

The illustration depicts a chaotic battle scene featuring several Ork and Goblins. In the center, a large Ork with green skin, red horns, and a skull on its forehead brandishes a massive battle-axe. To its left, another Ork is partially visible, also armed with a battle-axe. To the right, a Goblin with a spiked collar and a skull on its head holds a chain with three spiked balls. In the background, a red banner with a skull and horns is visible, along with a large skull on a pole. The sky is filled with a swarm of black birds. The overall scene is set against a yellowish, hazy background.

WARHAMMER

REFORGED

HEROES Y VILLANOS VOL. VII

PERSONAJES ESPECIALES PARA WARHAMMER REFORGED

HÉROES Y VILLANOS

VOLUMEN VII

PERSONAJES ESPECIALES PARA WARHAMMER REFORGED VERSIÓN BETA

Por Endakil, Ragnor y Yibrael
Trasfondo: La Biblioteca del Viejo Mundo

Aviso legal: La mayoría de la propiedad intelectual de este reglamento pertenece a Games Workshop Ltd, y se muestra aquí sin fines lucrativos.

ÍNDICE

	Página
Introducción	3
Morglum Quiebracuellos (Orcos)	4
Mydas el Mezquino (Mercenarios)	6
Alith Anar (Altos elfos)	8
Vilitch el Maldito (Guerreros del Caos)	10
Haurg Fauces Escarchadas (Ogros)	12
Malakai Makaisson (Enanos, Mercenarios)	14
Kouran Manoscuro (Elfos oscuros)	16
Konrad von Carstein (Condes vampiro)	18
Theodore Bruckner (Imperio)	20
Ku'gath (Demonios del Caos)	22
Bohemond el Matabestias (Bretonia)	24
Kroq-Gar (Hombres lagarto)	26
Ungrol Cuatrocuernos (Bestias del Caos)	28
Skarloc y sus Arqueros (Elfos silvanos, Bretonia)	30
Snikch (Skaven)	32
Valten, Portador de Ghal Maraz (Imperio)	34
Archaón, Aspirante oscuro (Guerreros del Caos)	36
Annelys (No muertos)	38

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos al séptimo volumen de Héroes y Villanos, donde encontraréis dieciocho (¡sí, cada vez son más!) personajes especiales de diversos ejércitos para usar en vuestras batallas de Warhammer Reforged. Se trata de una versión beta de los personajes, para que los probéis en vuestras batallas y nos contéis cómo funcionan: cuando finalice el periodo de betatest, los personajes especiales serán incluidos en los propios libros de ejército, para mayor comodidad.

MORGLUM QUIEBRACUELLOS, AZOTE DEL VIEJO MUNDO (280 puntos)

"El único Enano bueno ez el Enano muerto, y la única koza mejor ke un Enano muerto ez un Enano moribundo ke te dize dónde encontrar a zuz kamaradaz."

Los Orcos Negros provienen de las tierras orientales, de las Tierras Oscuras y las Montañas de los Lamentos, unos lugares cubiertos de manera perpetua por nubes de negro polvo volcánico. Algunas tribus de Orcos Negros emprendieron, hacia el Oeste, un arduo viaje a través de las Tierras Negras, donde han conquistado tribus de Orcos y Goblins. La más temida de todas las tribus de Orcos Negros es la de los Quiebracuellos, liderada por su ambicioso kaudillo Morglum.

Mientras que la mayoría de los Orcos son brutales y pendencieros, los Orcos Negros son silenciosos y siempre muestran una tranquilidad pasmosa. Este es, sin duda, el carácter que muestra Morglum, quien parece no temer nada en absoluto. Morglum es conocido por su parquedad de palabra, sus terribles gritos de batalla y sus precisas observaciones tácticas. En la Batalla del Paso de la Muerte, dirigió a su ejército, compuesto por Orcos, Orcos Negros y Goblins, contra un contingente bretoniano, consiguiendo una demoledora victoria. Cuando el duque bretoniano y sus caballeros huían al galope del Paso de la Muerte, perseguidos por hordas de Goblins, Morglum Quiebracuellos pronunció las palabras que le hicieron famoso: "Dejad que ze lo digan al Rey. El Ezte pertenece a loz Orkoz. El Ezte pertenece a Morglum. El Ezte ez verde."

Puedes incluir a Morglum Quiebracuellos en un ejército de Orcos. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Comandantes. Sin incluyes a Morglum, debes incluir a Loz chikoz de Morglum (ver más abajo). Morglum debe unirse a esa unidad, y no podrá abandonarla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Morglum Quiebracuellos	4	8	3	5	5	3	4	5	10
Jabalí de guerra	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Tipo de tropa: Caballería (personaje)

Equipo: Morglum lucha con sus Buzkakorazonez; y se protege con una armadura pesada. También está equipado con el Talizmán de Piedraverde.

Montura: Morglum monta sobre un jabalí de Guerra (bestia). Tiene las reglas especiales Carga devastadora y Piel gruesa (proporciona un +2 a la armadura de su jinete en lugar del +1 habitual).

Reglas especiales: Inmune a psicología, Diziplina, Loz mejorez.

Aztuzia táktika: Morglum posee un sentido táctico natural, y una vasta experiencia como general, siendo capaz de sorprender a generales experimentados de otras razas. Tras el despliegue, puedes designar ID3 de tus unidades para que se adelanten al grueso del ejército. Cada una de ellas podrá hacer un movimiento gratuito de ID6" hacia adelante (tira por cada unidad) antes de empezar la batalla.

Objetos mágicos:

Buscacorazones (Armas mágicas, 40 puntos): *Estas hachas emparejadas están embrujadas por chamanes orcos para que busquen el punto vulnerable del enemigo y golpeen donde más le duele.*

Rebanadoras emparejadas (Morglum es capaz de luchar con dos rebanadoras montado en su jabalí, tal es su pericia con estas hachas). Morglum puede repetir las tiradas para impactar fallidas en combate cuerpo a cuerpo. Además, le otorgan la regla especial Poder de penetración.

Talizmán de Piedraverde (Talismán, 30 puntos): *Este talismán mágico fue arrancado del ojo de un hechicero del Caos al que Morglum derrotó. Crea una bruma verdosa alrededor de Morglum que le protege de los ataques, aunque también tiene efectos nocivos.*

Proporciona a Morglum una tirada de salvación especial de 4+. Al inicio de la batalla tira 1D6: si obtienes un resultado de 1, la influencia maléfica del amuleto causará una herida a Morglum, por lo que comenzará la batalla con sólo dos heridas en su perfil de atributos.

LOZ CHIKOZ DE MORGLUM (Unidad Especial, 31 puntos por miniatura)

Morglum siempre va a la guerra acompañado de sus Chikoz, una banda de orcos negros montados en jabalís.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chikoz de Morglum	4	4	3	4	4	1	2	1	8
Jabalí de guerra	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Tipo de unidad: Caballería.

Tamaño de la unidad: 5-12

Equipo: Un gran surtido de armas, Armadura pesada y escudo

Montura: Jabalí de guerra (Piel gruesa y Carga devastadora)

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Portaestandarte (+10 puntos) y a otro en músico (+10 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Armadoz hazta loz piñoiz, Inmunes a la psicología, Loz mejorez. (ver el libro de ejército de Orcos y Goblins).

¡A por todaz!: *Loz chikoz de Morglum están siempre ansiosos de pelea, y son propensos a estallidos de rabia homicida. Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo, puedes hacer que loz chikoz de Morglum (no Morglum ni sus jabalís) obtengan la regla especial Furia asesina hasta el final de la fase de combate en curso.*



MYDAS EL MEZQUINO, PAGADOR TILEANO (95 puntos)

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

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

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

Puedes incluir a Mydas el Mezquino en un ejército de **Mercenarios**. Su coste debe descontarse del porcentaje destinado a **Héroes**. Mydas sustituye al Pagador del ejército. Si incluyes a Mydas, debes incluir también al Jeque Yadosh con el Cofre de la paga y una unidad de Guardaespaldas (ver más abajo). Mydas debe unirse a esa unidad y no podrá abandonarla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mydas el mezquino	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje).

Equipo: Mydas lucha con una maza (arma de mano), y se protege con una armadura pesada y un escudo. Además, porta el Mapa del tesoro eslión.

Reglas especiales: Mercenario (ver el libro de ejército de Mercenarios), Pagador (tiene la regla especial ¡Ni un paso atrás!, del mismo modo que un Portaestandarte de batalla, que afecta a las unidades Mercenarias a 12" o menos de Mydas el Mezquino).

Objetos mágicos:

Mapa del tesoro eslizón (Objeto hechizado, 25 puntos): *Mydas obtuvo este mapa mágico en un trato bastante injusto con unos eslizones que lo contrataron a él y a sus hombres. El mapa posee un efecto mágico muy potente, que hace que cualquier barbaridad que prometa Mydas suene creíble a los soldados.*

Al inicio de la batalla, tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar el efecto de las promesas hechas por Mydas:

1D6	Mapa del tesoro eslizón
1-2	"¡Una paga extra para todos mis leales guardaespaldas!": Mientras Mydas continúe con vida, sus guardaespaldas obtienen un bonificador de +1 en sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo.
3-4	"El cofre de la paga está bien seguro en mis manos": El efecto de la regla Pagador (¡Ni un paso atrás!) de Mydas se incrementa hasta un radio de 18".
5-6	"Si ganamos la batalla, todos los mercenarios recibirán una paga extra": Mientras Mydas continúe con vida, todos tus regimientos de Mercenarios obtienen un bonificador extraordinario de +1 al Resultado del Combate

EL JEQUE YADOSH Y LOS GUARDAESPALDAS DE MYDAS (Unidad Especial, 110 puntos)

Mydas siempre acude a la batalla en compañía de sus leales y bien pagados guardaespaldas, y del Jeque Yadosh, que custodia el cofre de la paga, acarreado por un caballo de guerra.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jeque Yadosh	-	3	3	4	-	-	2	2	8
Cofre de la paga	-	-		4	5	3	-	-	-
Caballo de guerra	8	2	0	4	-	-	2	1	5
Guardaespaldas de Mydas	4	4	2	4	3	1	4	1	8

Tipo de unidad: Infantería (guardaespaldas) /Carro (Jeque Yadosh y el cofre de la paga)

Tamaño de la unidad: El jeque Yadosh (oficial) en el Cofre de la paga tirado por un caballo de guerra y cinco guardaespaldas (incluyendo un portaestandarte y un músico) por el coste arriba indicado; puedes incluir hasta 15 guardaespaldas adicionales por 12 puntos cada uno.

Equipo: Alabarda, Armadura pesada y escudo.

Grupo de mando: El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Mercenarios.

El jeque Yadosh: *Yadosh sigue a Mydas desde hace años, esperando que el mezquino pagador le abone una enorme suma que le adeuda. Yadosh monta sobre un pequeño carruaje tirado por un único caballo, y actúa como oficial de la unidad de guardaespaldas. Monta el carruaje en una peana con 40mm de frontal y 80mm de larga, y extrapola su tamaño para calcular el modificador por filas de la unidad. Debido a su pequeño tamaño, el carruaje tan sólo causa 1D3 impactos por carga (en lugar del 1D6 habitual de los carros). El carruaje tiene potencia de unidad 3 y una tirada de salvación por armadura de 4+.*

ALITH ANAR, EL REY SOMBRÍO (260 puntos)

Hay muchas historias de héroes élficos de Nagarythe de la época de la Secesión, de guerreros gallardos y valientes, de hechos extraordinarios y de batallas contra los enemigos más oscuros. Las historias más populares son las que centran su atención en Alith Anar, El Rey Sombrío. Según las leyendas, los Nagarythe decidieron elegir un nuevo gobernante tras la huida de Malekith con su madre, Morathi, hacia el Oeste. De todas las grandes familias que quedaban, tan sólo una permanecía impoluta por la corrupción de la corte de Nagarythe a pesar de la persecución durante años a manos de Morathi y su estirpe. Alith Anar era el heredero de esa familia: su padre Eothlir había muerto en combate siendo muy joven, y su abuelo Eolaran el Orgulloso fue asesinado en las mazmorras de Anlec. En los arrasados bosques bajo la Puerta del Dragón, los Nagarythe decidieron obedecer a Alith Anar y efectuaron un juramento de sangre que consagrarían sus vidas a la destrucción de Malekith y sus seguidores.

