

# REGIMIENTOS DE RENOMBRE

por Alessio Cavatore

*Esta es la segunda parte de la lista de ejército de Mercenarios, una lista pensada para aquellos jugadores veteranos que dispusieran de un ejército de Perros de la Guerra en la anterior edición de Warhammer. Aquí Alessio nos describe los Regimientos de Renombre, famosas unidades mercenarias conocidas en todo el Viejo Mundo, siempre dispuestas a luchar por el mejor postor.*

En esta segunda entrega sobre los Mercenarios se recogen todos los regimientos publicados en el pasado. Llamémosles **Regimientos de Renombre** para distinguirlos de las unidades normales que podéis encontrar en las listas básicas del ejército de Mercenarios. Por supuesto, podéis desplegar estas miniaturas como parte de un ejército mercenario normal y corriente, pero con las reglas incluidas en este artículo ahora tenéis una oportunidad de desplegar versiones muy especiales de las tropas de mercenarios básicas. Por desgracia, no teníamos espacio suficiente para incluir el colorista trasfondo que Nigel Stillman y otros han escrito para estos regimientos. Estas grandes historias las podréis encontrar, de todos modos, en el libro de ejército de Mercenarios para la quinta edición de Warhammer, así como en varios artículos de White Dwarf. Estoy convencido de que nuestros Trolls en Venta Directa estarán muy contentos de ayudaros a encontrar el trasfondo en el que estéis interesados.

Pero ¿en qué sentido son especiales? Bueno, en primer lugar, estos regimientos tienen un nombre, uno o más personajes especiales que los dirigen y, a menudo, reglas especiales o un equipamiento que los diferencia de la norma.

Todas las miniaturas con nombre mencionadas en los Regimientos de Renombre se consideran personajes en el juego. Estos personajes no pueden abandonar su unidad (a menos que se especifique lo contrario), pero no consumen ninguna de las opciones de personaje permitidas por la lista de ejército (a menos que se indique lo contrario).

Si los personajes tienen un equipo diferente del del resto de tropas, se especifica claramente en la lista de equipo. Ten en cuenta que, sea cual sea su atributo de Liderazgo, estos personajes nunca pueden ser el General del ejército.

En algunos casos, como en el de los Hombres Pájaro de Catrazza o los Gigantes de Albién, se trata de regimientos absolutamente desconcertantes y bastante divertidos, así que he procurado mantenerlos como parte de los ejércitos de mercenarios en aras del equilibrio.

## REGIMIENTOS DE ALQUILER

En las próximas páginas encontrarás toda la información necesaria para desplegar Regimientos de Renombre en tus batallas de Warhammer.

**Patrones.** Aquí se indica junto a qué ejércitos puede combatir el regimiento y en qué posición (como unidad básica, especial o singular).

**Puntos.** Cada regimiento tiene un coste básico en puntos, que incluye el valor de todo el equipo, los personajes y sus objetos mágicos. Estos no se pueden modificar de ningún modo.

**Perfiles.** Los perfiles de atributos para las tropas y los personajes de cada unidad.

**Tamaño de la unidad.** Cada unidad tiene un tamaño mínimo por el coste en puntos indicado. Normalmente, el tamaño de la unidad puede aumentar adquiriendo miniaturas adicionales por un coste en puntos adicional determinado. No obstante, en algunos casos, la unidad tiene un tamaño máximo.

**Equipo.** En este apartado se indican las armas y armaduras que lleva el regimiento. El coste en puntos de estos objetos ya se incluye en su coste en puntos.

**Reglas especiales.** Muchas tropas tienen reglas especiales. Esta sección las describe.

**Objetos mágicos.** Algunos personajes llevan objetos mágicos, cuyas reglas se detallan aquí. No se pueden adquirir objetos mágicos adicionales para los personajes de un Regimiento de Renombre.



## LEGIÓN PERDIDA DE PIRAZZO



**Patrones:** la Legión Perdida de Pirazzo puede alquilarse como unidad básica en un ejército de Mercenarios. También puede alquilarse como unidad especial en cualquier ejército de Warhammer, excepto en el de Bretonia y en el de los Condes Vampiro.

**Puntos:** Pirazzo y cuatro Ballesteros, incluidos un portaestandarte y un músico, más cinco Piqueros tienen un coste

total de 160 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El tamaño del regimiento puede incrementarse por un coste de 9 puntos por cada miniatura adicional de Balletero en la primera fila y de 10 puntos por cada miniatura adicional de Piquero en las filas posteriores.

