batalla se sume en un estado de embriaguez salvaje. Borgut creció en la horda de Grimgor y para él las matanzas significaban la manifestación viva de Gorko, el epitome de todo lo que podría esperar llegar a ser. Su lealtad es absoluta, ya que considera que ser la mano derecha de Grimgor supone ser la mano derecha de Gorko.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Borgut Machakajetoz	4	6	3	5	5	2	3	3	9

Opción: Borgut puede estar en un ejército de Orcos y Goblins como héroe.

Coste: 195 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Rebanadora y Hacha de la Perdición de Arlad, Koraza Dura de Pelar de Drog.

Reglas Especiales: Rebanadora, Inmune a psicología, Aplacar la Animosidad, El Machakajetoz, Mejor no perderlo de vizta, Hazed lo ke os digo y lo ke hago.

Hacha de la Perdición de Arlad. Esta hacha fue arrancada del cuerpo del anterior teniente de Grimgor. Se trata de una poderosa arma de hierro imbuída de magia orca. Borgut puede luchar con arma de mano adicional (4 ataques) y todos ellos se realizan con +1 a la Fuerza (F6). Además, Borgut tiene una tirada de salvación especial de 5+.

Koraza Dura de Pelar de Drog. Armadura. Tirada de salvación por armadura de 4+. El Machakajetoz. Borgut siempre debe lanzar y aceptar desafíos. En los desafíos, Borgut gana la regla especial Golpetazo (en realidad es un kabezazo).

Mejor no perderlo de vista. Aunque Borgut es el mejor teniente de Grimgor, esto no es decir mucho de un Orco Negro. A Grimgor le gusta saber exactamente dónde está el siguiente Orco más fuerte del ejército. Si tu ejército incluye a Grimgor, debes desplegar a Borgut después de Grimgor, y a un máximo de 12" de él.

Hazed lo ke os digo y lo ke hago. Borgut ha luchado junto a Grimgor en muchas guerras y batallas, y es uno de los pocos supervivientes de la batalla contra las fuerzas de Crom el Conquistador. Como resultado, sus compañeros y él han perfeccionado unos cuantos trucos. Borgut debe desplegarse en una unidad de Guerreros Orcos y no puede separarse de ella. Dicha unidad es de Grandotez de forma gratuita y adicional a la unidad de Orcos Grandotez habitual.



El Gobbo Negro

El Gobbo Negro es una criatura despreciable que es tan poco de fiar que ni siquiera los demás goblins confían en él. Lo que, desde el punto de vista goblinoides, hace que todos sientan una profunda admiración (y envidia) por él.

En sus inicios, aunque nadie lo recuerde, era un Goblin Nocturno conocido como Skiggit. Sin embargo Skiggit tenía algo de lo que carecen generalmente los goblins: ambición. Le costó muchos años de esfuerzos llegar a Kaudillo Goblin Nocturno, pero lo consiguió. El número de engaños, puñaladas por la espalda, mentiras y traiciones que tuvo que hacer Skiggit para llegar a esa posición es incalculable.

Sin embargo, algo hizo Skiggit que no es tan común para los goblins nocturnos cuando "ascienden": el último peldaño de su escalera lo hizo contra los peores enemigos de los Goblins Nocturnos, los Enanos. Estos (que le odian más todavía que a los Goblins normales) vieron cómo ese Goblin acababa con varios de ellos antes de robar algunos de sus preciados tesoros. Cuando Skiggit tuvo lo que necesitaba, aniquiló al Kaudillo Wuzzit. Desde entonces adoptó el nombre de Gobbo Negro.



La conversión del Gobbo Negro se ha hecho básicamente a partir del estandarte del carro de lobos Goblin, encima de un muerto Enano, con el hacha del Señor Enano y algunos detalles sacados de la matriz de complementos de Mordheim. Ah, y masilla verde para hacer la capucha, claro está.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
El Gobbo Negro	4	5	3	4	4	3	5	4	7(9)

Opción: Puedes incluir al Gobbo Negro como Comandante de un ejército de Orcos y Goblins.

Coste: 200 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Arma de mano, Armadura de Gromril (tirada de salvación por armadura de 4+). Además tiene la *Capucha nocturna*, blande a *Thagi Az*, luce orgullosamente la *Hebilla de Durzik Al Drazh*, y guarda la valiosa *Barba de Gotkid*.

Reglas Especiales: Miedo a los Orejotaz, *Realmente odia a los Enanos*.

Capucha Nocturna. Después de muchos años, Skiggit consiguió barrer del camino a Wuzzit, gracias a una accidental caída a una zanja que, casualmente, estaba llena de ácido. Lo único que quedó de Wuzzit fueron los pantalones, hechos de tripa de troll, que Skiggit cogió como pudo; con esos pantalones agujereados Skiggit se hizo una capucha. Desde entonces todos los Goblins que ven la capucha sienten mucho más respeto por él. Siempre que una unidad o personaje (incluido él mismo) de Goblins Nocturnos o Goblins (y variantes, incluidas dotaciones de máquinas de guerra etc.) use el liderazgo del Gobbo Negro, lo hará como si Skiggit tuviera Liderazgo 9. Los demás tipos de tropa (p.e. trolls, orcos...) consideran su L7.

Thagi Az. Esta espléndida muestra de artesanía enana perteneció al señor Zagaz Harfut ("ez k'era mu maja", dice el Gobbo Negro). Skiggit la cogió de sus propias manos (rotas) tras caer dicho Enano en una trampa llena de pinchos de la que Skiggit no tenía nada que ver (salvo que la había construido él). Es una fantástica arma... sólo que está en las manos equivocadas. Si Thagi Az hace un impacto a un enemigo que tenga un arma mágica, ésta resultará destruida inmediatamente. Además, esta fantástica hacha proporciona +1 ataque y +1 a la Fuerza de su portador.

Hebilla de Durzik Al Drazh. Esta hebilla, en su tiempo, fue propiedad de un Barbalarga llamado Durzik. Este enano murió cuando Skiggit lo arrinconó en un túnel... lleno de trolls. Lo único que quedó del Enano fue esta hebilla. Gracias a las runas de suerte que tiene, su portador puede repetir un dado, una vez por batalla.

Barba de Gotkid. Hace mucho tiempo, Gotkid Fenrid fue un valeroso Señor del Clan enano con una espesa barba, adornada con pequeñas joyas con runas de protección. En una patrulla por Undgrind Ankor, fue víctima del Gobbo Negro, y desde entonces la barba adorna su cinturón. Tirada de salvación especial de 6+ (gracias a las runas).

Realmente odia a los Enanos. Muchos Goblins Nocturnos odian a los Enanos, pero en el caso del Gobbo Negro es un odio mucho más profundo. El Gobbo Negro odia a los enanos, pero la repetición de las tiradas afecta en todas las fases de combate cuerpo a cuerpo y no sólo en la primera. Además, tanto él como la unidad donde se encuentre, se consideran tozudos mientras estén luchando contra una (o más) unidades de Enanos.

Gorfang Rotgut



Gorfang Rotgut es el jefe de los Orcos del Peñasco Negro, el antiguo refugio Enano arrebatado a los Orcos hace años. Durante siglos muchas tribus de pielesverdes han luchado por el control del Peñasco Negro, y la horda más poderosa lo ha conseguido: los Colmillos Rojos de Gorfang. Estos chicoz han subyugado la mayoría de tribus locales de Orcos, de hecho todas menos la de sus vecinos, los Goblins Nocturnos de Skarsnik, con quienes tienen "amistosas reuniones" de vez en cuando (eso cuando no se juntan para "aplaztar taponez y zonrozadoz", hecho que ocurre frecuentemente).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gorfang Rotgut	4	6	3	5	5	3	4	4	9

Opción: Gorfang puede estar en un ejército de Orcos y Goblins como Comandante.

Coste: 218 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Kolmillo Rojo, Koraza del Zol Malvado.

Reglas Especiales: Rebanadora, El tamaño zí ke importa, ¡Whaaagh!, Odio (Enanos). Gorfang DEBE ser el Portaestandarte de Batalla, pero puede ser el General del ejército aunque sea el Portaestandarte.

Kolmillo Rojo. Es una rebanadora que tiene el nombre de la tribu (o tal vez sea la tribu la que cogió el nombre de la rebanadora). Sea como sea, el único modo de empuñar el Kolmillo es derrotar a kabezazoz al actual jefe de la tribu. Arma de mano. El Kolmillo da +1 ataques a Gorfang, y además suma +1 en las tiradas para impactar.

Koraza del Zol Malvado. Se trata de una armadura pesada con un escudo incorporado (en total, tirada de salvación por armadura de 4+), que, por estar impregnada por bendiciones del chamán de la tribu, otorga Resistencia mágica (2).

Grotfang Garra'ierro



Grotfang es el Señor de la Guerra de los orcos de la tribu de los Garra'ierro. Esta tribu fue muy poderosa hasta que su fortaleza fue conquistada por el Margrave Frederik. Grotfang y los supervivientes de su tribu tuvieron suerte y consiguieron escapar. Mientras tanto, el Margrave ordenó a uno de sus lacayos que construyera una población donde anteriormente se levantaba la fortaleza de la tribu, un lugar sagrado para la tribu y los dioses Orcos. Toda la tribu está furiosa, y espera que Grotfang inicie la tan esperada venganza. Grotfang sabe que debe reconquistar sus tierras tribales.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grotfang Garra'ierro	4	6	3	5	5	3	4	4	9
Jabalí de Guerra	7	3	0	3	4	1	3	1	3

Opción: Grotfang Garra'ierro puede estar en un ejército de Orcos y Goblins como Comandante.

Coste: 290 puntos

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Arma de mano, armadura ligera, escudo, La Korona de Gorko.

Montura. Grotfang monta un jabalí de guerra.

Reglas Especiales: Rebanadora, El tamaño zí ke importa, ¡Whaaagh!, Gruñidoz. Jabalí de guerra: Piel gruesa, Colmillos a la carga.

La Korona de Gorko. Desenterrada de debajo de unos ídolos caídos, esta Corona es muy poderosa, ya que incita a los Orcos a una disciplina poco común entre ellos. Si Grotfang es el General del ejército, ignora la regla Animosidad (será como si no tuvieran esa regla, a todos los efectos). Si Grotfang muere, el casco dejará de tener efecto, por lo que las unidades se verán sujetas otra vez a Animosidad.

Gruñidoz. Grotfang tiene una voz profunda, retumbante y áspera, excepcional incluso para un orco. Sus gruñidos hacen obedecer a sus tropas. Grotfang puede intentar evitar que una unidad siga huyendo, gruñéndoles algo como "¿A'onde kreéiz ke vais?" o "¡Volved akí, gallinaz!". Al inicio de la subfase de Reagrupar, todas las unidades de pielesverdes a 4d6 de Grotfang se reagrupan automáticamente. Esto sólo afecta a las unidades de pielesverdes, así que no afecta a Trolls, Gigantes, etc. pero sí a las unidades que contengan algún pielverde (vagoneta de ataque snotling, garrapatos saltarines, unidad de trolls liderada por un personaje goblin, etc.). Las unidades fuera de esa distancia o aquellas que no se hayan reagrupado pueden reagruparse de la forma habitual en la subfase de Reagrupar.

Grotsnag

Grotsnag, que se autoproclamó el Azote de las Montañas Negraz y líder de los Bandidos del Kolmillo Rojo, se considera algo así como un héroe de las leyendas Goblin. Está al mando de una pequeña fuerza de ataque de jinetez de lobo en las montañas y tiende frecuentes emboscadas por todo el Sur del Imperio, tanto contra hombres como contra enanos. A pesar de tenerse a sí mismo en tan alta consideración, Grotsnag es muy astuto y es muy hábil en provocar a sus víctimas para que tomen decisiones teerarias y equivocadas, logrando así que se conviertan en presas fáciles para él y sus chikoz.