En aquellos días todavía quedaban muchos Elfos Oscuros ocultos en las tierras de Ulthuan, y los Guerreros Sombríos se dedicaron a destruir todos los vestigios de esta maldad. Alith Anar llevó a cabo todas las misiones como una venganza personal, y pronto hubo pocos bandidos Elfos Oscuros que no conocieran o temieran su nombre. Cada vez que atacaba y quemaba un campamento, su fama crecía. No dejaba a nadie con vida. Aquellos enemigos que sobrevivían a la batalla eran crucificados en los árboles, para que aquellos que pasaran pudieran comprobar su horrible destino.

Las aventuras de Alith Anar son compartidas en las cortes de los Asur, ya que en ellas se narra la historia de un desafío valeroso frente a Malekith y los Druchii. Las historias del Rey Sombrío datan de los tiempos que siguieron a la destrucción de Anlec y, por tanto, son indudablemente una mezcla de fábula y realidad. Es imposible afirmar con seguridad cuáles son ciertas y cuáles pura invención, puesto que los Nagarythe son bastante reservados en lo que se refiere a su historia desde la época de la Secesión.

Nadie conoce el destino final de Alith Anar. Sus herederos han gobernado al pueblo errante de Nagarythe desde entonces, aunque ninguno ha asumido el título de rey sombrío, que permanece vacío. Son los Aesamar, los hijos de Anar, y ni siquiera el Rey Fénix los conoce o ha hablado con ellos. Estos descendientes del Rey Sombrío todavía luchan su guerra eterna contra el Rey Brujo y sus seguidores por los votos que juraron sus ancestros hace miles de años. Alrededor de las hogueras de los sombríos, los verdaderos hijos e hijas de Nagarythe continúan hablando de Alith Anar como un guerrero vivo, un Elfo de las sombras, un espíritu mortal de venganza, condenado a vagar por la tierra hasta que el Rey Brujo desaparezca.

Dicen que en la noche más oscura de la Estación de la Helada, se puede ver a una figura vestida de gris arrodillada ante la tumba de Eothlir, reflexionando cabizbaja y en silencio sobre los sangrientos actos que vendrán con el próximo año. Otros Altos Elfos se burlan de esos cuentos, pero hay pocos entre ellos que no desearían que alguien los desmintiera. Por su parte el Rey Brujo ha trascendido las preocupaciones de los mortales, pero si Malekith aún siente temor por algo, temerá la venganza de Alith Anar.

Puedes incluir a Alith Anar en un ejército de Altos elfos. Su coste debe descontarse del porcentaje destinado a **Comandantes**. Si incluyes a Alith Anar, debes incluir al menos una unidad de Guerreros sombríos. Alith Anar debe unirse a esa unidad, y no podrá abandonarla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Alith Anar	5	7	7	4	3	3	9	4	10

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Alith Anar lucha con un arma de mano y su Arco Lunar, y se protege con una armadura ligera. Además, lleva la Corona Sombria y la Piedra de Medianoche.

Sendas: Alith Anar sigue la Senda del Señor de Nagarythe, que le proporciona la regla especial Odio (Caos y Elfos oscuros). Esta senda es única, y sólo Alith Anar puede seguirla.

Reglas especiales: Valor familiar, Destreza marcial, Hostigador, Explorador. (ver el libro de ejército de Altos elfos)

Espíritu de la venganza: *Alith Anar lleva miles de años recorriendo el mundo, y su nombre se pronuncia sin saber a ciencia cierta si se habla de una leyenda o de alguien real.* Alith Anar tiene las reglas especiales Ataques mágicos y Etéreo.

Guerreros de Nagarythe: *Alith Anar se une a partidas de guerra de Nagarythe, normalmente para luchar contra las fuerzas de la oscuridad. Los guerreros sombríos que luchan con el Rey Sombrio combaten hasta el último aliento.* La unidad de Guerreros sombríos a la que se una Alith Anar obtiene las reglas especiales Odio (Caos) y Ataques mágicos mientras Alith Anar permanezca con vida.

Objetos mágicos:

Arco Lunar (Arma mágica, 50 puntos): *Este arco está fabricado con un pálido metal que brilla a la luz de la luna. Los sombríos afirman que la misma Lileath se lo entregó a Alith Anar.*

Arco largo élfico (ver el libro de ejército de los Altos elfos). Los impactos se resuelven con F7 y Heridas múltiples (ID3). Cualquier unidad que sufra al menos una baja a consecuencia del disparo de este arco deberá efectuar inmediatamente un chequeo de pánico.

Corona sombría (Objeto hechizado, 25 puntos): *Se trata de la corona del legítimo gobernante de Nagarythe, una sencilla cinta de plata adornada con un único diamante. Con unas palabras arcanas, la corona detiene el tiempo durante un instante, permitiendo a Alith Anar y sus guerreros acercarse al enemigo a gran velocidad.*

Alith Anar y la unidad de Guerreros sombríos a la que se una obtienen la regla especial Veloces.

Piedra de medianoche (Talismán, 45 puntos): *Fue un regalo de Aenarion para Morathi, que Alith Anar robó de las mismas cámaras personales de la hechicera. Posee una potente magia que confunde y desorienta al enemigo.*

Todas las tiradas exitosas para impactar y herir hechas contra Alith Anar deberán repetirse.



VILITCH EL MALDITO, EL GEMELO DEFORME (325 puntos)

En una ocasión nació una pareja de gemelos, uno de ellos sano, fuerte y agradable a la vista, el otro espantoso, débil y pequeño. Aunque los líderes de la tribu esperaban que el gemelo sano se convirtiera en un gran guerrero, fue el pequeño Vilitch el deforme, el que cambiaría sus destinos para siempre.

Los gemelos tuvieron un nacimiento difícil y su madre murió poco después del parto, ya que tuvo que usar toda su fuerza para nutrir a los avariciosos niños. Conforme crecían, Thomin (el gemelo sano) se convirtió en un buen cazador y pronto llegó a liderar a los guerreros más jóvenes de la tribu. Por otro lado, su gemelo Vilitch fue despreciado universalmente por su fealdad y fragilidad. Se le asignó el trabajo de llevar todo lo relacionado con las tareas de su madre muerta y, para colmo de humillaciones, se le negó el poder utilizar la espada. Thomin golpeaba a Vilitch por la menor infracción y, a pesar de las súplicas del bichejo, su padre no intervino nunca.

Cuando crecieron, Thomin se convirtió en un joven muy musculoso y atlético y aprendió rápidamente a ser un buen guerrero. Vilitch, en cambio, consiguió ser un aprendiz del chaman de la tribu y aprendió unos pocos hechizos y algunos de los poderes que hay más allá del velo. Cada noche Vilitch rezaba fervientemente a Tzeentch para que cambiara su destino con el de su hermano y que le hiciese a él más fuerte y a su hermano esclavo. El Gran Hechicero, que disfrutaba con la anarquía, finalmente accedió a las súplicas de Vilitch.

Una Geheimnisnacht, cuando la luna del Caos pasó cerca del mundo, Vilitch se despertó para comprobar que su cuerpo y el de su gemelo Thomin se habían fundido para siempre. El intelecto de su hermano se había añadido al suyo y no quedaba nada de la mente de Thomin salvo un autómata babeante sometido a la voluntad de Vilitch.

La grotesca fusión del guerrero y del deforme sucedió en el interior dentro de la tienda de campaña donde vivían, pero todo el cielo destelló con la energía mágica oscura. Las habilidades mágicas de Vilitch eran cien veces mejores, y el fuerte cuerpo con el que se había fusionado su marchitada estructura ahora poseía una fuerza diabólica. Riéndose como un maníaco por sus recién adquiridos poderes, Vilitch se embarcó en una juego mortal, lanzando rayos de energía pura y envió cambios y mutaciones a aquellos que en el pasado lo habían despotricado y menospreciado, y obligó al cuerpo de Thomin a estrangular a todo el que tratara de detenerle. Cuando salió el sol, el pueblo entero había sido consumido pasto del fuego y por las calles corrían ríos de carne fundida.

Pero la historia de Vilitch no acabó aquí. Su deforme gemelo hechicero persiguió a toda la élite guerrera de la tribu y utilizó sus poderes para esclavizar sus mentes, haciéndolos juguetes andantes que vivían y morían a su antojo. Ahora, el Maldito planea sus maquinaciones para aumentar su poder, marchando a la cabeza de un ejército de expertos veteranos, cada uno de ellos bajo el temeroso mando de la inquietante criatura que conocen como el Gemelo Deforme.

Puedes incluir a Vilitch el Maldito en un ejército de **Guerreros del Caos**. Como **Comandante**, Vilitch debe tener su propia Hueste.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Vilitch el Maldito	4	7	3	5	4	3	6	4	9

Tipo de tropa: Infantería (personaje).

Equipo: Vilitch lucha con dos armas de mano y se protege con una Armadura del Caos. Vilitch tiene la Marca de Tzeentch.

Magia: Vilitch es un hechicero de nivel 4 que conoce todos los hechizos del saber de Tzeentch.

Recompensas del Caos: Vilitch tiene la recompensa Esencia demoníaca (tirada de salvación especial por aura demoníaca de 5+ contra ataques no mágicos -incrementada a 4+ por la marca de Tzeentch-, y se verá afectado por todos aquellos hechizos o efectos que afecten a demonios).

Reglas especiales: causa Miedo, La Voluntad del Caos, el Ojo de los Dioses (ver el libro de ejército del Caos), Señor del Conocimiento (Tzeentch).

Receptáculo del Caos: *Vilitch es capaz de almacenar enormes cantidades de la inestable energía del Caos en su cuerpo, para descargarla en forma de terribles hechizos.* Cada vez que un hechicero enemigo falle en una tirada de lanzamiento de un hechizo, Vilitch obtiene inmediatamente un número de dados de dispersión igual al número de dados lanzados por el hechicero enemigo en su tirada de lanzamiento. Del mismo modo, siempre que un hechicero enemigo falle en una tirada de dispersión, Vilitch obtiene inmediatamente un número de dados de energía igual al número de dados lanzados por el hechicero enemigo en su tirada de dispersión. Estos dados adicionales (de energía o dispersión) tan sólo pueden ser usados por Vilitch.



HAURG FAUCES ESCARCHADAS (185 puntos)

"Te congelará la sangre y te devorará por completo"

—Drulg Comeparientes

Las Montañas de los Lamentos son el hogar de los Reinos Ogros, tierras salvajes gobernadas por la fuerza y el poder. Los Ogros controlan gran parte de estas tierras, pero hay algunas áreas en las que ni los brutos más tenaces se aventuran ociosamente. Estas son las más altas laderas de las montañas, tierras heladas e inhóspitas que son gobernadas por los Yehtis que tienen ahí sus hogares.

Haurg Faucescarchadas es conocido tanto por los Ogros como por los hombres. Los Yehtis tienen una habilidad mágica que les hace exudar el frío congelante de sus hogares durante la batalla, pero la conexión de Haurg con el hielo es más fuerte que la de la mayoría. Ha demostrado la capacidad de controlar esta habilidad y darle forma según sus deseos, creando poderosas lanzas y lanzando fragmentos de hielo a toda velocidad contra sus enemigos.

Su nombre, sin embargo, lo obtuvo cuando un Ogro insensato trató de desafiar al Yehti. Después de una batalla, Haurg había reclamado el cadáver de un gran Orco como su comida, y el Ogro trató de quitárselo de las garras. Haurg apenas le mordió el brazo al Ogro, y en un instante, este quedó sólidamente congelado. Haurg lo soltó, y continuó devorando felizmente su premio.

En ocasiones, Haurg desciende de las montañas, sólo o en compañía de otros yetis, en busca de comida. Ataca sin piedad hasta que ve saciada su hambre, dejando tras de sí un rastro de cadáveres congelados a medio devorar. Igual que otros yetis, el mismo aire se congela en su presencia.