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

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** pica o ballesta (consulta sus reglas especiales a continuación) y armadura ligera. Pirazzo está equipado con dos armas de mano, ballesta y armadura ligera.

### REGLAS ESPECIALES

**Formación mixta:** la primera fila de la unidad de Pirazzo siempre será de Ballesteros, mientras que el resto de la unidad debe componerse enteramente de Piqueros. Durante la batalla, retira las bajas de las filas posteriores de la manera habitual: se considera que las miniaturas equipadas con



picas las tiran al suelo para recoger las ballestas de sus compañeros caídos en la fila delantera. Solo cuando hayan caído todos los Piqueros se podrá empezar a retirar Ballesteros de la primera fila.

## GUARDIA REPUBLICANA DE RICCO

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

**Puntos:** Ricco "el Desharrapado" más nueve Piqueros, incluidos un portaestandarte y un músico, tienen un coste total de 180 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El tamaño del regimiento puede incrementarse por un coste de 12 puntos por cada miniatura adicional de Piquero.

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

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Equipo:** pica y armadura pesada. Ricco está equipado con dos armas de mano y armadura pesada.

## COMPAÑÍA DEL LEOPARDO DE LEOPOLD

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

**Puntos:** Leopold y nueve Piqueros, incluidos un portaestandarte y un músico, tienen un coste total de 210 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El tamaño del regimiento puede incrementarse por un coste de 12 puntos por cada miniatura adicional.

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

**Tamaño de la unidad:** 10+

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

### REGLAS ESPECIALES

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

## LA COMPAÑÍA ALCATANI

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

**Puntos:** Rodrigo Delmonte y nueve Piqueros, incluidos un portaestandarte y un músico, tienen un coste total de 125 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El tamaño del regimiento puede incrementarse por un coste de 9 puntos por cada miniatura adicional.

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

**Tamaño de la unidad:** 10+

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

## ASESINOS DE VÉSPERO



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

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

de 10 puntos por cada miniatura de Duelista adicional.

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

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Equipo:** dos armas de mano, cuchillos arrojados y capas.

### REGLAS ESPECIALES

**Hostigadores:** los Duelistas son expertos luchadores callejeros, acostumbrados a combatir en las estrechas callejuelas de las ciudades tileanas. Por tanto, los Asesinos de Véspero pueden hostigar, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer.

**Capa y daga:** los Duelistas están equipados con dos armas de mano: una espada y una daga. Además, llevan una capa que se enrollan alrededor del brazo de la daga para detener con ella las estocadas del enemigo en combate cuerpo a cuerpo. Por tanto, los Duelistas disponen de una tirada de salvación por armadura de 6+ en combate cuerpo a cuerpo.

### OBJETOS MÁGICOS

#### La Máscara de la Muerte (Objeto Hechizado)

Esta máscara, que representa el aterrador rostro de la muerte, es lo último que ven los que se enfrentan en duelo a Véspero antes de encontrar su repentino final. Para representar el atemorizante efecto de la máscara, Véspero causa miedo a sus enemigos.

## TIRADORES DE MIRAGLIANO

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

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

## ¡Disponibles!

Los Tiradores de Miragliano, famosos vencedores en Schipdorf y Vlent, buscan nuevo empleo. Ninguna tarea es demasiado ardua; ningún enemigo, demasiado terrible. ¡Cada hombre es capaz de atravesar una moneda a 300 pasos!

Preguntad por el Capitán Damark en la Taberna de la Ballesta Estropeada.



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

**Tamaño de la unidad:** 10+

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

## PERROS DEL DESIERTO DE AL MUKTAR

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

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

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

**Tamaño de la unidad:** 6+

**Equipo:** arma de mano, escudo y caballo de guerra.

### REGLAS ESPECIALES

**Caballería rápida:** consulta la página 117 del reglamento de Warhammer.

### OBJETOS MÁGICOS

El Jeque lleva la Cimitarra de Dakisir, herencia de su tribu. El Estandarte Negro es portado al viento por Ibn, el mendigo ciego; el chico no puede ver el peligro en el que se encuentra, por lo que siempre está en primera línea de batalla.