Skaben es una criatura malévola y calculadora. Durante muchos años ha asaltado los ríos imperiales y su astucia e ingenio han aumentado mientras tanto. Sus Rataz de Río le son leales y confían ciegamente en él. Igual que Grim, Skaben está ansioso por reencontrarse con su archienemigo, incluso sufre de un picor continuo donde debería tener su mano. En batalla cuenta con toda la parafernalia de un pirata tradicional, incluido un pequeño garrapato a modo de loro llamado Skreek que lleva posado sobre su hombro.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grotsnag	4	4	3	4	4	2	3	3	7
Gruñemucho	9	3	0	4	3	1	3	2	3

Opción: Grotsnag puede estar en un ejército de Orcos y Goblins como Héroe.

Coste: 115 puntos

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Arma de mano, arco corto, escudo, *Kazko de Nobbla*, *Único Kastañazo de Wollopa*.

Montura. Grotsnag monta en un lobo gigante, Gruñemucho, que ha sido criado a base de mercaderes gordos, por lo que es un lobo más grande y fuerte que el resto.

Reglas Especiales: Miedo a los Orejotaz, *Provocador*, Caballería Rápida.

Kazko de Nobbla. A pesar de estar hecho por Goblins, el *Kazko de Nobbla* es una fantástica pieza de artesanía, teniendo en cuenta que está hecho por Goblins. Armadura (casco), proporciona una tirada de salvación por armadura de 6+ que puede combinarse con armaduras y escudos. Además proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 6+.

Único Kastañazo de Wollopa. Los Goblins siguen recordando al rebelde Wollopa, así como su tremenda arma y su increíble habilidad para correr más que un jabalí al galope cuando no daba en el blanco (algo que sucedía muy a menudo). Arma de mano. Una única vez por partida, hasta el final de turno, Grotsnag tiene Fuerza 10. Declara que usas este ataque especial al principio de la fase de combate cuerpo a cuerpo.

Provocador. Grotsnag ha perfeccionado un fastidioso método de provocar a sus enemigos, consistente en soltarles una retahíla de improperios, muecas y ruidos para obligarlos a atacar y dejarlos así vulnerables y expuestos mientras él se aleja al galope haciendo pedorretas. Al inicio de turno enemigo, elige una unidad enemiga a 12" o menos de Grotsnag y que pueda cargar hacia él (línea de visión, etc.). Dicha unidad debe hacer un chequeo de Liderazgo y, si lo falla, deberá declarar carga hacia Grotsnag (que podrá reaccionar a la carga de forma habitual).

Kapitán Skaben

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kapitán Skaben	4	4	3	4	4	2	3	4	7

Opción: Skaben puede estar en un ejército de Orcos y Goblins como Héroe.

Coste: 140 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: *Ketepincho de Hacka*, pistola, armadura ligera, *Skreek*.

Reglas Especiales: Miedo a los Orejotaz, *Troglogoblins*.

Ketepincho de Hacka. Se ha dicho, sobre todo por el propio Hacka, que luchó con ella junto a Azhag y que él fue el primero en proclamarlo "el Carnicero". También mencionó que se bastó solo para acabar con Sigmar y que era compañero de juergas de Gorko (o Morko). Sea cual sea la verdad, Hacka adquirió esta refinada espada de aspecto élfico de algún lugar extraño. Arma de mano. Skaben siempre impacta a 2+ en combate cuerpo a cuerpo.

Skreek, el garrapato loro. Skreek es una variación peculiar de garrapato, ya que es escuálido y con forma de ave. Sus alas son muy pequeñas, así que no puede volar bien, sólo puede aletear durante unos segundos para poder gritar advirtiendo a su maestro del peligro. Gracias a Skreek, Skaben siempre está sobre aviso de sus enemigos y puede evitar sus ataques. Tirada de salvación especial de 5+.

Troglogoblins. Skaben siente la misma atracción por el río que una polilla por una bombilla. Esta atracción se debe a que desciende de una especie de Goblins poco conocida llamada *Troglogoblins* (o *Troglogobs*), cuyo hábitat natural era el río. Por ese motivo, Skaben es casi una criatura semiacuática y nada sin problemas. Tiene la regla especial Anfíbio, así que puede Cruzar ríos, Cruzar lagos y Cruzar cualquier elemento de escenografía acuático más o menos "normal" (obviamente no puede cruzar ríos de lava, ya que no es agua).

Lerdo Tragaldabaz

El astuto y ladino rey goblin Lerdo Tragaldabaz lleva mucho tiempo maquinando el modo de atacar la famosa cervecería de Josef Bugman. Hace tiempo, Tragaldabaz descubrió la existencia de la cervecería en un trance inducido por los hongos. Desde ese día, empezó a enviar a sus exploradores para que localizasen su emplazamiento. Lerdo Tragaldabaz pensaba que destruir el asentamiento enano serviría para que el resto de tribus goblins se uniesen a la suya para beberse la cerveza que había robado y para liderar un poderoso ¡Whaaagh! que llegase a rivalizar incluso con el de Grom el Panzudo, al que Tragaldabaz detestaba. Lerdo Tragaldabaz tiene una gran estatura para ser un Goblin y su oronda figura le permite empujar a los Goblins más pequeños e incluso se atreve con Orcos de voluntad débil. Es un guerrero fiero, rastrero, que sufre arrebatos de furia que, a menudo, paga con los desgraciados Goblins que se encuentran más próximos.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lerdo Tragaldabaz	4	5	3	4	4	3	4	4	8

Opción: Lerdo Tragaldabaz puede estar en un ejército de Orcos y Goblins como Comandante.

Coste: 150 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Hacha Afilada, Arma de mano, Ezkudo Zuertudo de Ugbrag, Brebaje de Lerdo, Pózima Tirapalante de Guzzla.

Reglas Especiales: Miedo a los Orejotaz, Iracundo, Tripa cervecera.

Hacha Afilada. El hacha de Tragaldabaz está tan afilada que puede atravesar las armaduras con gran facilidad. Arma que requiere ambas manos. -3 a las tiradas de salvación por armadura enemigas.

Ezkudo Zuertudo de Ugbrag. Este escudo fue forjado para Ugbrag por un herrero enano capturado, pero el herrero "olvidó" decirle que el encantamiento sólo funcionaba una vez por batalla. Escudo (tirada de salvación por armadura de 6+, puede combinarse con otras armaduras). El portador ignora el primer impacto sufrido en la batalla.

Brebaje de Lerdo. Este es uno de los brebajes de Lerdo Tragaldabaz, mucho más potente que cualquier brebaje ordinario Goblin, tanto que un Goblin que lo beba caerá al suelo inconsciente aunque sólo haya tomado un pequeño sorbo. Lerdo puede tomar un sorbo al inicio de cada turno (propio y del enemigo). Tira 1d6 para determinar los efectos, hasta final de turno:

- 1: Lerdo sufre Estupidez hasta el final de turno.
- 2-3: Lerdo Odia a todos los enemigos (puede repetir tiradas para impactar)
- 4: Furia Asesina
- 5: +1 a la Fuerza
- 6: +1 a la Resistencia

Pózima Tirapalante de Guzzla. Mezcla de poderosas setas narcóticas, esputos de jefe y, lo más importante, "espinazo", la Pózima Tirapalante es lo más parecido a que un pielverde pueda conseguir coraje de una botella. Un sólo uso. Puede usarse en cualquier momento del turno. Cuando se bebe, Lerdo pasa a tener L10 hasta el final de turno.

Iracundo. "El Lerdo", como a veces se le conoce, es un miserable y sufre continuos arrebatos de violencia cuando está borracho o bajo los efectos de sus brebajes. Lerdo Tragaldabaz y la unidad en la que está son inmunes a pánico.

Tripa cervecera. Lerdo Tragaldabaz bebe tantos litros de cerveza que tiene una enorme barriga cervecera. Aunque su aspecto es repugnante, la tripa le ofrece protección frente a las espadas y flechas de sus enemigos. Lerdo tiene una tirada de salvación por armadura de 6+ (junto al Ezkudo queda en 5+), pero Siempre Ataca Ultimo.

Nazgob

Nazgob es el principal consejero de Uzguz. Pasa la mayor parte del tiempo explorando cavernas oscuras y húmedas llenas de hongos, y vagando por las llanuras trazando planes con otros chamanes orcos. Es así como consigue averiguar lo que sucede en las regiones próximas y consigue que su tribu tome parte en las acciones más interesantes. Aunque no siempre funciona...

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

Opción: Nazgob puede estar en un ejército de Orcos y Goblins como Héroe.

Coste: 170 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Báculo Llameante de la Muerte, arma de mano.

Magia. Nazgob es un hechicero de nivel 2 que usa el Gran ¡Whaaagh!.

Reglas Especiales: Rebanadoras, El tamaño zí que importa.

Báculo Llameante de la Muerte. Este objeto arcano fue esculpido por Nazgob en un hueso de Dragón, e inscrito con extraños y poderosos glifos Orcos. Unas extrañas gemas ígneas han sido incrustadas en él. Este Báculo tiene el hechizo vinculado Mirada Azezina. Además, el báculo proporciona un +1 a las tiradas para lanzar hechizos por cada unidad de Orcos de 20 o más miniaturas a 6" de Nazgob, y otro +1 adicional si Nazgob está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Nazgob usa el báculo como arma adicional, por lo que tiene 3 ataques en combate cuerpo a cuerpo.



Morglum Quiebracuellos

Los Orcos Negros llegaron desde Oriente, desde las Tierras Oscuras, y desde las Montañas de los Lamentos, donde la tierra se encuentra continuamente bajo una nube de negro polvo volcánico. Algunas tribus de Orcos Negros emprendieron el arduo viaje a través de las Tierras Negras hacia el Oeste, donde conquistaron a tribus Orcas y Goblins. La más temida de estas tribus es la de los Quiebracuellos, bajo las órdenes de su ambicioso caudillo Morglum.

Mientras que la mayoría de Orcos son brutales y pendencieros, los Orcos Negros son silenciosos e impasibles, y siempre muestran una estremecedora tranquilidad. Esto es especialmente cierto en Morglum, que parece desconocer por completo el miedo. Morglum es conocido por su parquedad, sus terribles gritos de batalla y sus concisas observaciones tácticas. En la Batalla del Paso de la Muerte, consiguió con sus Orcos, Orcos Negros y Goblins una demoledora victoria contra un ejército errante Bretoniano. Cuando el Duque Bretoniano y sus caballeros galopaban desesperados, huyendo del Paso de la Muerte hacia el sol poniente, perseguidos por las hordas de Goblins, Morglum pronunció las palabras que le hicieron famoso: *“Dejadlez que ze lo digan al Rey. El Ezte pertenece a loz Orcoz. El Ezte pertenece a Morglum. El Ezte ez verde”*.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Morglum	4	7	3	5	5	3	4	4	9
Jabalí de Guerra	7	3	0	3	4	1	3	1	3

Opción: Morglum puede estar en un ejército de Orcos y Goblins como Comandante.

Coste: 275 puntos

Tipo de unidad: Caballería

Armas y equipo: Rebanadoraz de Morglum, Koraza Zangrienta de Bulak.

Montura: Jabalí de guerra.

Reglas Especiales: Rebanadoras, Inmune a psicología, Aplacar la animosidad, ¡Whaaagh!, Líder Natural. Jabalí de guerra: Piel gruesa, Colmillos a la carga.

Hachaz de Morglum. Nadie sabe dónde consiguió Morglum este par de hachas, a las que llamó cariñosamente Rajadora y Kortadora. Morglum es un huracán de golpes cuando ataca. Morglum gana +1d6 ataques cada turno (haz la tirada a principio de la fase de combate cuerpo a cuerpo).