Puedes incluir a Haurg Fauces Escarchadas en un ejército de Ogros. Su coste en puntos deberá descontarse del porcentaje destinado para Héroes. Haurg no puede ser el general del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Haurg Fauces Escarchadas	7	5	4	6	5	5	6	5*	9

Tipo de tropa: Infantería monstruosa (personaje).

Equipo: Haurg lucha con los Piolets gélidos.

Reglas especiales: Miedo, Inflamable, Veloz, Aura de escarcha (ver el libro de ejército de los Ogros).

Bestia de las montañas: Haurg es una criatura hostil que siempre busca la compañía de otros yetis. Desconfía de las otras criaturas de forma natural, incluso de los ogros. Haurg no puede ser el general del ejército, y tan sólo puede unirse a unidades de Yetis.

Mordisco helado: *Haurg es infamemente reconocido por el poder congelante de sus fauces: un sólo mordisco puede transformar instantáneamente a un enemigo en una estatua de hielo.* Haurg realiza un total de 6 ataques en combate cuerpo a cuerpo (cinco ataques en su perfil, y un ataque adicional por sus Piolets gélidos). Uno de sus ataques es el ataque con sus fauces: utiliza un dado de color diferente para ese ataque, que se resolverá con la regla especial Golpe letal heroico.

Lanzas de hielo: *Haurg es capaz de congelar la humedad del aire en forma de enormes lanzas de hielo, que arroja contra sus enemigos: el brutal impacto es capaz de atravesar a un hombre, o de perforar el protegetripas de un ogro.* Haurg puede arrojar lanzas de hielo, como un arma de disparo con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Lanzas de hielo	18"	Usuario	Disparo rápido, Heridas múltiples (2), Ataques mágicos.

Objetos mágicos:

Piolets gélidos (Arma mágica, 35 puntos): *Se trata de los dos pedazos de la vara de un hechicero al que Haurg devoró; tras usar la vara para limpiarse las fauces, la partió en dos pedazos. La humedad se congela en torno a los pedazos del bastón en forma de dos terribles picos.*

Armas emparejadas. Los impactos de los Piolets gélidos tienen la regla especial Poder de penetración.



MALAKAI MAKAISSON Y EL CERCENAGOBLINS (135 puntos)

Malakai Makaiisson es un Enano con la habitual cresta roja de los Matadores, que viste un chaleco corto de cuero, un colgante de piel de oveja y una gorra de piel con largas orejas y un corte superior por donde asoma su melena en cresta. Lleva puestas unas lentes ópticas gruesas que sujeta con su pelo y que, según él, le ayudan a mejorar su ya de por sí estupenda vista, y no sirven para suplir una deficiencia, como pudiera parecer en un principio. Es el responsable de la creación de numerosos e ingeniosos artefactos, al igual que singulares municiones y armas. Malakai procede del valle Dwimmerdin, un lugar aislado al norte del que todavía conserva su peculiar acento.

Malakai Makaiisson era un Maestro Ingeniero perteneciente al Gremio de Ingenieros Enano. Suya es fue la creación del Acorazado Enano más grande que haya existido, el Inhundible, que trágicamente se hundió en su viaje inaugural, perdiéndose toda la tripulación menos Makaiisson, a quién la explosión le lanzó lejos. Después de aquello creó el primer dirigible, el Indestructible, que acabó completamente destruido al estrellarse, matando a toda su tripulación de valientes Enanos, menos Makaiisson que solo acabó con las piernas rotas y estuvo dos años andando con muletas.

Algunos dicen que Malakai Makaiisson es el mejor Ingeniero de todos los tiempos, pero después del desastre aéreo fue expulsado del Gremio de Ingenieros, obligándole a realizar el humillante Ritual de la Bajada de Calzones. Aquello fue tan vergonzoso para Makaiisson que se afeitó la cabeza e hizo el Juramento del Matador. A pesar de todo, sigue siendo un Ingeniero y continúa creando e inventando nueva maquinaria, jurando que conseguirá demostrar sus teorías o que morirá en el intento.

Años más tarde fue contratado por el Enano Borek Barbapartida. Bajo su patrocinio y tras solucionar los problemas que llevaron al Indestructible al desastre, Malakai construyó un nuevo dirigible, el Espíritu de Grungni (Makaiisson hubiese querido bautizar su aeronave como el Imparable, pero por alguna razón, su patrocinador no se lo permitió). La tripulación de la nave (en la que se encontraban el conocido Matador Gotrek Gurnisson, su cronista Félix Jaeger y Snorri Muerdenarices, entre otros) tenía como misión viajar hasta la fortaleza Enana de Karag-Dum, perdida e inaccesible durante doscientos años en los Desiertos del Caos, y recuperar los tesoros Enanos que allí hubiese. La expedición culminó con éxito pudiendo rescatar varios objetos rúnicos de gran poder y a los Enanos supervivientes que todavía residían en la fortaleza.

Tras ello, Makaiisson continuó prestando sus servicios con el Espíritu de Grungni e inventando nuevas máquinas de guerra. Su última invención es el Cercenagoblins, una extravagante máquina de guerra que arroja hachas a una velocidad endiablada. El Cercenagoblins es capaz de atravesar como una guadaña incluso la resistencia más fuerte.

Y R T Y H H C R R C F H R T C Y

Puedes incluir a Malakai y el Cercenagoblins en un ejército de Enanos o Mercenarios. Su coste debe descontarse del porcentaje destinado a Héroes. Malakai no puede ser el general del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Malakai Makaisson	3	4	5	4	4	-	2	2	10
Cercenagoblins					7	4			
Dotación de matadores (2)	3	4	3	3	4	-	2	1 (2)	10

Tipo de tropa: Máquina de guerra (personaje)

Composición: El cercenagoblins, con Malakai Makaisson y dos matadores como dotación. La máquina de guerra tiene un total de 4 heridas, y una Potencia de unidad de 4.

Equipo: Malakai y la dotación de matadores luchan con sus Hachas de matador. Malakai también lleva un Arcabuz de repetición enano (ver el libro de ejército de enanos).

Reglas especiales: Matadores (ver el libro de ejército de Enanos)

Cercenagoblins: *La última invención de Malakai es esta sencilla y fiable máquina de guerra que lanza gran cantidad de afiladas hachas giratorias contra las apretadas formaciones del enemigo. Es una letal máquina de destrucción diseñada para acabar con grandes masas de infantería lanzando hachas que giran a gran velocidad.* El Cercenagoblins tiene un alcance de 24", toma como objetivo una única unidad enemiga (es necesaria línea de visión) y causará un número variable de impactos dependiendo del número de filas de la unidad objetivo (o de su número de columnas si el cercenagoblins dispara contra el flanco de la unidad). Tira 1D3 por cada fila que tenga la unidad objetivo: ese es el número de dados que debes tirar para impactar (no apliques el penalizador de -1 para impactar por disparos múltiples). Puedes tirar para impactar con la HP de Malakai, o si lo prefieres con la de los Matadores (en cuyo caso, Malakai podrá disparar su arcabuz de repetición en esa misma fase de disparo). Los impactos se resolverán con F4 y Poder de penetración. Al disparar contra hostigadores o miniaturas individuales, el Cercenagoblins causará solamente 1D3 impactos.

Ingeniero renombrado: *Malakai Makaisson es uno de los ingenieros enanos más brillantes, y acostumbra a revisar las máquinas de guerra antes de la batalla, asegurándose de su buen funcionamiento.* Todas las máquinas de guerra amigas a 12" o menos de Malakai que deban realizar una tirada en una tabla de Problemas podrán repetir la tirada en dicha tabla de problemas.



KOURAN MANOSCURA, CAPITÁN DE LA GUARDIA NEGRA (220 puntos)

Kouran Manoscuro es el miembro más veterano de la Guardia Negra de Malekith, ya que ha luchado junto al Rey Brujo casi un millar de años. Su ascenso a la fama fue meteórico, convirtiéndose en maestro de la Torre del Dolor en su primera década de servicio y siendo nombrado Capitán de toda la Guardia Negra en solo cinco siglos. Ambos ascensos en rango se debieron a la muerte brutal de los titulares anteriores. Con todo hay que decir que este es el método de ascenso habitual en Naggarond.

Kouran es una rara avis en una tierra donde abunda la traición, un alma sincera y un guerrero completamente leal al Rey Brujo. Tales rasgos son poco apreciados en Naggaroth. De hecho, normalmente se consideraría una debilidad grave para ascender al alto rango y una seria amenaza para la supervivencia. Sin embargo Kouran no solo ha sobrevivido, sino que ha prosperado. Esto puede acreditarlo el hecho de que, por muy deficiente que sea en el engaño, no tiene reparos en tomar medidas rápidas y despiadadas si considera que sus propios intereses están en peligro.

Con el paso de los años, muchos nobles han subestimado a Kouran, confundiendo su discurso simple por el de alguien carente de ingenio, y su dedicación tenaz por una voluntad débil. Pocos viven para cometer este tipo de errores una segunda vez, pues su deriva hacia la traición suele ser puesta al descubierto por el instinto de sabueso del Capitán. Algunos de ellos son llevados ante el consejo de Malekith y expuestos ante el más despiadado de los jurados, otros simplemente se desvanecen en las noches oscuras de Naggaroth, o sufren accidentes en el campo de batalla. Su destino es un misterio para todos excepto para Kouran. Estas actividades han hecho que Kouran no sea querido por la nobleza de Naggaroth, ya que lo consideran un perro cunero con ambiciones muy por encima de su estatus. Sin embargo, la combinación del instinto de Kouran ante una traición inminente y el generoso patrocinio del Rey Brujo han protegido al Capitán de sus enemigos hasta ahora.

Kouran es famoso por asumir riesgos, aunque hasta la fecha siempre ha salido victorioso. Una vez sacrificó a la mitad de su ejército para atraer al enemigo hasta una trampa, sin importarle las vidas de los que le servían. Es un líder extremadamente eficiente y es respetado y temido por los elfos oscuros que están bajo su mando.

El ingenio de Kouran es aguzado, pero sus habilidades en batalla lo son infinitamente más. No se alcanza su rango, ni se sobrevive al flujo constante de desafíos que buscan reclamar su puesto sin poseer dicha habilidad. Kouran ha estudiado ampliamente el uso de la espada y la alabarda con los mejores maestros de armas de Naggaroth, muchos de los cuales murieron durante su tutela. Kouran combina el arte del combate con unas ganas de gresca tan brutal e indecorosa que muchos nobles lo citan como la prueba de la falta de idoneidad de Kouran para un alto rango. Para él, todo es un arma, ya sea una hoja, una piedra, un puño, un subordinado o un despojo de un oponente anterior. Para Kouran, no importa cómo mueres, solo que estás muerto.

Puedes incluir a Kouran Manoscuro en un ejército de Elfos oscuros. El coste en puntos de Kouran deberá descontarse del porcentaje permitido para Héroes. Si incluyes a Kouran, debes incluir al menos una unidad de Guardia Negra; Kouran debe unirse a esa unidad y no podrá abandonarla.

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

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Kouran lucha con las Espadas de Hierro Carmesí, y se protege con la Armadura del Dolor.

Sendas: Kouran sigue la Senda Negra (+1 Ataque, ya incluido en su perfil, y las reglas especiales Tozudez e Inmune a psicología).

Reglas especiales: Odio (Altos elfos), Destreza marcial (Ver el libro de ejército de Elfos oscuros).

Guerreros de élite: *Kouran siempre va a la batalla acompañado de un selecto grupo de Guardias Negros, elegidos por su destreza marcial y su lealtad inquebrantable.* Mientras Kouran siga con vida, tanto él como la unidad de Guardia Negra a la que se una serán Indesmoralizables.

Objetos mágicos:

Espadas de Hierro Carmesí (Arma mágica, 35 puntos): *Forjadas con un extraño metal rojizo caído en un meteorito aleado con hierro negro, estas espadas buscan instintivamente golpear al enemigo en su punto más vulnerable.*

Armas emparejadas (Kouran efectúa con ellas un total de 5 Ataques). Kouran puede repetir sus tiradas para impactar fallidas en combate cuerpo a cuerpo. Los impactos con estas espadas se resuelven con +1F.