### Cimitarra de Dakisir (Arma Mágica)

Esta cimitarra es la herencia de los jeques tribales de los Perros del Desierto. Fue forjada hace siglos en la Kasbah de Dakisir, saqueada y destruida tiempo ha por los No Muertos. Su hoja está decorada con textos mágicos grabados en oro. Gracias a esta impresionante arma, el Jeque Ahmed Shufti puede sumar +1 a su atributo de Fuerza cuando impacte y +2 en los impactos que realice en el turno en que haya cargado.

### Estandarte Negro de los Muktarhin (Estandarte Mágico)

Al calcular el resultado del combate, el estandarte suma +1D3 puntos al resultado de los Perros del Desierto.

## BALLESTEROS DE ASEDIO DE BRAGANZA

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

**Puntos:** Braganza y nueve Ballesteros, incluidos un portaestandarte y un músico, tienen un coste total de 185 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El tamaño del regimiento puede incrementarse por un coste de 11 puntos por cada miniatura.

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

**Tamaño de la unidad:** 10+



**Equipo:** arma de mano, ballesta, armadura pesada y pavés. Luca Braganza lleva un arma de mano, una pistola, una ballesta y armadura pesada.

### REGLAS ESPECIALES

**Pavés:** un pavés es un gran escudo que cada Ballestero coloca delante de él. Los Ballesteros equipados con pavés disponen de un modificador de +2 a la tirada de salvación por armadura ante ataques de proyectiles normales y mágicos. Este modificador no se aplica en combate cuerpo a cuerpo. Por tanto, un Ballestero con armadura pesada y pavés tiene una tirada de salvación por armadura de 3+ contra proyectiles, pero solo de 5+ en combate cuerpo a cuerpo.

## CAZADORES DE VOLAND

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

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

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

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Equipo:** arma de mano, lanza de caballería, armadura pesada, escudo y caballo de guerra con barda.

## BEORG BEARSTRUCK Y LOS HOMBRES OSO DE URSLO

**Patrones:** Beorg y sus Hombres Oso pueden alquilarse como unidad especial en un ejército de Mercenarios. También pueden alquilarse como unidad especial en cualquier ejército de Warhammer, excepto en los de Bretonia, de los Altos Elfos, de los Elfos Silvanos y de los Hombres Lagarto.

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

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

**Tamaño de la unidad:** 10+



**Equipo:** arma de mano, armadura ligera y escudo. Beorg es un Hombre Oso auténtico, por lo que no necesita armadura y lucha salvajemente con sus garras y sus dientes.

### REGLAS ESPECIALES

**Furia asesina:** al igual que el resto de tribus de Norsca, Beorg y sus Hombres Oso están sujetos a las reglas de la furia asesina.

### OBJETOS MÁGICOS

#### Colmillo de Oso (Talismán)

Este gigantesco y enorme colmillo amarillento es el sagrado talismán de los jefes de la tribu de Beorg. Beorg lo lleva alrededor del cuello y así el talismán lo protege de golpes que de otro modo le dañarían, confiriéndole una tirada de salvación especial de 4+.

#### Estandarte del Oso (Estandarte Mágico)

Oerl porta al combate el tótem de la tribu: la piel completa de un oso, la grisácea cabeza del cual asoma por encima del mástil. El poder de la piel es inmenso y provoca en los guerreros una furia casi imposible de frenar. Para representar esto, toda la unidad recibe un modificador de +1 al impactar en el turno inicial de cada combate cuerpo a cuerpo.

## JINETES DE LOBO DE OGLAH KHAN

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

**Puntos:** Oglah Khan y cinco Jinetes de Lobo Hobgoblin, incluidos un portaestandarte y un músico, tienen un coste total de 190 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El tamaño del regimiento puede incrementarse hasta un máximo de 20 miniaturas por un coste de 15 puntos por cada Hobgoblin adicional.

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

**Tamaño de la unidad:** 6-20

**Equipo:** arma de mano, lanza, arco, armadura ligera y escudo. Cabalgan sobre Lobos Gigantes.

### REGLAS ESPECIALES

**Caballería rápida:** consulta la página 117 del reglamento de Warhammer.

### OBJETOS MÁGICOS

#### Pellejo de Wulfag (Objeto Hechizado)

Cada vez que persigan a una unidad desmoralizada en combate los Jinetes de Lobo de Oglah Khan pueden sumar +3D6 cm a la distancia que recorren al perseguir.