Koraza Zangrienta de Bulak. Esta vieja y gastada armadura está tan manchada de sangre que nunca más podrá limpiarse. La mayoría de la sangre parece ser de Bulak en vez de sus enemigos, lo que explica que sea Morglum quien la lleva en la actualidad. Los rumores dicen que la última lucha en la que participó Bulak no fue precisamente justa, y de alguna foma el espíritu de Bulak sigue dentro de la armadura, con ansias de venganza. Armadura pesada que, además, proporciona una tirada de salvación especial de 4+. Sin embargo, si se falla la salvación especial Morglum recibirá 2 heridas en vez de una (¡el espíritu de Bulak se está cobrando su venganza!).

Oddgit

Oddgit es el consejero y servidor de Grotfang. Al ser un chamán Goblin Nocturno, posee una gran influencia sobre los grupos de Goblins Nocturnos que colaboran con los Orcos Garra'ierro, la tribu de Grotfang. Oddgit es un consejero leal que cree firmemente en las cualidades de Grotfang como líder... ¡siempre que se deje "guiar" sabiamente en sus decisiones por Oddgit, evidentemente!

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Oddgit	4	2	3	3	3	2	3	1	5

Opción: Oddgit puede estar en un ejército de Orcos y Goblins como Héroe.

Coste: 160 puntos

Tipo de unidad: Infantería

Armas y equipo: Arma de mano, Bákulo Chorizador, Zetaz Zombreroloco.

Magia. Oddgit es un hechicero de nivel 2 que usa el Pequeño ¡Whaaagh!.

Reglas Especiales: Miedo a los Orejotaz, Odio (Enanos), Habitado al ¡Whaaagh! Bákulo Chorizador. Los Goblins son mundialmente conocidos por su habilidad para apropiarse de lo ajeno como si fuera suyo, un rasgo muy generoso que se extiende también al ámbito de la magia. Al inicio de cada fase de magia del oponente, toma un dado de energía enemigo y añádelo a tus dados de dispersión.

Zetaz Zombreroloco. Oddgit posee un saco lleno de las cuidadosamente recolectadas y seleccionadas Zetaz Zombreroloko, famosas por sus drásticos y dramáticos efectos sobre los Goblins Fanáticos. Son zetas mágicas. Además, si Oddgit está en una unidad de Goblins Nocturnos en el momento en que ésta suelta a los fanáticos, si dichos fanáticos impactan en una unidad (amiga o enemiga) en el turno en que son lanzados, Oddgit puede repetir la tirada para determinar cuántos impactos hacen los fanáticos.

Habitado al ¡Whaaagh! Oddgit está totalmente habituado a la magia pielverde, con lo que la sobreacumulación de energía ¡Waaagh! no le afecta como al resto de chamanes. Oddgit no puede sufrir Fuerzas Irresistibles (ignora la regla Fuerza Irresistible y, por tanto, la regla Disfunciones Mágicas).



Nagash

En este terrible desierto, bajo la pálida luz de la luna, los muertos caminan. Vagan por las dunas en las frías noches sin viento. Sostienen en alto sus armas en un burlón desafío a toda la vida, y a veces, con sus fantasmagóricas voces reseca como el susurro de hojas marchitas, susurran la palabra que recuerdan de cuando estaban vivos, el nombre de su viejo y siniestro amo. Susurran el nombre de Nagash"

de "El libro de lo Muertos" de Abdul-ben-Raschid, traducido del árabe por Heinrich Kemmler.

La Historia de Nagash

Al sur del Imperio, al Sur de los Reinos Fronterizos, al sur incluso de las Tierras Termas y Karak-Azul, se encuentra una tierra de la que pocos hombres hablan. Incluso aquellos que conocen su nombre verdadero no pronuncian este nombre en voz alta, prefiriendo referirse a ella, con voz queda, llamándola el Reino de los Muertos. Pocos hombres han estado en ella y han podido regresar para contarlo. El enloquecido príncipe árabe Abdul-ben-Raschid recorrió esta tierra con un único objetivo: buscar la inspiración para su blasfema obra maestra: El Libro de los Muertos. Muchos estudiosos deben sus conocimientos sobre el Reino de los Muertos a las pocas copias que de este manuscrito han sobrevivido.



Ben-Raschid no vivió para ver la repulsión generalizada que su obra provocó en el público. El Califa de Ka-Sabar ordenó quemar todas las copias del libro. El Príncipe Loco murió en extrañas circunstancias, estrangulado por unas manos invisibles en el interior de una habitación con un única puerta cerrada por dentro. Cuando sus criados finalmente pudieron derribar la puerta, sólo encontraron su frío cadáver con la cara de color púrpura. El cuerpo estaba tan frío al tacto que quemó las manos de los que intentaron levantarlo. Los cruzados, al volver de su periplo por Arabia, llevaron ejemplares de su obra hacia el Viejo Mundo, pero muchos de ellos tuvieron que lamentar su decisión.

El Libro de los Muertos habla del gran desierto situado al Este de Arabia donde pueden encontrarse las necrópolis, ciudades funerarias para los muertos que no se conforman con su destino. Cada necrópolis contiene incontables mausoleos y pirámides en las que habitan unos seres que es preferible no conocer. Durante el día, la ardiente arena entre las tumbas está vacía, y sólo algunas grandes serpientes reptan entre las ruinas. Pero en ciertas noches oscuras, los cadáveres de los muertos salen de sus oradas y se ocupan de sus asuntos, en una siniestra parodia de sus vidas anteriores. Reparar las tumbas erosionadas por el tiempo, y patrullan las fronteras de sus necrópolis. A veces marchan para combatir contra los habitantes muertos de otras ciudades funerarias.

A veces, los gobernantes No Muertos de las necrópolis hacen pactos y alianzas, y sus hordas invaden Arabia, o las tierras del Norte. Durante las Cruzadas, las fuerzas del Rey Esteban de Estalia destruyeron un gran ejército de No Muertos de la ciudad maldita de Lahmia en la batalla de Shanidaar. Los cruzados vencieron, pero el miedo que sintieron fue tan grande que volvieron hacia el Este y embarcaron hacia su hogar cuando tenían la victoria a su alcance.

Ben-Raschid describe a una aristocracia maldita de gobernantes No Muertos en el interior de cada pirámide. Son poderosos reyes sacerdotes que están sentados en sus tronos dorados, en medio de un esplendor perdido en el que sueñan continuamente con la siniestra nostalgia de su pasada gloria, dando ocasionalmente terribles órdenes a sus amortajados cortesanos. Estos nobles momificados son a su vez servidos por hordas de lacayos esqueléticos, que corren para obedecer hasta los deseos más mórbidos de sus amos. Espíritus medio desvanecidos farfullan incompresiblemente por los corredores cubiertos de telarañas. Todos están atrapados en el eterno baile de los muertos hasta el final de la eternidad, enfrascados en antiguos rituales de adoración al Gran Nigromante que los condenó a esta terrible no-vida.



En el corazón de este vasto desierto se encuentra la ciudad maldita de Khemri, en el centro de la cual destacan las dos estructuras más grandes jamás edificadas por el hombre. Una de ellas es la terrible Gran Pirámide de Khemri, que sobresale de las ruinas más de cien veces la altura de un hombre, pero incluso esta pirámide es insignificante, como un Enano lo es ante un elefante, ante la Pirámide Negra de Nagash, una horripilante maravilla para todos los que la contemplan. Ben-Raschid dice en su obra que en las calles de Khemri hay espíritus inquietos al acecho, esperando devorar la fuerza vital de los vivos, y que el gran sarcófago de Nagash, en el interior del cual se dice que yace el Gran Nigromante mientras recupera sus energías, se encuentra ahora vacío. Mucha gente bien informada atribuye a palabras del Príncipe Loco a los delirios de un hombre que perdió el juicio por su adicción a la raíz de bruja. Los pocos que conocen su secreto saben que la explicación verdadera es mucho más terrible.

La mejor fuente de conocimientos que tienen los eruditos Imperiales sobre el tema es el infame Liber Mortis del Nigromante Frederick van Hal, también conocido por las nuevas generaciones como Vanhal. La única copia completa que existe de este libro está guardada bajo llave en las bóvedas del Templo de Sigmar en Altdorf. Este libro sólo pueden estudiarlo los eruditos de corazón más puro, y sólo bajo una dispensa especial del Gran Teogonista en persona. Este permiso normalmente sólo es concedido cuando los grandes ejércitos de No Muertos amenazan al Imperio. Vanhal fue un Nigromante que vivió durante la Gran Plaga, y realizó su obra maestra a partir de las traducciones que Kadon hizo de los Nueve Libros de Nagash.

No contento con su imperfecta traducción de los desvaríos del Nigromante, Vanhal efectuó varios peregrinajes al Reino de los Muertos. Protegido por los hechizos más poderosos, conversó con los habitantes de las ciudades funerarias e investigó los secretos más oscuros de la antigüedad. Durante la Gebeimnsnacht consultó con demonios aullantes, y entresacó algunos retazos de verdad entre todas sus mentiras. Incluso los demonios del Caos recuerdan las infames acciones de Nagash. Nuestros conocimientos parciales e incompletos de la historia del Gran Nigromante, y de las antiguas tierras que antaño gobernó y destruyó, se deben al Liber Mortis.

Actualmente, el Reino de los Muertos es una tierra salvaje cubierta de arena. El Gran Río es venenoso y tiene el color de la sangre, y los viajeros no pueden aliviar su sed en él. Es cierto que las ciudades están vacías de vida; se trata de meras ruinas junto a las grandes necrópolis. Es cierto que las carreteras hace mucho que han sido enterradas por la arena, dejando entrever tan sólo la parte superior de algunas estatuas y algunos monumentos erosionados por el viento para indicar su existencia. Los pocos viajeros que han regresado han contado que todo está vacío y desolado, y que un terrible horror y melancolía llenaba sus corazones mientras duró su estancia. Es cierto que en esta tierra no vive nada, pero no fue siempre así.

Unos dos milenios antes del nacimiento de Sigmar, surgió una gran civilización a lo largo de las orillas del Gran Río. Sus habitantes construyeron ciudades, barcos y carreteras. Lucharon entre ellos utilizando carruajes de guerra, arcos y lanzas. Estaban gobernados por Reyes Sacerdotes cuya voluntad era ley. Con el transcurso de las generaciones, los Reyes Sacerdotes empezaron a obsesionarse cada vez más con la inmortalidad, y construyeron tumbas cada vez más grandes y elaboradas, convencidos que éstas serían sus casas para toda la eternidad. Sus mujeres y sirvientes eran enterrados vivos con ellos cuando morían. Esta práctica empezó a extenderse por toda la sociedad hasta que todo aquel que podía permitírselo invertía una buena

parte de sus riquezas terrenales en su tumba. En los desiertos cercanos a las ciudades pronto surgieron las necrópolis, las ciudades de los muertos. Con el paso del tiempo, estas ciudades fueron haciéndose más grandes, mayores incluso que las poblaciones de los vivos.

Los reyes Sacerdotes rivalizaron para dejar tras de sí monumentos mayores que los de los otros Reyes Sacerdotes, y las pirámides fueron cada vez más grandes, vigiladas por estatuas titánicas, fortificadas como torres gigantescas, construidas para proteger a sus habitantes toda la eternidad. Las puertas de las partes superiores de las pirámides estaban comunicadas entre sí mediante puentes, como si sus habitantes hubieran de visitar a sus vecinos. Estas ciudades acabaron formando una gran red de estructuras intercomunicadas. La práctica de saturar los cuerpos con preservadores alquímicos especiales y amortajar los cadáveres con sudarios fue extendiéndose cada vez más. Los príncipes guerreros eran enterrados con toda su armadura, sus carruajes y los caballos que tiraban de ellos. Cada necrópolis pronto contuvo legiones de muertos.