Armadura del Dolor (Armadura mágica, 45 puntos): *Esta armadura fue hecha para Arnatheron, el lugarteniente de Malekith durante la guerra de Secesión. Crea un terrible aura de dolor en torno a su portador que hace que los enemigos se retuerzan.*

Armadura pesada. Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo, todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con Kouran deben realizar un chequeo de Resistencia; las miniaturas que lo fallen no podrán realizar ningún ataque durante esa fase de combate cuerpo a cuerpo, y su HA se verá reducida a 1 durante esa fase de combate.



KONRAD VON CARSTEIN, EL CARNICERO ROJO (165 puntos)

Hay pocas cosas más peligrosas que un lunatico violento, y una de ellas es un lunatico violento inmortal con la fuerza y velocidad de un vampiro. Konrad von Carstein estaba completamente loco, incluso si se compara con otros miembros de su familia vampírica. Cuando aún era mortal, una vez ordenó, sólo para divertirse, que todos los gatos de su reino fueran utilizados como dianas para que sus ballesteros practicasen. Hizo juzgar a su madre por el crimen de haberle dado a luz sin su consentimiento y la hizo emparedar en su propia torre. Si a eso le añadimos una sed de sangre literal a la que ya de por sí tenía Konrad... digamos que conseguir el poder y la longevidad de los No Muertos no reforzó demasiado su ya de por sí enloquecida visión de la realidad, sino que terminó de romperse. Los primeros von Carsteins consideraron que esto podría ser una ventaja, y Konrad fue uno de los últimos en ser abrazados por la familia.

Lo que llevó a Vlad a convertir a Konrad al vampirismo en lugar de acabar con él, nunca lo sabremos. Tal vez fueran la carencia total de escrúpulos o su poco apego a la realidad divirtieron al primero de los Condes Vampiro. Visto con la perspectiva del tiempo, seguramente Vlad hubiese hecho un favor mayor a su dinastía si sencillamente le hubiese cortado la cabeza a Konrad en cuanto se presentó la ocasión, ya que su depravada locura terminó haciendo más daño que otra cosa. En cuanto recibió el Beso de Sangre, Konrad no hizo el menor intento de ocultar sus poderes sobrenaturales, alimentándose abiertamente de sus amigos y súbditos (así como de ratas, gatos, vacas, peregrinos mendicantes y cualquier cosa con riego sanguíneo que se le pusiera por delante).

Konrad se autoproclamó algo así como una especie de verdugo y protector salvaje de Vlad, ejecutando a cualquiera que desagradaba al conde. Esto, obviamente, solía incluir también a todo aquel que desagradaba al propio Konrad. Con el tiempo, esta costumbre acabó por multiplicar sus numerosas víctimas, incluyendo a generales enemigos, sacerdotes de todo tipo de confesión, personas bizcas, gente con tics y varios nigromantes que se habían reído de las lamentables habilidades mágicas de Konrad.

Cuando Konrad usurpó el poder tras la muerte de Vlad, empezó a valorar de forma diferente a los nigromantes, y animó a muchos de ellos para que se unieran a su séquito. Los recompensaba con generosidad, porque a pesar de estar rematadamente loco, no era un estúpido. Necesitaba que los nigromantes levantaran sus ejércitos y el a cambio, mientras le sirvieran bien, les garantizaba su seguridad. Pronto estuvo al frente de un enorme ejército que empezó a asolar el Imperio provincia a provincia. Aunque muchos Vampiros utilizan la hechicería oscura para invocar subordinados, Konrad no se ve haciendo esas insignificantes cosas, sino que prefiere confiar en los Nigromantes para que le levanten un ejército. Konrad se preocupa únicamente por masacrar a tantos enemigos como sea posible.

En batalla, Konrad perdía totalmente la cabeza. Se deleitaba con los derramamientos de sangre y, además era un espadachín consumado. Empujado por una ira inacabable, Konrad lideró su ejército más como un torbellino sediento de sangre que como un verdadero general, y su mera voluntad hacía avanzar inconscientemente a sus servidores, empujándolos hacia el frente. A pesar de ello, Konrad era propenso a alimentarse en demasía y, a veces se detenía en media de la batalla para lamerse la sangre que había salpicado su armadura o su espada, o la bebía directamente de sus enemigos caídos. Fue durante uno de estos arranques de gula cuando Konrad perdió la vida a manos del Señor del Clan Enano Grufbad y del Conde Elector Helmar.

Puedes incluir a Konrad von Carstein en un ejercito de **Condes vampiro**. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para **Héroes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Konrad von Carstein	6	7	4	5	4	2	6	4	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje).

Equipo: Konrad lucha con las Espadas de Waldenhof, y se protege con una armadura de placas (tirada de salvación por armadura 4+).

Poderes vampíricos: Konrad tiene los podres vampíricos del clan Von Carstein Encarnación de la Muerte (+1 al resultado del combate), Honor o muerte (Orgullo marcial y repite para impactar en desafíos) y Férrea voluntad (los no muertos a 12" o menos sufren una herida menos si pierden un combate).

Reglas especiales: No muerto, Vampiro

Psicópata inestable: *Konrad es un demente y un psicópata, propenso a arrebatos de furia homicida o a periodos de catatonia babeante.* Konrad está sujeto a las reglas especiales Estupidez y Furia asesina. Además, al contrario que otros vampiros del clan Von Carstein, Konrad no posee niveles de magia.

Objetos Mágicos:

Espadas de Waldenhof (Arma Mágica, 50 puntos) *Konrad lucha con estas espadas mágicas, halladas en el castillo de Waldenhof. Muerden profundamente la carne, produciendo graves heridas.*

Armas emparejadas (incluyendo su Furia asesina, Konrad realiza 6 Ataques). Los ataques efectuados con estas espadas obtendrán la regla especial Heridas múltiples (2).



THEODORE BRUCKNER, CAMPEÓN JUDICIAL DE NULN (355 puntos)

El temido guerrero Theodore Bruckner sirve a la Condesa Emmanuelle de Nuln como verdugo y campeón judicial - un rol que existe para perpetuar el antiguo derecho de juicio mediante combate, disponible para la aristocracia del Imperio, excepto tras un comisionado para los más horrendos crímenes. Esto convierte a Bruckner, en efecto, en la personificación de la mano sangrienta de la justicia, así como en la encarnación de la muerte para los enemigos políticos de la condesa. Casi gigante en lugar de hombre, terco, escaso de misericordia y taciturno, sobresale por cabeza y hombros hasta a los fornidos hombres de Wissenland, quienes conforman la mayor parte de los ciudadanos de Nuln, y es igualmente sorprendente lo mucho que han crecido las historias en torno a él. Algunas historias atribuyen su enorme tamaño a siniestros orígenes en Norsca, oscuramente teñidos en sangre o incluso que es debida a causa de experimentos alquímicos a petición de la Condesa. La verdad permanece desconocida, salvo para el mismo Bruckner o tal vez para su patrón. Se ha ganado fama de salvaje y habilidoso (aunque poco sutil) luchador, y en mayor parte por su prodigiosa aunque inhumana fuerza. Tal es su poder físico que durante su juicio de duelo con el notable espadachín Lord Hanz Kraster, y después de que Kraster hubiese desarmado al corpulento Bruckner gracias a su velocidad y destreza en el combate, Bruckner logró agarrar la armadura de placas del oponente, lo levantó y lo estampó en el suelo con sus manos desnudas.

Para Bruckner, ese misticismo acerca de sus misteriosos orígenes y poder físico ha logrado aumentar su reputación y ha aumentado el temor y la aprensión en aquellos a los que se enfrenta en combate o que traman y confabulan a las espaldas de Emmanuelle. De todas formas, Bruckner no es ni un líder de guerra ni un general, y no tiene talento ni interés en cosas semejantes aunque le llegaran a seguir otros - lo cual es dudoso dada la aversión que produce su nombre entre las familias de burgueses y nobles de Nuln. En lugar de eso se contenta con luchar y matar en nombre de su patrona, y ha permanecido alrededor de una década en ese oficio altamente pagado, convirtiéndole en el más longevo Campeón de Nuln de su historia escrita.

Con la amenaza de las huestes de Tamurkhan acechándolos en dirección al norte, Bruckner partió junto con el ejército de Nuln, como ya había hecho con anterioridad, a lomos del enorme y casi incontrolable semigrifo "Segador" - en sí mismo, un monstruoso ejemplo de su especie sacado de la colección de animales salvajes de guerra de Nuln. Bajo las órdenes de la Condesa, Bruckner ha tomado un juramento, realizado ante el gran consejo de la ciudad para dar caza a Tamurkhan por las atrocidades y crímenes cometidos contra Wissenland, y ante la insistencia de su señora, ha llevado consigo un talismán entregado por Elspeth von Draken, para protegerle de los maléficos poderes del enemigo - una decisión que tendría consecuencias fatídicas en caso de que los eventos no llevasen el camino adecuado.

Puedes incluir a Theodore Bruckner, en un ejército del Imperio. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado a Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Theodore Bruckner	-	5	0	5	4	3	5	3	9
Destripador	7	4	0	5	5	4	5	4	6

Tipo de tropa: Caballería Monstruosa (personaje)

Equipo: Theodore ataca con su Lanza de la Tormenta y la Pesadilla del Mentiroso. Esta protegido con una armadura de placas. Sobre su cuello lleva el Amuleto del Fuego Abrasador. Destripador ataca con su poderoso pico y sus enormes garras, y esta equipado con Barda.

Montura: Destripador (Bestia Monstruosa). Causa Miedo y sus ataques tienen Poder de penetración.

Reglas especiales: Inmune a psicología.

La Mano del Juicio: *Bruckner es el Campeón Judicial de Nuln y guardaespaldas de la Condesa, una figura odiada y respetada a regañadientes a partes iguales. A pesar de ser un temido guerrero, no es un líder para los hombres.*

Theodore Bruckner no puede ser el general del ejército bajo ninguna circunstancia, y por consiguiente cualquier fuerza que lo incluya deberá incluir otro personaje que la lidere.

Objetos Mágicos:

La Pesadilla del Mentiroso (Arma mágica, 40 puntos) *Durante siglos, esta espada larga ha sido usada por el campeón de la ciudad preferentemente sobre el hacha de verdugo tradicional que utilizan en sus deberes concernientes a la grande y poderosa Nuln. Bruckner empuña esta poderosa espada con la soltura con la que un hombre menor manejaría un estoque, y un gran número de disidentes, renegados y enemigos políticos de la Condesa han acabado con su cabeza colgando de sus manos.*

Arma de Mano. Las tiradas para impactar y herir usando la Pesadilla del Mentiroso obtendrán un bonificador de +1 al resultado de la tirada.

Lanza de Tormenta (arma mágica, 30 puntos): *Con una punta de hierro meteórico manufacturado y grabada con runas de los cielos, esta lanza golpea al objetivo como la descarga de un rayo, quemando en el impacto a su objetivo.*

Lanza de Caballería. Todos los ataques efectuados con este arma obtendrán las reglas especiales Ataques Flamígeros y Golpe Letal.

Amuleto del Fuego Abrasador (talismán, reliquia, 50 puntos) *Entregado a Bruckner por la Matriarca Elspeth von Draken para protegerlo de las oscuras hechicerías de la horda en ciernes, esta gema negra posee poderes inimaginables, y servía a los propios proyectos mortales de la Matriarca.*

El amuleto le otorga a Bruckner una tirada de salvación especial de 5+. Adicionalmente, si Bruckner es abatido por una miniatura en contacto peana con peana, esa miniatura deberá superar un chequeo de Resistencia o sufrirá 1D6 heridas automáticas sin posibilidad de salvación por armadura o de regeneración. Este efecto no tiene efecto si Bruckner es abatido por otras circunstancias.