## GALLOS DE PELEA DE LUMPIN CROOP

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

**Puntos:** Lumpin Croop y cinco Halflings, incluidos Ned (o, propiamente, Neddly) Puñojamón, el portaestandarte y un músico, tienen un coste total de 90 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El tamaño del regimiento puede incrementarse hasta un máximo de 20 miniaturas por un coste de 7 puntos por cada Halfling adicional.



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

**Tamaño de la unidad:** 6-20

**Equipo:** arma de mano y arco. Lumpin Croop lleva un arma de mano, arco, escudo y armadura ligera.

### REGLAS ESPECIALES

**Hostigadores:** consulta la página 115 del reglamento de Warhammer.

## OGROS MERCENARIOS DE GOLGFAG

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

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

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

**Tamaño de la unidad:** 4+

**Equipo:** dos armas de mano y armadura pesada.

### REGLAS ESPECIALES

**Miedo:** los Ogros de Golgfag causan miedo a sus enemigos.

## MATADORES PIRATAS DE DRONG EL LARGO

**Patrones:** los Matadores Piratas de Drong el Largo pueden alquilarse como unidad especial en un ejército de Mercenarios. También pueden alquilarse como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en los de Bretonia, Enanos del Caos, Elfos Silvanos, Altos Elfos y Orcos y Goblins.

**Puntos:** Drong el Largo y nueve Piratas Enanos, incluidos el portaestandarte y el músico, tienen un coste total de 195 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El tamaño del regimiento puede incrementarse, hasta alcanzar un máximo de 30 miniaturas, por un coste de 12 puntos por cada miniatura adicional.

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

**Tamaño de la unidad:** 10-30

**Equipo:** imontones y montones de pistolas!

## REGLAS ESPECIALES

**Firmeza y Avance Imparable:** huyen y persiguen 5D6-2 cm. Pueden efectuar movimiento de marcha incluso si hay enemigos a 20 cm o menos.

**Inmunes a desmoralización:** como todos los Matadores, los Piratas de Drong el Largo son inmunes a desmoralización (consulta la página 112 del reglamento de Warhammer). Ten en cuenta que, ante todo, son Enanos antes que Matadores, así que odian a los *pielesverdes*.

**Armados hasta los dientes:** todos los piratas, incluido Drong, disponen de un ataque adicional, ya que combaten con una pistola en cada mano. Puesto que están cubiertos de pistolas, disparan en un vendaval de destrucción y se considera que todos sus ataques son ataques de Pistola de Fuerza 4, con el poder de penetración habitual de estas armas. Los Piratas llevan tantas pistolas que no tienen que recargar, así que el bonificador por usar pistola debe contabilizarse siempre, incluso después del primer turno de combate.

## ASARNIL, SEÑOR DE LOS DRAGONES

**Patrones:** Asarnil, el Señor de los Dragones, puede alquilarse como unidad singular en un ejército de Mercenarios. Ten en cuenta que consumirá una de las opciones de Héroe además de la de unidad singular. También puede alquilarse como unidad singular (¡y, en tal caso, ocupará, además, dos casillas de Héroe!) de los siguientes ejércitos de Warhammer: Altos Elfos, Elfos Silvanos, Imperio y Hombres Lagarto.

**Puntos:** Asarnil y su poderoso dragón, Colmillo de Muerte, tienen un coste total de 460 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Asarnil	12	7	4	4	3	2	7	4	9
Colmillo de Muerte	15	6	0	6	6	6	3	5	8

**Tamaño de la unidad:** inmenso!

**Equipo:** arma de mano, lanza de caballería, armadura pesada y escudo. Su montura es el dragón Colmillo de Muerte.

## REGLAS ESPECIALES

**Colmillo de Muerte:** el fiel dragón de Asarnil es un objetivo grande, puede volar, causa terror y tiene un ataque de aliento de F4. Ten en cuenta que Colmillo de Muerte NO se considera un personaje. Además, al efectuar la tirada en la Tabla de Reacción de Monstruos, Colmillo de Muerte suma +1 al resultado obtenido. Si se obtiene un resultado de 6 podrá elegirse el resultado que se desee de la Tabla de Reacción de Monstruos.

## OBJETOS MÁGICOS

### Amuleto Corazón del Dragón (Objeto Hechizado)

Este amuleto es uno de los poderosos artefactos fabricados por Caledor Domadragones para los Príncipes Dragón élficos. Se dice que la brillante gema que cuelga del cuello de Asarnil es una piedra encontrada en el corazón de una montaña, bendecida por el propio Caledor Domadragones.