Unos dos mil años antes del nacimiento de Sigmar, hace unos cuatro mil quinientos años aproximadamente, Nagash nació en Khemri, la ciudad más grande del Gran Río. Era el hermano del Rey Sacerdote reinante, un poderoso guerrero muy versado en la magia primitiva de su gente. Desde muy pequeño, Nagash estuvo obsesionado con la muerte. Recorrió la necrópolis de la ciudad y penetró en las viejas tumbas. Observó a los embalsamadores cuando preparaban a los muertos antes del entierro. Observó como los guerreros heridos en la batalla se extinguían y morían, y decidió que él nunca moriría.

Nagash realizó experimentos innumerables en su búsqueda de la inmortalidad, y pronto la gente de la ciudad empezó a esquivarle. Como era un hechicero innato y brillante, sus experimentos tuvieron éxito, y logró destilar un elixir de sangre humana que prolongaba la vida de quien lo bebía. Pronto tuvo un grupo de seguidores leales y depravados con los que compartió su descubrimiento. En un sangriento golpe de estado, Nagash tomó el control de Khemri y enterró vivo a su hermano en la Gran Pirámide construida por su padre.

Al haber prolongado su vida, Nagash y sus seguidores tuvieron más tiempo para estudiar la Magia Oscura. Sus conocimientos pronto fueron superiores a los de los habitantes de las otras ciudades. Empezaron a considerarse dioses y, ver a los habitantes de Khemri como simple ganado. Los años pasaron a ser décadas y las décadas siglos, y los bebedores de sangre empezaron a evitar la luz del día y buscar los rincones frescos y oscuros para evitar los rayos del sol. Fijaron su residencia en las tumbas palaciegas de la necrópolis. Nagash supervisó la construcción de su propia gran Pirámide Negra, la mayor estructura nunca edificada por el hombre, especialmente diseñada para atraer los vientos de la magia oscura.

Sin embargo, para los Reyes Sacerdotes de las otras ciudades-molestos desde hacía mucho tiempo por los eventos de Khemri- esto la última gota. Formaron una Gran Alianza contra Nagash y enviaron sus ejércitos a luchar con él. Durante la larga guerra que siguió, la Magia Oscura arrasó la tierra, y algunos oasis quedaron tan saturados de sus energías que a partir de entonces fueron evitados por los hombres. Después de casi un siglo de guerra constante, los ejércitos de los Reyes Sacerdotes lograron conquistar y saquear Khemri. Mientras huía de la ciudad ardiendo hacia las frías profundidades de su pirámide, Nagash dio media vuelta y amenazó con su puño a los ejércitos de los Reyes Sacerdotes. Prometió que sus ciudades se convertirían en polvo, y en menos que polvo. Los Reyes Sacerdotes se burlaron de él. Los seguidores de Nagash fueron capturados uno a uno en el interior de la pirámide y gritaron horrorizados cuando los sacaban a rastras para decapitarles y quemarles. Los Reyes Sacerdotes derribaron todas las construcciones de Nagash. Todos los monumentos de Khemri fueron derribados, y todas las tumbas saqueadas. Todos los rastros de Nagash desaparecieron. Pero no encontraron al propio Nagash. Aunque sus discípulos afirmaron haberle visto entrar en su sarcófago, el ataúd estaba vacío.

En contra de los pactos acordados entre los Reyes Sacerdotes, los gobernantes de Lahmia robaron los libros de Nagash de su infame Biblioteca Negra. Durante años habían intentado emular su Magia Oscura. Eran más cautelosos que Nagash, y procuraron evitar que sus aliados supieran que estaban destilando su elixir de sangre.

Mientras tanto, Nagash vagaba por el desierto. La sed quemaba su garganta. El hambre roía sus entrañas. Terribles visiones bailaban ante sus ojos. Debería haber muerto entre las ardientes arenas, pero su formidable fuerza de voluntad y su vitalidad antinatural le permitieron seguir adelante. Según la traducción que Kadon hizo de su obra, Nagash aseguraba que había muerto y vagado sin rumbo durante cierto tiempo después de morir, hasta que encontró una forma de volver al mundo de los vivos. Muchos eruditos afirman que esto no fue más que una alucinación irreal causada por las privaciones y la sed, pero otros no están tan seguros. Finalmente, el Gran Nigromante dejó el desierto y llegó a las colinas de las Montañas del Fin del Mundo. Alguna oscura fuerza le había empujado hacia el Pico Tullido y hacia un nuevo paso en su carrera de incalificable maldad.

El territorio en el que se encuentra el Pico Tullido es una tierra de la que nadie ha regresado sin contar historias de gran horror. Es una montaña gigantesca y partida en las costas del Mar Sulfuroso. Antiguamente, un gran trozo de piedra de disformidad cayó del cielo y golpeó el pico, partiéndolo y haciéndolo hundir en el corazón de la montaña. Con el paso del tiempo, el viento, la lluvia y la erosión llevaron el polvo de piedra de disformidad hasta el Mar Sulfuroso, envenenando el agua y causando horribles mutaciones a los peces y serpientes que no murieron.

El mar estaba rodeado de vegetación retorcida y atrofiada; árboles enfermos y zarzas venenosas competían por los escasos nutrientes del suelo. De noche, las aguas brillaban con un extraño color verde, y una espuma viscosa y tóxica cubría su superficie. Las tribus que habitaban en sus costas y bebían de aquella agua enferma mostraban los horribles signos de la degeneración y las mutaciones consecuencia de la exposición de muchas generaciones a la podredumbre del Caos. Cuando Nagash vio el lugar por primera vez, consideró que era el lugar idóneo: había hallado el lugar que buscaba. Al probar por primera vez el agua del Mar Sulfuroso, visiones incandescentes ardieron en su cerebro y la energía oscura recorrió sus venas. Allí tenía todo lo que necesitaba.

Durante años Nagash vivió como un ermitaño en una cueva en la ladera de Pico Tullido, meditando sobre la naturaleza de la magia y recopilando sabiduría del oscuro pozo de su corrupta alma. Exploró el enorme sistema de cuevas del Pico hasta

encontrar el oscuro lago bajo el que se encontraba la mayor parte de la piedra de disformidad. Mezcló la sustancia y hojas de Loto Negro, y utilizó la mezcla para incrementar su energía y agudizar su mente para seguir con sus reflexiones.

Los años pasaron inexorablemente, y su constante exposición a la piedra de disformidad provocó terribles cambios en el Gran Nigromante. Su piel se arrugó y agrietó, desprendiéndose de sus huesos. En algunas partes era translúcido, dejando las venas y los músculos expuestos. Sus ojos se fundieron y formaron pozos de pus luminosa en las cuencas. Sus uñas crecieron hasta convertirse en garras, sus dedos se curvaron formando zarpas. Su corazón dejó de latir y su sangre no circuló más. Su cuerpo seguía andando gracias a su oscura fuerza de voluntad y su maligna hechicería. Como había deseado desde hacía tanto, había escapado de la muerte, o eso creía.

Durante este periodo, Nagash alcanzó sus mayores logros en el campo de la nigromancia. A lo largo de los años perfeccionó los hechizos que más tarde utilizarían todos los Nigromantes. De noche descendía hasta los cementerios de las tribus primitivas que vivían alrededor de Pico Tullido. Los que le veían huían, y los Shamanes que osaron enfrentarse a él murieron con una palabra. Abrió las tumbas de piedra una a una, y uno a uno reanimó los cuerpos que encontró en su interior. Al principio apenas tuvo éxito. Los restos andaban sólo unos pasos antes de caer convertidos en polvo por la energía que los movía, pero el control de Nagash fue aumentando como lo hizo el tiempo de animación, hasta que logró esclavizarles para siempre. Puesto que ya estaban muertos y descompuestos, la piedra de disformidad afectaba porco a estos zombis y esqueletos animados. Nagash les hizo excavar las cuevas de Pico Tullido y construir una torre de piedra. Este fue el origen de Nagashizzar, el Pozo Maldito, la fortaleza más grande y maligna del mundo.

Puesto que deseaba tener más lacayos No Muertos, Nagash dedicó sus legiones a capturar y esclavizar a las tribus locales. Durante la luna nueva, estos desafortunados fueron arrastrados mientras pateaban y gritaban hasta el altar de Nagash, donde éste les arrancaban el corazón. A continuación, sus cuerpos sin alma eran reanimados para servir eternamente a su siniestro señor.

Incapaces de resistir ante un ejército No Muerto, los hombres de las tribus empezaron a adorar al Gran Nigromante como a un dios, y enviaron pasivamente a las mejores doncellas y a los jóvenes más apuestos a la torre de Nagash como ofrendas. Esto halagó su vanidad y perdonó a las tribus, enseñándoles sus muchas cosas y levantando una nación maligna que obedecía sus órdenes. Para satisfacer su maligno humor, Nagash enseñó a los habitantes de la tribu el ritual del Festín Macabro que al final conduciría al pueblo a un terrible destino.

En unos pocos cientos de años, Nagash había construido un imperio del mal alrededor de las costas del Mar Sulfuroso. Legiones de vivos con armadura negra luchaban junto a los tambaleantes cadáveres animados de sus compañeros muertos. Las pequeñas aldeas crecieron hasta convertirse en grandes pueblos. Las minas que había bajo la torre de Nagash fueron ampliadas hasta formar una gran red de túneles que penetraban hacia el interior de la montaña. Las fortificaciones alrededor de la torre crecieron como un cáncer en un cuerpo enfermo hasta cubrir varios kilómetros a la redonda. Así nació la ciudad-fortaleza de Nagashizzar, una torre inexpugnable, un laboratorio y una biblioteca de las oscuras artes, capital de la nación humana más vil que nunca ha existido en el Mundo Conocido. En el centro, como una araña en medio de una telaraña, Nagash situó su trono, levantado con calaveras humanas. Desde él proclamaba edictos que podían destruir reinos y causar la muerte de naciones enteras. Avanzó hasta la llanura de los Huesos y controló a un poderoso dragón No Muerto con su voluntad. A partir de entonces, este monstruo sería su montura.

Pero incluso recluido en su inexpugnable fortaleza e ignorado por la mayor parte del mundo, Nagash seguía hallando enemigos.

Atraídos por la piedra de disformidad de Pico Tullido como polillas a una llama, los Skavens empezaron a infiltrarse sutilmente en la montaña. Los líderes de los hombres rata, los misteriosos Videntes Grises, la utilizaban en sus siniestros rituales, y ahora intentaban conseguir la piedra de disformidad que allí se encontraba. Invadieron los niveles inferiores de las minas de Pico Tullido e intentaron tomar la fortaleza como lo habían hecho recientemente con las ciudades de los Enanos del Norte. Pero Nagashizzar era mucho más difícil de conquistar.

Aquí tenían que enfrentarse con incontables legiones de cadáveres animados y humanos fanáticos que temían más a su oscuro dios que a la muerte, ya que sabían que en cualquier caso, su amo les volvería a llamar de la muerte para recompensarles o castigarles. Durante décadas se sucedieron las violentas escaramuzas en las profundidades de la fortaleza. Los ejércitos Skaven avanzaron por el reino de Nagash y asediaron Nagashizzar con sus terribles armas. Los ejércitos del Gran Nigromante y su maligna magia les estaban esperando. Al final la batalla resultó en una sangrienta guerra de desgaste sin vencedor a la vista. Nagash tenía otros planes y los Skaven lo distarían, así que cerró un infame pacto con los soberanos Skaven, el Consejo de los Trece. A cambio de su ayuda, él les proporcionaría piedra de disformidad extraída de Pico Tullido. No era lo que el Consejo deseaba, pero era preferible a continuar una guerra incierta, donde era posible no conseguir nada. Los Skaven aceptaron el trato.