KU 'GATH, EL PADRE DE LA PLAGA (650 puntos)

Mientras otras Grandes Inmundicias tratan de propagar plagas existentes, Ku'gath, el Padre de la Plaga, está fascinado por crear nuevas y virulentas enfermedades como el propio Nurgle. Ku'gath pretende llegar algún día a crear una plaga que infecte a los propios dioses. El Padre de la Plaga esta orgulloso de su imparcialidad. Después de todo, ¿qué puede ser más importante que su gran obra? Tan absorto esta en su búsqueda de la plaga perfecta, que ha permanecido relativamente al margen del cambiante equilibrio de poder en el Reino del Caos, aunque esto no significa que Ku'gath no tome parte en el Gran Juego. Sus experimentos no sirven de nada si no son puestos a prueba, por lo que siempre está dispuesto a probar sus últimas creaciones sobre el campo de batalla.

Ku'gath monta un gigantesco palanquín cubierto de parafernalia alquímica: viales llenos de polvos, frascos de líquidos indescriptibles y sacos rebosantes de Nurgletes criados especialmente para ser contenedores de las últimas enfermedades del Padre de la Plaga. Su gran masa es soportada por una alfombra de Nurgletes, mientras Ku'gath es servido por una infinidad mas, todos ellos criados en los alambiques de Ku'gath. En combate, lanza sus Nurgletes contra las filas enemigas. Los demonios arden al impactar, empapando al objetivo con fluidos cargados de enfermedades, mientras Ku'gath observa ansioso sus efectos. Si alguna de las plagas cumple sus expectativas, este gorgotea su satisfacción como un padre orgulloso. De todos los demonios de Nurgle, Ku'gath es el mas dispuesto a entrar en el reino físico, pues su búsqueda de nuevos y mas eficaces reactantes para sus plagas no tiene límites. Unas pocas gotas de sangre mortal pueden convertir una plaga inactiva en una epidemia. Así, para experimentar, trata de adquirir especímenes frescos siempre que entra en el mundo mortal. Es durante estos viajes de recolección al mundo mortal que ha encontrado la raza que ha desbaratado su neutralidad científica para desatar su rabia: los Enanos. A nivel profesional, el Padre de la Plaga odia a esas criaturas por su negativa a sucumbir a las enfermedades; a nivel personal esta amargado por su derrota en Karaz-a-Karak.

Puedes incluir a Ku'gath en un ejercito de **Demonios del Caos**. Ku'gath es un **Comandante**, por lo que tendrá que disponer de su propia hueste.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ku'gath	-	5	5	6	6	8+2	1	5	10
Trono de la Virulencia	4	3	0	3	-	-	3	2D6	-

Tipo de tropa: Monstruo(personaje).

Equipo: Ku'gath golpea con sus gigantescas y pútridas zarpas (arma de mano). Los nurgletes del Trono de la Virulencia atacan con sus garras y dientes.

Montura: Ku'gath es cargado al campo de batalla en el Trono de la Virulencia (Monstruo). No cambia el tipo del Jinete. Demonio (Nurgle), Ataques aleatorios (2D6). Ku'gath obtendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura y dos heridas adicionales en su perfil de atributos (incluidas como +2 en su perfil). La Potencia de unidad de Ku'gath sentado en el Trono de la Virulencia es 10.

Magia: Ku'gath es un hechicero de Nivel 1 que deberá elegir su hechizo del Saber de Nurgle.

Reglas especiales: Demonio (Nurgle), Nube de Moscas (los enemigos tendrán un penalizador de -1 para impactar en combate cuerpo a cuerpo y con proyectiles), Odio (Enanos), Presencia inspiradora (sólo para miniaturas con la regla especial Demonio de Nurgle o miniaturas con la Marca de Nurgle), Rastro Legamoso (al comienzo de cada fase de combate todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el lateral o el lado trasero de una miniatura con esta regla sufrirá un impacto de F3 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura. Los demonios, no muertos y miniaturas con la marca de Nurgle son inmunes a esta regla especial).

Sembrador de Plagas: *Ku'gath es conocido por su capacidad para crear nuevas y terribles plagas y aflicciones. Aprovecha la batalla como campo de pruebas para sus nuevas creaciones. Utilizando los nurgletes que lo cargan como munición, Ku'gath infecta a los enemigos al espachurrar nurgletes infectados sobre las filas enemigas, en algunas ocasiones la plaga experimental resulta tan suculenta para Ku'gath que no puede evitar probarlas el mismo.* Ku'gath dispone de un ataque a distancia que debe resolverse usando el mismo procedimiento que una catapulta de alcance 0-24". Las miniaturas impactadas por la plantilla no sufrirán impacto alguno sino que deberán efectuar inmediatamente un chequeo de Resistencia o sufrirán una herida automática que no podrá ser salvada con tiradas de salvación por armadura. Este disparo dispone de la regla especial Ataques mágicos. Si al efectuar este disparo Ku'gath obtiene un resultado de problemas el disparo falla, efectúa una tirada de 1D6 en la tabla de Problemas indicada a continuación. Ku'gath puede mover y arrojar un nurglete, pero no si ha marchado durante ese turno, Ku'gath puede disparar incluso estando trabado en combate. Una unidad que sufriese al menos una herida a causa de los efectos de este disparo deberá efectuar inmediatamente un chequeo de pánico.

1D6	Sembrador de Plagas: Tabla de Problemas
1-2	Muy potente. <i>La nueva plaga es tan fuerte que puede afectar incluso al propio demonio.</i> Ku'gath sufrirá automáticamente una herida sin posibilidad de tirada de salvación.
3	Enorme Flatulencia: <i>La potencia de la plaga es tal que Ku'gath no puede (ni quiere) evitar soltar una flatulencia de proporciones épicas.</i> Todas las unidades (amigas y enemigas) sin la Marca de Nurgle o las reglas especiales Demonio (Nurgle) o No muerto situadas a 6" o menos de Ku'gath deberán efectuar un chequeo de liderazgo; si lo fallan verán sus atributos de HA, HP I y A reducidos a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta el final de ese turno de juego.
4	Regúrjito Demoníaco: <i>Ku'gath mastica la esencia del nurglete y la descarga sobre los enemigos.</i> Ku'gath de hacer inmediatamente un ataque de Arma de Aliento que se resolverá con F2, la Regla Especial Ataques mágicos y negará las tiradas de salvación por armadura del enemigo.
5-6	Espachurrado. <i>Al lanzar el nurglete Ku'gath lo espachurra con sus manazas, por lo que la esencia del demonio se desparramará sobre los guerreros cercanos.</i> Todas las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con Ku'gath deberán efectuar un chequeo Resistencia o sufrirán una herida sin posibilidades de tirada de salvación por armadura.

Regalos Demoníacos:

Infestación de Nurgletes: *Ku'gath está infestado de nurgletes, que surgen de todos los agujeros de su cuerpo putrefacto.* Al inicio de cada turno de jugador tira 1D6: con un resultado de 5+ puedes poner una peana de nurgletes a 6" o menos del demonio. El demonio obtiene 1D6 ataques adicionales de HA 3 F3 I3 con las Reglas especiales ataques envenenados y ataques mágicos.



BOHEMOND, EL MATABESTIAS, DUQUE DE BASTONNE (210 puntos)

Bohemond "Matabestias" 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, Skavens y otras criaturas malignas que infestan las montañas salvajes del corazón de Bretonia.

El Duque Bohemond es particularmente famoso por luchar contra monstruos, hasta el punto en que se le conoce como el "Matabestias". También es famoso por negarse a luchar contra adversarios inferiores; incluso aunque le ataquen se limitará a dejarlos inconscientes para poder centrar su atención en cualquier otra parte. Según aumentaba su destreza, la búsqueda de enemigos dignos le ha llevado a muchos lugares de Bretonia y de más allá. Fue de los pocos Duques que cabalgó personalmente en ayuda del Imperio contra la Tormenta del Caos.

A pesar de ser descendiente directo de Gilles el Bretón, Bohemond es absolutamente leal al Rey Louen Leoncoeur y no ansía la corona. De hecho, delega toda la administración de su ducado a su administrador, y el tema de la justicia a su justicia mayor. Pero no se le da bien juzgar a la gente y ha de sustituir a estos hombres con una frecuencia alarmante.

Puedes incluir Bohemond en un ejército de Bretonia. Su coste debe deducirse del porcentaje destinado a Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bohemond	4	5	3	4	4	3	5	3	9
Corcel Bretoniano	8	3	0	4	3	1	2	1	6

Tipo de tropa: Caballería (personaje).

Equipo: Bohemond está armado con la Bestial Maza de Bastonne y se protege con una armadura pesada y el Escudo de Bohemond.

Montura: Bohemond está montado en un Corcel Bretoniano con Barda (no reduce su movimiento por llevar barda).

Virtud: Bohemond tiene la Virtud del Grial.

Reglas especiales: Caballero, Voto del Grial.

Matabestias: *Bohemond tiene mucha experiencia y habilidad dando caza a las mas terribles criaturas. Bohemond podrá repetir las tiradas para impactar fallidas de aquellos ataques dirigidos contra miniaturas de los siguientes tipos: Bestias, Bestias Monstruosas y Monstruos.*

Objetos mágicos:

Bestial Maza de Bastonne (Arma rúnica, Reliquia, 70 puntos) *Creado por herreros rúnicos como pago por su servicio al acabar con la Sierpe Alada que había destruido uno de sus cargamentos, esta enorme maza con cuerpo de Hueso de Dragón y cabeza de hierro meteórico, es capaz de golpear con fuerza suficiente como para acabar con cualquier criatura.*

Arma de mano. Los ataques efectuados con este arma se resolverán con un bonificador adicional de +2 Fuerza y la regla especial Heridas múltiples 1D3.

Escudo de Bohemond (Armadura mágica, 15 puntos) *Este escudo fue bendecido por la propia Dama del Lago, protegiendo a Bohemond de las temibles bestias a las que debe enfrentarse.*

Escudo. Los ataques efectuados en combate contra Bohemond por miniaturas del tipo: Bestia, Bestia Monstruosa o Monstruo deberán repetir sus tiradas exitosas al impactarle.



KROQ-GAR, ÚLTIMO GUARDIÁN DE XHOTL 575 puntos (280 puntos por Kroq-Gar y 295 puntos por Grimloq)

Kroq-Gar es un viejo guerrero Saurio que fue desovado bajo la Ciudad-Templo de Xhotl, ahora en ruinas, que se encuentra en lo más profundo del valle selvático que hay junto a las Montañas Espinazo de Sotek. Ha vivido miles de años y ha combatido en innumerables guerras. Kroq-Gar ha sido testigo de muchos cambios en el mundo, pero su mente solo piensa en el combate, puesto que esa es la senda del Saurio. El desove en el que Kroq-Gar llegó al mundo tan solo se compuso de unos pocos saurios, aunque cada uno de ellos era una criatura poderosa destinada a realizar grandes proezas y bendecida por el propio Xhotl. La astucia y agresividad naturales de estos Saurios eran mucho mayores que las de sus hermanos y tenían una capacidad innata para dominar a las bestias de la jungla. Muchas de estas criaturas, normalmente agresivas, se acobardaban ante la simple mirada de estos Saurios. El desove de Kroq-Gar coincidió con una de las camadas que ha producido los más devastadores Carnosaurios que ha conocido el mundo y Kroq-Gar reclamó para sí el más salvaje de estos seres.

La Gran Catástrofe, el colapso de las puertas de Disformidad polares, ocurrió solo siglos después de que Kroq-Gar hubiera nacido. Los Demonios se extendieron por el mundo como una creciente plaga de horror. Los Ancestrales habían desaparecido y todo parecía perdido. Kroq-Gar y sus hermanos de desove patrullaban constantemente los alrededores de Xhotl terminando con ejércitos enteros de Demonios que amenazaban con atacar la Ciudad-Templo y manteniendo a raya a estas fuerzas, cuyo número parecía no tener fin. Finalmente, la batalla interminable hizo que los defensores tuvieran que buscar refugio en la Ciudad-Templo de Xhotl. Allí, las barreras mágicas de los Magos Sacerdote Slann les protegieron durante un tiempo, pero finalmente cedieron.