La parpadeante luz del Amuleto Corazón del Dragón hace que la silueta de Asarnil montado en su Dragón sea borrosa y confusa, como si se viera a través de una bruma. Todos los ataques de proyectiles dirigidos a Asarnil y a su Dragón sufrirán un modificador de -1 a la tirada para impactar.

## ARTILLERÍA A CABALLO DE BRONZINO

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

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

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

**Tamaño de la unidad:** cada cañón tiene una dotación de tres artilleros, uno de los cuales monta en un caballo de guerra.

**Equipo:** arma de mano. Bronzino está equipado con arma de mano y armadura pesada y monta un caballo de guerra.

## REGLAS ESPECIALES

Los cañones ligeros de Bronzino se rigen por las reglas para cañones (del tipo más pequeño) descritas en las páginas 122-123 del reglamento de Warhammer, con las siguientes excepciones:

**Pequeño calibre:** el alcance máximo que puedes estimar es de 60 cm. Los impactos tienen Fuerza 7, causan 1D3 heridas y anulan cualquier tirada de salvación por armadura.

**Movimiento rápido:** el cañón está enganchado por el avitrén a un caballo de guerra montado por uno de los artilleros. Esto permite que el cañón y toda su dotación se muevan 20 cm (se supone que los dos artilleros a pie saltan sobre el avitrén y se agarran como pueden).

Los cañones ligeros de Bronzino pueden efectuar movimiento de marcha.

Si el cañón recibe una carga, la dotación puede mantener la posición o huir. Si decide huir, se asume que el cañón es enganchado inmediatamente y que los artilleros huyen sin recibir ninguna penalización al movimiento. Si el cañón y los artilleros son atrapados, tanto el uno como los otros son destruidos.

**Combate cuerpo a cuerpo:** la dotación lucha normalmente en combate cuerpo a cuerpo, incluido el artillero montado a caballo, que lucha desde la grupa de este.

**Despliegue:** los cañones deben desplegarse como grupos separados y actuar independientemente. Bronzino debe desplegar junto a uno de ellos, pero puede cabalgar de un grupo a otro o actuar por cuenta propia como un héroe independiente. Cuando se une a un cañón, se le aplican las reglas habituales para personajes que se unen a máquinas de guerra (consulta la página 118 del reglamento de Warhammer).

## LOS HOMBRES PÁJARO DE CATRAZZA

**Patrones:** los Hombres Pájaro catrazzianos de Daddallo pueden alquilarse como unidad singular en un ejército de Mercenarios. También pueden alquilarse como unidad singular en un ejército del Imperio.

**Puntos:** Daddallo y cuatro Hombres Pájaro tienen un coste total de 150 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El tamaño de la unidad puede incrementarse hasta un máximo de 10 miniaturas por un coste de 25 puntos por cada miniatura de Hombre Pájaro adicional.

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



**Tamaño de la unidad:** 5-10

**Equipo:** arma de mano y ballesta ligera (se considera un arco).

### REGLAS ESPECIALES

**Unidad voladora:** al igual que otras unidades voladoras, los Hombres Pájaro pueden volar y siempre hostigan, tal y como se describe en la página 106 del reglamento de Warhammer.

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

## INCURSORES DE TICHÍ HUICHI



**Patrones:** los Incursores de Tichí Huichi pueden alquilarse como unidad singular en un ejército de Mercenarios. También pueden alquilarse como unidad especial en un ejército de Hombres Lagarto o como unidad singular en cualquier ejército de Warhammer, excepto en los de Bretonia, cualquier ejército del Caos, de los Enanos del Caos, de los Skavens, de los Condes Vampiro y de Khemri.

**Puntos:** Tichí Huichi y cinco Eslizones de Gran Cresta, incluido el portaestandarte y el músico, montados en Gélidos tienen un coste de 250 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El tamaño del regimiento puede incrementarse, hasta alcanzar un máximo de 20 miniaturas, por un coste de 22 puntos por cada miniatura adicional.

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

**Tamaño de la unidad:** 6-20

**Equipo:** arma de mano, lanza, piel escamosa (6+) y escudo.

### REGLAS ESPECIALES

**Sangre fría:** los Eslizones son criaturas de sangre fría y reaccionan con lentitud a los efectos psicológicos. Al efectuar chequeos de liderazgo, tira 3D6 y elige los dos resultados menores.