Pero la constante exposición a la piedra de disformidad afectaba a Nagash. Construyó una gran armadura con una aleación de hierro y plomo procedente de un meteorito para protegerse de sus nocivos efectos. Sus seguidores no eran tan afortunados. El polvo de piedra de disformidad liberado por su explotación minera lo cubría todo. Penetró en el suelo y por las raíces pasó a las plantas enfermas, pasando así al cuerpo de los animales enfermos que las comían. Este polvo fue acumulándose en el cuerpo de los humanos que comían estas plantas, o los animales que previamente las habían ingerido, mutando lentamente. Perdieron el pelo y los dientes, adelgazaron y acabaron enfermando y muriendo. Los más afectados de todos fueron los que celebraron el Festín Macabro y se alimentaron de la carne de los suyos. Estos absorbieron la mayor parte de la sustancia del Caos y degeneraron lentamente hasta convertirse en perversiones nocturnas, en Necrófagos, los elegidos de Nagash, adorados y temidos a la vez por sus semejantes.

El aire y la tierra estaban saturados con polvo de piedra de disformidad. Todo el mundo empezó a enfermar y morir, dejando sólo un desierto recorrido por Necrófagos que las generaciones futuras denominaron la Desolación de Nagash. Al Gran Nigromante no le importaba. Vivos o muertos, los habitantes de esa tierra le servirían a él, de una forma o de otra. La propagación del polvo y la llegada de los No Muertos precipitaron una migración de Orcos y Goblins, que se alejaron de ese territorio.

A lo largo de todos estos siglos, Nagash no olvidó la promesa hecha a los Reyes Sacerdotes de su antiguo país. Quería vengarse, y encontró aliados dentro de su propio país. Los Reyes Sacerdotes que habían estudiado su maligna herencia y que prolongaron sus vidas utilizando su elixir, no habían permanecido ociosos. Ellos también habían invocado demonios y experimentado con la Magia Oscura. Los gobernantes de Lahmia avanzaron más allá del elixir. Su sangre quedó infectada con una extraña enfermedad. Siglos de consumo del elixir que prolonga la vida combinados con sus propios hechizos les habían transformado en algo mejor y peor que un ser humano. En esos momentos evitaban la luz del sol y acechaban de noche. No querían comer ni beber, excepto sangre. Sus dientes se habían convertido en grandes colmillos, su piel era blanca como el alabastro y sus ojos eran rojos y brillantes. Eran mucho más fuertes que los hombres mortales. Eran los primeros Vampiros verdaderos. Por la noche se alimentaban de sus propios súbitos. Unos pocos pudieron unirse a ellos en su no-muerte.



Los Reyes Sacerdotes reunieron una vez más sus ejércitos y se prepararon para la guerra. Los carruajes, tan numerosos que no podían contarse, avanzaban al frente de un gran ejército de arqueros e infantería equipada con lanzas. Los Reyes Sacerdotes también recurrieron a su magia. Tuvo lugar una gran batalla, que los Reyes Sacerdotes vencieron. La población de Lahmia fue esclavizada; las pirámides, derribadas; y los Vampiros, expulsados. La mayoría huyeron hacia el Norte, y uno a uno llegaron a Nagashizzar, donde fueron acogidos por quien anteriormente había sido su peor enemigo. Nagash observó a estos corruptos inmortales y quedó satisfecho. Ante él tenía unos valiosos paladines para sus ejércitos. Su maldición era un tributo a su horrible genialidad.

Nagash ya había concebido su plan de ataque. Era un plan enloquecido y mortífero. Juró que convertiría a todo el mundo en el Reino de los Muertos, en el que nada sucedería ni nada podría hacerse si él no lo permitía. Gobernaría un cementerio tan grande como el mundo, habitado por los muertos sin descanso. El primer paso era eliminar a su antigua patria natal. Siguiendo sus órdenes, los Vampiros avanzaron al frente de sus legiones hacia la guerra. Sobre extrañas naves construidas con huesos, la horda No Muerta navegó por el Mar Sulfuroso, atravesando los Estrechos de Nagash hasta el Mar Amargo, denominado así por el veneno que las aguas del Mar Sulfuroso habían arrastrado hasta él. Las legiones No Muertas desembarcaron en el abandonado puerto de Lahmia y marcharon hacia el enemigo.

Nagash subestimó a sus antiguos compatriotas. Durante su ausencia, la Tierra del Gran Río había pasado de ser un cúmulo de ciudades estado a convertirse en un poderoso imperio dirigido por el Rey Sacerdote Alcadizaar el Conquistador. Alcadizaar fue el mejor general de su época y su imperio estaba en la cúspide de su poder. Cuando llegaron los No Muertos, se enfrentaron a la oposición de un estado unificado con un único ejército. Además, los hechiceros del Gran Reino habían progresado en el arte de la magia, especialmente en la construcción de armas mortíferas. Contra ellos ninguna victoria podía ser fácil.

Los Vampiros eran hechiceros poderosos y peligrosos enemigos. Por donde avanzaban, el terror y el miedo atenazaban al enemigo, aunque no fueran invencibles. El frente de la guerra avanzó y retrocedió. Al principio, las legiones No Muertas avanzaron

rápidamente. Después fueron los ejércitos de Alcadizaar los que ganaron terreno; sus carruajes atravesaban las filas de muertos como las guadañas siegan el trigo. Al final venció Alcadizaar, con su gran armadura dorada brillando por la energía mágica contenida y su cimitarra mágica, más rápida que la lengua de una serpiente del desierto. Junto a él luchaba su mujer y auriga, Khalida, que había jurado morir junto a su marido si era necesario. Libraron batalla tras batalla hasta destruir la última de las legiones de Nagash, obligando a los vampiros a huir a través del desierto hasta Nagashizaar para informar a su siniestro señor del fracaso.

La furia de Nagash fue enorme. Maldijo a sus capitanes y lanzó terribles hechizos contra ellos. Hizo que conocieran el dolor para toda la eternidad, y sus aullidos proclamarían sus miserias a todos los hombres. Viendo como estaban las cosas, los Vampiros supervivientes huyeron de Nagashizzar por la noche, dispersándose en todas direcciones para confundir a sus perseguidores. De esta forma, su maldición acabó propagándose por todas las tierras de los hombres.

La furia de Nagash se prolongó durante toda una década, en la que siguió maquinando nuevos planes. Odió con fuerza al hombre que le había desbaratado sus planes, e ideó un plan de venganza tan cruel que los propios dioses temblaron y dejaron de observar el mundo.

Actuó con cautela. Sus agentes llevaron trozos de piedra de disformidad encantados con hechizos de muerte hasta las fuentes del Gran Río, corrompiendo los manantiales con su maldad, hasta que el agua coaguló y fluyó lentamente, teñida de color rojo sangre. El pueblo del Gran Reino tembló ante lo sucedido al río que constituía su vida. Uno a uno, todos los habitantes enfermaron y murieron.

Encargó a los Skavens atraer tribus de Orcos y Goblins desde las Montañas del Fin del Mundo hasta Nagashizzar. Estos no sabían para qué propósito quería Nagash a los Orcos, pero cobraron numerosos sacos de piedra de disformidad pura por su servicio.

Alcadizaar estaba sentado en su sala del trono mientras veía como su reino era destruido por un enemigo al que no podía derrotar. La peste iba propagándose por el país. La gente moría con grandes pústulas por toda la piel. Los médicos enfermaban al intentar curar a sus pacientes. Los hombres huían de sus familias, muriendo mientras corrían. Durante algunos meses la Muerte recorrió el país hasta que los muertos eran más numerosos que los vivos, y los cadáveres permanecían pudriéndose por las calles. El ganado recorría los campos sin nadie que lo vigilase, hasta que también moría. Todas las cosas vivas en el Gran Reino enfermaron. Alcadizaar vio morir a sus amigos uno a uno, después a sus hijos, después a su mujer. Alcadizaar era una excepción, como si algún poder maligno lo quisiera vivo. Finalmente quedó solo en su palacio, sentado en su trono dorado, llorando mientras a lo lejos podía oírse a un infatigable ejército avanzando.

Este ejército apareció cuando todo el mundo había muerto: un gran ejército de muertos. Los pocos supervivientes del ejército de Alcadizaar estaban tan enfermos y demacrados que no podían impedir su avance ni un segundo. Los No Muertos, inmunes a la enfermedad, avanzaban de extremo a extremos del país, y no descansaron hasta haber matado a todo hombre, mujer y niño, e incluso a bestias, pájaros y perros. Todos excepto uno. Capturaron a Alcadizaar en su sala del trono y lo arrastraron cargado de cadenas hasta el Pozo Maldito. Lo arrojaron a los pies del trono de Nagash, y tuvo que enfrentarse a la horrorosa forma del Gran Nigromante en persona.

Nagash explicó a Alcadizaar lo que sucedería a continuación: todos los increíbles detalles de su demencial plan. Nagash le contó que pensaba reanimar a todos los muertos del Gran Reino, y utilizarlos como soldados en su plan para conquistar el mundo. Horrorizado, Alcadizaar fue arrojado a una de las mazmorras de Nagash a la espera de los deseos del siniestro hechicero. Las explicaciones de Nagash al rey no eran amenazas vacías. Estaba decidido a seguir con su plan, y podía hacerlo.

Durante un ritual que duró días, consumió cantidades ingentes de piedra de disformidad, hasta que su cuerpo ardía con la energía de la piedra, y su sangre quedó saturada. La poca piel que le quedaba ardió, y se convirtió en poco más que un esqueleto viviente con una negra armadura. Los Orcos y los Goblins fueron conducidos drogados desde las mazmorras hasta el negro altar donde uno a uno fueron sacrificados, y sus almas devoradas por el Gran Nigromante para aumentar sus poder. Durante una noche y un día enteros, mientras Mórrsleib brillaba en el cielo, Nagash cantó las sílabas de su último y más poderoso hechizo. En las mazmorras, los pocos orcos supervivientes temblaban y aullaban. Por todo el continente los seres vivos tuvieron pesadillas. En las profundidades del Mar Sulfuroso brillaron luces extrañas. Desde lo alto de su torre, Nagash lanzó al aire puñados del brillante polvo negro. Los fríos vientos lo alejaron de Nagashizaar, cayendo como si fuera lluvia sobre las ciudades y necrópolis del Gran Reino. Por unos instantes todo permaneció calmado. Poco después, los muertos empezaron a moverse por todo el país. Una fría luz verde penetró en miles de ojos podridos. Los cadáveres de los apestados fueron levantándose uno a uno y caminaron. Los muertos se sacudieron el polvo de eones y salieron de sus tumbas. Los guerreros No muertos emergieron de sus guaridas, reuniéndose todos los seres inmundos. Los innumerables muertos formaron en disciplinadas filas. Las amortajadas momias de los reyes muertos hacía mucho emergieron de sus pirámides para ponerse al mando de los restos de sus antiguos súbditos. Reanimando por la poderosa voluntad de Nagash, el ejército más grande que jamás ha visto el mundo empezó a converger sobre Nagashizzar.

Exhausto por la gran cantidad de energía que había necesitado para lanzar el hechizo, Nagash entró en un profundo trance sobre su trono. Mientras el ejército de No Muertos avanzaba hacia allí, un silencio sepulcral dominó Nagashizzar. Era como si la muerte hubiera llegado realmente a la capital del Gran Nigromante.

La descarga de energía fue tan grande que no pasó desapercibido en otras partes del mundo. El Consejo de los Trece entendió finalmente las intenciones de Nagash y sus miembros quedaron aterrorizados. Con los incontables guerreros muertos del Gran Reino bajo sus órdenes, Nagash sería invencible. Ya no necesitaría nunca más la ayuda de los Skavens. Seguramente les haría pagar caros sus anteriores ataques contra su reino. Descubriendo que, de momento, el Gran Nigromante también descansaba, decidieron aprovechar la que podría ser su única oportunidad de detenerle. Pese a que la misión era crucial, no



encontraron a ningún Skaven en el que pudieran confiar para dar muerte al Gran Nigromante. Muchos miembros del Consejo dudaban de la eficacia de sus armas para matar a Nagash; otros simplemente tenían que despertara cuando entraran en su sala del trono. Todos conocían su temible poder, y nadie quería enfrentarse a él si despertaba.