Mientras Kroq-Gar y sus guerreros ponían freno a las matanzas que los Demonios llevaban a cabo, el viejo Mago Sacerdote Chago-Quantal se centró en la defensa de la ciudad. Estaba sentado, inmóvil, en lo alto del templo de Xhotl y seis Slann más jóvenes le ayudaban. Aunaron su poder mágico para mantener a los Demonios fuera de la ciudad. Poco a poco, las barreras mágicas que habían creado empezaron a ser minadas por los aullidos de las entidades demoníacas. El resto de Ciudades-Templo también estaban siendo asediadas y no tenían recursos para ayudar a Xhotl. Finalmente, tras más de treinta ciclos del sol, apareció la primera fisura en las defensas mágicas de los Slann y uno de los Magos Sacerdote fue asaltado por una incontrolable descarga de energía. Su alma fue despedazada por unas garras incorpóreas y una presencia demoníaca se manifestó a través de su cuerpo. Instantes después, el Demonio había asesinado al resto de los Slann, que estaban en un trance de concentración y, por tanto, inadvertidos del peligro que corrían. Así fue como se desató todo el poder del Caos en la ciudad de Xhotl. Cuando Kroq-Gar consiguió llegar al centro de la ciudad, esta ya estaba en ruinas y su población al completo había sido asesinada.

Rodeados por completo, Kroq-Gar y sus guerreros lucharon espalda contra espalda tratando de escapar, impulsados por su propia rabia y las últimas bendiciones de su Mago Sacerdote, mientras las hordas demoníacas continuaban aumentando a su alrededor debilitándolos poco a poco. Los saurios de Kroq-Gar fueron cayendo paulatinamente hasta que solo quedaron un puñado de ellos. A pesar de todo, estos pocos valientes invocaron el poder de los Ancestrales y consiguieron expulsar de este plano de la existencia hasta el último de los Demonios que estaban atacando Xhotl.

Puedes incluir a Kroq-Gar en un ejército de **Hombres Lagarto**. Su coste deberá deducirse del porcentaje permitido para **Comandantes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kroq-Gar	4	6	0	5	5	3	3	5	9
Grimloq	7	4	0	7	6	6	2	4	6

Tipo de tropa: Infantería (personaje) montado en Monstruo

Equipo: Kroq-Gar esta armado con La Reverenciada Lanza de Tlanxla y se protege con una armadura ligera.

Desove: *Kroq-Gar es el último Saurio perteneciente al Desove Sagrado de Xhotl.* Este desove otorga a Kroq-Gar y a Grimloq una tirada de salvación Especial de 5+.

Montura: Grimlock (Monstruo). Piel Escamosa (4+), Furia Asesina, Heridas múltiples (ID3), Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos). Vínculo empático (Si Kroq-Gar es retirado como baja Grimloq no deberá tirar en la Tabla de Reacción de Monstruos, se considerará automáticamente que has obtenido un resultado de 5 o 6).

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Piel Escamosa (4+).

Objetos mágicos:

La Reverenciada Lanza de Tlanxla (Arma mágica, Reliquia, 55 puntos) *Utilizada por los guerreros Ancestrales, el poder que desata esta lanza con cada golpe es capaz de reducir a trizas a cualquier enemigo por corpulento que sea.*

Lanza. Los ataques realizados con esta lanza obtienen las Reglas Especiales Ataques Flamígeros, Heridas Múltiples (2) y Poder de penetración.

Mano de los Dioses (Objeto Hechizado, 30 puntos)

Kroq-Gar es capaz de desatar una descarga de energía mágica que quema y ciega a sus enemigos.

Objeto Portahechizos. Nivel de Energía 5. Contiene el hechizo Mirada ardiente de Sheen (Saber de la Luz).



UNGROL CUATROCUERNOS Y SUS BANDIDOS UNGOR (190 puntos)

Ungrol Cuatrocuernos es un ser consumido por la amargura y el rencor. No existe una criatura más aborrecible que él en todo el Viejo Mundo porque ha sido expulsado tanto de las filas de los hombres como de las bestias. La escala de sus transgresiones ha alcanzado tal nivel que se ha convertido en una especie de leyenda y, hasta la actualidad, lidera a una horda de la que él es una especie de rey mendigo que marcha a la cabeza de un ejército variopinto de parias, mutantes y herejes que no tienen un lugar mejor al que ir.

Ungrol nació con dos cabezas, cada una de ellas poseedora de una fealdad singular. La bestia lloriqueante fue repudiada por sus padres humanos, y Ungrol fue abandonado en el bosque para que muriese. Pero Ungrol consiguió sobrevivir comiendo larvas y raíces hasta que creció lo suficiente para poder cazar y matar. Después, Ungrol se incorporó a la tribu Ruinahumana, pasando a engrosar las filas de los Ungors. Aunque solo tenía unos cuernos muy rudimentarios, el hecho de que tuviera dos cabezas bastaba para que fuese tolerado como un Hombre Bestia, Pero Ungrol seguía sin encontrar la paz. Los otros Ungors estaban celosos de su mutación, y los Gors se burlaban de él y le golpeaban por tener unos cuernos tan pequeños. Cada día era el inicio de una serie de suplicios nuevos y horribles para la criatura a la que llamaban burlonamente Cuatrocuernos.

Una noche oscura, cubierto de arañazos y sangrando por una docena de heridas, Ungrol no pudo aguantar mas. Sus compañeros de la tribu roncaban ruidosamente después de un festín en el que se habían emborrachado y al que no habían dejado asistir a Ungrol. Este levanto una gran roca y, aproximándose a las figuras durmientes, aporreó la cabeza de su Caudillo hasta romperle los sesos. Después, le tocó el turno al Chaman del Rebaño, al que Ungrol estranguló con sus robustas manos. Con la ayuda de su cuchillo afilado, Ungrol les arrancó a los dos líderes de la tribu sus magníficos cuernos. Después, se sujetó los cuernos del caudillo a una de sus cabezas y los del chaman a la otra. Resplandeciente con sus nuevos accesorios en la cabeza. Ungrol dio brincos de alegría a la luz de la luna, observando la sombra que proyectaba y cantando "¡Cuatrocuernos, cuatrocuernos!" una y otra vez.

Si matar a un caudillo en algo que no sea un combate ya es malo, matar a un chamán del rebaño es el pecado más grave de todos. Cuando la tribu descubrió las atrocidades cometidas por Ungrol, lo persiguieron durante un día y una noche, pero Ungrol resultó ser muy astuto, y consiguió escapar de sus perseguidores a través de un laberinto de cuevas oscuras. Allí sigue refugiado, consumido por el odio y la cólera de los celos.

Con el transcurso de los años, la leyenda de Ungrol se ha extendido y canalizando sus enormes reservas de odio se ha ganado una reputación como guerrero. Muchos Ungors se han unido a su causa y ahora dirige un gran ejército de mutantes, parias y monstruos con los que ataca las tierras de los hombres y desata su odio sobre todo el que atrapan, manteniendo a sus prisioneros humanos vivos como ganado en las húmedas profundidades del Laberinto de los Desdeñados.

Puedes incluir a Ungrol Cuatro Cuernos y su Banda en un ejército de Bestias del Caos. Ungrol y sus bandidos son una Unidad de apoyo que puede incluirse en una hueste de Bestias del Caos. Ungrol se considera un Oficial, y no puede separarse de su unidad.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ungrol Cuatro Cuernos	5	4	4	4	4	2	5	3	8
Bandido Ungor	5	3	3	3	3	1	4	1	7

Tipo de tropa: Infantería.

Tamaño y composición de la unidad: La unidad incluye a Ungrol y nueve Bandidos Ungor (incluyendo músico y portaestandarte). Puedes incluir hasta 15 Bandidos Ungor adicionales, a un coste de 9 puntos por cada Bandido Ungor. Ungrol deberá permanecer siempre en la unidad y actuará como su Oficial.

Equipo: Ungrol lucha con sus Charrascas de hierro maldito y un Arco. Se protege con una armadura pesada. Los Bandidos Ungor están armados con Lanza, Escudo, armadura ligera y Arco.

Reglas especiales:

Bandidos Ungor. Cruzar (Bosques), Exploradores, Descastados (no pueden utilizar el liderazgo del General y ningún personaje excepto Ungrol podrá unirse a una unidad con esta regla)

Ungrol. Explorador, Cruzar (Bosques), Paria (no puede ser el general de ejército ni utilizar el liderazgo del General), Marca del Tzeentch (Otorga a Ungrol una tirada de salvación Especial (6+))

Las Coronas Robadas (Recompensa del Caos) *Satisfecho con sus acciones, el dios del engaño otorgó su favor a Ungrol uniéndolo a su cuerpo los cuernos arrancados. Los cuernos conservan parte del poder de sus antiguos dueños.* Al inicio de cada uno de tus turnos deberás decidir si Ungrol usa el poder del Caudillo o los conocimientos del Chamán.

-Si elige el poder del Caudillo Ungrol obtendrá un bonificador de +1 a sus atributos de HA y Fuerza.

-Si elige usar los conocimientos del Chamán, Ungrol se convertirá en un hechicero con nivel de Magia 1 que conoce los hechizos identificativos del Saber de las Bestias y del Saber de Tzeentch.

Objetos mágicos:

Charrascas de Hierro Maldito (Armas mágicas, 30 puntos) *Forjadas por los herreros Enanos del Caos del lejano Este, Ungrol trocó estos enormes cuchillos a un Sacerdote de Hashut por varias docenas de niños humanos. El sufrimiento y agonía que causan sus golpes causa gran regocijo a Ungrol.*

Armas emparejadas. Los ataques efectuados con las Charrascas de hierro Maldito obtendrán las reglas especiales Ataques Envenenados y Poder de Penetración.



SKARLOC Y SUS ARQUEROS SILVANOS (285 puntos)

Skarloc 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. Skarloc 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.

También es conocido fuera de los bosques. Skarloc está siempre acompañado de un grupo de guerreros demasiado curiosos y temperamentales como para encajar en la ritualizada vida de Athel Loren. Entre ellos destacan: Glam, bailarín guerrero expulsado de su Estirpe por su beligerancia y su falta de disciplina y la joven maga Kaia, que huyó del destino tedioso a la que le obligaba el deber familiar . Skarloc y sus compañeros se aventuran muchas veces en las tierras próximas al reino de los Elfos Silvanos para obtener información y detectar peligros potenciales. Skarloc 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!



Puedes incluir a Skarloc y sus arqueros en un ejército de **Elfos Silvanos** o **Bretonia**. El coste de Skarloc y sus arqueros deberá descontarse del porcentaje destinado a **Unidades especiales** para los ejércitos de Elfos Silvanos y del porcentaje de **Unidades Singulares** para los ejércitos de Bretonia. Un ejército de Bretonia solamente puede incluir a Skarloc y sus arqueros si se enfrenta a un ejército de las Fuerzas de la Destrucción.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skarloc	5	6	6	4	3	2	6	3	9
Glam	5	6	5	4	3	2	7	2	9
Kaia	5	4	5	3	3	1	6	1	8
Arquero Silvano	5	4	5	3	3	1	5	1	8

Tipo de tropa: Infantería.

Tamaño y composición de la unidad: Skarloc, Glam, Kaia y 7 Arqueros Silvanos por el coste indicado arriba. La unidad incluye a Skarloc y Glam “el bailarín guerrero” (actuando como oficiales), Kaia “Bruja de la Tormenta” (actuando como portaestandarte) y siete Arqueros Silvanos (incluyendo un músico, Araflane). Puedes incluir hasta diez arqueros Silvanos adicionales, a un coste de 14 puntos por cada arquero Silvano.

Equipo:

Skarloc. Espada Rúnica de Skarloc, Arco largo Élfico y armadura ligera. Skarloc porta el Emblema de la Reina Hada.

Glam. Dos Armas de mano, Arco Largo Élfico y Tatuajes talismánicos (Resistencia a la magia 1)

Kaia. Arma de mano, Arco Largo Élfico, estandarte de Torothal.

Arqueros silvanos. Arma de Mano, Arco Largo Élfico, escudo y armadura ligera, Araflane porta del Cuerno de Bronce.

Magia: Kaia es una hechicera de nivel 1. Utilizar el Saber de los Cielos y conoce el hechizo Rayo Atronador de Urannon.