**Gélidos:** los Gélidos causan miedo, están sujetos a estupidez y mejoran en +2 la tirada de salvación de sus jinetes en vez del +1 habitual en las tropas montadas.

Hay que destacar que los Incursores de Tichí Huichi utilizan unas reglas y perfiles diferentes de los incluidos en la lista de ejército de los Hombres Lagarto (más adelante, en este mismo libro). Esto se debe a que los Eslizones son Eslizones de Gran Cresta y los Gélidos que montan son de un tipo especial denominado "cornudo".

**Bendecidos por los Ancestrales:** Tichí Huichi y sus Eslizones de Gran Cresta disfrutan del favor de los Ancestrales. Todos ellos pertenecen a una eclosión excepcional engendrada para llevar a cabo una misión muy especial pensada hace milenios y, en consecuencia, todo el regimiento posee un aura especial que impide que el enemigo los persiga si son derrotados en combate. Una extraña y misteriosa fatiga atenaza a los perseguidores, lo que permite a Tichí Huichi y sus Eslizones escapar.

## GIGANTES DE ALBIÓN

**Patrones:** Hengus el Druida y los Gigantes de Albión pueden alquilarse en un ejército de Mercenarios, donde contarán como dos unidades singulares. No pueden desplegar junto a ningún otro ejército de Warhammer, ¡lo siento!

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

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

**Tamaño de la unidad:** ¡enorme!

**Equipo:** tanto los Gigantes como Hengus están equipados con un arma de mano.

**Magia:** Hengus el Druida es un hechicero de nivel 1 que siempre utiliza el Saber de las Bestias.

### REGLAS ESPECIALES

**Báculo Ogham:** Hengus posee un Báculo Ogham, un objeto mágico tallado por los Druidas de Albión. Las marcas Ogham grabadas en el báculo no solo proporcionan a su portador un control total sobre los Gigantes, sino que, además, lo protegen del peligro. Para reflejar este hecho, mientras los Gigantes permanezcan a 15 cm o menos de Hengus, podrán utilizar su atributo de Liderazgo. Además, Hengus dispone de una tirada de salvación especial de 4+.

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

**Gigantes de Albión:** Cachtorr y Pelotos son objetivos grandes y causan terror. Aunque tengan nombre propio, Cachtorr y Pelotos NO se consideran personajes. Los Gigantes tratan los obstáculos como terreno abierto, pero tienden a caerse todo el tiempo. Tira 1D6 siempre que atraviesen un obstáculo de cualquier tipo o pierdan un turno de combate. Si obtienes un 1, el Gigante tropieza y cae, aplastando a los pobres desgraciados de debajo. Utiliza el dado de dispersión para ver en qué dirección cae y la propia miniatura como plantilla. Los que se encuentren debajo reciben un impacto de Fuerza 5 que causa 1D3 heridas. Los Gigantes no podrán atacar mientras estén en el suelo y serán impactados automáticamente en combate cuerpo a cuerpo hasta que se levanten (un Gigante tarda un turno en ponerse de pie). Son aniquilados automáticamente si fallan un chequeo de desmoralización mientras están en el suelo. Los Gigantes también caen al suelo cuando mueren.

En combate cuerpo a cuerpo debes tirar un dado para determinar qué tipo de ataque efectúa el Gigante. Contra otros objetivos grandes, con un resultado de 1-3 el Gigante gritará y voceará (esto no es un ataque, pero el enemigo pierde automáticamente el combate por 2 puntos) y con un resultado de 4-6 dará un cabezazo (1D6 impactos de F6, asignados aleatoriamente como si se tratara de impactos de proyectiles en el caso de monstruos con jinete). Contra oponentes más pequeños, el Gigante gritará y voceará con un resultado de 1-2 en 1D6, saltará arriba y abajo con un resultado de 3-4 en 1D6 (la unidad sufre 2D6 impactos de F6 distribuidos aleatoriamente como si se tratara de impactos de proyectiles, pero antes el Gigante tendrá que efectuar el chequeo para ver si tropieza y cae) y efectuará un barrido con el garrote con un resultado de 5-6 en 1D6 (la unidad sufre 1D6 impactos de F6 distribuidos aleatoriamente como si se tratara de impactos de proyectiles).