Finalmente concibieron otro plan. El Consejo reunió rápidamente sus poderes y crearon una espada muy poderosa, cubierta de runas de un poder tan grande que al final serían tan mortíferas para quien la empuñara como para Nagash. Esto no preocupaba al Consejo de los Trece ya que ninguno de ellos pensaba utilizar el arma. Enviaron a sus lacayos más audaces a las mazmorras de Nagash, con el arma dentro de una caja de plomo. Siguiendo caminos secretos, los Skaven llegaron al corazón de la fortaleza del Nigromante. Ningún centinela dio la alarma, y los hombres rata llegaron a la celda donde estaba Alcadizaar cargado de cadenas.

Sin explicación alguna, liberaron a Alcadizaar y le mostraron la espada. A causa de la magia del arma, cuando el rey la cogió, sintió el camino que debía seguir para llegar a la sala del trono del Nigromante. Ignorando a los hombres ratas que huían, Alcadizaar atravesó los fétidos corredores de la mortalmente silenciosa torre. Finalmente llegó a la sala del trono del Gran Nigromante. Avanzó silenciosamente por el suelo de mármol negro hasta llegar frente a la enorme y silenciosa figura de Nagash.

El fuego de los ojos del Nigromante No Muerto estaba apagado. No se movía. Las runas de su corona no tenían ningún brillo interior. Por unos instantes Alcadizaar se preguntó si eso no sería algún perverso truco, alguna forma nueva de tortura, pero en el fondo no le importaba. Levantó su espada y golpeó describiendo un arco.

En el último momento, avisado por un sexto sentido, Nagash levantó su brazo para evitar el golpe mortal. La espada Skaven atravesó su muñeca y su garra cayó al suelo. La hechicería que empapaba el cuerpo del Nigromante No Muerto era tan maligna que la mano mantuvo una cierta animación y huyó por el corredor como una gigantesca y horrible araña. Nagash todavía estaba exhausto por el Gran Ritual, pero su poder era enorme. Lanzó terribles hechizos a Alcadizaar que casi arrancaron la piel de su cuerpo.

El Consejo de los Trece utilizaba todo su poder desde muy lejos para proteger a su instrumento humano. Utilizaron desesperadamente todas sus fuerzas para desviar los rayos de Nagash. Los labios descarnados del Nigromante emitieron un silbido de frustración. Alcadizaar volvió a atacar, atravesando las costillas de Nagash, y le partió el espinazo. Nagash le arañó con la garra que le quedaba, y agarró a Alcadizaar por el cuello, estrangulándolo. Donde las garras del Nigromante No Muerto profundizaron más, el cuello del hombre acabó manchado de sangre. Nagash le levantó con una mano hasta que los pies de Alcadizaar no tocaban el suelo.

No podía respirar, la oscuridad se cernía sobre él, y Alcadizaar intentó frenéticamente liberarse, cortando el brazo del Nigromante a la altura del codo. Cayó al suelo y atacó desesperadamente a Nagash. Las runas Skaven de la espada afectaron

finalmente a Nagash, que empezó a perder su vitalidad sobrenatural. Su cuerpo, que había desafiado el paso del tiempo, empezó a convertirse en polvo. Al sentir cercana la victoria, Alcadizaar siguió atacando, partiendo al Nigromante en miles de pedazos.

Finalmente, cuando ya no se movía, Alcadizaar cogió la corona de la cabeza de Nagash y salió tambaleándose de la fortaleza. Éste era el momento que los Skavens estaban esperando. Sus tropas atacaron rápidamente y llevaron los restos despedazados del cuerpo de Nagash a sus forjas. Cada trozo del Gran Nigromante fue quemado en los fuegos de piedra de disformidad que había utilizados para crear sus artefactos. El único pedazo de Nagash que nunca pudieron encontrar fue su garra, por lo que una parte de Nagash seguía viva.

Con la muerte del Gran Nigromante, muchos de los cadáveres animados por él cayeron, convertidos en polvo. Sin embargo, las energías liberadas por Nagash en la gran invocación eran tan grandes que no pudieron disiparse totalmente. Muchos de los antiguos habitantes del Reino de los Muertos siguieron atrapados en su espectral no-vida, y algunos de ellos regresaron lentamente al lugar que mejor conocían, sus propias necrópolis, donde retomaron una siniestra no-vida que era el reflejo de sus días como seres vivos. Así nació el Reino de los Muertos. Algunos siguieron vagando por el mundo, propagando el terror y la desolación por donde pasaban. Sin embargo, por el momento, la amenaza del Gran Nigromante había terminado.

El Regreso de Nagash

Después de la destrucción de Nagash, Alcadizaar vagó por el Pozo Maldito medio enloquecido por el horror que había presenciado y por su exposición a la perniciosa influencia de la Espada de la Muerte del Consejo de los Trece. Aunque la fortaleza estaba llena a rebosar de Skaven, sólo los más locos intentaron impedirle el paso cuando vieron el arma. Los pocos que intentaron impedirle el paso murieron casi instantáneamente.

Alcadizaar abandonó la ciudadela del Gran Nigromante. Había destruido al enemigo más peligroso al que ningún hombre se hubiera enfrentado nunca, pero el precio fue muy elevado. Las energías letales del arma lo estaban matando lentamente. Su mano estaba quemada por donde empuñaba el arma, que finalmente lanzó a una grieta en el exterior del Pozo Maldito. Conservó la Corona de Nagash.

Enloquecido y agonizante, caminó hacia el Norte, hacía las Montañas del Fin del Mundo, desplomándose en las aguas del Río Ciego, y ahogándose en él. Su cuerpo congelado fue arrastrado hacia las Tierras Yermas, agarrado todavía a la corona en un feroz abrazo de muerte. En esa época, las Tierras Yermas eran un país dividido, con guerras continuas entre tribus de nómadas humanas y clanes de brutales Orcos. El cuerpo congelado y medio devorado de Alcadizaar fue encontrado al fundirse la nieve en primavera, junto a la orilla del Río Ciego. Lo encontró Kadon, el chaman de la tribu Lodringen. Kadon vio que Alcadizaar era un poderoso rey ordenó que construyeran un túmulo para su cadáver. Sintió una extraña atracción hacia la corona y se quedó con ella, para su eterna condenación.

La corona conservaba parte del espíritu del Gran Nigromante, y enseñó a Kadon algunos de los secretos de Nagash. Los sueños de Kadon estaban llenos de promesas susurradas, y su mente empezó a soñar en un imperio. Su noble alma pronto quedó corrompida por el mal latente en la corona. Explicó a los miembros de la tribu que tenía visiones que le ordenaban construir una ciudad junto al túmulo de Alcadizaar. La ciudad debía llamarse Mordheim, que en el idioma de su pueblo quería decir Lugar del Muerto. Por un breve periodo de tiempo, en las Tierras Yermas floreció una débil civilización que abarcaba desde las costas del Golfo Negro hasta la entrada del Paso del Perro Loco, desde el Río de las Sangre hasta el borde de las Marismas de la Locura. Incluso establecieron colonias en el área que posteriormente sería conocida como los Reinos Fronterizos. Los Orcos fueron expulsados de las Tierras Yermas hacia las Montañas del Fin del Mundo.

La mente de Kadon estaba llena de terribles visiones: empezó a recrear los Libros de Nagash, a escribir la oscura historia del Gran Nigromante y a dejar constancia sobre el papel de muchos de sus secretos conocimientos. Sus visiones estaban deformadas por la corona, y acabó adorando a Nagash como a un dios, obligando a sus seguidores a hacer lo mismo. El culto de Nagash pronto renació, y las criaturas No Muertas vigilaban sus templos. El propio Kadon vivía en un palacio de mármol negro construido sobre la entrada al túmulo de Alcadizaar, y era considerado el adorador más devoto de Nagash.

Las Tierras Yermas no eran fértiles, y la población de Mordheim nunca fue demasiado grande, pero con el trabajo de los infatigables Zombis, pudieron construirse ciudadelas y excavar túmulos. Se construyeron carreteras para comunicar los rincones más alejados del país con su capital.

Kadon no era un mero acólito, sino un potente hechicero por derecho propio. Cuando su mente adquirió los conocimientos del Nigromante, empezó a crear sus propios hechizos. Escribió su infame Grimorio con tinta obtenida de destilar sangre, en un volumen forrado en piel humana. En Mordheim tuvieron lugar actos malignos mucho más siniestros aún. Los Enanos que anteriormente comerciaban con estos humanos dejaron de hacerlo y les evitaron.

Gracias a la energía de la corona, los acólitos de Kadon encontraron la garra amputada de Nagash. Kadon recogió la garra y la cubrió de terribles hechizos, convirtiéndola en un artefacto del mal que utilizó para intimidar a sus seguidores. Los ejércitos de Morgheim asediaron la fortaleza Enana de Barak-Varr, pero sus muros revestidos de metal resistieron y finalmente tuvieron que retirarse. Los Nigromantes de Mordheim se volvieron introvertidos y decadentes, y el periodo de expansión concluyó.

Entonces empezaron las invasiones de las salvajes hordas de Orcos de las montañas al mando del Señor de la Guerra Dork Ojo Rojo. Ojo Rojo estaba armado con un arma mágica que le protegía de la magia maligna, y los lacayos de los No Muertos no pudieron detener a su salvaje horda. Los aullantes demonios de piel verde pasaron al reino de Kadon a sangre y fuego, haciendo huir a los supervivientes hacia el Norte. Kadon murió a manos del propio Ojo Rojo en un mítico duelo entre las calles en llamas de Mordheim. A su muerte, el reino desapareció. El principal discípulo de Kadon cogió la cabeza de su maestro muerto y huyó hacia el Norte, habiendo de esconderse a menudo de la persecución de los Orcos.

Actualmente no queda casi ningún rastro del perdido reino de Mordheim, excepto unas cuantas ruinas chamuscadas y túmulos embrujados, en el interior de los cuales habitan seres malignos. Estos restos enfermizos del reino perdido forman parte de los túmulos que están dispersos por las Tierras Yermas y los Reinos Fronterizos. Algunas criaturas sobrevivieron enterrándose vivas en los túmulos, mientras sus espíritus malignos todavía vagan por los alrededores. Otros sobrevivieron a la caída del reino, llevándose sus conocimientos hacia el Norte, hacia las tierras donde estaba despertando un nuevo poder. El dios humanos llamado Sigmar había unificado las tribus salvajes de los hombres, forjando un imperio a sangre y fuego. En el interior de su reino había muchos rincones apartados donde los Nigromantes podían practicar sus malas artes.

A la vez que Sigmar fundaba su Imperio, por el Norte circularon extraños rumores sobre el renacimiento de un viejo mal. El Consejo de los Trece creía que había destruido a Nagash. Estaban equivocados: un ser tan poderoso, tan conocedor de la No Muerte, no podía ser eliminado tan fácilmente. Su forma corpórea había sido destruida, pero su espíritu seguía vivo. Esperó más allá de la muerte, todavía ligado al mundo por la presencia de su garra, su corona y su tumba. Nagash había planeado hacia mucho tiempo la posibilidad de su muerte, y parte de su espíritu y su poder saturaba su corona, permitiéndole seguir en contacto con el mundo de los vivos. Aunque tardaría siglos, Nagash volvería, y al hacerlo, lo haría de la forma más espectacularmente horrible.

Su cuerpo había sido incinerado en los hornos de Nagashizzar. De su cuerpo sólo quedaron unas partículas de fino polvo negro, esparcidas por el mundo. Estas partículas fueron atrayéndose entre sí una a una. A lo largo de los siglos, estos fragmentos músculos empezaron a condensarse sobre la Desolación de Nagash, formando putrescentes gotas negras que poco a poco fueron desplazándose centímetro a centímetro por todo el país hasta la Pirámide Negra de Nagash en Khemri. El sarcófago fue llenándose poco a poco (a razón de una gota al año) de este líquido negro, formando una oscura crisálida de la cual renació un maligno ser.