Reglas Especiales: Cruzar (bosques), Destreza Marcial, Exploradores, Tiradores avezados (obtendrán la regla Especial Disparos múltiples (X2) durante la fase de disparo de cualquier turno en el que no efectuasen movimiento alguno), Esquiva (5+) (sólo Glam).

Beligerante (sólo Glam) Glam obtiene la regla especial Orgullo Marcial y obtendrá la Regla Especial Golpe Letal mientras este combatiendo en un Desafío.

Trotamundos (sólo Skarloc) *Skarloc ha recorrido todos los rincones del Viejo Mundo, siglos de aventuras le han enseñado los mejores caminos y atajos para llegar a cualquier destino de manera rápida y discreta.* Al inicio de la partida elige un tipo de terreno, Skarloc y su unidad obtendrán la Regla Especial Cruzar del tipo de terreno elegido.

Objetos mágicos:

Espada Rúnica de Skarloc (Arma Rúnica, Reliquia, 45 puntos) *Creada durante los tiempos en que Elfos y Enanos convivían en amistad, esta espada de largo filo es una potente arma de guerra.*

Arma de mano. Los ataques efectuados por Skarloc obtendrán un bonificador de +1 a sus tiradas para impactar y se resolverán con +1 Fuerza. Los ataques enemigos dirigidos contra Skarloc deberán aplicar un penalizador de -1 en sus tiradas para impactar.

Emblema de la Reina Hada (Talismán, Reliquia, 45 puntos) *Este poderoso colgante con el símbolo de Ariel fue entregado a Skarloc por la Reina Hada, identificándole como su emisario cuando debe abandonar el Bosque. El poder del Emblema protege a Skarloc del daño y la enfermedad.*

Otorga a Skarloc una tirada de salvación Especial (5+) y la regla especial Inmune a Veneno.

Estandarte de Torothal (estandarte mágico, Reliquia, 50 puntos) *Contenidas en una urna en forma de corazón descansan las cenizas Torothal, uno de los fundadores de Athel Loren. Su espíritu guarda a los guerreros Asrai de los peligros que deban afrontar durante sus aventuras.*

Estandarte mágico. Las miniaturas enemigas no podrán asignar ataques o disparos sobre Kaia mientras queden otras miniaturas de su unidad con vida. Las unidades enemigas que desearan efectuar una carga o disparar contra la unidad en la que se encontrase este estandarte deberán antes superar con éxito un chequeo de liderazgo utilizando 3D6 y descartando el resultado menor, si lo fallan podrán declarar carga o disparar contra otras unidades de la manera habitual.

Cuerno de Bronce (Objeto Hechizado, 15 puntos) *El potente sonido que emerge de este enorme cuerno al ser soplado es capaz de atemorizar los corazones de los guerreros mas veteranos.*

Instrumento. Araflane, el músico de la unidad, puede hacer sonar este cuerno en el momento que fueses a efectuar una carga. Las miniaturas de la unidad causarán Miedo hasta el final del turno de jugador.

SNIKCH, MAESTRO DE LA MUERTE DEL CLAN ESHIN (245 puntos)

Snikch es una figura legendaria, envuelta en constantes especulaciones de terror y amenazas de muerte súbita. Sólo pensar en el asesino más letal del Clan Eshin ya pone alerta a los Señores de la Guerra, que empiezan a escrutar las sombras a su alrededor con los nervios de punta. Su infamia es sólo superada por el misterio que rodea su paradero en un determinado momento. Los rumores sobre "dónde se encuentra ahora Snikch y que debe estar haciendo" corren arriba y abajo por toda la Ruta Subterránea.

Esto es muy del agrado de Sneek, Gran Señor de la Noche del Clan Eshin y miembro del Consejo de los Trece, ya que mientras ningún clan sepa a ciencia cierta el paradero real de su maestro de Asesinos, nadie podrá sentirse a salvo. No obstante, tanto los Eshin como el Consejo son conscientes del coste que tiene mantener esta mística: es cierto que una vez que Snikch es enviado a una misión su víctima puede darse por muerta, pero no es menos cierto que su lista de objetivos crece y crece, llenándose con muchos más nombres de los que incluso un asesino tan perfecto como él es capaz de eliminar.

El Señor de la Muerte Snikch ha aparecido en casi cualquier sitio del Viejo Mundo al menos una vez aunque raramente se le ha visto. Cuando actúa bajo las órdenes del Consejo, Snikch suele dejar su distintivo, por ejemplo, la cabeza del Señor de la Guerra Sskut de Pozoscuro apareció limpiamente dispuesta sobre una pila formada por las cien cabezas de su guardia personal de Alimañas; o cuando el Clan Festerlingus de las Tierras del Sur empezó a vender su propia mezcla mutante de Ratas Gigantes y caimanes, fue la marca personal de Snikch la que apareció grabada sobre los cadáveres de los Skaven que habían creado dichas mutaciones. El Gran Señor de la Noche Eshin promueve estos despliegues ritualísticos cuando quiere dar un escarmiento, o plantar la semilla del miedo entre aquellos que estén pensando enfrentarse al Clan Eshin o al Consejo de los Trece.

El Señor de la Muerte fue clave en el repentino alzamiento del señor de la guerra del Clan Mors y en la preeminencia del Clan Skryre. A pesar de todo, los rumores que corren por Plagaskaven hablan de la arrogancia del Señor de la Descomposición Morskittar, el líder del Clan Skryre, que ha alcanzado una nueva posición dentro de la escala de poder del clan. Al parecer, esto no le ha gustado nada al Señor Sneek, por lo que el Señor de la Muerte ha cometido recientemente una serie de asesinatos con los que recordar al Clan Skryre el poder del Clan Eshin.

Snikch también ha actuado sobre la superficie en algunas ocasiones, aunque es difícil determinar cuándo y dónde. En las tierras de los hombres, de los elfos y Enanos sigue siendo difícil averiguar la presencia del Señor de la Muerte, manteniéndose a salvo sin ser descubierto. Por ejemplo, la extraña muerte de Frederick Hasselhoffen y su séquito entero en Altdorf no ha sido aclarado hasta hoy en día. Y el destino del Mago Celestial Heinrich Frisen, que se encontraba en su torre-observatorio en el Colegio Celestial de Magia cuya única entrada estaba triplemente bloqueada desde dentro y protegida con potentes defensas mágicas, fue encontrado completamente desollado en su santuario, lo que dejó la ciudad envuelto en el misterio. Muchos han especulado que quizás fuesen Demonios, pero los verdaderos eruditos en la materia saben bien que los Demonios nunca dejan tan pocas pistas a su paso).

Puedes incluir a Snikch en un ejercito de **Skaven**. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para **Héroes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Snikch	6	8	8	4	4	2	10	4+2	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje).

Equipo: Snikch lucha con un Torbellino de Espadas Supurantes (dos en sus manos y la tercera en la cola) y Estrellas arrojadizas.

Reglas especiales: La fuerza del número (solo en tropas Eshin), Coraje Mezquino, Esquivar (4+), Ataques Envenenados, Exploradores, Despliegue oculto y Asesino, No Líder (ver el libro de ejército de los skaven)

Objetos Mágicos:

Torbellino de Espadas Supurantes (Armas mágicas, 55 puntos): *El maestro de la Muerte ha perfeccionado un estilo de combate único, blandiendo con gran destreza tres espadas supurantes de rezumante piedra bruja.*

Armas emparejadas (otorgan a Snikch +2 Ataques en lugar de +1, ya que se trata de un trío de armas en lugar de una pareja). Los impactos causados con las Espadas Supurantes tienen las reglas especiales Ataques envenenados, Poder de penetración y Heridas múltiples (ID3).

La Capa de Sombras (Objeto hechizado-Reliquia, 50 puntos): *Tejida con cabellos humanos robados y sedas de araña, esta poderosa reliquia oculta a su portador, haciéndolo invisible.*

Todos los disparos efectuados contra Snikch tan sólo podrán impactar con resultados naturales de 6, sin tener en cuenta otros modificadores. Todos los impactos parciales que reciba Snikch fallarán automáticamente. Cualquier hechicero (amigo o enemigo) que intente lanzar un hechizo que tome como objetivo únicamente a Snikch deberá realizar un chequeo de Liderazgo (no puede utilizar Presencia inspiradora o ¡Ni un paso atrás!) antes de lanzar los dados de energía; si lo falla, no podrá elegir a Snikch como objetivo. Cualquier unidad que declare una carga contra Snikch perderá la regla especial Veloz, y deberá elegir el resultado menor al cargar, en lugar del mayor.



VALTEN, PORTADOR DE GHAL MARAZ (315 puntos)

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, Valtén, 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 Valtén 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.

Tras escuchar aquella historia, a Huss le dio un vuelco el corazón. 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. 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. 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.

Mientras, la lluvia seguía cayendo, repiqueteando contra la armadura de Luthor y encharcando aún más el barro alrededor de sus rodillas. De nuevo, en el momento de mayor necesidad, el hombre-dios iba a derrotar a los enemigos de la Humanidad. Sigmar había vuelto. El autoproclamado profeta de Sigmar, Luthor Huss, tomó a Valtén para llevarlo ante Karl Franz en la capital del Imperio, Altdorf, seguido por una multitud de sacerdotes guerreros y creyentes de que Valtén era verdaderamente la reencarnación de su dios.

El Emperador se encontró ante un gran dilema; era muy probable que la gente amara a Valtén, pero este no era el momento para un cambio político y de emperador, pues el ejército de Archaón avanzaba hacia el Imperio. Luthor declaró que el Emperador Karl Franz no quería permitir que el elegido de Sigmar ocupara su lugar legítimo en el trono. Finalmente el Emperador no dimitió, quedándose a la cabeza del Imperio ya que el joven Valtén no estaba preparado para ejercer de Emperador, pero le entregó el Ghal Maraz, el martillo de Sigmar. Valtén recibió el cargo de líder espiritual del Imperio y conducirían juntos los ejércitos imperiales. En conjunto, Valtén y Karl Franz se dispusieron a ayudar a la sitiada ciudad de Middenheim.

Puedes incluir a Valtén, Portador de Ghal Maraz en un ejército de Imperio. El coste en puntos de Valtén, Portador de Ghal Maraz, deberá descontarse del porcentaje permitido para Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Valtén, Portador de Ghal Maraz	4	5	3	4	4	3	5	3	9
Caballo de Guerra	8	2	0	4	3	1	2	1	5

Tipo de tropa: Caballería (personaje)

Equipo: Valten lucha con Ghal Maraz (El martillo de Sigmar) y se protege con una armadura de Placas.

Montura: Caballo de guerra (bestia) equipado con barda.

Reglas especiales: Inmune a psicología, Tozudez.

Marcado por Sigmar: *En el pecho de Valten puede verse una gran marca de nacimiento con la forma de un cometa de dos colas, muestra inequívoca del favor de Sigmar.* Valten posee una tirada de salvación Especial de (4+).

Portador del Martillo: *El propio Emperador Karl Franz ha confirmado que Valten es el elegido de Sigmar. Su presencia sirve para llenar de esperanza los corazones de los habitantes del Imperio.* Valten tiene la Regla Especial Presencia Inspiradora, si es el general del ejército, el radio de efecto de esta regla pasará de 12" a 18".

Saga (Valten): No podrá incluirse más de una miniatura con la regla Saga (Valten) en el campo de batalla ya que aunque dispongan de reglas distintas, representan al mismo personaje en distintas etapas de su vida.

Objetos Mágicos:

Ghal Maraz (Arma Rúnica, Reliquia, 150 puntos) *Ghal Maraz, que significa "Rompecráneos" en Khazalid, es el legendario martillo de guerra de Sigmar Heldenhammer. Originalmente forjado por el Dios Ancestro Smednir y heredado por los sucesivos Grandes Reyes Enanos, fue regalado al que se convertiría en el primer Emperador de los humanos por Kurgan Barbahierro, después de que este fuera rescatado por el joven príncipe de los Unberogen en el -15 CI de su cautiverio a manos de los pieles verdes. Ghal Maraz es una de las mejores armas jamás forjadas, e incluso se ha sugerido que posee algún tipo de inteligencia, haciendo que favorezca a algunos usuarios sobre otros. No obstante, el martillo jamás ha fallado a su portador en la batalla.*

Arma de mano. Los impactos causados por Ghal Maraz hieren automáticamente (no es necesario efectuar la tirada para herir) y no permiten tirada de salvación por armadura. Además, tiene la regla especial Heridas múltiples (1D3). Las propiedades mágicas de Ghal Maraz no pueden ser anuladas ni puede ser destruido por hechizos, objetos mágicos, Regalos Demoníacos u otras habilidades u efectos.