Cuando el fluido solidificó, algunas partes siguieron endureciéndose hasta formar huesos. Por encima de este oscuro esqueleto crecieron órganos antinaturales. Trozos de venas como gusanos penetraron en los músculos recién formados. Un siniestro caparazón de piel ósea empezó a cubrir su masa. Sólo la mano derecha, amputada por Alcadizaar, no volvió a crecer. Una fría noche, siglos después de ser derrotado por los Skavens, la tapa del sarcófago se abrió y Nagash surgió de él, renacido una vez más en el mundo.

En el exterior de su tumba, Khemri seguía existiendo. Nagash permaneció de pie sobre su pirámide mientras absorbía energía oscura. Aunque todavía era mucho más poderoso de lo que cualquier mortal podía medir, era una pálida sombra de lo que había sido. Estaba agotado por su largo regreso de la muerte, y porque parte de su poder aún estaba perdido, saturando su corona y su garra. Llamó a los muertos de Khemri, pero estos le odiaban tanto en la muerte como lo habían hecho en vida, y ya no tenía el poder de someterlos a su voluntad como lo había tenido anteriormente. Pudo controlar una parte de los incontables muertos de Khemri, pero los demás se rebelaron, provocando una guerra civil dentro de la más grande de las necrópolis.

Nagash acabó cansándose de esta situación y visitó las otras ciudades de los muertos. En ellas ocurrió lo mismo. Los muertos le recordaban, y le odiaban con un odio extraño y sobrenatural que había sido engendrado durante siglos. Aunque individualmente ninguno de los Reyes Funerarios podía enfrentarse a Nagash, éste no podía resistir contra la alianza formada contra él. Por segunda vez en la historia de su larga no-vida, Nagash era expulsado de su país natal. Meditó sobre su derrota y decidió que volvería a utilizar la energía de la piedra de disformidad para aumentar su fuerza y vengarse de sus enemigos. Una vez más viajó hacia el Norte, siguiendo el camino que tanto tiempo atrás le condujo a las orillas del Mar Sulfuroso. Esta vez estaba acompañado por un ejército de leales seguidores No Muertos.

Cuando llegó a las puertas de su antigua fortaleza y exigió que se rindiera. El comandante Skaven de la guarnición le miró y le maldijo, insultándole en propio idioma. Nagash le mató con una palabra, y abrió las puertas de Nagashizzar con otra, ya que él mismo las había forjado y conocía todas las órdenes secretas a las que respondían. En una noche, las fuerzas de Nagash barrieron el Pozo Maldito y aniquilaron a los sorprendidos Skavens, expulsándoles de la ciudad.

Nagash controlaba su ciudadela, pero inmediatamente quedó preso de una furia incomprensible para ningún mortal, ya que descubrió que los Skavens habían casi agotado la piedra de disformidad. Las instalaciones que había utilizado para refinar, concentrar y purificar la piedra para sus propios fines estaban completamente destruidas. Aunque no estuvieran destruidas, no quedaba suficiente piedra de disformidad para repetir el Gran Ritual. Ignorando los ejércitos enviados por el Consejo de los Trece para recuperar Nagashizzar, el Gran Nigromante empezó a trabajar. Primero trabajó en las forjas, construyendo una garra metálica para reemplazar su perdida garra. Sus huestes de No Muertos tenían instrucciones, bajo su supervisión, para construirla.

La garra artificial estaba astutamente elaborada y cubierta por inquietantes runas que hacían imposible mirarla. Era flexible y podía utilizarse como una mano normal, pero era mucho más fuerte. Nagash podía empuñar nuevamente un arma, y crear más artefactos con sus propias manos. Invocó a los espíritus de los muertos y les interrogó sobre lo sucedido, reconstruyendo poco a poco los acontecimientos que habían tenido lugar en su larga ausencia. Supo de la desaparición de Alcadizaar, de cómo había enloquecido y muerto por la corona y la exposición a la Espada de la Muerte Skaven. Finalmente centró su atención en el Norte, donde el heredero de Kadon, Morath tenía la corona.

Cubriéndose con una capa negra y protegido por numerosos hechizos de gran poder, Nagash marchó de incógnito hacia las tierras del Norte decidido a reclamar lo que era suyo. Largo fue el camino, y muchas las batallas que libró durante su duro viaje hacia las frías tierras del Norte. Nagash atravesó tierras donde los robustos Enanos combatían contra Orcos y Goblins, y donde los seguidores del Caos todavía acechaban. Al final llegó a las tierras del recién nacido Imperio y estableció su residencia en las ruinas de la ciudad Élfica de Athel Tamara, abandonada desde hacía mucho tiempo. Convirtió la ciudad en su base de operaciones, desde la cual exploró todo el Norte en busca de su corona.

Nagash envió mensajeros desde las ruinas para que localizaran al heredero de Kadon. Pero Morath estaba muerto. El hechicero maligno había muerto a manos de Sigmar, y la corona estaba en posesión del primer Emperador. Habiendo sentido su gran maldad, Sigmar no quiso utilizarla y la guardó bajo llave en su sala del tesoro, lejos de los ojos que pudieran estar tentados de utilizarla.

Nagash envió mensajeros al campamento de Sigmar reclamando su corona y ofreciéndole riquezas infinitas a cambio. Una gran figura encapuchada, montada sobre un Carroñero, descendió sobre el campamento. Todo el mundo estaba acobardado cuando la oscura figura desmontó y presentó las demandas de su señor con voz de ultratumba.

El mensajero estaba rodeado por un hedor a maldad y descomposición, y todos los que le miraban quedaban acobardados, pidiendo a su líder que le entregara la corona. Sin embargo, Sigmar no tenía la intención de entregar la corona, y viendo la decidida actitud de su líder, los guerreros cobraron nuevos ánimos. Su alegría acabó cuando el mensajero volvió a hablar, diciendo que eran unos locos que no vivirían lo suficiente para lamentar su decisión. Sigmar levantó su gran martillo Ghal Mharaz y golpeó a la criatura No Muerta. Ésta se descompuso sobre sí misma, dejando sólo una oscura capa tras él. Sigmar ordenó que sus restos fueran quemados.

Nagash dedicó muchos meses a reunir sus fuerzas. Con sus hechizos animó legiones de muertos de los cementerios y otras criaturas de la oscuridad acudieron a su llamada hasta formar un poderoso ejército No Muerto. Al fin estaba listo para emprender una guerra contra Sigmar y su pueblo. El gran ejército de muertos andantes avanzó por los bosques del Imperio, matando a todo aquel que encontraban. Los muertos pasaban a engrosar las filas del ejército. Muchos hombres murieron, y otros muchos que huyeron ante el avance del ejército de No Muertos hicieron correr la noticia de la llegada de Nagash. Nagash comprendió la importancia de tener el miedo como aliado.

Y los hombres del Norte estaban asustados. Habían derrotado a los Orcos y expulsado a todos sus enemigos anteriores, pero ahora debían enfrentarse a un enemigo que les hacía temblar y parecía invencible. De todos ellos Sigmar era el único que no tenía miedo. Pidió ayuda a sus aliados Enanos, y forjó muchas armas con magia poderosa contra sus enemigos No Muertos.

Los dos ejércitos se enfrentaron en las orillas del río Reil, a finales de la primavera del año 15 Imperial. Era un enfrentamiento equilibrado y que causaría grandes sufrimientos. Los humanos y los Enanos eran tropas decididas. Los regimientos No Muertos de Esqueletos animados y cadáveres andantes avanzaban como autómatas, cada paso iba perfectamente sincronizado con el ritmo de un tambor de piel humana. Los Carroñeros oscurecían el cielo sobre sus cabezas. Los Vampiros acechaban en la rojiza oscuridad. Los Necrófagos devoraban a muertos y a heridos indistintamente. Los Caballeros No Muertos agarraban a los hombres con su frío abrazo. El ejército de Nagash cargó y rompió como una ola contra el imperturbable muro de escudos Enanos. Las fuerzas de Sigmar contra cargaron, y empezó un combate cuerpo a cuerpo generalizado que enfrentó a hombres contra monstruos por todo el campo de batalla.

Entre todos los muertos andaban dos seres poderosos como dioses. Sigmar dirigía carga tras carga de los hombres de Unberogens. Su temible martillo de guerra le hacía una máquina de destrucción viviente, dejando un rastro de muerte tras él mientras atravesaba las líneas enemigas. Nagash montado en un gran carruaje negro, se abrió paso entre los combatientes, empuñando una negra espada rúnica aullante que sostenía con su garra metálica. Estos dos titanes se enfrentaron en el centro de la batalla. Sigmar saltó sobre el carruaje en marcha, y luchó contra el Nigromante No Muerto. Fue una lucha entre seres con fuerzas extraordinarias que hizo que los dos cayeran rodando del vehículo al suelo.

Los dos combatieron durante una hora mientras la batalla rugía a su alrededor. Nagash golpeó a Sigmar en el brazo, causándoles una herida envenenada. Notando como le fallaban las fuerzas, Sigmar arremetió en un enloquecido ataque final. El martillo era como un trueno en sus manos. Golpeó una y otra vez al Gran Nigromante, que retrocedió hasta el río. Nagash invocó a sus esbirros más poderosos para que le ayudaran. Los Vampiros atacaron al Emperador. Sigmar golpeó a diestra y siniestra, derribándoles y matándoles de un golpe.

Notando la debilidad de su enemigo, Nagash se puso en pie. Sigmar jadeaba delante de él. Ambos sabían que éste era el duelo final. Sigmar, aunque herido, atacó de nuevo. Su martillo descendió como un meteoro. Nagash detuvo el ataque y el martillo no le alcanzó. Durante bastante tiempo, los dos forcejearon. Cuando sus armas chocaban, saltaban chispas. El atronador sonido de metal chocando contra metal acallaba los gritos de los moribundos. Sus tendones, duros como el acero, empujaban con vitalidad sobrenatural. Los ojos azules y fríos estaban trabados con el interior de unas horrendas cuencas vacías. Al final ganó Sigmar, desarmando al Gran Nigromante y golpeando con su arma la cabeza de su enemigo.

Al morir el Nigromante, de su cráneo roto surgió una oscura nube que subió como una columna de gas envenenado sobre el campo de batalla; el humo se dirigió hacia el Sur. Las legiones animadas por su oscura fuerza de voluntad quedaron destruidas. Los Esqueletos quedaron desechos en montones de huesos, los Zombis trastabillaron y cayeron, descomponiéndose ante los ojos de los hombres hasta convertirse en montones de carne podrida. Los Vampiros y los Necrófagos huyeron hacia lo más profundo de los bosques. Al acabar la batalla, Sigmar se tambaleó y cayó.

El hombre-dios necesitó varios meses para recuperarse de la herida causada por Nagash, aunque nunca pudo recuperar por completo su fuerza. Por otra parte, el Gran Nigromante necesitó varios siglos para volver a recomponer su forma mortal en su gran sarcófago de Khemri. Había aprendido una amarga lección. En el mundo ya existían poderes comparables al suyo. Decidió ser más cuidadoso la próxima vez. A partir de ese día, ha vivido en Nagashizzar como una pálida sombra de su anterior poder, utilizando una gran red de agentes para hacer cumplir sus órdenes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nagash	6	7	6	5	6	5	7	7	10

Inclusión: Puedes incluir a Nagash como Comandante en un ejército de Condes Vampiro o de Reyes Funerarios de Khemri.

Coste: 915 puntos

Tipo de unidad: Infantería monstruosa

Equipo: *Mortis, Armadura Negra de Nagash, Libro de Nagash, Báculo de Nagash.*

Magia: Nagash es un hechicero de nivel 4. Siempre usa Saber de la Muerte; además, si está en un ejército de Condes Vampiro usa el Saber de los Vampiros (más la Invocación de Nehek), y si está en un ejército de Reyes Funerarios de Khemri usa el Saber de Nehekhara. Es Señor del Conocimiento de los dos saberes que utilice (Muerte más el propio del ejército).

Reglas Especiales: Inmune a psicología; Terror; Tirada de salvación especial de 5+; Inestable. *Ejército de Nagash.*

Mortis, la Gran Espada de la Muerte. *Mortis es una espada mágica que se estremece continuamente por la energía sobrenatural que contiene. Esta espada es tan grande y pesada que ningún hombre normal podría levantarla. Nagash perdió su mano derecha en su legendaria confrontación con el rey Alcadizaar, y la reemplazó por una magnífica garra de hierro cubierta de runas mágicas, que se enlazan mágicamente con Mortis para que ésta le proporcione la vida de aquellos que mata. Arma de mano. La Espada confiere un +2 a la Fuerza de su portador. Además, a final de cada turno del jugador No Muerto, si Nagash ha herido en combate cuerpo a cuerpo con Mortis y tiene menos de 5 Heridas, recupera 1 herida (no puede aumentarse el número de heridas por encima de 5).*

Armadura Negra de Nagash. *La armadura negra de Nagash fue forjada con una aleación de plomo y hierro de meteorito. A lo largo de los milenios, la armadura ha ido fundiéndose con su cuerpo. Proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+ y una tirada de salvación especial de 5+.*

Libro de Nagash. *Nagash es el primero y más grande de todos los Nigromantes, y es el creador de casi todos los hechizos que permiten a sus seguidores en las oscuras artes animar y controlar a los No Muertos. El libro proporciona +1 nivel de Magia a Nagash, por lo que se considera hechicero de Nivel 5 (es decir, tiene un +5 a las tiradas para lanzar y dispersar magia).*

Báculo del Poder. *El Báculo del Poder fue creado por Nagash para poder almacenar energía adicional, pudiendo así sus hechizos ser más arcanos y peligrosos. Al finalizar una fase de magia, Nagash puede coger hasta 2 dados (de energía o de dispersión) y guardarlos para la siguiente fase de magia (y poder ser usados para energía o dispersión).*

Ejército de Nagash. Nagash no es un Rey de Khemri ni un Conde Vampiro, por lo que su ejército es algo distinto a los ejércitos habituales de dichas razas. Si eliges que Nagash comande un ejército de Condes Vampiro, NO puede incluir ninguna miniatura con la regla "Vampiro". Si eliges a Nagash en un ejército de Reyes Funerarios no puede incluir personajes (excepto Arkhan el Negro, Sumos Sacerdotes Funerarios y Sacerdotes Funerarios); además, no puede invertir más del 25% de puntos del ejército en miniaturas con la regla "Constructo Animado".



Ghoritch, Castellano del Pozo Infernal

Ghoritch es el mayor éxito de Throt en cuanto a trasplantes de cerebro. Como la mayoría de los devotos del Dios de la Sangre, Ghoritch fue antaño un fanático bersérker que amaba el fragor de la batalla y el intenso sabor de la sangre fresca en el paladar. Estuvo al servicio de Archaón durante toda la Tormenta del Caos, pero por sus venas corría con fuerza la fe de su dios sangriento, por lo que Ghoritch lideró un ataque temerario contra un tren de artillería imperial a pesar de haber recibido la orden explícita de no hacerlo y su tribu fue aniquilada prácticamente por completo.

Pese a que aquel día Ghoritch acabó con un montón de vidas y logró sobrevivir, el castigo de Archaón fue rápido a la par que original. Al igual que muchos de los que le habían fallado, Ghoritch fue cedido a los maestros de la mutación del Clan Moulder para utilizarlo en sus experimentos macabros. A pesar de tenerlo atado con grilletes y envuelto en cuerdas con púas, Throt descubrió que Ghoritch era un ser excepcional y lo escogió para culminar una serie de experimentos que estaba realizando. El resultado fue un éxito sin precedentes, ya que logró trasplantar la mente de Ghoritch en el cuerpo de una rata ogro modificada extensamente sin que el bárbaro se volviera loco en el proceso.

Tras escapar del laboratorio de Throt, Ghoritch se abrió paso a trompicones por los pasadizos hasta llegar a la arena en el centro del Pozo Infernal, donde combatió contra toda la masa de creaciones que Throt lanzó contra él. Su destreza no pasó desapercibida ante el maestro de las mutaciones, que reconoció que su combinación de intelecto y fuerza era perfecta para controlar a las tropas más rebeldes del ejército skaven. Ghoritch fue ascendiendo de rango hasta convertirse en caudillo y no tardó en confiársele el mando del brutal ejército permanente del Clan Moulder. No obstante, a Throt le preocupa en sobremanera el rápido ascenso de su creación y en estos momentos se encuentra enfrascado urdiendo intrigas clandestinas para provocar su caída



Esta fantástica visión de Ghoritch ha sido creada por Knarloc del foro Capa Sobre Capa (<http://capasobrecapa.mforos.com/>)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ghoritch	6	6	0	5	5	4	5	5	7

Opción: Puedes incluir un único Ghoritch, Castellano del Pozo Infernal en un ejército de Skavens como Comandante.

Coste: 305 puntos.

Tipo de unidad: Personaje / Infantería Monstruosa

Armas y equipo: Garras mecánicas

Reglas Especiales: Miedo, ¡Por patas!, La fuerza del número, Coraje mezquino, Maestro de las Bestias, Trasplante cerebral.

Garras Mecánicas. Al cuerpo anfitrión de Ghoritch se le han cambiado las garras por unas enormes cuchillas cortantes impulsadas por un artilugio mecánico de piedra bruja. Los ataques de Ghoritch anulan la tirada de salvación por armadura de las miniaturas enemigas. Se consideran ataques de piedra bruja (ataques mágicos).

Maestro de las Bestias. Ghoritch sigue siendo un maestro del Clan Moulder. Toda unidad de Clan Moulder (ratas ogro, ratas gigantes, abominación) a 6" o menos de Ghoritch puede repetir chequeos de pánico, miedo y terror fallados. Ghoritch sólo puede unirse a unidades de Guerreros del Clan o de Ratas Ogro; en este segundo caso, si lo desea, puede colocarse en la primera fila de la unidad.

Trasplante cerebral. Ghoritch sigue teniendo la mente de un berserker y en combate entra siempre en un estado de cólera matadora. Por consiguiente, se le aplican las reglas de Furia Asesina. Si en algún momento pierde la Furia Asesina, se verá sujeto a Estupidez durante el resto de la batalla.

Nurglitch, Archiseñor de la Plaga

El ocupante del Octavo Asiento del Consejo de los Trece es el Archiseñor de la Plaga Nurglitch, el primero de todos los Señores de la Plaga del Clan Pestilens y el responsable no sólo de su ascensión como plan y la obtención de un asiento en el Consejo de los Trece, sino también de la corrupción que recorre sus cuerpos y mancha las almas de los suyos. Tras el fracaso de la Viruela Roja y la segunda guerra civil Skaven, el Clan Pestilens sufrió mucho y empezó a perder poder. Aún así, bajo el mandato de líderes más competentes, como el Archiseñor de Plaga, el Clan ha experimentado un ascenso meteórico de poder otra vez. Los Sacerdotes de Plaga se han visto imbuidos de un renovado sentimiento de entusiasmo, y hasta los Guerreros del Clan Pestilens se ven afectados por un fervor inaudito.

El Archiseñor de la Plaga Nurglitch ha demostrado ser uno de los líderes más excepcionales y dinámicos del Consejo. Los demás Señores le envidian y temen, pero constantemente se ven necesarios a "confiar" en él de alguna forma. Sólo es cuestión de tiempo que Nurglitch ocupe un asiento más importante (la pregunta que se hacen todos es, ¿qué silla?). Los miembros más débiles le temen, para apaciguar a estos oponentes Nurglitch frecuentemente apoya sus proposiciones y apuntala su posición con su propio poder. Su auténtico plan es más terrible de lo que imaginan la mayoría: apoderarse de un asiento más alto y permitir otro Señor de la Plaga en el Consejo, para así tener dos votos en el Consejo. Para ello ha estado entrenando y educando varios Señores de la Plaga (por supuesto, muy vigilados para que no sean superiores a él ni conspiren). Ningún Skaven aparte de Nurglitch conoce el plan, un plan ambicioso que el tiempo y la oportunidad (y la voluntad de la Rata Cornuda) decidirán si termina en éxito.

El Archiseñor de Plaga Nurglitch es un Skaven demacrado y enfermizo, con pelo oscuro y ojos saltones, en apariencia frágil; pero en realidad el Señor de la Plaga está sano y fuerte. Siempre viste las ropas que corresponden al Sacerdocio de la Pestilencia.

Nurglitch siempre va acompañado de su servidor, Bilios (quien atiende a su señor con total devoción), y monta a lomos de una gigantesca rata mutante a la que llama Viruela.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nurglitch (y Bilios)	5	6	3	4	5	3	6	4	7
Viruela	6	3	3	4	4	1	5	2	2

Opción: Puedes incluir a Nurglitch en un ejército de Skavens como Comandante.

Coste: 625 puntos.

Tipo de unidad: Caballería.

Armas y equipo: Cetro Bubónico.

Montura: Nurglitch va montado en Viruela, una Gran Rata Pestilente mutada.

Magia: Nurglitch es un hechicero de nivel 4 que usa Hechizos de Plaga. Es Señor del Conocimiento de los Hechizos de Plaga.

Reglas Especiales: ¡Por patas!, La fuerza del número, Furia asesina, Terror, Señor del Clan Pestilens, Ataques Envenenados (tanto Nurglitch como Viruela), Vástago de la Corrupción, La fiebre Sombria.

Cetro Bubónico. Nurglitch usa el Cetro Bubónico para contagiar enfermedades a sus enemigos. Arma de mano. Objeto con hechizo vinculado de nivel de energía 5: maldición, 18" de alcance, lanza 1d6 por cada miniatura de la unidad, cada resultado de 6 es una herida sin posibilidad de tirada de salvación por armadura.

Señor del Clan Pestilens. Como Señor del Clan Pestilens, es normal que vaya acompañado de Monjes de Plaga. Puedes incluir unidades de Monjes de Plaga como unidad básica. Nurglitch sólo puede unirse a unidades de Monjes de Plaga o Guerreros del Clan (que serán del Clan Pestilens, por supuesto). Tanto Nurglitch como la unidad a la que se haya unido superan automáticamente todos los chequeos provocados por los efectos de los incensarios de plaga, pebetero de plaga o garrapulta de plaga (en caso de accidente).

Vástago de la Corrupción. El Señor de la Plaga es tan del agrado de su dios que éste le confiere una tirada de salvación especial de 5+. Además, tanto Nurglitch como la unidad donde esté son inmunes a la magia de los Hechizos de Plaga o hechizos de Nurgle (no afectan, es como si no se hubiera lanzado ningún hechizo).

La Fiebre Sombria. Nurglitch está afectado por la fiebre sombria, una terrible enfermedad que impregna hasta el aire que expira. Toda miniatura que se encuentre en un radio de 6" de Nurglitch y no sea del Clan Pestilens (Guerreros del Clan, Lord Srolk, Sacerdotes de Plaga y Pebeteros, Monjes de Plaga, Portadores del Incensario, Garrapultas de Plaga) tiene un -1 a las tiradas para impactar (tanto en combate cuerpo a cuerpo como por disparos). Además, cualquier miniatura que no sea del Clan Pestilens y que esté en contacto peana con peana con Nurglitch al final de cualquier turno, recibe un impacto de F4 que anula tirada de salvación por armadura.