ARCHAÓN, EL ASPIRANTE OSCURO (435 puntos)

En el pasado, Archaon fue un templario de Sigmar, un miembro de una de las muchas órdenes religiosas del Viejo Mundo. Nadie sabe cuándo sucumbió a la garra negra del Caos. Quizás estudió con demasiada profundidad los grimorios de los Demonólogos y fue corrompido por los conocimientos contenidos en ellos. Después de convertirse al Caos renunció a su nombre y desde entonces fue conocido como Archaón, el Elegido del Caos. Viajó hasta los Desiertos del Norte y fue aceptado por los Dioses Oscuros como su servidor. Archaón no estaba preparado para seguir a ninguno de los cuatro Poderes del Caos. Por el contrario, consagró su vida al Caos. Absoluto y cree que aunque el Caos es eternamente diverso, en realidad es una sola entidad de poder cósmico, el verdadero poder del multiuniverso. Su fe en ello es profunda, ferviente y total; haciendo que hasta el sacerdote más fervoroso se avergüence al compararse. Apenas come, duerme y descansa. Cada momento de su vida está dedicado a la gloria del Caos.

Archaon cree en la profecía de Necrodomo el Loco: que aquel que llegue a poseer los seis Tesoros del Caos desate su impresionante poder y conduzca el mundo a su destrucción. Archaon está convencido de que él es el Elegido, que su destino es destruir el mundo mortal, abrir las puertas del Reino del Caos y liberar las Legiones Démoniacas sobre el mundo. En su mente retorcida cree que su destino es conducir el mundo a su salvación; salvarlo del orden y el estancamiento. Archaón se ve a sí mismo como el instrumento del Caos Absoluto, quien transformara el mundo en un nuevo Reino del Caos. Durante un centenar de años, Archaón ha buscado y reunido cinco de los seis tesoros del Caos: la Armadura de Morkar; la espada Matarreyes; el Corcel del Apocalipsis; el Ojo de Sheerian; y la Marca del Elegido. El más fabuloso de todos estos talismanes, la Corona de la Dominación, siempre se le ha mostrado esquivo, por mucho que registrara los campos hasta donde alcanzaba la vista o por lo grande que se hiciera su ejército. Además, es el que Archaón necesita para confirmar que los dioses del Caos están de su lado.

Puedes incluir a Archaón en un ejército de **Guerreros del Caos**. Como **Comandante**, Archaón debe disponer de su propia hueste. Si incluyes a Archaón, deberás incluir en su hueste una unidad de Caballeros del Caos (los Espadas del Caos), que deberán adquirir las cuatro marcas del Caos (pese a que normalmente sólo pueden adquirir una). Archaón deberá unirse a esa unidad, y no podrá abandonarla. Archaón debe ser el general del ejército.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Archaón, Aspirante oscuro	4	8	3	5	5	4	7	5	10
W'soyrach, Corcel del Apocalipsis	10	5	0	5	5	1	4	3	7

Tipo de tropa: Caballería (personaje)

Equipo: Archaón lucha con Matarreyes y se protege con la Armadura de Morkar y un Escudo. Además, porta el Ojo de Sheerian, y tiene grabada en su frente la Marca del Elegido (ver más abajo).

Montura: W'soyrach, el Corcel del Apocalipsis (bestia), equipado con barda. Demonio.

Reglas especiales: Causa Miedo, La Voluntad del Caos, el Ojo de los Dioses (ver el libro de ejército del Caos).

Marca del Elegido: En el Altar de la Oscuridad Total de Naggaroth, los Poderes Ruinosos grabaron en la frente de Archaón esta marca que lo señala como su favorito. La Marca del Elegido cuenta como las marcas de los cuatro dioses del Caos, y otorga a Archaón los siguientes beneficios: Resistencia mágica (2), Inmune a la psicología, Sangre fría, -IHA a todos los enemigos en contacto (excepto demonios de Nurgle, miniaturas con la marca de Nurgle o del clan Pestilens skaven)) y Tirada de salvación especial de 5+. Además, la hueste de Archaón puede incluir unidades con cualquier marca del Caos (incluso puedes mezclar unidades con diferentes marcas).

Saga (Archaón): *Archaón es uno de los personajes más relevantes del mundo de Warhammer, cuya historia contribuye a relatar.* No puedes incluir más de un personaje con la regla especial Saga (Archaón), pues se trata del mismo personaje en diferentes momentos de su vida.

Los Espadas del Caos: *Archaón siempre combate con sus Espadas del Caos, los guerreros que han sobrevivido junto a él en sus siniestras aventuras.* La unidad de los Espadas del Caos debe llevar las cuatro marcas de los Dioses del Caos, y tienen la regla especial Odio (todos los enemigos).

Objetos mágicos:

Matarreyes (Arma mágica-Reliquia, 70 puntos): *En el interior de esta espada está atrapado un terrible demonio, que aúlla furioso por su prolongado cautiverio. Archaón puede desatar el poder del demonio, pero no está exento de peligro.* Arma de mano. Los impactos causados por Matarreyes no permiten tirada de salvación por armadura. Al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo, Archaón puede liberar el poder del demonio en el interior de la espada: a partir de entonces, duplica el número de Ataques que realiza, pero todos los resultados de 1 en sus tiradas para impactar se resolverán contra el propio Archaón o uno de sus Espadas del caos (a tu elección).

Armadura de Morkar (Armadura mágica-Reliquia, 40 puntos): *Se trata de la armadura que llevaba el primer Ungido del Caos, Morkar. Se dice que ningún arma puede atravesarla.*

Armadura del Caos. No se podrá herir exitosamente a Archaón con un resultado de 1 ó 2 bajo ninguna circunstancia, no importa la Fuerza del atacante. Incluso los efectos que causen heridas automáticamente deberán obtener un resultado de 3+ en 1D6 para herir exitosamente a Archaón.

El Ojo de Sheerian (Talismán-Reliquia, 30 puntos): *Archaón recuperó este errático amuleto tras abatir en Norsca al dragón del Caos Colmillo Llameante. El errático poder disforme de la gema protege al Aspirante Oscuro.* Al inicio de la batalla, tras el despliegue, tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar el efecto de la protección del Ojo sobre Archaón.

1D6	Protección del Ojo de Sheerian
1-2	Las armas mágicas de los enemigos en contacto peana con peana con Archaón se consideran armas mundanas de su mismo tipo mientras permanezcan en contacto con éste.
3-4	Archaón (y los Espadas del Caos) es inmune a los efectos de los hechizos (incluyendo los de Potenciación); no quiere decir que se dispersen los hechizos, sino que no pueden afectar a Archaón.
5-6	Archaón puede repetir todas sus tiradas de salvación por armadura y especiales fallidas.

ANNELYS, LA DONCELLA ESPECTRAL (180 puntos)

La criatura no muerta conocida como Annelys fue antaño una virtuosa y devota sacerdotisa de la Dama del Lago, dedicada a la oración y a la sanación de aquellos que necesitasen sus artes. La leyenda cuenta que un caballero en busca del Grial se alojó en su humilde santuario una noche, y sedujo a la virginal doncella. Cuando llegaron las luces del alba, Annelys despertó en su jergón de paja y sintió el frío de la ausencia del caballero. El hombre que la había poseído se había marchado, dejando sólo su espada entre las sábanas vacías. La sacerdotisa derramó amargas lágrimas por su caballero, y por haber quebrado sus votos.

Annelys tenía un vacío en su alma que nada era capaz de llenar. La comida le sabía a ceniza, y sus labios jamás volvieron a curvarse en una sonrisa, al tiempo que, en su vientre, se gestaba la semilla que el caballero había plantado. Al haber roto su juramento, sus poderes sanadores se desvanecieron, y las gentes de la aldea comenzaron a desconfiar de ella. Primero sólo eran malas palabras susurradas discretamente, pero pronto la ira popular fue en aumento. La arrojaban piedras y excrementos, y la gritaban "bruja". Cuando dio a luz a su vástago nadie acudió a ayudarla, pues la consideraban maldita.

Los ancianos de la aldea se reunieron y decidieron poner fin a la blasfemia quemando al niño fruto del pecado y a su madre en una pira, para que el fuego purificase a la doncella mancillada y al blasfemo fruto de su vientre. Pero una mujer de la villa se apiadó del bebé y se lo llevó lejos, para que no sufriese daño.

Mientras las llamas lamían la piel de Annelys, esta comenzó a entonar una triste balada que se oía por encima del crepitar de la inmensa hoguera. La piel ardió, la carne se consumió, y podían verse los ennegrecidos huesos de Annelys entre las llamas, pero la canción no cesaba. Las gentes de la aldea que observaban el espectáculo horrorizados se habían quedado quietos en el sitio, mudos e incapaces de moverse, atados al lugar por el poder de la balada de Annelys. Finalmente, el cráneo chamuscado de la doncella emitió un chillido espeluznante y cayó entre las cenizas. En un instante, todos los presentes, los que la habían condenado a las llamas, envejecieron. Sus cabellos se tornaron blancos y quebradizos, su piel se llenó de manchas y arrugas, sus ojos se volvieron turbios y legañosos, y sus huesos ya no fueron capaces de mantenerlos en pie. Parecía como si hubiesen pasado cien años en un instante. Los cuerpos cayeron al suelo y se descompusieron en cuestión de segundos, hasta que los mismos huesos se transformaron en polvo.

De los restos de la hoguera surgió una figura espectral ataviada con una túnica que despedía un brillo azulado. Tomó con sus dedos etéreos la espada del caballero del cual nunca había conocido el nombre y aulló al cielo. Se juró que no descansaría hasta encontrar a su hijo perdido, y hasta que todos los caballeros del Reino de Bretonia estuviesen muertos, igual que la habían matado a ella. El reino de Bretonia conocería su venganza.

Puedes incluir a Annelys en un ejército de **No muertos**. El coste de Annelys deberá deducirse del porcentaje destinado para **Héroes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Annelys	8	4	0	4	4	3	4	4	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje).

Equipo: Annelys lucha con una espada (arma de mano).

Magia: Annelys es una hechicera de nivel 2 que siempre utiliza el Saber de la Muerte.

Reglas especiales: No muerta, Etérea, Volar, causa Terror .

Venganza eterna: *Annelys ha jurado acabar con todos los caballeros de Bretonia, y no descansará hasta haber cumplido su promesa, lo cual nunca podrá ocurrir, puesto que cada día nacen los que serán nuevos caballeros.* Annelys tiene la regla especial Odio (Caballeros bretonianos). Annelys no puede unirse a unidades.

Toque gélido: *El mero roce de las heladas garras de Annelys o de su vieja espada son capaces de robar el calor y la vida.* Los ataques realizados por Annelys no permiten tirada de salvación por armadura.

La Balada de Annelys: *Annelys entona una terrible balada, en la que narra su triste historia. Aquellos que escuchan el lamento de la doncella envejecen decenas de años en un instante.* Es un ataque de disparo con un alcance de 8". Tira 2D6+3 y resta el liderazgo del objetivo: esas son las heridas causadas sin tirada de salvación por armadura. Annelys puede aguantar y disparar con su Balada siempre, incluso aunque el enemigo se encuentre demasiado cerca como para poder Aguantar y disparar normalmente). Annelys puede usar su lamento incluso si se encuentra trabada en combate cuerpo a cuerpo, aunque tan sólo contra la unidad con la que se encuentra combatiendo). Cualquier unidad que sufra al menos una baja a causa de la Balada de Annelys deberá efectuar inmediatamente un chequeo de pánico.



